

METAKINEMA

The background image is a scene from the movie 'The Clash of the Titans'. It shows two centaurs riding horses at sunset. The centaur in the foreground is holding a tall, ornate staff topped with an eagle. The staff has several circular and crescent-shaped ornaments. The sky is a mix of orange and purple, and the silhouettes of the centaurs and horses are dark against the bright background.

revista de
Cine e Historia

número 24
2020

Granada, 2020
ISSN 1988-8848



clasificación **CI** clasificación integrada
RC de revistas científicas_

BASE DE DATOS
ISOC 

The ISOC logo graphic consists of three vertical bars: a yellow one on the left, a blue one in the middle, and a red one on the right.

índice

1. Películas de siempre:

La caída del Imperio Romano (A. Mann, 1964).
Antigüedad en el cine y discursos del presente
Olmo de Diego Pérez 5

2. Recientes filmaciones:

El faro (R. Eggers, 2019).
Julen Ibarburu Antón 17

3. A propósito de:

3.1 Saladino en *El Reino de los Cielos* (R. Scott, 2005),
del personaje al mito y del mito a la leyenda
Juan José Sánchez Carrasco 25

3.2 Doña Jimena. Una dama del Medievo en el cine
a través de Sophia Loren
Daniel Montiel Valadez 35

4. Ensayo de transversalidad:

4.1 *Faraón* (J. Kawalerowicz, 1966),
una visión arqueológica
Ana Teresa Corral Granados 45

4.2 La Guerra de Granada en el imaginario artístico.
Cinco siglos de ensalzamiento
Sandra Suárez García 55

5. Reflexión en torno a:

5.1 Historias de *Age of Empires II* (1999-2016),
un modo de dar a conocer la Edad Media
Fermín Valenzuela Sánchez 67

5.2 Notas acerca de la vajilla de mesa romana y su proyección al gran público Isabel Fernández García	77
5.3 El 3d scanner de luz estructurada y la cinematografía histórica Francisco J. Esquivel Laura Alarcón María Isabel Fernández José A. Esquivel	93
5.4 De la arqueología a la pantalla. Restos de fauna doméstica en la isla de los Lobos, relatos de <i>Animalia</i> y cine Celia Siverio Batista María del Carmen del Arco Aguilar	107
6. Hablan los profesionales: Yorgos Karamihos, actor y director. Entrevista de Alejandro Valverde García y María Valverde Nieto	119

De Diego Pérez, Olmo, *La caída del imperio romano* (A. Mann, 1964). Antigüedad en el cine y discursos del presente, *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 24, 2020, pp. 5-16.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 1 Películas de siempre

LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO (A. Mann, 1964).
ANTIGÜEDAD EN EL CINE Y DISCURSOS DEL PRESENTE

The Fall of the Roman Empire (A. Mann, 1964).
The Antiquity on Screen and Contemporary Narratives.

Grad. Olmo de Diego Pérez
Historiador y Arqueólogo
Universidad Complutense

Recibido el 12 de Febrero de 2020

Aceptado el 24 de Abril de 2020

Resumen. Numerosos análisis históricos de cine siguen centrándose en la representación de un periodo en cuestión o su ambientación, sin embargo, pocos profundizan en el posible relato contemporáneo inmerso en la narrativa de un film ‘de época’. Este, que debe entenderse como el verdaderamente relevante para el autor, fosilizado o latente, se nos muestra a través de una etapa histórica pasada que acaba funcionando como un decorado más o menos activo dependiendo del caso. De esta manera ocurre en la cinta, *La Caída del Imperio Romano* (A. Mann, 1964). Ambientada durante el gobierno de Cómodo a finales del siglo II, se vale de todas sus polémicas para introducir las surgidas en la década de los 60’ en EEUU. Así, en este trabajo analizamos cómo se insertan distintos discursos del presente, véase la lucha por los derechos civiles o la Guerra de Vietnam, incluso dándoles voz a través de los protagonistas, en una teórica representación de un periodo de la Historia de Roma.

Palabras clave. Historia de Roma, Cine, Relatos, Discursos, Conflictos contemporáneos, Abuso de la Historia, Historia de EEUU.

Abstract. Many studies on both film theory and history keep focusing only on the accuracy of the reconstruction of the time setting achieved in a given movie. However, only a few are interested in the contemporary narratives that are embedded in the period piece. Instead, contemporary storytelling must be considered at the center of film analysis, even if it depends on how much of it the authors choose to reveal to spectators. That is the case of *Fall of the Roman Empire* (A. Mann, 1964). The movie, set during the government of emperor Commodus at the end of the second century, is a pretext to reveal the great societal controversies emerged in the USA, during

the 1960's. The paper discusses how recent perspectives on subjects like the civil rights or the Vietnam War are embedded in the narrative set in Ancient Rome.

Keywords. History of Rome, Film, Narrative, Discourse, Modern Conflicts, Abuse of History, History of USA.



©Divisa Home Video

El film y sus autores

Dando comienzo en las fronteras del norte, la cinta de Anthony Mann se sitúa en los momentos finales del gobierno de Marco Aurelio y relata los principales problemas que vive el Imperio durante el de su hijo Cómodo. A lo largo del metraje, Marco Aurelio, ya enfermo, combate a los bárbaros y lucha por su integración en el orden romano, además de por la seguridad de sus *limites*. Tras su muerte, la película plasma los diversos envites que vive Roma durante el gobierno de su sucesor Cómodo, como los enfrentamientos con Persia y los conflictos por el poder dentro de la corte y el ejército. Con todo, el hilo argumental que articula el film es la historia de amor entre Lucila, hermana de Cómodo, y su mejor general y amigo, Livio, al que Marco Aurelio propone como su sucesor al trono. Esta situación traerá diferentes complicaciones a la pareja y, por ende, al Imperio, que tras la muerte de Cómodo y la renuncia de Livio, acabará siendo subastado al mejor postor por la guardia pretoriana y sus secuaces.

Su director, Anthony Mann, olvidado en gran medida por el público y el mundo del cine, murió poco después del estreno, en 1967, y no vivió la revolución del cine ni el renovado interés por sacar del olvido a autores como él, que quedó solo para la memoria de los adeptos al cine de autor como uno de los grandes del cine americano. Aunque su vida privada es prácticamente un enigma, como señala Jeanine Basinger (2004: 24), es a través de su obra como mejor podemos comprenderle. Su primer gran triunfo fue concebir el cine como un medio en sí mismo, con sus dimensiones y propiedades, y que entendiera tan importante la imagen como los diálogos, pues cada imagen con su montaje tenía que atender, junto con el guion, a un mismo contenido, mostrar lo mismo al espectador en la línea argumental de la película.

Su gusto por las películas preferiblemente sencillas y pictóricas más que intelectuales y con un contenido moral y político manifiesto le permitió crear obras directas, pero también colaboró en que su condición de artista pasara desapercibida. A pesar de eso, el conjunto de su obra permite ver a un personaje de tradición claramente estadounidense, defensor del individualismo liberal y del concepto bíblico de que el fin justifica los medios, muy presente en la política de su país. Sus héroes usan la violencia para resolver sus problemas y las injusticias, eso sí, siempre que se ha demostrado que la vía diplomática se ha agotado. Como señala Ángel Comas, nos encontramos ante un judío estadounidense, liberal y profundamente patriota (Comas 2004: 14).

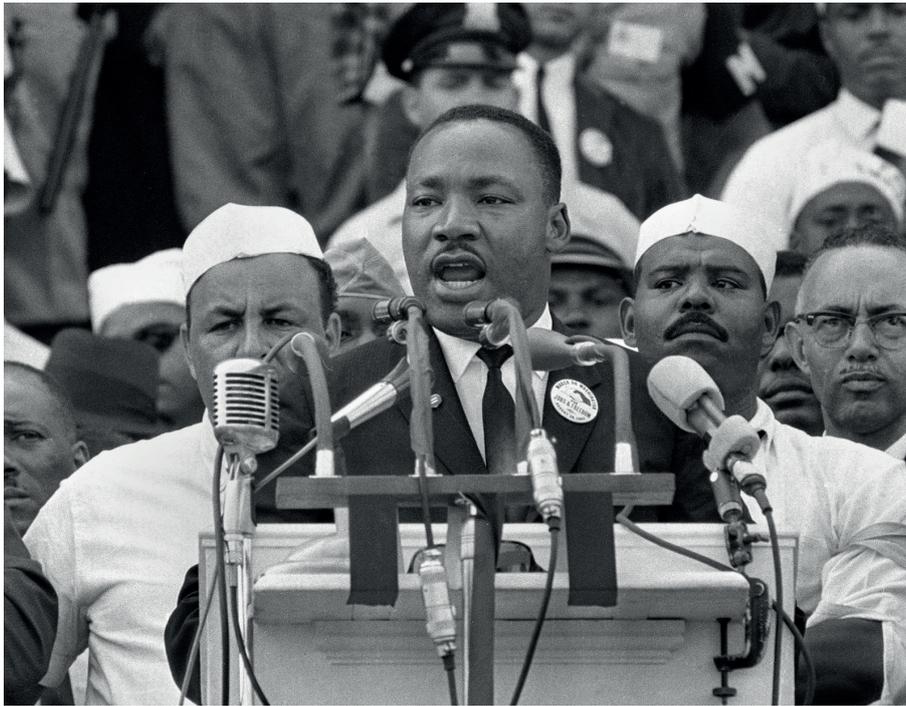
Ahora bien, si vamos a hablar de discursos, no podemos olvidarnos de los grandes protagonistas a la hora de escribirlos para una película, los guionistas. Precisamente, para nuestro caso de estudio, estas figuras debieron tener una relevancia especial, teniendo en cuenta el carácter más bien conservador que se le atribuye al director, de forma que pudieron ser los que introdujeran de forma velada los mensajes presentistas que más adelante analizaremos en este trabajo. Así, para la creación y redacción del guion, Anthony Mann contó con la colaboración de tres guionistas: Ben Barzman, que huyó de EEUU tras ser incluido en la lista negra de McCarthy por pertenecer al Partido Comunista; Basilio Franchina, también cercano a los círculos comunistas y que dirigió para el Partido Comunista Italiano la cinta *Togliatti è ritornato* (B. Franchina y C. Lizzani, 1948); y Philip Yordan, que se dedicó a reescribir y firmar los textos de aquellos que no podían debido a la persecución, puede que más por negocio que por camaradería, y que finalmente también se fue a Europa.

Contextos. La Roma de Cómodo y los EEUU de la década de los 60'

Aunque aquí no vayamos a profundizar, por la complejidad que supone un análisis de la Historia de Roma de finales del siglo II, se hace necesario dar unas ligeras pinceladas para entender de qué clase de realidades se valieron los autores de la película para introducir los temas de su tiempo. Dicha complejidad se debe no solo a la propia historia romana, sino también a la difícil y a la, habitualmente ventajosa, lectura que se ha hecho y se sigue haciendo de las fuentes, provocando los tópicos historiográficos de los que se vale el film.

De esta manera, los principales lugares comunes de la historiografía respecto a esta época son los tratamientos dados a Marco Aurelio, buen emperador y filósofo, y a Cómodo, su depravado hijo. A través de estos dos focos de atención será desde donde se construya el resto de la historia, de forma que, con la muerte de uno y la llegada al trono del segundo, todos los males posibles, de los que finalmente se le responsabiliza por su carácter, comienzan a destruir Roma (1). Así, podemos contar entre los problemas que afronta el Imperio el de los bárbaros en las fronteras, la pérdida de los valores tradicionales romanos, las guerras contra los partos en el Este...

Filmada en 1963, se puede decir que *La Caída del Imperio Romano* (A. Mann, 1964) fue concebida y creada mientras John Fitzgerald Kennedy era asesinado y Martin Luther King pronunciaba su famoso discurso "*I Have a Dream*", justo en el punto de inflexión entre la etapa que se desarrolla desde el final de la IIª Guerra Mundial y la que alcanzará ya la crisis de los 70' y las Guerras en Oriente Próximo.



I have a dream, ©youtube.com

Si bien, ninguna etapa de la historia de Estados Unidos se puede considerar de otra manera, las décadas de 1950 y 1960 fueron muy convulsas, no solo a nivel internacional, sino también internamente. Casi recién acabada la IIª Guerra Mundial, y con la Guerra Fría contra la Unión Soviética como telón de fondo, los estadounidenses habían vivido ya el enfrentamiento en Corea (1950-1953); la toma del poder, en 1959, de los guerrilleros cubanos comandados por Fidel Castro, que dio comienzo a la revolución socialista en la isla, y que desembocó dos años más tarde en el intento fallido de invasión de la misma por tropas apoyadas por la CIA y en la Crisis de los Misiles (1962); la construcción del muro que separaría Berlín en dos; y, desde hacía ya casi una década, veían a su gobierno interferir en la política y el proceso de descolonización vietnamita, hasta que, en 1964, el *USS Maddox* atacó a las tropas del Norte, introduciendo a los EEUU de forma directa en la guerra que se libraba en Vietnam.

En la escala interna, la situación no era menos tensa. Desde 1961 había pasado por el gobierno uno de los presidentes más aclamados aún en los EEUU, J. F. Kennedy, también el más joven y el más efímero, pues este, al que se le suponía mucha más mano política, fue asesinado justo dos años después. Tras su muerte, sumado a la crispación social producida por la situación internacional, dejó uno de los más graves conflictos internos de la historia de EEUU, la lucha de los afroamericanos por su libertad real, que vio surgir y morir a figuras como la de Martin Luther King, Malcolm X o Angela Davis. No hay más que imaginar cual era la situación en los Estados Unidos cuando a principios de los 60 la gente negra se rebeló, *fue una sorpresa para aquellos que no tenían unos claros recuerdos de la esclavitud, de esa presencia cotidiana de humillación registrada en la poesía, en la música, en los esporádicos estallidos de ira, o en los más frecuentes silencios, asociados al resentimiento* (Zinn 2005: 339).

Además de esta realidad política y social, debemos referirnos también a la transformación cultural que afectó sobremanera al mundo del cine. La sociedad pedía renovación tras la dura ruptura generacional que supuso la IIª Guerra Mundial, los jóvenes buscaban explotar por otras vías como lo fue el rock 'n' roll y, más adelante, los hippies; en cambio, la industria del cine pareció no inmutarse. Los estudios hollywoodienses, en declive desde hacía una década debido a su escasez de ideas, tuvieron, además,

que hacer frente a un duro competidor, el televisor. Así, el cine tradicional americano, que hasta el momento se había servido de su rentabilidad, tanto económica como política e ideológica (2) del western, el cine negro y, el épico, comienza a transformarse buscando nuevos formatos más caros, por los cada vez mayores costos de producción, centrándose en novedades estéticas y temáticas, que coincidieron con el interés por la situación política real y una tendencia por el ámbito nacional (Hueso 1998: 185-187).

Imágenes del pasado, discursos del presente

Ahora que conocemos un poco acerca de los autores de la obra cinematográfica centro de nuestro trabajo y de los diferentes contextos históricos que, por un lado, fueron usados como escenario e imagen y, por otro, marcaron el guion en el momento que se escribió, vamos a pasar a analizar cómo trabajaron los primeros para lograr esta simbiosis en la que la Antigüedad romana sirve como lienzo para las expresiones y los sentimientos político-sociales de los años 60'.

- *La amenaza del comunismo y Vietnam*

Dicho conflicto, que se revelará como un hito generacional que marcará a los Estados Unidos y al mundo en todos los sentidos, se encuentra latente en nuestra película, muy bien reflejado en el enfrentamiento entre Roma y Partia (Paul 2013: 139), el gran enemigo oriental del Imperio Romano que, después como Persia Sasánida, equiparando el potencial del estado mediterráneo, puso en peligro sus fronteras en el Este (3).

Sin embargo, el enfrentamiento, aunque presente, no funciona en ningún caso como centro argumental de la película. Esta no es una cinta de bloques en la Guerra Fría, sino que la temática que más interés plasmar a sus autores fue la referente a la política interior de los Estados Unidos y a la crispación generalizada de su sociedad. Por tanto, la repetida amenaza que suponía el avance del comunismo soviético pasa de algún modo desapercibida en la película, como pudo pasar para cualquier estadounidense que tuvo que hacer frente a los grandes conflictos que azotaron su vida cotidiana en la década de los 60'. Es simplemente una cadena montañosa en la lejanía.

Frente a la situación de irracionalidad y de *estúpida credulidad e ingenuidad* de la sociedad estadounidense que algunos autores denunciaron para la década de los 50' (Averbach 2004: 259) e, incluso, aunque para 1964 la mayoría del país estaba a favor de la intervención, llegando a manifestarse veinte mil personas en Nueva York (Grant 2014: 450), con la Guerra de Vietnam comenzando a enquistarse, el problema medular que se generó entonces de forma generalizada en EEUU no fue tanto en relación con la lucha contra el comunismo, sino que tuvo que ver con el cuestionamiento de la efectividad de las medidas tomadas. Se comenzó a dudar de los resultados de las intervenciones militares y los intereses ocultos que defendían y de los costos humanos y materiales que supondrían (Fernández de Castro y Blackmore 2008: 84).

De esta manera, los autores del film hacen especial hincapié en que la política del emperador filósofo Marco Aurelio, que presentan, sin lugar a dudas, como un ejemplo a seguir, fue la de la pacificación, la de alcanzar una *Pax romana*. De ahí que, tanto en su discurso frente a los mandatarios, como durante el que da su amigo Timónides tras su muerte frente al Senado, se repita esta idea que no tiene otra intención que la de reproducir el mensaje tradicional del sueño americano. Esto parece paradójico si lo que pretendemos decir es que unos guionistas exiliados por pertenecer al Partido Comunista están plasmando en la película valores tradicionales del imperialismo yanqui, pues como Howard Zinn

(2005: 329) señala, existen numerosísimos casos para desconfiar de la buena fe de dicho sueño; sin embargo, incluso para los izquierdistas estadounidenses, la primigenia idea de lucha por la libertad y la igualdad que nació con la independencia frente a Inglaterra aún tenía mucha relevancia en su idea de americanidad. Por este motivo, el conflicto no se descarta, siempre y cuando sea la última alternativa y, además, esté legitimado por una buena causa. Por supuesto, los gritos antibelicistas referidos a Vietnam que ya resuenan en esta cinta están fundamentados en la crítica general que surgió al entender que dicha guerra no estaba soportada por esos valores, aunque Kennedy o Johnson se afanasen en repetirlo.



Marco Aurelio, ©Divisa Home Video

- La rebelión negra y los derechos civiles

En suma, a este reclamo por la pacificación de la política exterior estadounidense **añaden** también uno de los mayores problemas internos de la historia de su país, la crisis social que supuso la lucha por los Derechos Civiles y la emancipación real de los negros, encabezada por personajes como Martin Luther King o Malcolm X.

De nuevo, perfectamente identificable en los discursos ya mencionados, encontramos la retórica del sueño americano, esta vez en relación al significado de ser ciudadano, entrelazándose con la de la *Pax romana* de Marco Aurelio, que implicaría la integración de los bárbaros en el Imperio para “compartir” la ciudadanía romana con ellos. Si J. F. Kennedy diría en Berlín en 1963 que, *igual que hace dos mil años la frase más orgullosa era civis romanus sum, hoy en el mundo libre [al otro lado del muro] es decir, ich bin ein berliner*, en su *speech*, el emperador filósofo diría, tras una enumeración bucólica de los territorios del Imperio: [...] *ya se adivina el final del camino, aquí a nuestro alcance están los siglos dorados de la paz, una auténtica Paz Romana. Donde quiera que viváis, sea el que sea el color de vuestra piel, cuando llegue esa paz, ella os traerá a todos el supremo derecho de la ciudadanía romana*. A sus palabras, agrega más adelante Timónides su alegato en contra de la esclavitud y en favor de otorgar la ciudadanía como incentivo para mejorar las relaciones económicas y sociales. No cabe duda de a qué nos recuerdan estas referencias. El color de la piel, la esclavitud, el derecho a la ciudadanía con todo lo que esta implica, etc.



Timónides y Marco Aurelio, ©Divisa Home Video

Igual que hemos visto cómo la política exterior afecta sobremanera a los Estados Unidos en la forma de entenderse a sí mismos y en su relación con el resto del mundo, también ocurre con la idea que tienen de lo que significa ser ciudadano americano. El nacionalismo estadounidense se ancla en una suerte de contrato social que presupone la existencia de una identidad norteamericana de la que los inmigrantes, sean cuales sean, pueden participar, culminando con la adquisición de la ciudadanía en el momento en que cumplen los requisitos solicitados. Así, toma forma de “nacionalismo cívico”, de manera que son las instituciones y la vocación de participación en las mismas lo que le dan sentido (Fernández de Castro y Blackmore 2008: 112-113). En esta línea, Marc Pachter (2004: 4-5) señala que la única demanda para pertenecer a la comunidad nacional es la decisión de convertirse en americano.

De esta forma, equiparadas la pertenencia a Roma o a EEUU a través de su derecho de ciudadanía, los autores vienen a recalcar las bondades de dicha participación en la vida de la nación con todos los beneficios que esto repercute en las personas que deciden hacerlo. Así, igual que los bárbaros del Danubio, los afroamericanos que reclaman su libertad y derechos civiles, los tienen a su alcance tan solo con participar de la vida cívica, bien de Roma, bien de los EEUU. Sin duda, esta política de integración plasmada en la película tuvo que ser obra de los guionistas pues, en unas declaraciones el propio director consideró la incorporación de los bárbaros al mundo romano una de las causas que impidieron al Imperio continuar en pie, igual que en su época estaba ocurriendo con los chinos en América (Mann 2009: 132).

Si bien, valiéndose de nuevo de su afán por mantener en pie los valores de libertad e igualdad en los que se fundamentó el nacimiento de la nación estadounidense tras la Guerra Civil, estos guionistas afines al comunismo de su país, muy ligado a estas tradiciones, no tuvieron en cuenta lo que suponía esta fórmula de integración para los negros y para cualquier otro no anglosajón. Como señala Alvin F. Poussaint (1993: 100-101), la asimilación siempre tiene lugar de acuerdo al patrón social preponderante, es decir, el de los blancos, de manera que los negros deben abandonar gran parte de su identidad racial y de su subcultura para conseguir una integración cómoda. Esto se ve perfectamente reflejado, puede que sin premeditación, en la escena en que los bárbaros se encuentran en una cueva con Timónides, que intenta convencerles de que se integren como ciudadanos romanos. Tras “torturarlo” con fuego y hacerle postrarse ante su divinidad Wotan, el líder de los germanos se rinde ante la evidencia de su derrota y derriba la estatua del dios. No les queda otra más que la adaptación al modo de vida romano, con todo lo que esta supone en cuanto a pérdida de identidad cultural y étnica (4).

Además, frente al «buenismo» de los izquierdistas blancos, que entraron al trazo del pacifismo y el civismo de Martin Luther King y J. F. Kennedy, y que tan recurrente es en la película a través del ideario de Marco Aurelio, los comunistas y nacionalistas negros, preconizaron la defensa armada y la violencia contra la violencia racista. Solo así, a través de la separación de blancos y negros empoderados y a través de la lucha, consiguieron, como dice Robert F. Williams (1993: 158-159), meter el miedo en el cuerpo a los racistas y a todos los blancos, pues no entendían que el proceso integrador tuviese que funcionar de manera vergonzante e, igualmente, discriminatoria. Pues, al final, las vías abiertas por la administración para la igualdad solo pasaban por que los negros agacharan la cabeza y blanquearan su cultura y comportamiento para, en definitiva, ser no-negros en un mundo de blancos.

- *Caza de brujas, pérdida de los valores tradicionales y caída de imperios*

Ahora bien, si Marco Aurelio es al tiempo Martin Luther King, J. F. Kennedy, o la idea primigenia de americanidad, ¿qué simboliza Cómodo? En el caso del perturbado sucesor del emperador filósofo nos encontramos directamente con la figura de McCarthy y sus cacerías. Frente a su persecución, los guionistas anteponen de nuevo algunos de los valores que consideran fundamentales para entender al estadounidense, como son la libertad de pensamiento y expresión y la idea de justicia. Como señalaría otra autora castigada junto a su marido, también escritor, por comunistas, no estaba en juego su militancia o ideología, sino el ideal democrático americano de la *generosidad de espíritu y la independencia de pensamiento* (Nigra y Pozzi 2004: 260).



Cómodo, ©Divisa Home Video

En esta obra, los guionistas, y puede que su director, sitúan, igual que Hellman y Miller en su obra, el individualismo estadounidense clásico y el principio de inocencia y justicia propio de su legislación (representado en la película por Livio), frente a los abusos de poder del Comité de McCarthy (Nigra y Pozzi 2004: 262-264). Finalmente, estos principios básicos de la americanidad pasan por encima del opresor, que acaba sufriendo las consecuencias definitivas de la búsqueda exacerbada de la justicia, que no son otras que el uso de la violencia como último recurso (5).

Con todo, estas reflexiones no parece que fueran el objetivo inicial de Anthony Mann con la película, sino que, más bien, tenía en mente hacer una reflexión dirigida al declive de los imperios y sus causas. El primer escenario estaría enfocado a la posibilidad de una crítica a la política de EEUU, a la pérdida de los valores y principios que habrían fundado la nación norteamericana en el siglo XVIII.

De acuerdo a las ideas de Richard Payne (2009: 119 y ss.) acerca de la cultura de la violencia en EEUU que equipara a la del mundo romano, su política de intervención militar, en este caso en Vietnam, impide en todo momento llegar a acuerdos en base a negociaciones que son imposibles por las diferencias culturales no comprendidas. Como ya hemos señalado, Marco Aurelio plantea en el film la opción de terminar con las guerras en términos pacíficos, pero parece de todo punto irrealizable. Sin duda, la descripción dada de Anthony Mann como un hombre profundamente patriota y aparentemente bastante conservador, podría inducir a pensar que sería incapaz de realizar dicha crítica, sin embargo, también es una constante bastante común a lo largo de la historia, que personajes de este estilo vean en los cambios esa pérdida de las costumbres y los valores y, más aún, a una edad avanzada.

Sin embargo, observando la trayectoria de A. Mann, todo parece indicar que su preocupación por la decadencia de EEUU tiene más que ver con el movimiento de rechazo a los valores tradicionales de éxito, confort, individualismo, y disciplina que surgió entre la juventud en la década de los 60' (Fernández de Castro y Blackmore 2008: 85). Frente al triunfo de los valores estadounidenses y la prosperidad que trajeron los años posteriores a la IIª Guerra Mundial, esta nueva década trajo consigo también una nueva generación de adolescentes que no habían vivido directamente el conflicto bélico y el estatismo les llevó a ansiar la transformación, que, sin amenaza externa efectiva, debía provenir del interior (Alonso 2008: 254).

Esta misma situación de pérdida de los valores y de decadencia moral se ve reflejada por algunos de los principales escritores del Imperio Romano a lo largo de su historia, ya desde el final de la República. Para la época que nos ocupa, la idea de caída de Roma debido a su declive moral y ético se relacionaba ya con la muerte de Marco Aurelio. Sin duda, entre los autores paganos, el que mejor refleja esta idea es Amiano Marcelino, que lo retrató en la segunda mitad del siglo IV incluyendo a cada grupo social sin excepción. Su visión es la más dura teniendo en cuenta que viene de una persona que mantuvo la fe en Roma frente al pesimismo derrotista de los cristianos, que achacaron su final a los vicios y los pecados de sus habitantes (Mitre, E. 2001: 215) (6).

Estas fueron las fuentes que utilizó y siguió a finales del siglo XVIII el historiador británico E. Gibbon para escribir su *Decline and Fall of the Roman Empire*, en el que la religión y los valores romanos tenían mucho que ver con dicha caída. En el propio film se hace hincapié en que esta obra fue fuente de inspiración para su guionización y es muy reveladora la reflexión de Mann en un artículo que escribió en 1964, en el que dijo: *if you read Gibbon, like reading Churchill, it is like seeing the future as well as the past. The future is the thing that interested me in the subject. The past is like a mirror; it reflects what actually happened, and in the reflexion of the fall of Rome are the same elements in what is happening today, the very things that are making our empires fall* (Mann 2009: 131).

Sin duda, a A. Mann le preocupaba sobremanera como se deterioraba la situación interna de los EEUU, pero otros autores también han propuesto que esta película se realizase como el colofón de una época que llegaba a su fin. Se refieren a que el director ya veía venir la mencionada crisis del cine clásico estadounidense, la crisis del imperio de los estudios de los años 20' y 30'. Las enormes producciones como *La Caída del Imperio Romano* fueron la respuesta del cine ante la pujanza de la televisión y la temática histórica el caballo de batalla para las mismas; con el final de este film, Mann mostraba su cara frente a la muerte del cine clásico, del género épico en sí (Paul 2013: 136-139) y, además, el final de su carrera (Roldán, 1999: 5-6 y 9).

Conclusiones

Como hemos venido señalando desde el principio, el medio cinematográfico debe entenderse en todo momento como un hecho social que, por lo general, como medio de comunicación de masas, especialmente el comercial, genera visiones imaginarias del mundo en las que favorece la expansión de la ideología del poder establecido ante la participación acrítica del espectador (Nigra 2004: 12).

Ahora bien, sin dejar de estar de acuerdo con Fabio Nigra (2004: 150) cuando apunta que al apelar al pasado para rodar una película, generalmente, no se debe a un interés real por la historia, sino por los beneficios obtenidos de la manipulación que de esos hechos se pueda realizar, como el generar consenso ideológico sobre temas del presente; a lo largo de nuestro trabajo hemos advertido como otros agentes relacionados con la creación del contenido cinematográfico pueden actuar del mismo modo, más o menos veladamente, para aportar visiones contrarias a la ideología y opinión vertida por el poder.

En *La Caída del Imperio Romano* (A. Mann, 1964), hemos visto como la Historia de Roma funciona casi exclusivamente para plasmar realidades y discursos propios de la década de 1960 en EEUU. Sin embargo, estos discursos no solo funcionaron en la dirección ideológica del orden establecido. Como señalamos, mientras que el principal interés del director podría haber sido el de expresarse sobre la pérdida de los valores que fundamentan el Imperio estadounidense, sus guionistas, aunque como ahora apuntaremos no afortunadamente, buscaron cualquier resquicio para introducir otras temáticas más políticas y sociales sobre las que generar opinión, y no precisamente en la línea ideológica del poder.

Nos encontramos con un mensaje antibelicista y de integración, pero la tendencia de estos izquierdistas a entender los valores primigenios de la nación americana como buenos, les lleva a cometer el error de pensar que fomentan una opinión realmente progresista o de cambio. En varias ocasiones, esta se acaba solapando con la de conservadores muy clásicos, que están en la línea de J. F. Kennedy o su sucesor L. B. Johnson.

En definitiva, hemos analizado cómo una película de romanos puede ser una película de los EEUU en los años 60'. Cómo la Historia del pasado puede ser utilizada con fines partidistas en cualquier momento.

Notas

(1) La mejor obra escrita hasta el momento para tratar y analizar nuevamente y de forma crítica estos tópicos historiográficos en torno a Marco Aurelio y Cómodo es, *Marco Aurelio: La miseria della filosofia* de Augusto Fraschetti (2008). En ella se pone en entredicho toda la historiografía al respecto, volviendo la mirada de la crisis imperial hacia el emperador “filósofo” y su gobierno.

(2) De cara a repercutir ideológicamente en la sociedad, el cine enfocó sus producciones para retratar la lucha contra su expansión del comunismo, con películas de espías, de la difusión de sus ideas o de enfrentamiento de bloques. En la Unión Soviética no faltaban casos y, de hecho, en 1962, tras un periodo de “deshielo”, el *Pravda* comenzó una campaña contra una supuesta desviación ideológica en el cine y su escasa utilidad de cara a inculcar el marxismo a las masas de la Unión Soviética (Hueso 1998: 111-116).

(3) También de fronteras, de su “Nueva Frontera”, habló Kennedy en la *Democratic Convention Acceptance* de 1960, cuando prometió, ante el bajón de la moralidad de la nación, que su gobierno se esforzaría por conducirla a la nueva frontera a través del *momento histórico que vivían los EEUU, equiparable al de la Guerra Civil, y que venía dado por el reto que suponía el avance del sistema comunista* (Grant 2014: 431).

(4) Curiosamente, a la muerte de Timónides descubrimos que además representaba otro de los principales aspectos de la ética en torno a la que se fundaron los EEUU, el cristianismo. De ahí que de su cuello cuelgue un crismón.

(5) El western, género por antonomasia para la trayectoria de A. Mann y para la cultura estadounidense, es la muestra eterna de la violencia como recurso último para impartir justicia (Alonso 2008: 245).

(6) Amiano Marcelino, *Rerum ...* 14. 6. y 28. 4; Jerónimo, *Epist.* 60, 16; 123, 16-17; Agustín, *Sermo* 81, 8; Salviano de Marsella, *De Gubernatione Dei*, VII.

Bibliografía

ALONSO M., *La ciudad en la cima. Viaje por la historia y cultura popular de Estados Unidos*, Tébar Flores, Madrid, 2008.

AVERBACH M., “Macartismo versus espíritu norteamericano: Scoundrel Time de Lillian Hellman y The Crucible de Arthur Miller”, en NIGRA F. y POZZI P., *Invasiones bárbaras: en la historia contemporánea de los Estados Unidos*, Maipue, Ituzaingó, Buenos Aires, 2004, 253-264.

BASINGER J., *Anthony Mann*, Filmoteca Española, San Sebastián-Madrid, 2004.

COMAS Á., *Lo esencial de... Anthony Mann*, T&B, Madrid, 2004.

FERNÁNDEZ DE CASTRO R. y BLACKMORE H., *¿Qué es Estados Unidos?*, Fondo de Cultura Económica de España, Madrid, 2008.

FRASCETTI A., *Marco Aurelio. La miseria della filosofia*, Laterza, Roma, 2008.

GIBBON E., *Historia de la decadencia y ruina del Imperio Romano*, I, Turner, Madrid, 1984.

GRANT S-M., *Historia de los Estados Unidos de América*, Cátedra, Madrid, 2014.

HUESO A. L., *El cine y el siglo XX*, Ariel, Barcelona, 1998.

MANN A., “Empire Demolition”, en WINKLER, M. M. (ed.), *The Fall of the Roman Empire. Film and History*, Blackwell, Oxford, 2009, 130-135.

MITRE E., “Roma y el fin del mundo antiguo desde la Edad Media”, en BRAVO G. (coord.), *La caída del Imperio Romano y la génesis de Europa: cinco nuevas visiones*, Editorial Complutense, Madrid, 2001.

NIGRA F., *Hollywood, ideología y consenso en la Historia de Estados Unidos*, Cátedra, Madrid, 2010.

NIGRA F. y POZZI P., *Invasiones bárbaras: en la historia contemporánea de los Estados Unidos*, Maipue, Ituzaingó, Buenos Aires, 2004.

PACHTER M., “American Identity”, Society and Values. The United States in 2005. Who We Are Today, Ejournal USA, vol. 9, num. 2, U. S. Department of State, Washington, 2004, 4-5.

PAUL J., *Film and the Classical Epic Tradition*, Oxford Univ. Press, Oxford, 2013.

PAYNE R., *La cultura de la violencia de EEUU. Choques con culturas distantes*, Ellago, Castellón, 2009.

POUSSAINT A. F., “El negro americano: la imagen de sí mismo y la integración”, en BARBOUR F. B., *La revuelta del Poder Negro*, Anagrama, Barcelona, 1993, 95-104.

ROLDÁN J. M., “La Caída del Imperio Romano”, en UROZ, J. (ed.), *Historia y cine*, Universidad de Alicante, Alicante, 1999, 5-57.

WILLIAMS R. F., “Negros en armas”, en BARBOUR F. B., *La revuelta del Poder Negro*, Anagrama, Barcelona, 1993, 155-168.

WINKLER, M. M., (ed.), *The Fall of the Roman Empire. Film and History*, Blackwell, Oxford, 2009.

ZINN, H., *La Otra Historia de los Estados Unidos*, Argitaletxe HIRU, Hondarribia, 2005.

Sección 2 Recientes filmaciones

EL FARO (R. Eggers, 2019)

The Lighthouse (R. Eggers, 2019)

Dr. Julen Ibarburu Antón
Historiador
Universidad de Granada

Recibido el 13 de Octubre de 2020

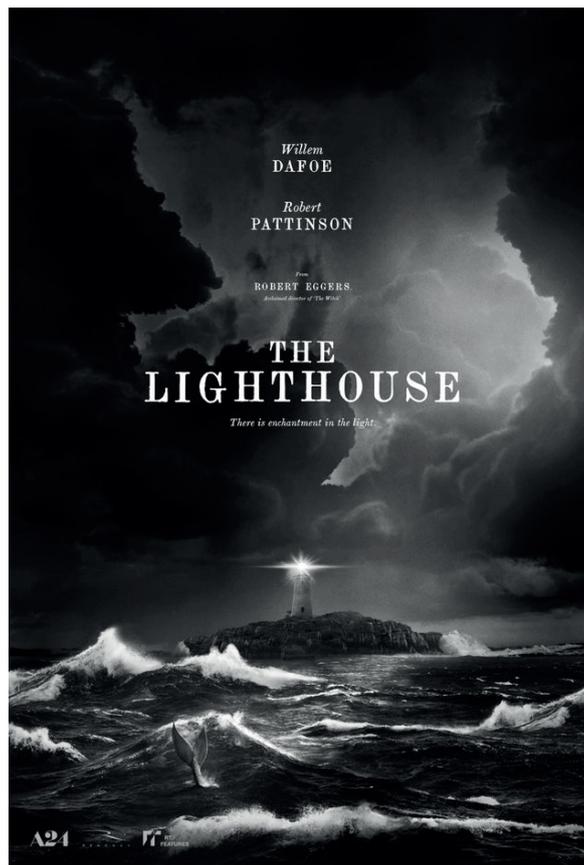
Aceptado el 10 de Noviembre de 2020

Resumen. El director norteamericano Robert Eggers presentó en el 2019 su segundo largometraje, *El faro*, una película de terror que partía de la simple premisa de dos fareros aislados en mitad del Océano Atlántico en el siglo XIX, para profundizar en el subconsciente individual y en las tradiciones grecolatinas y judeocristianas. A través de este ensayo analizaré los variados niveles de lenguaje en torno a los que se articula el film, con especial atención a los códigos que Eggers usó para reconstruir su particular visión del pasado. Las dinámicas establecidas entre los dos personajes serán, a su vez, objeto de mi atención por medio del análisis del contenido alegórico de las tramas.

Palabras clave. *The Lighthouse*, *El faro*, Robert Eggers, Cine de terror, Historia cultural.

Abstract. North American film director Robert Eggers released in 2019 his second movie, *The Lighthouse*. This horror movie is based on a plot that revolves around two lighthouse keepers, isolated in the middle of the Atlantic Ocean. The narrative happens in the 19th century, going deep into the subconscious of both men and revisiting different aspects of Greco-Latin and Christian religious traditions. Throughout this paper, the various levels of language around which the film is articulated are discussed. Special attention is given to the codes that Eggers have used to reconstruct a particular vision of the past. The dynamics established between the two characters and the allegorical content of the plot are also analysed.

Keywords. *The Lighthouse*, *El faro*, Robert Eggers, Horror movies, Cultural History.



©Universal Pictures Spain

La relación entre el Mar y el ser humano ha sido siempre tormentosa, su constitución de espacio interminable y desconocido ha facilitado su conexión con el imaginario fantástico de las civilizaciones. No es extraño así que numerosos escritores y artistas hayan explorado sus fondos y corrientes desde el género de terror y fantasía. La explosión de lo misterioso que trajo el Romanticismo aportó una primera generación de autores fascinados —¿aterrados?— por los océanos: Samuel Taylor Coleridge y William Wordsworth son nombres clave, pero ya avanzando el siglo XIX y llegando a principios del siglo XX escritores como Julio Verne, William Hope Hodgson o H.P. Lovecraft profundizaron en los aspectos más mórbidos y terribles de los mares (1). No pueden olvidarse las contribuciones de Koji Suzuki, autor de la colección de relatos reunida bajo el nombre de *Dark Water* (Suzuki 2015). El mundo del celuloide ha emulado el trabajo de investigación realizado desde las artes literarias y así, casi desde el nacimiento de este arte, se aprecian títulos que discurren en el mar: *20.000 leguas de viaje submarino* (S. Paton 1916) es probablemente la pionera (Taves 1996).

Vinculada a esta corriente de terror salado aparece en 2019 *The Lighthouse*, el segundo largometraje del director norteamericano Robert Eggers, quien ha mostrado un profundo interés por los aspectos del pasado. Si *The Witch* (R. Eggers, 2015) ambientaba sus tramas en la Nueva Inglaterra colonial del siglo XVII a través de las inquietudes de una colona adolescente, *The Lighthouse* se sitúa en la misma zona espacial 200 años después. En torno a 1890 el veterano farero Thomas Wake, interpretado por Willem Dafoe, es enviado junto a un aprendiz, Ephraim Winslow, Robert Pattinson, a una isleta perdida en mitad del Atlántico Norte, donde deberán velar por el cuidado y manejo de un faro. Los dos hombres harán frente al aislamiento en un entorno hostil y a sus propios demonios personales. Como sucedió con *La bruja* (nombre bajo el que se distribuyó en España) para Eggers el pasado no es un mero contexto en el que narrar una historia cotidiana, sino que actúa como vértice de los sentires y las historias de los protagonistas, que muchas veces rozan la pura escatología, aproximando la cinta a las vitalistas obras de Pasolini. En este sentido, se trata de una cinta profundamente atmosférica, el

paisaje —las edificaciones y el clima— actúa como un personaje más. Rodada en blanco y negro y en 35mm la cercanía respecto de cintas clásicas como *Vampyr* (C. Dreyer, 1932), *La carreta fantasma* (V. Sjöström, 1921) o *La muerte cansada* (F. Lang, 1921) es mayúscula, pero también a obras menos conocidas por el gran público como *Onibaba* (K. Shindo, 1964), por las que el director se siente influenciado (Eggers 2019).

Nos encontramos ante un medio hostil en el que conviven dos personajes antagónicos y que constituyen dos grandes cuerpos simbólicos, arquetipos dentro de la cultura occidental. El viejo y el joven, el maestro y el aprendiz, la tradición y la novedad. La fricción entre sus personalidades es el motor de la película. *The Lighthouse* es una cinta de tránsito personal entre los personajes, la pugna se establece contra todos los elementos que los rodean: el compañero, el medio y los deseos de cada uno de ellos. El faro actúa como núcleo de sus pasiones en torno a las cuales se articula toda la historia, la luz que emana de la edificación es su sagrado deber.



Los protagonistas y el faro, ©Universal Pictures Spain.

Eggers se ha apoyado en una intensa labor de construcción de un pasado mítico en el imaginario europeo, para ello contó con la creación física de los edificios y un atrezzo y un vestuario significativamente próximos a los códigos visuales asociados a la cultura naviera. Es difícil no reconocer en la cara del severo Thomas Wake al cartero Joseph Roulin de Van Gogh, o el gesto duro del capitán Ahab interpretado por Gregory Peck. Posiblemente uno de los puntos donde Eggers se recrea con mayor fuerza es en la composición de los cuerpos y la creación de escenas con una viveza asombrosa, la influencia del pintor británico William Blake se puede palpar en muchos momentos. Las proximidades con *Red Dragon* o *Nabucodonosor* son claras.

El lenguaje es otro aspecto fundamental dentro de *The Lighthouse*, una tarea complicada para huir del estereotipo del pirata de dibujos animados. La influencia de William Hope Hodgson y Samuel Taylor Coleridge es clara, así como los terrores marinos de H. P. Lovecraft, y el estudio del lenguaje marítimo del siglo XIX, como señalaba el propio director (Eggers 2019: entrevista en el Lincoln Center). La construcción de una dialéctica —llamémosla— salada se asentó en los trabajos de la escritora norteamericana Sarah Orne Jewett sobre la cultura marinera en *Tales of New England and Strangers and Wayfarers* (Eggers 2019: entrevista en el Lincoln Center).

Estos elementos contribuyen a convencernos de que estamos asistiendo a un espectáculo profundamente histórico, sin embargo, al igual que sucedía en *The Witch*, no sólo los adornos resuenan a nuestra imagen del pasado, sino que las inquietudes y tensiones que afectan a los protagonistas se rigen por problemáticas profundamente ancladas en la historia del pensamiento occidental.

Si sometemos al film a un análisis histórico profundo es posible detectar dos amplios conjuntos culturales y religiosos. El primero de ellos se relaciona con los mitos homéricos y el panteón grecolatino. De esta forma, el mito de Prometeo parece claro como influencia fundamental en la película. La búsqueda de la iluminación —en un sentido casi literal— acecha a Pattinson desde el comienzo de la cinta y lo rodea en todo momento de claros símbolos que repercuten en el imaginario colectivo del mito. De igual forma, las referencias a los pobladores sobrenaturales del mar son constantes: Poseidón, Proteo, las sirenas o los tritones, aparecen constantemente en las tramas, personajes muy comunes en el imaginario del marinero europeo de la época.

Sobre la esencia clásica de la película se alza un sentido más católico y, de nuevo como sucedía en *La bruja*, vinculado con los sistemas mentales del cristianismo. El presupuesto de partida de los dos personajes es sencillo: pasar cuatro semanas trabajando en el faro hasta que lleguen sus sustitutos. Se trataba de un trabajo duro, alejado de la sociedad y que atraía a determinadas personalidades. Durante la estancia Winslow está obligado a trabajar para mantener en funcionamiento el faro, mientras que Wake parece ocioso y satisfecho con su posición de guardián de la luz. Las referencias al trabajo, el esfuerzo y el fuego bien podrían relacionarse con la purga de los propios pecados en el Purgatorio cristiano, metáfora sobre la que volveremos más adelante y que, a su vez, recrea las tareas de Hércules o el castigo paradigmático de Sísifo con su piedra, con Pattinson cargando por las escaleras un pesado tonel.

La relación entre los dos personajes está vertebrada a través de la disputa por la autoridad sobre la luz del faro. Wake actúa como férreo guardián de su luminosidad, mientras un maltratado Winslow no cesa en su obsesión por poder alcanzarla. Así afirma T. Wake: *Take your duties, the light is mine.*



La luz del faro, ©Universal Pictures Spain.

Los dos fareros aparecen rodeados de múltiples símbolos cristianos fácilmente reconocibles por el espectador, así a cada uno de ellos parecen serles asociados unos pecados capitales concretos. Si el joven Ephraim es sin duda lujurioso, airado o envidioso, el veterano Thomas hace gala de una tremenda soberbia, avaricia y gula. La pereza quizá sea el más complicado de identificar, pasando de un lado a otro de los bandos en forma de acusación. En esta línea de contenido bíblico, Wake se

identifica con el apóstol San Pedro, guardián de las llaves —físicas y simbólicas— de los Cielos, no es casual que este fuera pescador. Asimismo, el anciano farero cuenta con su propio evangelio, un cuaderno donde evalúa a su compañero, apuntando sus faltas y sus valores.



Thomas Wake, ©Universal Pictures Spain.



Ephraim Winslow, ©Universal Pictures Spain.

El entorno en el que conviven acompaña esta sensación y es que junto con mitos de la cultura marinera, como los *doldrums*, los momentos sin viento, o el fuego de San Telmo, luminosidad que en ocasiones aparecía sobre los navíos, se presta especial atención a la simbología de las gaviotas como reencarnación de las almas de los marineros ahogados en la mar. Matar a uno de estos animales supone una transgresión terrible. Cuando, tras esperar al ansiado relevo, ven que este no va a llegar, los ánimos se tensan y un Pattinson frustrado acaba con uno de estos animales, los cuales no habían dejado de asediarlo desde el comienzo del film. Este es el punto fundamental de la película. Los desesperados personajes se internan desde entonces en una espiral de autodestrucción y embrutecimiento a golpe de alcohol y trabajo.



Disputa entre ambos, ©Universal Pictures Spain.

Entre espirituosos y bailes se precipitan ambos hombres al final, confesando sus crímenes hasta el punto de que llegan a confundirse el uno con el otro. La disolución de la identidad acompaña a Ephraim a un final de tono profético: en un episodio de violencia acaba con Wake, degradándolo a todos los niveles.

Al fin conseguirá su ansiada luz, alcanza el Empíreo, pero en una maniobra no permitida y por la que es castigado. Un Winslow roto contra las rocas sirve de banquete a las gaviotas. Una picotea su hígado, ¿o es el de Prometeo?

En este sentido, Eggers muestra un abierto interés por las estructuras y sistemas de pensamiento del pasado, en un inocente ejercicio de aislamiento del presente (Rose 2020). Al igual que sucedía con *The Witch*, *The Lighthouse* se mueve en terrenos estéticos y simbólicos vinculados con anteriores sistemas de pensamiento: las problemáticas y las tensiones generadas entre los dos personajes tienen escaso reflejo en la actualidad. Resulta difícil sentirse identificado con ninguna vivencia de ellos. No obstante, la cinta consigue atrapar a través de lo terrible, como un ejercicio apasionado de *voyeurismo* criminal. Los símbolos empleados beben de la tradición grecolatina y la mística judeocristiana, las columnas más visibles del pensamiento occidental.

No es la película sino un resumen de la tradición intelectual y religiosa de Occidente en la forma de un cuento marinero del Atlántico Norte cargado de metáforas. El espacio marítimo del siglo XIX presencié las tensiones de los sistemas mundo ideados por Wallerstein entrando en conflicto entre ellos al tiempo que una industrialización feroz imponía las nuevas formas de hacerse a la mar desde el siglo XVIII y surgían otros sistemas de sociabilidad y asociación (Rediker 2019). En parte, la representación del faro bebe de la concepción del espacio marítimo como un terreno productivo. La labor es dura, pero los beneficios compensan generosamente al desgraciado Ephraim. La isla actúa de esta forma como una *heterotopía*, un espacio determinado por los vínculos que produce, con códigos de entrada y de salida, y que imponen rutinas diferenciadas de los tiempos normales de vida (Foucault 1986: 22-27). La isla como zona donde purgar los pecados del joven farero y el faro como posibilidad remota de ascenso futuro juegan con las pruebas y tentaciones que debe superar para alcanzar el Empíreo. La disrupción de los códigos impuestos por la isla trae el castigo sobre los personajes hasta su sentencia final. Otro aspecto interesante es la tensión entre lo húmedo y lo seco a lo largo de la película, categorías próximas a lo *crudo* y lo *cocido* de Lévi-Strauss, o a las sociedades líquidas de Bauman, en cuanto a que comparten esa vinculación con lo concreto para partir hacia la abstracción de sociedades complejas. A lo largo de *El faro* la progresión entre el terreno seco, la isla y los propios

personajes, se va distorsionando hasta que estos mismos acaban prácticamente inundados. El océano como representación de la nada, el vacío, consume paulatinamente a Wake y Winslow como metáfora de la muerte próxima.

A modo de conclusión, tan sólo señalar que Eggers ha planteado constantemente su *näive* deseo por crear una obra de sensibilidad histórica. Si bien tal hecho constituye un imposible, el director despliega un sinfín de recursos destinados a maquillar la vida moderna y convencer al espectador de que asiste a una —tan psicodélica como personal— reproducción del pasado. Es consciente de ello, en una entrevista en el Lincoln Center señalaba cómo su producto no es sino una interpretación del pasado, al igual que un museo. No obstante, el trampantojo de vestuario y atmósfera no funcionaría sin una sensibilidad y tramas profundamente imbricadas en el subconsciente occidental. He aquí donde reside la habilidad del director norteamericano. La búsqueda de lo extraño como forma de representar el pasado no es nueva, Fellini en su *Satyricon* ya siguió esta vía, como bien ha señalado Francisco Salvador Ventura (Salvador 2011: 350-352).

El faro constituye así una pieza espléndida de reflexión sobre nuestro pasado y una muestra de su interpretación a partir de los códigos personales del director desde el lenguaje del terror. Eggers al construir su representación ha logrado capturar una parte del espíritu de la época en una fantástica paradoja.

Notas

(1) Especialmente notable, y bastante menos conocidos que la obra de Lovecraft, son los textos de Hodgson (2010).

Bibliografía

EGGERS R. Entrevista en Reddit (septiembre-2019).

https://www.reddit.com/r/movies/comments/doaf6j/hi_im_robert_eggers_cowriterdirector_of_the/ [4-10-2020]

EGGERS R. Entrevista en el Lincoln Center (24-octubre-2019) [2-10-2020] https://www.youtube.com/watch?v=D-1nK0M7T4Iw&ab_channel=FilmatLincolnCenter

FOUCAULT M. y MISKOWIEC J., “Of other spaces”, *Diacritics* 16-1 (1986), 22-27.

HODGSON W. H., *Los mares grises sueñan con mi muerte. Cuentos completos de terror en el mar*, Edición de José María Nebreda, Valdemar, Madrid, 2010.

REDIKER M., *Entre el deber y el motín. Lucha de clases en mar abierto*, Antipersona, 2019.

ROSE S., “The Lighthouse director Robert Eggers on storms, seagulls and spraying Robert Pattinson with a hose”, *The Guardian* (15-enero-2020) [2-10-2020].

SALVADOR VENTURA F. J., “Dos fuentes para recrear la Roma altoimperial. La matrona de Éfeso y la fiesta de la risa en el “Fellini-Satyricon””, *Habis* 42 (2011), 339-352.

TAVES B., “A Pioneer Under the Sea”, *Library of Congress Information Bulletin* 16 (1996).

Sánchez Carrasco, Juan José, Saladino en *El Reino de los Cielos* (R. Scott, 2005), del personaje al mito y del mito a la leyenda, *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 24, 2020, pp. 25-33.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 3.1 A propósito de...

SALADINO
EN *EL REINO DE LOS CIELOS* (R. Scott, 2005),
DEL PERSONAJE AL MITO Y DEL MITO A LA LEYENDA

Saladin
in The Kingdom of Heaven (R. Scott, 2005),
from character to myth and from myth to legend

Grad. Juan José Sánchez Carrasco
Historiador
Universidad de Granada

Recibido el 13 de Febrero de 2020
Aceptado el 29 de Abril de 2020

Resumen. Tras el atentado de las torres gemelas del 11 de septiembre de 2001, la concepción del terrorismo cambió para siempre, teorías racistas volvieron a estar a la orden del día y se generó una ola de islamofobia a la par que EEUU invadía Afganistán e Iraq. En este contexto político e ideológico, Ridley Scott rodó el film *El reino de los cielos* que se estrenó en el año 2005. En el film critica abiertamente el fanatismo religioso, demostrando que las personas pueden convivir en paz independientemente de su credo o religión, pero, por culpa de extremistas, los conflictos iniciados en nombre de una religión pueden ocasionar guerras con mucha facilidad.

Palabras clave. Islam, Cruzadas, Terrorismo, Yihad, Saladino.

Abstract. After the September 11, 2001 attacks against the USA and the destruction of Twin Towers in New York, the concept of terrorism have changed. Racist theories became once again a global issue and a wave of islamophobia was generated with the USA invasion of Afghanistan and Iraq. In this political and ideological context, Ridley Scott directed *Kingdom of Heaven*, which premiered in 2005. The film criticizes religious fanaticism, showing that people can live in peace regardless of their creed or religion. Nevertheless, conflicts created by religious extremists can provoke wars very easily.

Keywords. Islam, Crusades, Terrorism, Yihad, Saladino.

Cada película es hija de su tiempo, ninguna es ajena a los condicionantes sociopolíticos imperantes en el momento en que fue grabada, y al estar hechas por humanos, la subjetividad es inherente a todos los filmes, mostrando, en unos de forma más acuciada, y en otros de forma clara, la opinión política del director. Algunos filmes son por ello verdaderos escaparates políticos.

El cine cambió para siempre a finales de los años 80 cuando ocurrió uno de los hechos históricos más importantes del Siglo XX: la caída del Muro de Berlín. Con este acontecimiento se ponía fin a medio siglo de Guerra Fría y a la polarización del mundo en dos bloques antagónicos: capitalista y comunista. Parecía que el desenlace era que el capitalismo había ganado la pugna por ser el modelo político y social a nivel global. En estos años de euforia occidental surgen varias teorías nada inocentes. La primera de ellas la plasmó en 1992 Francis Fukuyama, celebre politólogo americano de raíces japonesas en su obra: *el fin de la Historia y el último hombre* (1). La filosofía teleológica hegeliana influía profundamente en el libro. El fin de los tiempos había llegado con la caída del Muro de Berlín. Fukuyama afirmaba que la lucha ideológica humana había concluido con el triunfo del capitalismo, el mundo se regía política y económicamente por el libre Mercado, y que todos los acontecimientos históricos relevantes ya habían ocurrido.

La segunda teoría fue esgrimida en 1993 por Samuel Phillips Huntington, profesor de Ciencias Políticas en la Universidad de Harvard y miembro del Consejo de Seguridad Nacional de la Casa Blanca. En primera instancia escribió un artículo que amplió y publicó como libro en 1996 con el título *El choque de civilizaciones: y la reconfiguración del orden mundial* (2). En él, venía a decir que el mundo está formado por varias civilizaciones en continuo conflicto y avisa de que las naciones occidentales podrían perder su preponderancia si no se dan cuenta de la naturaleza del problema. Huntington fue bastante criticado ya que la obra fue vista como una forma de legitimar la intervención de países occidentales en otros países en vías de desarrollo. En la obra llega a sugerir que los países occidentales deben abandonar la democracia. Atendiendo a los antecedentes de Huntington, el cual aprobaba el bombardeo con napalm y agente naranja sobre la población civil durante la Guerra de Vietnam para evitar que apoyasen al Vietcong, no podemos extrañarnos de las críticas muy duras hacia su persona que llegan a tildarlo de racista y que su obra hace apología al odio y a la intolerancia.

Lo que realmente subyacía bajo esta teoría era crear miedo y recelo en la sociedad. Sin el antiguo enemigo de los gobiernos occidentales, el comunismo, era necesario volver a crear un enemigo para tener controlada la mentalidad de la masa social y que la opinión pública viese con buenos ojos posibles intervenciones militares occidentales en países árabes. El mensaje en principio no tuvo mucho impacto hasta el día en el que el mundo cambió, el 11 de septiembre de 2001. Con el ataque terrorista en el World Trade Center y la destrucción de las Torres Gemelas, símbolo del capitalismo en pleno corazón de Manhattan, el mundo fue testigo de una nueva forma de guerra, el terrorismo internacional, del que ya existían precedentes, pero jamás de una escala como lo vivido en Nueva York. Fue en este momento, cuando la obra de Huntington volvió a la palestra, se generó por todo Estados Unidos una ola de islamofobia y dos personajes pasaron a ser los enemigos número uno; Osama Bin Laden, líder de Al-Qaeda, organización terrorista que se atribuyó la autoría del atentado en nombre de la yihad (volveremos sobre esto más adelante) y Sadam Husein, presidente de Iraq. Desde una concepción política y religiosa, ambos solo tenían dos cosas en común: que eran musulmanes y sus ideas anticolonialistas y anticapitalistas. Pese a que los dos eran suníes, Sadam pertenecía al partido Baaz Árabe Socialista, que poco o nada tenía que ver con la mentalidad muyahidín de Osama Bin Laden. De hecho, Sadam despreciaba a Bin Laden y jamás tuvo contactos con él.



©www.antena3.com

La reacción al atentado no se hizo esperar, el ejército estadounidense atacó Afganistán el año 2001, supuesto refugio de Bin Laden. En 2003, solo dos años después George Bush ordenó la invasión de Iraq. En la cual participaron Inglaterra y España. Los argumentos esgrimidos para justificar la intervención en Iraq fueron muy pobres, en primera instancia se intentó vincular a Osama Bin Laden con Sadam Husein. Posteriormente al ver que la opinión pública se planteaba la veracidad de tal vinculación, se acusó a Sadam Husein de genocidio contra el pueblo kurdo y que su régimen producía armas de destrucción masiva que eran una amenaza para la seguridad mundial. Tras ambas actuaciones bélicas se estrenó *Kingdom of Heaven* (2005), dirigido y producido por Ridley Scott. El guion es de William Monaghan y cuenta con un reparto de actores bastante reconocidos, como Orlando Bloom, Jeremy Irons, Eva Green, Liam Neeson o Ghassan Massoud, que dio vida a Saladino, protagonista del presente artículo. La película tuvo una buena aceptación en taquilla, con una recaudación de 164 millones de dólares y se rodó en algunos monumentos que desgraciadamente hoy no existen debido a la Guerra de Siria, como el Krak de los caballeros. Ridley Scott, al igual que en otras de sus películas históricas como *Black Hawk Down* (R. Scott, 2001), fue bastante crítico con la intervención occidental en países en vías de desarrollo y extrapoló el conflicto bélico existente durante la coyuntura histórica en la que se rodó y estrenó el film con la época de las cruzadas.

La trama de la película narra los hechos previos a la conquista de Jerusalén por parte de Saladino en el año 1187 y que dio origen a la mítica tercera cruzada. En ella, y sin ningún tapujo, muestra el fanatismo religioso cristiano que causó la caída de la ciudad, ya que Saladino es mostrado en todo momento como un enemigo respetuoso, noble y sin esa ultraortodoxia que demuestran los caballeros templarios. Poniéndonos en contexto histórico, las cruzadas fueron nueve campañas militares organizadas por distintos nobles, ciudades y reyes europeos y bizantinos entre los siglos XI y XIII. La primera fue la que tuvo más repercusión ya que se conquistó Jerusalén y se crearon varios reinos y principados latinos. La cuarta ocasionó el saqueo de Constantinopla en el año 1204 por parte de los cruzados y la octava y novena, ya en la segunda mitad del siglo XIII, y ambas encabezadas por el rey francés Luis IX, tuvieron como objetivo Egipto y Túnez, zonas alejadas del epicentro de las anteriores cruzadas y que se realizaron más como acciones de saqueo que de conquista. El punto de partida de este fenómeno fue la convocatoria de la cruzada durante el Concilio de Clermont en el año 1095 en la que el papa Urbano II utilizó este argumento para canalizar la violencia nobiliaria europea contra el Islam y así afianzar el poder papal. La conquista de Jerusalén en el año 1099, en la que en un acto poco tolerante los cruzados pasaron a cuchillo a todos los habitantes de la ciudad, hombres, mujeres y niños, independientemente de la religión que profesasen, ya que según las crónicas, cristianos y judíos fueron asesinados junto a miles de musulmanes y la sangre de las víctimas cubría hasta los tobillos por las calles de la ciudad. Tal matanza sentó las bases de un miedo patológico en los

momentos previos a la reconquista de la ciudad por parte de Saladino casi un siglo después, ya que los cristianos sitiados temían un acto de venganza que igualase al cometido por los cruzados cuando tomaron la ciudad.



©Hispano Foxfilms S.A.E.

Durante todo el film se ve el enfrentamiento entre las dos religiones y culturas, la cruzada contra la yihad. La cruzada caracterizada por el grito de guerra de los caballeros templarios *Deus Vult* (dios lo quiere) es un concepto jurídico religioso proclamado por bula papal. Su objetivo era erradicar a los herejes, se perdonaba el asesinato de los infieles, es más, otorgaba un lugar en el cielo y se buscaba conquistar los lugares santos de la cristiandad ocupados por los musulmanes. No obstante, el término de cruzada no solo fue esgrimido contra los musulmanes, pues durante la Edad Media fue convocada una cruzada contra los cátaros en el Languedoc y los caballeros teutones usaban ese término para justificar sus ataques a los pueblos eslavos.

El termino yihad es más complejo ya que tiene varias interpretaciones y ha sido tergiversado durante el siglo XX. Si atendemos a la raíz de la palabra *yhd*, su significado es esfuerzo, entendido desde una forma personal y espiritual para ser un buen musulmán. En el Corán aparece 41 veces la raíz en cinco formas distintas, yihad como tal aparece 4 veces y no con significado bélico. La palabra árabe para combatir es *qatala*, que aparece muy poco relacionada con la palabra *yihad*, siendo solo un 1,5% del contenido del Corán, lo que desmiente la teoría ampliamente extendida de que el libro sagrado musulmán es una obra violenta (3).

El concepto tiene tres fases durante la vida de Mahoma, la primera de ellas se da en la Meca antes de la Hégira, entre los años 610 y 621, cuando el profeta prohíbe luchar incluso si sus seguidores son atacados (Corán 5:13; 23:96; 73:10; 88:22). La segunda fase coincide con la estancia de Mahoma en Medina entre los años 622 y 630, en ella justifica combatir sólo en legítima defensa, no agredir a nadie y no excederse en caso de tener que luchar (Corán 2:190). Debemos tener en cuenta que en esta época Medina sufrió

varios ataques entre los que podemos destacar las batallas de Badr y la de Uhud. La última fase coincide con la vuelta de Mahoma a La Meca en el año 630. Tras ajusticiar a los que le habían injuriado y a los apóstatas, el profeta ordena extender el Islam, luchar contra los infieles, entendiéndose cómo aquellas tribus árabes que no se querían islamizar y siempre respetando a los dihmies (cristianos y judíos o gente del libro), mujeres, niños y ancianos. (Corán 2:9:36). El concepto de yihad como guerra santa extendido de forma general, se da en Oriente Medio durante el siglo XII en plena época de las cruzadas, y es acuñado bajo el gobierno de Nur-al-Din y con idea defensiva, ya que los cristianos habían fundado desde la conquista de Jerusalén en el año 1099 una serie de reinos y principados en Asia Menor y orillas del Mediterráneo: el Reino de Jerusalén, el Principado de Antioquía, el Condado de Edesa y el Condado de Trípoli. Desde ellos amenazaban constantemente los territorios musulmanes.

Tras lo visto, y volviendo brevemente al contexto histórico actual, el término yihad esgrimido por grupos terroristas islámicos como Al-Qaeda o ISIS, es una tergiversación del concepto de guerra santa y lo emplean con el argumento de la legítima defensa. No obstante, las corrientes radicales a las que pertenecen estos terroristas no son reconocidas ni apoyadas por las escuelas jurídicas del Islam. De hecho, un atentado en el que se mata indiscriminadamente a mujeres, niños o ancianos, amén de otros musulmanes, contradice frontalmente el Corán. Por ello estos deleznable actos no son parte del Islam por mucho que sus autores digan profesar esa religión. Con el agravante de que por desinformación, o simplemente con el fin de generar más islamofobia, los medios de comunicación titulan este tipo de atentados con el epíteto “atentado yihadista” o terrorismo “yihadista”, cuando el término correcto sería terrorismo.

Con todo el contexto histórico explicado nos centramos ya en el protagonista del presente artículo Al-Nāsir Ṣalāḥ ad-Dīn Yūsuf ibn Ayyūb, conocido en occidente como Saladino. En la película fue encarnado por el actor sirio Ghassan Massoud, fue elegido porque pertenece a la misma escuela jurídica islámica que el propio Saladino y su forma de entender el Islam, salvando la distancia que los separa y los distintos periodos históricos en el que ambos han vivido, es muy parecida.

Pero ¿Qué sabemos de Saladino? Saladino nació en la ciudad de Tikrit en la actual Iraq en el año 1138 y murió en Damasco en el año 1193. Era de etnia kurda y entró en la escena pública tras participar en varias campañas militares bajo el mando de su tío Shirkuh. Actuó igual que muchos de sus compatriotas kurdos, quienes se ofrecían como mercenarios para luchar contra los cristianos o en las disputas locales entre los selyúcidas y caudillos árabes como Nur-al-Din. Saladino era suní de la escuela jurídica shafi'i, su idea fue unificar políticamente Oriente Medio, primero acabando con el Califato Fatimí, ya que su chiismo era concebido como una herejía. Aprovechando una disputa dinástica, Nur-al-Din envió un ejército a Egipto dirigido Shirkuh al que acompañaba un joven Saladino que contaba con unos 26 años de edad. Shirkuh llegó al cargo de visir, que heredó tras su muerte Saladino. Respetó al último califa fatimí Al-Adid hasta el día de su muerte convirtiéndose en sultán de Egipto en 1171 y enemistándose con Nur-al-Din. Tras la muerte de éste en 1174, Saladino conquistó Siria y desde el año 1175 se dedicó a su siguiente objetivo, expulsar a los cruzados.

Siendo ya sultán de Egipto y de Siria y tras una serie de campañas contra los cristianos firmó una tregua con Balduino IV de Jerusalén en 1180 que fue secundada por los señores de los otros principados y condados. Mediante la tregua, los lugares santos del Islam que estaban en territorio conquistado por los cristianos podían ser visitados por los musulmanes. Pero a la muerte del rey cristiano por causa de la lepra en el año 1185, y tras la muerte de su sobrino Balduino V un año después, dejó el trono de Jerusalén en manos de la madre de Balduino V, Sibila, y de su marido Guido de Lusignan. A la tensa situación política en Jerusalén en la que varios bandos y conspiraciones se sucedieron por el trono, debemos sumar la declaración formal de guerra por parte de Saladino cuando un grupo de caballeros templarios asesinaron a todos los integrantes de una caravana de peregrinos que iban a La Meca, en la que viajaba una hermana del sultán.



Saladino, ©Hispano Foxfilms S.A.E.

El fanatismo del rey consorte de Jerusalén, Guido de Lusignan, caballero de la Orden del Temple, que había ordenado el ataque a la caravana, dio el *casus belli* a Saladino para emprender la conquista de Jerusalén. Venció al ejército cruzado en la Batalla de los Cuernos de Hattin, tras una mala estrategia por parte de los cristianos que marcharon varios días por el desierto sin suficiente agua. A la victoria debemos sumar que tomó como prisioneros a los maestros de las tres grandes órdenes de caballería (Temple, Hospital y Santo Sepulcro), a muchos nobles y al propio rey consorte de Jerusalén. Haciéndose también con una de las reliquias más sagradas de la cristiandad, un fragmento de la Vera Cruz, reliquia que esgrimía el ejército cruzado pensando que con él no podrían ser derrotados en batalla. Posteriormente sitió Jerusalén, que se defendió cómo pudo bajo las órdenes del caballero Balián de Ibelín. Ante el miedo de los cristianos de que Saladino pasase a cuchillo a todos los habitantes de la ciudad, al igual que había ocurrido en el año 1099 con la conquista cruzada, Balián amenazó con quemar Jerusalén hasta los cimientos, destruyendo los lugares sagrados de las tres grandes religiones monoteístas. Ante esto, Saladino ofreció unas ventajosas condiciones de rendición entre las cuales estaba la amnistía, escolta y protección de la población civil hasta lugares cristianos. Tales condiciones fueron aceptadas por Balián que rindió la ciudad. Durante la capitulación y ante la pregunta del caballero cristiano “¿Cuánto vale Jerusalén?”, Saladino contestó con unas enigmáticas palabras “nada, todo”, tal y como aparece en el film *Kingdom of Heaven*. Estos hechos acaecidos en 1187 provocaron la tercera cruzada, a la que acudieron entre otros el emperador del Sacro Imperio Romano Germánico Federico I Barbarroja y reyes europeos como Felipe II Augusto de Francia o Ricardo Corazón de León de Inglaterra. Tras varios años de lucha y con otro episodio de barbarie en la que los cruzados mataron a más de 2000 civiles en San Juan de Acre, solo consiguieron una tregua con el ya mítico sultán y la libertad de visita a los lugares de culto. Tras su muerte en 1193 ya se había convertido en un personaje legendario y en occidente se le veía como el modelo de caballero perfecto que encarnaba todos los valores del medievo.

¿Pero cómo se ha construido la imagen de Saladino en Europa que ha llegado hasta la actualidad? La fuente más rica sobre Saladino con algunos de sus pasajes reflejados en el film es *Las Cruzadas vistas por los árabes* de Amin Maalouf (4), magnífica obra realizada mediante la transcripción de documentación y crónicas árabes medievales. Sin embargo, su fama empezó en Europa a finales del siglo XII con las historias que contaban los cruzados tras su regreso de Tierra Santa y todos coincidían en que era cortés, generoso y sabio, fiel a su religión, pero sin fanatismo. Debemos sumar a estas historias una serie de leyendas en las que Saladino aparecía disfrazado de peregrino, pastor o comerciante y aconsejaba a los cristianos que volviesen a Europa. No obstante, no podemos obviar que con los prisioneros de guerra y siguiendo los cánones de la época se seguían dos políticas, si se podía obtener un rescate por el cautivo se trataba bien al preso esperando el dinero. En caso contrario, se le exigía el proselitismo y ante el fanatismo imperante muchos caballeros preferían la muerte antes de convertirse al Islam.

La figura de Saladino ofrece algunas contradicciones en su comportamiento como sultán que no eran entendidas por sus correligionarios. A tenor de las crónicas, parece ser que era una persona sensible de lagrima fácil y que en ocasiones ante civiles cautivos que apelaban a su bondad y generosidad él mismo pagaba el rescate para que pudieran regresar a Europa, lo que alimentaba la leyenda que se estaba fraguando. Es tal el número de cristianos que redimió que a su muerte sólo dejó como herencia dos lingotes de plata. Lágrimas brotaban de sus ojos cada vez que tenía que officiar el entierro de los hombres que habían muerto a su mando. Lágrimas que debemos interpretar como un signo inequívoco de bondad y humanidad. Saladino en pocos siglos pasó a ser una leyenda en la mentalidad popular europea, un ejemplo de ello lo tenemos cuando a principios del siglo XIV, Dante lo incluyó en *La Divina Comedia* (5), obra de una importancia capital para la cultura europea. El sultán es presentado durante el tránsito de Dante y Virgilio por el limbo o purgatorio. Resulta curioso que lo presente aquí, ya que se puede pensar que en caso de que hubiera estado bautizado su alma hubiera ido al cielo. Saladino está junto a otras grandes figuras de la filosofía grecolatina como Sócrates y Aristóteles, Homero, el padre de la historia y el poeta romano Ovidio. La leyenda de Saladino se extendió también por la Península Ibérica. Encontramos su presencia en otra obra del siglo XIV, *El Conde Lucanor*, escrita por el Infante Don Juan Manuel, en la que se narra la historia ficticia de un caballero cautivo por Saladino, quien, tras ser tentado, finalmente opta por la elección que haría un gobernante sabio y justo (6). Frente a estas obras medievales, se encuentran las fuentes eclesiásticas que lo tildan de “diablo sarraceno”. Obvio si atendemos a que había conquistado Jerusalén y había convertido en mezquitas todas las iglesias, a excepción de la del Santo Sepulcro cuyo mantenimiento había encargado a un grupo de monjes griegos.



Saladino por Critofano dell'Altissimo, ©www.encyclopaediaoftrivia.com

Durante la Ilustración, el autor alemán Lessing lo incluyó con todos los valores positivos que venía encarnando desde fines del siglo XII en su obra *Nathan el sabio*, una obra de ficción que narra las relaciones entre un comerciante judío, un caballero cristiano y el propio Saladino en época de las cruzadas. Obra que es una oda a la tolerancia religiosa en pleno siglo XVIII (7). Es tal la influencia que tuvo en la historiografía alemana, que el káiser Guillermo II donó un fastuoso sarcófago de mármol para que los restos mortales de Saladino fuesen trasladados desde el humilde sarcófago de

madera en el que había sido enterrado, si bien, el sarcófago donado nunca fue utilizado, sino que se expuso frente a la tumba del sultán en la Mezquita Mayor de Damasco.

Como conclusión, diremos que en la actualidad el personaje de Saladino está idealizado y que sigue encarnando los valores positivos del Islam en la historiografía occidental. Amén de que es considerado un héroe en el mundo islámico. Es cierto que mostró más sentido común y más respeto por la vida humana que el resto de los líderes occidentales contra los que tuvo que luchar. Respetaba a las personas independientemente de su religión, llegando a entablar verdadera amistad con nobles europeos. Llevó a cabo la toma de Jerusalén como única opción de acabar con un conflicto religioso que llevaba casi un siglo ocasionando guerra, muerte y sufrimiento. Respecto al film, podemos decir que no tiene nada de inocente y que el director se posiciona claramente, realizando un llamamiento a la paz y al respeto y tolerancia entre culturas.



Saladino al final del film, ©Hispano Foxfilms S.A.E.

El Reino de los Cielos es un concepto teológico discutido desde la interpretación que hizo San Agustín de Hipona en el siglo V, que viene a entenderse cómo la concepción de un mundo de paz y solidaridad acorde a lo que predicaba Jesús de Nazaret. Durante las cruzadas, cristianos y musulmanes convirtieron Tierra Santa en un escenario muy alejado de ese mundo utópico. Aunque también se puede identificar el Reino de los Cielos como un espacio físico, centrado en los lugares donde predicó y murió Jesús. Sobre todo, Jerusalén, que es también la capital del reino prometido a los judíos por Yahveh, siendo el Muro de las Lamentaciones, últimos vestigios del Segundo Templo y su lugar más sagrado. A lo que debemos sumar la Mezquita de la Roca, el lugar desde donde Mahoma tuvo su sueño y viajó hasta la presencia de Allá. Encontramos que las tres grandes religiones monoteístas, reclaman su derecho a poseer o practicar el culto en Jerusalén. Ciudad convertida en el epicentro de disputas y conflictos bélicos desde la Edad Media, siendo el último ejemplo de ello que ha sido nombrada capital de Israel incluso con la oposición de la ONU. Hoy casi 1000 años después de las cruzadas, la paz en el Reino de los Cielos no se ha alcanzado, debido al poco empeño por parte de las autoridades políticas de la zona, en especial a los gobiernos de Israel, Palestina, Jordania, Egipto y Siria. A las que debemos sumar la intervención de potencias exteriores como EEUU, Inglaterra, Francia y Rusia, por intereses geopolíticos y/o de control de recursos naturales, con la cobertura de la religión, impiden cualquier atisbo de paz. De estos gobiernos, si se me permite el anacronismo, diré que han cogido el testigo de los fanáticos del siglo XII. Y atendiendo a la situación geopolítica de la zona en la actualidad, desgraciadamente el conflicto no parece que se vaya a solucionar a corto plazo.

Notas

- (1) Fukuyama F., *El fin de la Historia y el último hombre*, Planeta Agostini, Barcelona, 1994.
- (2) Huntington S. P., *El choque de civilizaciones: y la reconfiguración del orden mundial*, Grupo Planeta, Barcelona, 2015.
- (3) García SanJuan A., “Bases doctrinales y jurídicas de la yihad en el derecho islámico clásico (siglos VIII-XIII)”, *Clío & Crimen* 6, (2009), 243-277.
- (4) Maalouf A., *Las cruzadas vistas por los árabes*, Alianza Editorial, Madrid, 2014.
- (5) Alighieri D., *La divina comedia*, Montaner y Simón editores, Barcelona, 1872.
- (6) Infante don Juan Manuel, *El conde Lucanor*, Diego Díaz de la Carrera, Madrid, 1642.
- (7) Lessing G. E., *Nathan el sabio*, Ediciones AKAL, Madrid, 2009.

DOÑA JIMENA.
UNA DAMA DEL MEDIEVO EN EL CINE
A TRAVÉS DE SOPHIA LOREN

Doña Jimena.
A noble woman of the Middle Ages
through Sophia Loren

Grad. Daniel Montiel Valadez
Historiador
Universidad de Málaga

Recibido el 9 de Octubre de 2020

Aceptado el 27 de Noviembre de 2020

Resumen. En este artículo recogemos la versión cinematográfica que, de Doña Jimena, esposa del famoso caballero medieval castellano, el Cid Campeador, se construyó en *El Cid* (1961), del director norteamericano Anthony Mann, para compararla, en primer lugar, con la versión histórica del personaje, y ver las diferentes licencias históricas introducidas en la película; y, en segundo lugar, para analizar esa misma versión filmica desde el prisma del enfoque historiográfico de la Historia de las mujeres en la Edad Media, desde cómo se cree que debería ser y comportarse una dama del Medievo, con idea de darle su protagonismo a un personaje femenino medieval en su contexto histórico, ya que la mujer no ha solido tenerlo en la Historia, aprovechando para ello el papel destacado que tuvo Doña Jimena gracias a la propia voluntad de la actriz que la encarnaba: Sophia Loren.

Palabras clave. Doña Jimena, Sophia Loren, Cid Campeador, Anthony Mann, Edad Media, Historia de las mujeres.

Abstract. The paper discusses the recreation of the character of Doña Jimena, wife of the famous Castilian medieval knight El Cid Campeador, in the film *El Cid* (1961), directed by Anthony Mann. The study has two main goals: first, the comparison between Jimena's protrait given by Medieval History and the more or less free recreation of Jimena in the film. Secondly, the paper aims to study the Jimena filmic portrait from the perspective of the History of Women in the

Middles Ages. How a lady should behave in the Middles Ages is a the center of the discussion to understand the way this medieval female character is empowered in the film and how Sophia Loren contributed personally with her acting to this uncommon achievement.

Keywords. Doña Jimena, Sophia Loren, Cid Campeador, Anthony Mann, Middle Ages, Women's History.

Introducción

El 18 de diciembre de 2020 saldrá una nueva serie sobre el caballero medieval castellano Rodrigo Díaz de Vivar, más conocido como el Cid Campeador, y si hablamos de él todos tenemos en mente la versión cinematográfica de su periplo de 1961, dirigida por Anthony Mann. En ella destaca el gran papel de Charlton Heston como el Cid y de Sophia Loren como su esposa Doña Jimena. La cuestión es que este artículo podría haber versado sobre un análisis de la nueva versión fílmica del conquistador de Valencia, pero la idea que me surgió fue realizar un análisis del personaje femenino principal, Jimena. Sobre El Cid se ha escrito mucho (y se sigue escribiendo y filmando, prueba de ello es el nuevo estreno al que me he referido), mientras que de Jimena poco o en relación subordinada al Cid, el hombre y protagonista de los textos, la gesta y la película. Ocurre algo similar a lo que ha pasado con las mujeres en la escritura de la Historia de la Humanidad.

Está claro que, dentro de la construcción del relato histórico de la humanidad, hasta la irrupción del feminismo en los setenta del siglo pasado, se había obviado a la mitad de la población: a las mujeres. De forma que se hizo una historia de tipo político y protagonizada por hombres, con la excepción de la inclusión de determinadas reinas o mujeres famosas. A esa vision ya se refirió en el Siglo de las Luces el filósofo Rousseau, quien por escrito expresó que la mujer pertenece a la esfera privada, tiene que estar dentro de la casa, mientras que la esfera pública, la acción política, era la propia del hombre (Morant, 2005: 7-9). Por todo esto, frente al Cid, en este artículo vengo a hablar de Jimena para darle un más ajustado protagonismo, aprovechando para ello el copotragonismo que tuvo en El Cid (A. Mann, 1961) a través de Sophia Loren.



©Divisa Home Video

La versión de Anthony Mann

En la película nos encontramos con que Doña Jimena, hija de Diego Gómez de Gormaz, Conde de Oviedo y alférez real de Castilla, se encuentra en Burgos, en la corte del Rey Fernando I de Castilla y León, esperando la llegada de Rodrigo para contraer matrimonio. Pero por el camino, el Cid capturó a dos emires musulmanes para luego liberarlos y así evitar más guerras entre moros y cristianos, con la postura en contra de otros caballeros, entre ellos el Conde García Ordóñez, al considerar traición liberar a unos “infieles”. Y, precisamente, el padre de Jimena también vio este acto como traición al reino y por ello se negó al casamiento del Cid con su hija. Y en ese momento vemos como Jimena se encara hacia a su padre para que le deje casarse debido al amor que profesa por Rodrigo.

Al final, el Cid acabó retando y matando en duelo al Conde de Oviedo para recuperar su honor, lo que le granjeó el odio de Jimena, por lo menos en apariencia. Y a esto habría que añadirle la petición de venganza que le hizo su padre antes de morir. Ello provocó que Jimena, de luto escrupuloso, apoyase, en la justa que mantuvo el Cid contra el campeón del Reino de Aragón por el control de la ciudad de Calahorra, al rival del Cid; y que pidiera ayuda al Conde Ordóñez para acabar con él, dando lugar esta conspiración a una emboscada musulmana contra Rodrigo mientras iba a cobrar las parias musulmanas. Tras lo cual, y al salir victorioso, el Cid acabó consiguiendo la mano de Jimena por parte del rey.

Una vez realizada la boda, ella le cuenta la verdad sobre lo ocurrido con Ordóñez y le deja ver que su venganza sigue en pie, pues le espeta que le negará su amor a pesar de estar casados. Después de hacerlo rompe a llorar, signo de estar sobreponiendo la obligación que le impuso el padre antes de morir, ese “carga pesada”, como ella misma lo denomina, a sus verdaderos sentimientos amorosos. Posteriormente, Jimena ingresa en un convento para encontrar la paz y resolver su dilema moral, y lo acaba logrando, ya que antes de marchar el Cid al exilio, se encuentra con él y le pide que la perdone, prevaleciendo, ahora sí, más el amor que el deber.

En el siguiente encuentro con el Cid, Jimena es la conciencia patriótica del mismo, ya que éste quiere evitar el destierro y vivir tranquilamente con ella y sus dos hijas, pero ella le anima a hacer la mejor para España: salvarla de los almorávides de Yusuf. Respecto a lo cual habría que recordar que la película fue filmada siguiendo la imagen que Menéndez Pidal creó del Cid (y que el franquismo retocó), la de un patriota español y fiel vasallo, (Barrio, 1999: 343) por lo que no es de extrañar que a Jimena se la presente igual.

La siguiente aparición es el encarcelamiento de la familia del Cid por parte del rey Alfonso VI como venganza contra el Campeador al considerar que su no ayuda en la batalla de Sagrajas (1086) fue lo que provocó su derrota. En ese momento, Jimena se encara al Rey Alfonso y le dice que “se necesita algo más que valor para ser un rey”, ya que este no paraba de repetir que la culpa de su derrota no fue la falta de valor sino la ausencia de Rodrigo. A continuación, el Cid, que estaba asediando Valencia, fue al rescate de su familia, a pesar de que la ciudad estaba a punto de caer, pero ella fue liberada por un conde Ordóñez arrepentido, y que se unió a la causa cidiana.

La última escena transcurre con una Jimena sollozante ante el cuerpo casi moribundo del Cid debido a una flecha almorávide que le cayó mientras defendía Valencia, la cual había tomado anteriormente. Y frente a su propio deseo de salvarlo, acata su orden: no extraer la flecha, y hacer que vivo o muerto lidere sus tropas a lomos de su caballo contra Yusuf.

Respecto de las características de la Jimena filmica, hay que señalar que se nos presenta a una dama muy esbelta, siempre joven y bella, siguiendo los estereotipos más contemporáneos de belleza para el

cuerpo de las mujeres. En la representación final tuvo mucho que ver Sophia Loren, quien no quiso que su personaje envejeciera frente a un Cid que sí lo hacía, debido a su condición de diva y actriz de fama mundial (1). En cuanto a su personalidad, vemos a una mujer con un carácter fuerte, que no le importa decir lo que piensa, que está muy enamorada de su marido, y que expresa sus emociones, pero sin dejarse llevar por ellas: sabe ser mesurada, como noble que es, dejándonos ver su sentido del deber al cumplir con sus “obligaciones”. De manera que nunca prevalecen sus deseos, acatando siempre los dictados del resto de hombres de su vida: su padre y su marido. Aunque tiene poder de persuasión con el rey Alfonso y Ordóñez.

La versión histórica

Doña Jimena, según una de las fuentes más antiguas, y por tanto próximas, a la vida del Cid y Jimena, la *Historia Roderici* (2), era hija del ya mencionado Conde de Oviedo y “neptis” (sobrina) de Alfonso VI (Falque Rey, 1983: 344). Esa ascendencia de Jimena es defendida por Ramón Menéndez Pidal, aunque hay autores que hablan de la esposa del Cid como prima-hermana del mismo rey. En cualquier caso, quedaría claro que pertenecería a la familia real leonesa (Carriedo Tejedó, 1982: 999).

Respecto al padre de Jimena, a los apellidos de nuestra protagonista, y al hecho en sí del duelo entre su futuro marido y su padre, el propio Ramón Menéndez Pidal desmiente que este hecho se produjese, al igual que la boda con su hija Jimena Gómez, sino que se contrajo nupcias con una Jimena, pero de apellido Díaz (3). Es decir, que aquí vemos una de las primeras licencias de la versión filmica.

Ese matrimonio se produjo, según se lee en la *Historia Roderici*, por decisión de Alfonso VI, que debido al cariño que profesaba al Cid, decidió entregarle a su sobrina cuando, muerto su hermano Sancho II, entró a su servicio. Todo ello en un contexto donde el monarca no guardaba odio alguno al Cid, ya que la Jura de Santa Gadea nunca se produjo. Además, con esa unión producida en 1074 según la carta de arras conservada, el rey conseguía establecer relaciones de cordialidad entre leoneses y castellanos (Porrinas González, 2019: 65-66). Vemos, por tanto, cómo continúan las licencias respecto a las fuentes: no fue el Cid el que pidió a Jimena en matrimonio al rey Fernando I, sino que se la ofreció Alfonso VI.

En adelante, la historia de Jimena queda desdibujada de las crónicas históricas (4), por lo que para seguir sus pasos hay que recurrir al más famoso poema épico castellano, al *Cantar del Mio Cid*, del año 1207 (Girón y Pérez, 2009: 15), cuyos episodios hay que tomar con cuidado. En el Cantar, antes de marcharse Rodrigo de Burgos, se pasó por el monasterio de San Pedro de Cardeña para despedirse de su esposa. Entonces, cuando Jimena lo vio, cayó arrodillada y lloró por tener que separarse de él, tras lo cual rezó enérgicamente pidiéndole a Dios que lo protegiera. Finalmente, la escena de lloros, esta vez mutuos, se vuelve a producir en el momento de partir hacia el exilio (Girón y Pérez, 2009: 84-90). Observamos respecto a estos episodios cómo la película inserta de manera bastante buena el debate deber-sentimientos como causa de la entrada de Jimena a Cardeña, si bien no vemos todas estas escenas reflejadas de manera estricta.

Más adelante, un emisario del Cid, previo regalo, pide al rey que permita a su familia reunirse con él en Valencia, que ya había sido tomada previamente, petición que es aceptada. A continuación, tuvo lugar lo que se conoce como la afrenta de Corpes perpetrada por los dos Infantes de Carrión, que consiguieron del rey la mano de las hijas del Cid, con idea de enriquecerse. Pero tras la boda, y sentirse avergonzados, sin razón, por Rodrigo en Valencia, decidieron vengarse del él, atando, en Corpes, a sus esposas a un árbol, donde recibieron azotes hasta sangrar y ser abandonadas (Girón y Pérez, 2009: 168-237). Este episodio mítico y muy conocido es sustituido en la película por el encarcelamiento de la familia por Alfonso VI, en venganza contra el Cid por no haber acudido en su

ayuda a Sagrajas. Una no inclusión que podría deberse al empeño de Sophia Loren en mantener joven a su personaje, lo que obligó igualmente a hacerlo con sus hijas, con lo que ya no podrían casarse (5).

Finalmente, encontramos en la *Historia Roderici* a Doña Jimena enviando un emisario al rey para pedirle ayuda contra los almorávides que asedian Valencia, tras la muerte de su esposo. Y viendo el monarca que la defensa era imposible, decide ordenar el abandono de la ciudad. Así, ella salió junto con el cadáver de Rodrigo, el cual depositó en el monasterio de Cardeña (Falque Rey, 1983: 374-375). Es decir, que, a la muerte de su esposo en el año 1099, ella asumió el mando de la ciudad del Turia, siguiendo lo establecido en la carta de arras de su matrimonio. Pero no pudo mantener por mucho tiempo la plaza, y fue abandonada e incendiada en 1102 (Porrinas González, 2019: 287-289). Frente a esto, en la película vemos cómo ella no llama al rey, sino que éste viene directamente y tiene lugar un episodio mítico como sería la victoria del Cid tras haber muerto, sin que veamos la marcha del cortejo fúnebre de la ciudad.

En esos momentos, y aunque no aparece en el film, habría que destacar la dificultad que entrañó para Jimena, siendo mujer, gobernar un territorio, máxime cuando se encontraba alejado de posibles aliados, debido al escaso conocimiento sobre la actividad bélica y el liderazgo del ejército, teniendo que centrarse en la administración y en mantener viva la memoria del Cid mediante diferentes productos culturales, sirva de ejemplo el Tapiz de Bayeux que mandó realizar la esposa de Guillermo de Normandía, Matilde. Por lo que no habría que descartar que Jimena hubiera estado implicada, junto con Jerónimo, obispo de Valencia, en el recurso a juglares y monjes para la creación de relatos que contasen las hazañas de su marido según D. Porrinas González (2019: 290-291).

Desde el siglo XIII la historia del Cid, ya de por sí exaltada, se mezcló con relatos ficticios, como el *Cantar*, y otros como las *Mocedades de Rodrigo*, del siglo XIV, en donde aparece la escena del duelo del Cid contra el Conde Gómez y su muerte, algo que provoca que Fernando I haga casar a Rodrigo con su hija (Porrinas González, 2019: 309-310). Esa idea es reelaborada en *Le Cid* (1637) de P. Corneille, al añadir la idea del odio, en apariencia, de Jimena hacia Rodrigo, ya que por dentro lo ama. Ello no impide que reclame justicia al rey mediante un combate contra Rodrigo realizado, en su nombre, por el caballero Sancho, que se siente enamorado de Jimena (Porrinas González, 2019: 320-321). Justamente, estos pasajes dramáticos-románticos, con ciertos cambios, son los que podemos observar en la película: cuando Jimena ama al Cid, pero trata de vengarse del mismo siguiendo los designios de su difunto padre y pide ayuda al conde Ordóñez para acabar con él.

En definitiva, observamos cómo no sabemos el físico de la Jimena histórica y, respecto a su personalidad, tenemos que recurrir a los relatos más fabulosos, donde aparece como una devota cristiana, que estaba muy enamorada y preocupada por su marido, es decir, vemos a dama muy humana: que exterioriza sus sentimientos y emociones, como en la película.



Tumba del Cid y de Doña Jimena en Cardeña (Burgos), ©www.caminodelcid.org.

Una dama del Medievo en el cine

Jimena fue un personaje del Medievo, una dama de la nobleza, y ello lo sabemos porque las mujeres de la aristocracia eran denominadas en las fuentes como *domna* (Pallares, 2005: 425), de ahí Doña Jimena. La apariencia y personalidad que acabó calando en el imaginario colectivo más reciente, es la de Sophia Loren en una película contemporánea, por lo que habría que preguntarse qué hay de una dama medieval en ese film y, por tanto, cómo era la sociedad medieval en la que se insertaba y de la que es producto.

La sociedad feudal cristiana era una sociedad que desde el siglo XI se organizó en torno al ejercicio del poder militar, que era un ámbito masculino. De ahí que se defina como una sociedad patriarcal y militar, de hombres que se relacionan entre sí mediante pactos de fidelidad. En ella pertenecer al grupo social de los que detentaban el poder, clérigos y militares (nobles), marcaba la diferencia en el bienestar social. Pero, en definitiva, era una sociedad injusta, desigual y violenta con las mujeres (Pastor, 2005: 364-365).

Respecto del caso concreto de Jimena, empezaremos hablando de su educación y carácter. La educación de las niñas según los tratados sobre cómo debían ser educadas nos dicen que debían recibir una formación religiosa, aprender a tejer, coser, bordar, cantar, bailar, leer y ser enseñadas en el miedo a los padres, los cuales podían y debían pegarles. Además, se aconsejaba que las niñas debían estar en silencio, centrándose en responder solo cuando se les preguntase. Es decir, las mujeres debían ser tímidas, comedidas, evitando expresar sus emociones mediante gritos, lloros, etc. Además, la principal misión cuando estuvieran casadas era tener hijos y educarlos (Vinyoles, 2005: 488-490) y que fueran las futuras encargadas del gobierno o gestión de la casa, mientras que la educación militar estaba reservada a los varones (Isla, 2005: 413). De esta manera, vemos cómo se cumple la no participación de Jimena en batalla alguna, pero no así su carácter, que en muchas ocasiones no era para nada atemperado, dejando entrever sus emociones. Así ocurre cuando su padre le explica que no la casará con el Cid por considerarlo un traidor, o cuando sale en defensa de su marido frente a un rey Alfonso que lo acusa de ser el culpable de su derrota en Sagrajas.

Y hablando de matrimonios, éstos eran sinónimo de construcción de alianzas y de posibilidades de medrar gracias al linaje del cónyuge. Además, si un rey quería tener capacidad de intervención sobre sus regiones, necesitaba la alianza con los poderes locales mediante la entrega en matrimonio de sus hijas. Así, los reyes y las élites usaban los vínculos matrimoniales para hacer realidad sus deseos e intereses (Isla, 2005: 402-10). Por su parte, antes del casamiento las mujeres solteras eran reconocidas por tener el cabello al descubierto, mientras que las casadas lo tenían velado. Y, respecto a la edad del acto, las damas solían contraer matrimonio tempranamente, entre los 14 y los 20, por razones de salud y de belleza. Por otra parte, el matrimonio no era libre, estaba prohibido casarse sin permiso paterno, aunque hubo casos de mujeres que se rebelaron: que se metieron a monjas y que se casaron ilegalmente, siendo castigadas por ello (Vinyoles, 2005: 482-486). La cuestión es que las mujeres siempre debían aceptar la voluntad del padre, ya que si no lo hacían, corrían el riesgo de ser desheredadas (Pastor, 2005: 445).

Es decir, que no es de extrañar que en la película veamos cómo estaba estipulada la boda entre dos miembros de la aristocracia de dos familias de territorios que tuvieron sus disputas previas: de León y de Castilla. Aunque, hubiera sido más probable que fuera el rey el que diese a Jimena en matrimonio al Cid a que éste la solicitase, como vemos en la película, tras haber asesinado a su padre. Y en cuanto a la edad de contraer matrimonio, no sabemos la edad de Jimena en el film, y por tanto si se cumple esa práctica o no, pero hubiera sido muy chocante ver a una menor de edad casarse con un Cid ya mayor. Finalmente, y siguiendo la idea de la prohibición del matrimonio no autorizado por el padre, y

el intento de cumplimiento de la última voluntad del progenitor respecto a vengar su muerte, Jimena estaría actuando como lo haría una dama de su época: acatando sus deseos. Lo que sí podría ser chocante sería el hecho de que se encolerizara contra el padre por su rechazo al Cid debido al patron de educación de las damas en esa época sustentado en la timidez.



©Divisa Home Video

En cuanto a las posibilidades de actuación de la mujer, si recurrimos a san Isidoro de Sevilla observaríamos que son escasas, ya que afirma que la mujer está sometida al marido y se encarga de la reproducción social. De manera que la actividad de las damas se desarrollaba sobre todo en la casa, alejada de la vida pública. Lo que no quiere decir que no tuvieran posibilidades de actuar en lo público, por ejemplo, el hecho de aprender a leer y escribir y de relacionarse con diferentes personajes: monjes, nobles, etc., algo que les permitió cierta permeabilidad (Pallares, 2005: 423-425). Y, justamente esto es lo que vemos cuando Jimena trata de vengarse del Cid apoyándose en el Conde Ordóñez, al que convenció luego para unirse a su marido.

Las mujeres aristocráticas casadas tenían en la maternidad, el cuidado y educación de los hijos durante la infancia, los objetivos principales que debían cumplir (Pallares, 2005: 425-426). Así, observamos que Jimena pasa la mayor parte del exilio del Cid refugiada en un convento para estar protegida ella misma, sus hijas y poder criarlas, pues es su tarea principal. Además, vemos cómo casi siempre aparecerá junto a sus hijas pequeñas en las escenas finales, como si fueran un todo.

Respecto a las relaciones afectivas de las casadas, se dice en los textos que el amor solo debía darse a Dios, mientras que el cariño era lo que se le podía otorgar al marido, al cual también debían obedecer y complacer siempre (Pastor, 2005: 446-453). En este sentido, la arenga de Jimena al Cid para que no deserte de su idea de salvar España vendría a ser una licencia artística de corte nacionalista. Al contrario, el hecho de no quitarle la flecha al marido por deseo expreso del mismo, seguiría la lógica medieval de obediencia, en la que las mujeres acabarían anteponiendo los deseos y decisiones de los hombres a los suyos dentro de un contexto familiar. En este sentido, podríamos señalar que el amor que profesa tan fuertemente por el Cid, dentro de un mundo aristocrático, si bien no tendría por qué ser inédito, no nos parece tan real que una vez casados le diga su a marido que nunca encontrará

el amor en ella. Esta firmeza en su decisión entraría más bien dentro de la lógica de una película dramática-romántica de Hollywood.

Llegados a este punto cabría plantearse un hecho relevante: ¿por qué pasó Jimena tanto tiempo en un convento? Pues porque, en general, y especialmente desde el siglo XII, los conventos fueron concebidos como los lugares más apropiados para las mujeres nobles que no debían contraer matrimonio o que enviudaban, pero no todos los ingresos eran por obligación. Es decir, las comunidades religiosas podían estar integradas también por damas nobles, parientes o amigas de las monjas, que utilizaban el cenobio como sitio para su protección y/o descanso (Coelho, 2005: 698-706). Además, era frecuente la crianza, y la toma de hábitos, de las mujeres de la familia de las fundadoras de los cenobios femeninos, de ahí que hubiera espacios para el alojamiento de éstas (Muñoz, 2005: 734). Por lo tanto, la estancia de Jimena cobraría pleno sentido, primero buscando descanso para reflexionar sobre sus sentimientos (cuestión aparte sería si el Cid le tendría que haber dado permiso) y en segundo lugar para estar protegida de los enemigos de un esposo desterrado. Además, es evidente, que estas escenas cenobíticas están sacadas del *Cantar*, escrito en el siglo XIII.

Conclusiones

La versión filmica de Jimena, y la película en sí, recoge elementos legendarios (del *Cantar*, de la obra de Corneille...), a pesar de que el film contó con el asesoramiento de Menéndez Pidal y elementos propios de una película de Hollywood: el dramatismo, la epicidad de los gestos, etc. Pero todo esto no implica que la película sea mala por no seguir a pies juntillas las fuentes históricas. No se debe olvidar que una película pertenece al género del entretenimiento y, por tanto, en ella el director se puede permitir licencias artísticas e históricas para hacer la película más amena, impactante, y captar a un espectador acostumbrado a la espectacularidad, a pesar de que se buscaba dar a conocer la historia real del Cid a las masas. En cualquier caso, se agradece que se realicen películas que acerquen la historia medieval castellana al gran público, quedando a juicio de éste indagar en la vida más documentada del Cid para comparar narraciones.

En resumen, hemos podido ver en la película a una Jimena creada sobre todo a partir de las fábulas medievales y modernas, con tintes franquistas y contemporáneos propios de la estética de la industria del cine. Además guarda cierto realismo sobre cómo debería ser y comportarse una dama medieval, lo cual no es óbice para que el dramatismo de Hollywood aflore. Así ocurre cuando se encara al rey Alfonso VI diciéndole que le falta valor, aportando escenas más épicas y humanas a la Historia, al igual que ya en su momento hizo el *Cantar del Mio Cid* con la escena de lloros de la despedida entre Jimena y el Cid en San Pedro de Cardeña.

Por último, y como consecuencia de todo lo anteriormente expresado, podríamos concluir conjeturando que es posible que la versión filmica hubiera sido distinta de no haber aceptado Sophia Loren el papel. No se trata de una idea tan descabellada, ya que a la actriz no le gustó el guion y solo acabó aceptando el papel a una semana vista del comienzo del rodaje (Losada y Matellano, 2009: 140). Fue una suerte que Sophia Loren aceptara el papel y luchara por tener más protagonismo, ya que así pudimos recrearnos más con Jimena, la cual, y a pesar de los estereotipos de género y los tintes nacionalistas, observo como un personaje imbuido por un principio de empoderamiento femenino que podría haber despertado conciencias femeninas en la España de 1961. Es más, respecto al papel de la Jimena verdadera, habría que plantearse qué habría sido de la memoria del Cid si su esposa no le hubiera sobrevivido.



©Divisa Home Video

Notas

- (1) Así puede leerse en un artículo del periódico de *El Español* dedicado a los entresijos del rodaje (Zurro, 2019).
- (2) El Cid falleció en 1099 y la *Historia Roderici* es ubicada cronológicamente entre finales del XII y principios del XIII según Ramón Menéndez Pidal, uno de los mayores estudiosos sobre la vida del Cid (Falque Rey, 1983: 340).
- (3) Así aparece en el primer volumen de su obra: *La España del Cid* (Menéndez Pidal, 1969: 123-127).
- (4) No se hace referencia a sus andanzas en las crónicas más cercanas a la muerte del Cid, como son la *Historia Roderici* y el *Carmen Campidoctoris*, ya que se centran en las hazañas cidianas durante el exilio.
- (5) Así lo argumenta la Dra. Isabel Sempere Serrano en su trabajo sobre la película (Sempere Serrano, 2011).

Bibliografía

- BARRIO J. A., “El Cid de Anthony Mann, a través del cine histórico y la edad media”, en UROZ J. (ed.), *Historia y Cine*, Universidad de Alicante, Alicante, 1999.
- CARRIEDO TEJEDO M., “La ascendencia de doña Jimena Díaz, mujer del cid”, *Boletín del Instituto de Estudios Asturianos* 38 (1984), 999-1016.
- COELHO M. F., “Casadas con Dios. Linajes femeninos y monacato en los siglos XII y XIII”, QUEROL M., MARTÍNEZ C., MIRÓN D., PASTOR R. y LAVRIN A. (coords.), *Historia de las mujeres en España y América Latina. Vol. I: De la Prehistoria a la Edad Media*, Cátedra, Madrid, 2005, 693-712.
- FALQUE REY E., “Traducción de la Historia Roderici”, *Boletín de la Institución Fernán González* 201 (1983), 339-375.

- GIRÓN J. L. y PÉREZ M. V., *El Cantar del Mío Cid*, Castalia Didáctica, Madrid, 2009.
- ISLA A., “Reinas hispanas en la Alta Edad Media”, en QUEROL M., et al. (coords.), *Historia de las mujeres en España y América Latina. Vol. I: De la Prehistoria a la Edad Media*, Cátedra, Madrid, 2005, 399-422.
- LOSADA M. y MATELLANO V., *El Hollywood español*, T&B editores, Madrid, 2009.
- MENÉNDEZ PIDAL R., *La España del Cid: volumen I*, 7ª Edición, Espasa Calpe S.A., Madrid, 1969.
- MORANT I., “Mujeres e Historia”, en QUEROL M., et al. (coords.), *Historia de las mujeres en España y América Latina. Vol. I: De la Prehistoria a la Edad Media*, Cátedra, Madrid, 2005, 7-16.
- MUÑOZ A., “Mujeres y religión en las sociedades ibéricas: voces y espacios, ecos y confines (siglos XIII-XVI)”, en QUEROL M., et al. (coords.), *Historia de las mujeres en España y América Latina. Vol. I: De la Prehistoria a la Edad Media*, Cátedra, Madrid, 2005, 713-744.
- PALLARES M. C., “Grandes señoras en los siglos IX y X”, en QUEROL M., et al. (coords.), *Historia de las mujeres en España y América Latina. Vol. I: De la Prehistoria a la Edad Media*, Cátedra, Madrid, 2005, 423-442.
- PASTOR R., “Mujeres populares. Realidades y representaciones”, en QUEROL M., et al. (coords.), *Historia de las mujeres en España y América Latina. Vol. I: De la Prehistoria a la Edad Media*, Cátedra, Madrid, 2005, 445-478.
- PORRINAS GONZÁLEZ D., *El Cid. Historia y mito de un señor de la guerra*, Desperta Ferro Ediciones, Madrid, 2009.
- SEMPERE SERRANO I., “El Cid de Anthony Mann. ¿Cantar de gesta del siglo XX?”, *Metakinema. Revista de Cine e Historia* 4 (2011).
- VINYOLES T., “Nacer y crecer en femenino: niñas y doncellas”, en QUEROL M., et al. (coords.), *Historia de las mujeres en España y América Latina. Vol. I: De la Prehistoria a la Edad Media*, Cátedra, Madrid, 2005, 479-500.
- ZURRO J., “Glamour, peleas y Franco: así fue el rodaje de ‘El Cid’, la película que nos acercó a Hollywood”, *El Español*, 26 de junio de 2019. Recuperado de https://www.lespanol.com/cultura/cine/20190626/glamour-franco-rodaje-cid-pelicula-acercó-hollywood/409209444_0.html

Corral Granados, Ana Teresa, *Faraón* (Faraon, J. Kawalerowicz, 1966), una visión arqueológica, *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 24, 2020, pp. 45-54.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 4.1 Ensayo de transversalidad

FARAÓN (FARAON, J. KAWALEROWICZ, 1966),
UNA VISIÓN ARQUEOLÓGICA

Pharaoh (Faraon, J. Kawalerowicz, 1966),
an archaeological perspective

Grad. Ana Teresa Corral Granados
Historiadora del Arte
Universidad de Granada

Recibido el 12 de Febrero de 2020

Aceptado el 7 de Mayo de 2020

Resumen. El presente artículo consiste en un breve análisis histórico y arqueológico de la película *Faraón*, estrenada en 1966 y dirigida por J. Kawalerowicz. Basada en la novela del escritor polaco Bolesław Prus, *Faraón* es sin duda la plasmación filmica más trabajada y convincente del antiguo Egipto, razón por la cual se ha podido efectuar el análisis que conforma este trabajo a través de una selección de escenas según su relevancia arqueológica y documental comparándolas a su vez con vestigios arqueológicos.

Palabras clave. Faraón, Egipto, Arqueología, Film, Documental.

Abstract. This article is a historical and archaeological analysis of the film *Pharaoh*. Released in 1966, directed by J. Kawalerowicz and based on the novel by the Polish writer Bolesław Prus, *Pharaoh* is without a doubt the most elaborated and convincing film about ancient Egypt. This is the reason why it has been possible to carry out the analysis that defines this essay through a selection of scenes according to their archaeological and documentary relevance comparing them with archaeological remains.

Keywords. Pharaoh, Egypt, Archaeology, Film, Documentary Film.

Cine, Historia, Arqueología y la Tradición Clásica

Los pasos que ha dado el cine a lo largo de más de un siglo de existencia confirman un trayecto histórico plagado de realidades que, en forma de películas, han consolidado una nueva y poderosa estructura creativa e industrial. En su evolución el cine ha consolidado un verdadero lenguaje, trascendiendo su propio ámbito cinematográfico y alcanzando una utilidad como elemento pedagógico de primer orden. De esta forma el cine que llamamos histórico se nos revela como una herramienta fundamental para evocar imaginativamente el pasado y abordar los vínculos entre éste y el presente.

A pesar de que esta afirmación es un hecho cada vez más demostrado y extendido en la sociedad actual, se sigue debatiendo entre los historiadores sobre las implicaciones cruciales que tiene el cine en disciplinas como la Historia o la Arqueología, ya que parece indiscutible su impronta en la formación de determinadas representaciones del pasado. La ficción cinematográfica y televisiva constituye un poderoso influjo sobre el modo en que imaginamos la historia y su influencia se ve acrecentada en el contexto de la actual cultura de la imagen. Sin embargo, durante años el cine ha sido menospreciado por ser considerado meramente un entretenimiento, o bien sólo una manifestación artística que nada tenía que ver con las investigaciones históricas o arqueológicas. Por ello, resulta “[...] demasiado frecuente que quienes se dedican a la investigación y a la docencia reflexionen sobre el impacto que el cine tiene en su propio modo de entender el pasado y en la forma en que lo entienden aquellos públicos a los que se dirige su labor de escritura y enseñanza” (Bolufer Peruga 2015: 12).

En 1916 se publicó en Londres una primera obra dedicada al papel del cine como forma de lectura del pasado, titulada *The Camera as Historian*, sin embargo, desde la década de los 80 y en el contexto de debates historiográficos más amplios sobre las formas del conocimiento y del relato histórico, se ha renovado e intensificado la reflexión al respecto. En efecto, en los últimos años es perceptible un mayor interés entre los historiadores y arqueólogos por preguntarse sobre la potencialidad de las relaciones entre cine e historia, en un triple plano: “su validez como fuente histórica, su uso como instrumento pedagógico y su condición de relato sobre el pasado” (Bolufer Peruga 2015: 12).

Así pues, podemos afirmar que “el celuloide ha dado una herramienta fundamental para poder comprender y sobre todo recrear de un modo tópicamente las realidades del mundo antiguo, a la luz de la cámara [...], hasta el punto de llegar a menudo a crear nuevos mitos sobre la Antigüedad, o incluso a sustituir la realidad histórica por la propuesta ficcionada del cine” (Antela-Bernárdez et al. 2013: 11).

La película *Faraón* dirigida por Jerzy Kawalerowicz en 1966, está basada en la novela de Bolesław Prus (seudónimo de Aleksander Glowacki, 1847-1912), fue publicada en 1895 y, como tantas otras, utiliza una época pasada para denunciar situaciones del presente.

La trama del film se centra en el conflicto entre el poder político y el poder religioso. El poder político está representado por el joven príncipe Ramsés, que quiere devolver a su país el esplendor perdido, ya que se encuentra en una situación política complicada en la que los asirios presionan las fronteras del imperio. El ejército egipcio está compuesto casi exclusivamente por mercenarios libios a los que se les debe la paga, y el deseo de los sacerdotes no es otro que la preocupación de conservar sus riquezas. El clero, además, para no perder su fortuna decide hacer un trato con los asirios en el que les ceden los derechos sobre Fenicia. Los fenicios, enterados de esta maniobra, intentan buscar el apoyo de Ramsés y le animan a plantar cara a los feroces asirios; para convencerle le presentan a una sacerdotisa del templo de Astarté que le subyuga totalmente y le hace olvidar a Sara, su fiel esposa judía. A la muerte del viejo faraón, el príncipe sube al trono como Ramsés XIII y su primer acto oficial es reclamar a los sacerdotes parte de sus riquezas para iniciar la guerra contra los asirios. Al negarse, Ramsés decide dar una especie de golpe de estado con la complicidad de algunos soldados fieles,

pero, inesperadamente, los intentos de soliviantar al pueblo fracasan cuando el sumo sacerdote Herhor utiliza sus conocimientos astronómicos para presentar un eclipse de sol como signo inequívoco de la ira divina. Finalmente, el faraón es asesinado e igual suerte corren sus intentos de reforma.



©Metropolitan Filmexport

La película *Faraón* fue el resultado de una producción que duró tres años, comenzando en el otoño de 1962. El rodaje tuvo lugar en Europa, Asia y África para las escenas exteriores, muchas de las cuales están rodadas en ruinas arqueológicas y a su vez las escenas interiores fueron rodadas en un estudio de la ciudad polaca de Lódź.

La película contó con el apoyo de un gabinete dedicado a la logística sobre el antiguo Egipto, estudiando previamente los objetos y atuendos comunes de la vida en aquella época. Entre los muchos asesores de la película se encuentran el profesor polaco Kazimierz Michałowski, una autoridad mundial en la egiptología, así como Shadi Abdel Salam, un director de cine egipcio y diseñador de vestuario, que había trabajado previamente en la famosa película *Cleopatra*.

En los escenarios de la película tanto la arquitectura como la decoración y el vestuario están basadas en evidencias iconográficas que se pueden confirmar mediante jeroglíficos, pintura mural egipcia, y piezas museísticas. De ese modo, J. Kawalerowicz recurrió junto con una serie de especialistas (tres egiptólogos que revisaban cada escena) a una exhaustiva documentación arqueológica, con sus correspondientes referencias materiales y artísticas para dar un mayor realismo al film.

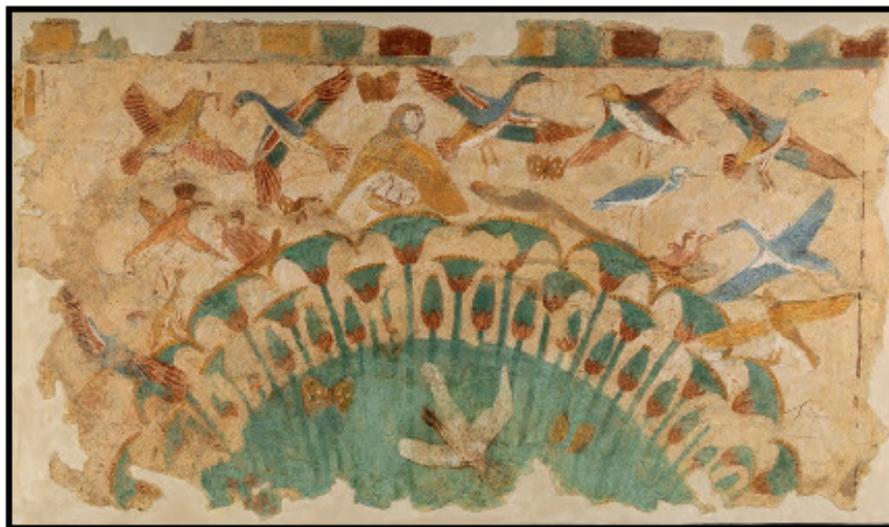
Faraón comienza con una secuencia en el vasto desierto, el primer ambiente exterior que se nos revela y que será el mismo escenario a lo largo de todo el film para representar las escenas bélicas. Estas secuencias tan espectaculares no fueron rodadas en el desierto egipcio, sino que tuvieron lugar en la ciudad de Bujará (Uzbekistán) en el vasto desierto de Kisil-Kim, de fina arena y tonos ocre, bastante similar a las tierras egipcias. La primera alusión real al mundo antiguo egipcio se nos revela en esta escena, cuando vemos a dos escarabajos empujando trabajosamente en el pleno desierto una bola de

estiércol. Según las fuentes, los egipcios creían que el escarabajo pelotero era una de las formas de manifestación del dios del sol y por eso lo consideraban el escarabajo sagrado. Esta divinidad aparece representada en el famoso *Libro de los muertos* (1) como un escarabajo que empuja el disco solar (como si la bola de excrementos del escarabajo pelotero fuera el sol), para emerger de la tierra por la mañana y renacer. La presunción de que el escarabajo nacía de la tierra y la apariencia exterior de la bola de excrementos son “[...] la causa más probable de la vinculación del coleóptero con el sol” (Sei Parra et al. 2008: 298).

La siguiente escena exterior es la representación de una escena de caza protagonizada por el príncipe y su concubina, podemos verle a él de pie, disparando flechas a diferentes aves mientras ella conduce la barca por el río.



Lugares de caza y pesca, ©Metropolitan Filmexport.



Caza y pesca en la tumba de Menna, Dayr al-Bahari, Valle de los Nobles, ©www.pinterest.com.

Esta escena se nos presenta como otro ejemplo de escenario simulado del lugar original, por lo que no fue rodada en el río Nilo, sino en una isla artificial creada en el lago Kirsajty, cerca de Giżycko en Polonia. La isla fue enriquecida con una gran vegetación de palmas y lotos, ya que la naturaleza del terreno y el régimen de las inundaciones hacía de Egipto un país de vegetación anual. Por esa razón, las orillas del río estaban cubiertas de espesos matorrales de arbustos acuáticos, que constituían el hábitat ideal para una fauna de ambiente palustre. La puesta en escena de este grandioso decorado está claramente documentada por descubrimientos arqueológicos. Se sabe que los egipcios eran unos

profundos observadores de la flora y la fauna de aquel mundo libre como era el suyo, lleno de vida y movimiento, y así reprodujeron desde tiempos muy antiguos los más variados ejemplares con todo detalle, en las pinturas de las tumbas y durante la época amarniana (2).

Las escenas de interior fueron rodadas en construcciones y ambientaciones totalmente detalladas y creadas lo más fielmente posible al tipo de arquitectura o edificio que se quería representar, todo ello fue posible en un estudio de la ciudad de Lodz, en Polonia.

En la primera secuencia de la película, en la que aparece la representación de un interior, vemos una estancia de mampostería de piedra tallada con algunas inscripciones jeroglíficas. A lo largo de ella, un desfile de sirvientes llevan al faraón en una silla de transporte hacia el interior del palacio real, entonando cánticos y pasando entre súbditos que se arrodillan cuando corresponde. Caminan hacia una puerta de dos piezas fabricada en madera color caoba y decorada con franjas intercaladas en color dorado. La decoración de la franja superior representa un *Ankh* egipcio, la representación de la llave de la vida, puesto que los egipcios creían que atraía la longevidad y la salud eterna y también era la llave para abrir las puertas del mundo de los muertos. Se le muestra en una suerte de balanza, o de barca, con unos brazos cayéndole hasta unirlos. Esta especie de brazos podría ser un símbolo de unificación o union, lo que adquiere sentido al unir la llave con la balanza o barca, alusiones seguras al inframundo, la llave que abre el otro mundo.

En otra ocasión, el film nos revela un decorado de interior desde un punto de vista más íntimo, ya que, aunque el movimiento de la cámara no se detenga en los detalles que nos interesan, podemos ver claramente de fondo una habitación privada, posiblemente los aposentos del príncipe o de su concubina hebrea, mientras mantienen una conversación. Este recinto consta de un patio al descubierto con una hilera de columnas entre las que se entrelaza la maleza, por lo que no hay lugar a dudas de que este decorado responde nuevamente al resultado de una recreación documentada de la arquitectura egipcia. De hecho, hay evidencias de que “durante el Periodo Predinástico, las casas que se han podido excavar evolucionan lentamente desde meros refugios de cañas y materiales ligeros hasta hacerse rectangulares, con las paredes enlucidas con barro y una cubierta soportada por troncos” (Del y Schulz 2005:282). Posteriormente, los materiales de las casas evolucionaron a ladrillo sin cocer y su tamaño aumentó. Por dentro, “la distribución interna se adaptaba al gusto del propietario y solía ser intrincadísima, a base de estancias rectangulares distribuidas de un modo casi laberíntico y poco lógico. En ellas se podían apreciar las siguientes partes: la entrada, las habitaciones privadas que constan de un par de dormitorios para el marido y la mujer, un recibidor con cuatro columnas acompañado de un pequeño patio con un aljibe, un granero, habitaciones para el servicio y por último habitaciones para las actividades domésticas” (Parra et al. 2008: 299).

Las casas de las gentes más pudientes, como es nuestro caso, estaban además dotadas de varias plantas y de un patio exterior sustentado con columnas donde crecían numerosos árboles y plantas, junto a un estanque y un huerto. Se conoce el caso de un funcionario egipcio que había reunido en su jardín veintitrés especies de árboles diferentes, sintiéndose tan orgulloso que lo hizo reproducir mediante una pintura mural en su tumba. No obstante, la gente pobre también conseguía hacer crecer árboles en espacios muy pequeños, demostrando así la importancia que tuvo siempre la naturaleza en la vida de los antiguos egipcios.

Otros objetos de un alto interés no sólo en la película, sino en la vida real egipcia, son las artes decorativas. El mobiliario en el antiguo Egipto no difiere del resto de objetos, ropas o costumbres, ya que, al igual que en todos los aspectos de la vida egipcia, todos sus objetos estaban también influidos por el ámbito religioso y en consecuencia la artesanía tendía a mostrar gusto por la perfección y la armonía. Se muestra al hombre en escenas en las que está en equilibrio con la naturaleza y con el resto de la sociedad. El trabajo del artista y del artesano se consideraba “divino” porque tenía que ver con

la creación y la construcción, tareas propias de las deidades; y al artista se le consideraba un escriba, con lo cual todo arte tenía un significado, aportaba información y traslucía enseñanzas morales.

La elección de los materiales no escapaba a esta cosmovisión religiosa (algo que se intenta respetar, o al menos reproducir de forma bastante fiel en el film). Por ejemplo, se creía que el oro, muy presente en el mobiliario real, tenía propiedades inmortales y estaba asimilado a Ra, el dios sol, como símbolo de vida eterna. La plata, por su parte, se identificaba con la luna, y a menudo se presentaba en aleación con el oro en una composición que en la época romana se bautizó como ‘electrum’. Entre los materiales más utilizados en mobiliario encontramos el hierro, el gres, el alabastro o la turquesa, entre otros.

Pero si había un material destacado en la producción de muebles en el antiguo Egipto, éste era la madera. Debido a la gran sequedad y a las altas temperaturas, la madera es un recurso escaso en el Egipto actual, pero en aquella época era común que en las orillas del Nilo crecieran abundantes arboledas de álamos, acacias o tamariscos. La madera obtenida de estos árboles se empleaba para muebles corrientes destinados al pueblo; los reyes, por su parte, importaban ricas maderas de cedro y pino desde Oriente Medio y ébano africano desde el corazón de África. Cedro, pino y ébano son las más presentes en los ajuares funerarios de los reyes ya que, en su tiempo, fueron las maderas más preciadas por los egipcios.

A grandes trazos, en el antiguo Egipto se distingue entre dos tipos de muebles: los que están destinados a tener contacto con el cuerpo humano, como sillas, camas, mesas, etc., y los destinados al almacenaje o a utilizarse como soporte de otros objetos. En los primeros suelen aparecer elementos ornamentales animales, como alas de pájaro, cabezas de león o patas de pato, mientras que en los segundos se utilizan de manera ornamental elementos de la arquitectura civil y religiosa, como frisos, columnas o dinteles esculpidos en la propia madera o pintados” (Konemann 2005).

Otro objeto que nos interesa mucho es el barco egipcio. Tenemos conocimientos de embarcaciones egipcias desde la prehistoria egipcia o Naqada I, ya que el pueblo egipcio siempre ha estado unido al río Nilo y conoció muy pronto el arte de la navegación. Los relieves de algunos templos y la pintura mural de las tumbas nos han transmitido no sólo las formas de los barcos, sino la importancia que le otorgaban. Las formas de las naves egipcias no varían mucho en el transcurso de los siglos, pero la técnica de construcción sí sufrió un lento proceso evolutivo hasta la época saítica, cuando los faraones reinantes decidieron servirse del asesoramiento de los marineros fenicios y griegos para modernizar la flota.

A lo largo de los siglos se construyeron en Egipto innumerables tipos de embarcaciones destinadas a personas de todas las clases sociales y a usos diversos. Las grandes barcas reales debían llevar al faraón a las diferentes zonas del reino, así como su momia a su última morada. Las barcas de transporte llevaban materiales de todo tipo, desde piedras de construcción hasta productos exóticos traídos de países lejanos. Otras barcas ricamente decoradas estaban destinadas a las ceremonias religiosas en el río o en los lagos sagrados de los templos. Embarcaciones más pequeñas, hechas a menudo con papiro, servían como diversión para los más adinerados o como medio de vida para la población más pobre, que las utilizaba para conseguir alimentos, fundamentalmente los peces y las aves de los pantanos” (Guidotti et al. 2002: 212). A este tipo se adscribe en la película la pequeña barca conducida por Sarah mientras que el príncipe caza aves.

Las embarcaciones más antiguas, sin quilla, se elaboraban con grandes tablas superpuestas, unidas por cuerdas o enganchadas con clavijas y calafateadas en las juntas. Las embarcaciones normales estaban desprovistas de quilla con una cabina sobre el puente. La tripulación estaba constituida únicamente por dos hombres, uno para el remo-timón y otro para las maromas. El comandante se situaba a proa con la sonda y la pértiga para guiar la ruta y evitar los escollos. La gran vela era

utilizada solamente cuando el viento era favorable y para remontar la corriente. Para los viajes largos existía un tipo de barca más cómoda, ya que además de dos cabinas una a proa y otra a popa, tenía un resguardo para los caballos y para almacenar agua y alimentos suficientes. Los nobles y las grandes comunidades religiosas poseían, especialmente durante el Imperio Nuevo, flotas de embarcaciones que se usaban para las más diversas exigencias (Ciminno 2002: 60), como vemos en la segunda embarcación que aparece en la película, perteneciente a la reina Nikotris, madre del príncipe.



Secuencia del film, minuto 0040:34 s.

Barca de la Reina Nikotris, ©Metropolitan Filmexport.

La forma de vestir cambió poco o a lo largo de la historia de Egipto ya que, a causa del calor extremo, la confección de la ropa se basaba en tres principios: ser holgada, ser ligera y ser sencilla. Al principio la mayoría de las prendas tenían una forma sencilla, con forma triangular, la ropa en sí era escasa, pero “no se admitía la desnudez completa, ya que se consideraba inmoral para todo aquel que no fuese niño, esclavo o plebeyo. Tanto los hombres como las mujeres podían llevar el torso descubierto, aunque las mujeres en general iban más cubiertas que los hombres. Indudablemente la vestimenta indicaba la naturaleza jerárquica de la sociedad egipcia y la marcada escala social podía averiguarse únicamente con los tejidos utilizados para confeccionar según que prenda” (Cosgrave 2005).

Respecto a las prendas femeninas, se conoce que hasta mediados de la XVII dinastía, la mujer llevó el kalasiris, un vestido ajustado que caía desde debajo del pecho hasta los tobillos y se sujetaba con dos tirantes. Los ejemplos de kalasiris hallados por los arqueólogos están confeccionados con un tubo de tela cosido, por un lado, conocemos también que para protegerse del sol durante el día y abrigarse por la noche, las mujeres llevaban un manto ligero encima del vestido. Había otro conjunto en la ropa normal de las egipcias, un “dos piezas”, como solemos llamar hoy en día, con una parte superior formada por un ceñido corpiño con mangas y atado con cordones y una falda ancha con pliegues horizontales.

Las reinas egipcias y las mujeres de la nobleza se representan en *Faraón* con prendas drapeadas, de lino blanqueado, plisadas a mano y almidonadas cuidadosamente, algo totalmente acorde con la época antigua egipcia.

En la XVIII dinastía se incorporaron nuevos estilos de ropa, quizá como reflejo de los profundos cambios religiosos que se produjeron en aquel momento con la reforma de Akenatón; en este momento podemos ver vestidos más ajustados y ceñidos con una mayor decoración. A partir de este momento se produjeron pocos cambios en la vestimenta femenina incluso durante la dinastía Ptolemaica (304-30 a.C) (Cosgrave 2005).

Respecto a las prendas masculinas, la prenda tradicional del hombre era el schenti, una simple falda normalmente de color blanco, envuelta alrededor de las caderas que inicialmente comenzó a confeccionarse con cuero y pieles, pero que posteriormente evolucionó a tejidos más ligeros como el hilo.

Los faraones aparecen a veces representados con una cola de león colgada en la parte trasera de su falda, y los soldados llevaban en ocasiones una falda de rayas o con trozos de tejido teñidos. Los esclavos, como bien se aprecia en la película, únicamente usaban taparrabos. Con el paso del tiempo la falda se fue cortando de un modo más angular y se almidonaba al igual que la ropa de las mujeres. En el Imperio Medio (2040-1640 a.C) la nueva moda fue ponerse una falda larga encima de la anterior de menor tamaño, esta nueva falda estaba formada por un rectángulo de lino y su longitud variaba desde la mitad del muslo hasta el tobillo. A veces se usaban cinturones a modo decorativo.

Los colores no eran casuales, sino que, como todas las cosas que rodeaban la vida de los antiguos egipcios, estaban cargados de simbolismo. Así, el verde representaba la vida y la juventud y el amarillo el símbolo del oro y de los dioses. El blanco, el color más comúnmente utilizado en el vestuario egipcio, simbolizaba la felicidad, si bien el uso del blanco se debía más a razones prácticas por la dificultad de teñir el lino, lo que no significa que no lo utilizaran en ocasiones. El negro era el color menos habitual y solo se usaba para las pelucas.



Vestimentas en una pintura mural de la tumba de Tutankamón, Valle de los Reyes, Luxor;
©algarosarte.blogspot.com.es

Los egipcios eran expertos en la confección de pelucas, que usaban tanto hombres como mujeres, y el cuidado del cabello tenía una gran importancia, dedicándose mucho tiempo al peinado y cuidado tanto del cabello propio como de esas pelucas tan cotizadas en la época. “En algunas tumbas se han encontrado acondicionadores del cabello y fijadores hechos con una mezcla de cera de abeja y resina, también se conocen descripciones de preparados para diversos problemas relacionados con el cabello. Las mujeres se trenzaban a veces el cabello o se hacían tirabuzones, en algunos casos se añadían extensiones de cabello artificial al cabello natural [...] Los peinados, al igual que los vestidos, indicaban el rango de una persona, en el caso de las mujeres casadas, a menudo lucían lo que se conoce como peinado en tres partes, un peinado consistente en dos mechones a la altura del hombro que enmarcaban el rostro por ambos lados y el resto del cabello hacia atrás, este peinado podemos verlo identificado en la peluca de la reina Nikotris, sin embargo, las mujeres solteras y las sirvientas jóvenes llevaban a veces peinados que les llegaban justamente por debajo de los hombros, con tirabuzones a cada lado de la cara” (Cosgrave 2005: 28). Un peinado similar a los que podemos ver en las pelucas de Sarah y Kama. Los hombres solían llevar el pelo corto o rapado, incluso al igual

que algunas mujeres de la realeza, para usar únicamente pelucas y evadir el problema de los parásitos, este curioso dato aflora en la película cuando la reina Nikotris aparece con la cabeza rapada sin su peluca habitual. Las pelucas de los hombres solían ser trenzadas normalmente a la altura de las orejas o de los hombros.

Para el rodaje de la película se confeccionaron 6.000 uniformes, 3.000 pares de zapatos, 1.500 ropas de campesinos, 60 hábitos de sacerdotes, 700 arcos con 13.000 flechas, 300 escudos y 2.400 lanzas.

Tanto la música como la danza constituyen una importante aportación al realismo de la película *Faraón*. No son pocas las escenas en las que podemos escuchar una sencilla música de fondo, simulando la que podría ser la música egipcia. Se escuchan cánticos como en el caso de Sarah, la concubina del príncipe que para gusto de su amado canta en dos ocasiones distintas; y, por supuesto, una muestra de los sensuales bailes egipcios en la apoteósica fiesta en la que el faraón y sus más allegados se dejan al placer.

Resulta muy difícil describir la música egipcia, que por sus medios y sus ritmos parece posible situar en una posición intermedia ente la música del Asia Anterior antigua y la negro- africana.

Aparte de los instrumentos utilizados en el curso de las grandes fiestas procesionales y en las celebraciones religiosas de los templos, los egipcios conocían diversos tipos de arpas, el laúd y la lira importados de Asia durante el Imperio Nuevo, la flauta y una especie de doble oboe y otra de doble clarinete. El fondo rítmico era dado por el batir cadencioso de las manos, por tambores redondos, por un pequeño tambor rectangular procedente de Siria y por sistros, agitados en honor a la diosa Hathor y cuyo sonido se creía que alejaba la tristeza y llamaba a la alegría. La música en el antiguo Egipto servía para acompañar los cantos de amor, los salmos religiosos o simplemente para amenizar una velada; el canto acompañaba el rito y la danza como complemento esencial de una música, que adquirió entre los egipcios el significado de una evocación de hazañas divinas o reales. Los bailes eran normalmente llevados a cabo por muchachas y muchachos que danzaban con movimientos simétricos y giros acrobáticos. El egiptólogo suizo Henri Wild ha estudiado detenidamente las escenas de baile pintadas sobre las paredes de las tumbas y ha intentado sin éxito relacionar algunas figuras con los movimientos de la danza clásica de nuestros días. No obstante, conocemos la llamada danza de los cuatro vientos, una coreografía egipcia de la época, que evocaba mediante movimientos rítmicos, las arcaicas reminiscencias africanas de los pueblos pastores (Ciminno 2002: 326). No sabemos si la danza interpretada por el personaje de Kama en la película responde con alguna de las danzas aquí descritas, pero lo que es seguro es que en ningún caso son coreografías hollywoodienses como en la mayoría de películas de los años sesenta.

Con este breve estudio podemos decir que *Faraón* es el resultado de uno de los mayores esfuerzos de la cinematografía europea para dotar al cine histórico de verosimilitud. Gracias a una puesta en escena impecable, una estudiada ambientación, unos amplios medios y el gran rigor de su director, esta obra es hoy en día una de los mejores y más complejos ejemplos de cine histórico bien documentado gracias a la arqueología, siendo sin lugar a dudas toda una lección de cine y de verdadera recreación histórica.

Notas

(1) El *Libro de los Muertos* egipcio es una colección de textos de invocaciones, conjuros, oraciones, himnos, letanías y fórmulas mágicas, escritos generalmente en rollos de papiro con ilustraciones o viñetas. Su objetivo era permitir al difunto salvar los peligros que se le presentaban después de la muerte, instruyéndolo en las palabras que le permitían ingresar a los diversos estados del inframundo, le aseguraba la protección de los dioses y proclamaba asimismo su identidad con muchos de ellos.

(2) El Periodo amarniense (1353-1336 a. C.), también llamado Nagada I, es una cultura predinástica del Alto Egipto, conocida merced a la excavación de una serie de yacimientos diseminados por la parte meridional del valle del Nilo, que comienzan en la zona cercana a Deir Tasa y terminan al sur de la primera catarata.

Bibliografía

ANDREWS C., *Amulets of Ancient Egypt*, University of Texas Press, Texas, 1994.

ANTELA-BERNÁRDEZ B. y SIERRA MARTÍN C., *La Historia Antigua a través del cine. Arqueología, Historia Antigua y Tradición Clásica*, Editorial UOC, Barcelona, 2013.

BABINI J., *La prehistoria de la ciencia*, Editorial Biblioteca de América, Buenos Aires, 1967.

BARTZ G. y KONIG E., *Museo del Louvre*, Ullmann, Barcelona, 2013.

BLANCO FREIJEIRO A., *El arte egipcio*, Editorial historia viva S.L, Madrid, 1993.

BOLUFER M.; GOMIS J. y HERNÁNDEZ T. M., *Historia y cine. La construcción del pasado a través de la ficción*, Institución Fernando el católico, Zaragoza, 2015.

BURKE P., *Eyewitnessing. The Uses of Image as Historical Evidence*, Reaktion Books, Londres, 2001.

CIMMINO F., *Vida cotidiana de los egipcios*, Editorial EDAF, Madrid, 2002.

COSGRAVE B., *Historia de la moda desde Egipto hasta nuestros días*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

MENU B., *Ramsés II, El gran faraón de Egipto*, Ediciones RBA, Barcelona, 2005.

PRIETO ARCINIEGA A., "Faraón", en UROZ J., *Historia y Cine*, Universidad de Alicante, Alicante, 1999, 33-53.

SEIDEL M. y SCHULZ R., *Egipto, Arte y Arquitectura*, Editorial Konemann, Barcelona, 2005.

SERRANO DELGADO J. M., *Textos para la Historia Antigua de Egipto*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1993.

SILIOTTI A., *Egipto*, Ediciones folio S.A, Barcelona, 2005.

WILKINSON T., *Lives of the Ancient Egyptians*, Editorial Blume, Londres, 2007.

LA GUERRA DE GRANADA EN EL IMAGINARIO ARTÍSTICO. CINCO SIGLOS DE ENSALZAMIENTO

Granada War in the artistic imagery: five centuries of praise

Grad. Sandra Suárez García (1) (2)
Historiadora
Universidad de Granada

Recibido el 13 de Marzo de 2020

Aceptado el 15 de Abril de 2020

Resumen. Se aborda el tema de la Guerra de Granada en el imaginario artístico español, prestando especial atención a los elementos vinculados a la propaganda. Nos centramos en tres tiempos históricos principales: el desarrollo del conflicto, el siglo XIX y el siglo XX, con unas breves referencias a la actualidad. No se trata de un análisis pormenorizado del fenómeno, sino de breves apuntes que pueden ser de utilidad para estudios futuros de mayor profundidad y extensión. Así, observamos que en primer lugar hay una búsqueda intencionada del apoyo al conflicto, para tras la conquista difundir la victoria en beneficio de los Reyes Católicos. Durante el siglo XIX se vincula la Guerra de Granada a la génesis de la nación española y así continuará durante buena parte del siglo XX, lectura potenciada por el franquismo y su apropiación de símbolos y significados medievales, que solo recientemente comenzaron a modificarse en el imaginario popular, gracias a nuevas muestras visuales como la serie Isabel.

Palabras clave. Arte, Propaganda, Granada, Guerra, Reyes Católicos.

Abstract. The theme of the Granada War in the Spanish artistic imagery is addressed, paying special attention to propaganda factors. The paper is focused on three main historic moments: the period of conflict, the 19th and 20th centuries, and present time. Instead of trying to draw a detailed analysis of the phenomenon, the works pretends only to outline the guidelines for further research. Thus, in the first place an intentional search to support the war can be detected. In fact, after the war was finished, the news of the victory spread, in benefit of the Catholic Monarchs. During the 19th century, artists and scholars have associated the War of Granada with the genesis

of the Spanish nation. This point of view had remained very much the same during the 20th century, helped by the regime of Francisco Franco and its appropriation of medieval symbols and meanings. The Granada War representation in people's imagination has started to change only recently, thanks to new visual media such as *Isabel*, the Spanish historical fiction television series.

Keywords. Art, Propaganda, Granada, War, Catholic Monarchs.

La relación entre la representación artística y la propaganda ha sido una constante en la Historia, cuestión que ha sido destacada en numerosos estudios, especialmente aplicados a períodos recientes (Clark 1997). Durante las últimas décadas, dichos análisis se han adentrado también en la Historia Medieval y, a nivel peninsular, surge un gran interés por la propaganda y simbología impulsada durante el emblemático reinado de Fernando de Aragón e Isabel de Castilla. Este interés se refleja en la proliferación de investigaciones, desde los trabajos de Yarza Luaces (1993) o Nieto Soria (1995 o 2009) hasta trabajos más recientes, como las tesis doctorales de Cela Esteban (2002) y Carrasco Manchado (2003). Contamos pues con una base suficiente para emprender análisis, aún someros, sobre la influencia que pudo tener el arte medieval, mecanismo transmisor de propaganda, en la visión posterior de un hecho histórico.

A través de las próximas páginas, esbozaremos a grandes rasgos la percepción –artística y propagandística- de uno de los temas más tratados dentro del reinado *católico*: la Guerra de Granada. A pesar de la gran atención que ha recibido a nivel historiográfico, apenas existen aproximaciones diacrónicas, tarea harto compleja que nos puede ayudar a comprender la evolución ideal del fenómeno. No es nuestra intención realizar un análisis detallado de todos los mecanismos que fueron empleados en la propaganda de la guerra, sino definir sucintamente algunos puntos de interés, en vistas a futuros estudios. Para ello, tomaremos tres tiempos principales de observación: en primer lugar la imagen que se da de la guerra durante la misma, tras esto, daremos un largo salto temporal al siglo XIX, para finalizar con unos breves apuntes sobre el siglo XX y la actualidad.

Entre los años 1482 y 1491 tiene lugar la Guerra de Granada entre la Corona de Castilla y el reino nazarí, alternando campañas militares con períodos de inactividad. Esta contienda, que duró casi diez años, se inicia tradicionalmente en el ataque musulmán al castillo de Zahara, que sirve en buena medida de excusa para impulsar la conquista (O'Callaghan 20014: 128) y la consecuente toma de Alhama. Tras años de guerra, el final del reino nazarí se sella en las capitulaciones de Granada, firmadas el 25 de Noviembre de 1491. Ahora bien, sin intención de ir más allá de estos sucintos datos militares, es necesario tener en cuenta qué significó la Guerra de Granada a nivel de imagen y representación para la monarquía de Isabel y Fernando, que habían ascendido al trono tras la Guerra de Sucesión Castellana. Sobra decir que la propaganda regia no se inició con la guerra granadina, sino que ya existía un amplio repertorio propagandístico durante su ascenso al poder. Podemos citar, por ejemplo, el uso de panegíricos para ganar adeptos a su causa en el trono castellano (Carrasco Manchado 1995: 519). Estos discursos, cantados o recitados en público, conformaban un auténtico espectáculo, especialmente en las fiestas de la corte. Gracias a la imprenta, estos panegíricos se difunden y se “popularizan”, alcanzando un mayor impacto social y repercutiendo favorablemente en la imagen de los monarcas, tal como recalca Carrasco Manchado (1995: 520).

Tras la consolidación del poder, la toma de Granada se convierte en un eje clave en la política de los Reyes Católicos. Y como tal, creó sus propios temas propagandísticos, reflejados en un término esencial: la cruzada. El empleo de tal vocablo, cargados de por sí de una fuerte simbología, permitió cobrar el impuesto de la cruzada, al mismo tiempo que mostraba la superioridad de los monarcas y su exaltación del cristianismo. Lejos de tratarse de una cruzada popular, Tinoco Díaz expuso recientemente su naturaleza absolutamente institucional (2017: 805). No extraña, por tanto, que la labor propagandística estuviera principalmente financiada e impulsada por los propios monarcas. Esto será clave no solo en la consecución de sus objetivos: tomar Granada, sino también en la idea predominante que tenemos hoy en día de la guerra, pues la historiografía bebe en gran medida de las crónicas oficiales.

Durante este período, inmediatamente anterior a la guerra o durante los inicios de la misma, destaca la imagen mesiánica y providencialista que se da de Fernando e Isabel, tema ya explorado en 1950 por Cepeda Adán (3). Esta noción de los monarcas irrumpe en las alusiones a la guerra, incluso antes de su comienzo, generando auténticas profecías. Junto a la cruzada, se comienza a propagar también el término de “guerra santa”. Esto ocurre por ejemplo, en el *Cancionero de Pedro Marcuello* o la *Consolatoria de Castilla*. Dios y la providencia divina (Conde López 1995: 59) siempre serán protagonistas en el discurso y elementos imprescindibles en la conquista. La *Consolatoria* de Juan Barba, como “historiografía en verso”, ha sido profusamente estudiada por Cátedra (1989). A su vez, Pedro Marcuello, en la Teruel del año 1482, “predecía” mediante una copla que debía ser don Fernando quien tomara el reino nazarí:

“Fállase por profeciade antiguos libros sacada que Fernando se diría aquel que conquistaría Iherusalem y Granada. El nombre vuestro tal es y el camino; bien demuestra que vos lo conquistarés; carrera vays, no dudés, siruiendo a Dios que os adiestra”(4).

Vemos incluso textos impulsados por la propia reina antes del inicio de la guerra, como éste redactado por Ambrosio Montesinos, predicador franciscano, recogido y fechado entre 1479 y 1480 por Carrasco Manchado (2003: 1050):

*“Suplicación por la reina a San Juan:
Pues yo, tu siervo, te pido
que a su alteza,
que te sirve y ha servido
con firmeza,
que des vida y fortaleza
extremada,
porque gane con destreza
a Granada”*.

En estos escritos, se observa una clara tendencia a la sacralización de los reyes. Persiste la imagen mesiánica y la proliferación de profecías alrededor de los monarcas católicos, que no se interrumpen ni siquiera tras la conquista de Granada, existiendo algunas que aluden a una futura toma de tierras africanas, manteniendo el espíritu de cruzada (Carrasco Manchado 2003: 161).

El término de “guerra santa” permitirá, por otro lado, introducir propaganda política en el discurso teológico. Múltiples sermones serán pronunciados durante la contienda, invocando la guerra santa y la necesidad de luchar al lado de los reyes. Un ejemplo bien conocido es el *Sermón de Granada*, pronunciado poco después de la conquista, que llama al reino nazarí: “enemigo familiar de España” (Delgado Scholl y Perea Rodríguez 2002: 10), o el sermón dado por Hernando de Talavera, en que describe la conquista musulmana bajo estos términos:

“Entraron, pues, los árabes, y, como jabalíes salvajes, devastaron y exterminaron España, y, como fieras nunca vistas, pastaron en sus tierras. Profanaron los templos sagrados. Dejaron los cadáveres de los cristianos para alimento de las aves del cielo; las carnes de los santos para las bestias de la tierra.” (Tinoco Díaz 2017: 471).

Debemos tener en cuenta también a los cronistas (5), ya citados, que escribieron bajo el amparo de los reyes, de importantísima labor propagandística. La visión que estos autores pueden darnos es desde luego subjetiva, sobre todo teniendo en cuenta que eran en muchos casos directamente pagados por los monarcas. La idealización de la guerra lleva directamente a la glorificación de los propios reyes, incluso décadas tras la muerte de don Fernando y doña Isabel. Ginés Pérez de Hita escribe hacia finales del s. XVI una de las obras más difundidas de su época, la *Historia de los bandos de los zegríes y abencerrajes*, en la que prima el ensalzamiento del rey católico (García Hernán 2014: 111-112):

“No las sangrientas armas, ni el belicoso son de acordadas trompetas y retumbantes caxas ni arrastradas vanderas, i muerte de varones, de varones ínclitos, claro y poderoso Rey de Castilla, a sido parte para que nuestra famosa ciudad de Granada viniese a se te entregar, y dar y abatir sus bélicos pendones, sino sola la fama de tu soberana virtud y misericordia, que con tus súbditos usas y tienes, como claro sabemos.”

Paralelamente a sermones y relatos de batalla, aparecen muestras visuales de propaganda, quizás la más destacada de esta primera fase sea la sillería del coro de Toledo. De estilo gótico, y conformado por un total de cincuenta sillas, su inicio se sitúa en el año 1489, en plena guerra. Fue un encargo del arzobispo Pedro González de Mendoza y muestra las ciudades conquistadas, la rendición de plazas y fortalezas (6). Se trata sin duda alguna, de una de las fuentes de mayor valor de la época para distinguir y reconstruir la morfología de las ciudades bajo-medievales castellanas y nazaríes, como muestra el estudio de García Pulido y Orihuela Uzal sobre la villa de Santa Fé (2004). Junto a la arquitectura y el paisaje mostrado, representa también personajes concretos que nos abren el camino a la vertiente de la propaganda, pues se puede estimar, o al menos vincular, la relevancia de los personajes a partir del número de sus apariciones en el conjunto artístico. Así destaca en primer lugar Fernando de Aragón, que se representa un total de treinta y cuatro veces (Mata Carriazo 1927: 32). En menor medida, también tienen una presencia reiterada doña Isabel, el propio cardenal de Mendoza, Boabdil o el Zagal.

La asociación entre propaganda y guerra resulta sencilla en el caso de los monarcas católicos y la Guerra de Granada, porque había un interés clave en que se apoyase al trono y conseguir medios militares y económicos para ultimar la conquista. El impacto ideológico que tuvo este conflicto es difícilmente comparable a otras guerras medievales, sobre todo teniendo en cuenta la difusión que tuvo la final toma del reino nazarí, tanto a nivel nacional como internacional. Rincón González analizó, hace solo unos años, la gran difusión que tuvo la derrota del reino nazarí a nivel europeo, gracias a figuras como Bernardino López de Carvajal y Juan Ruiz de Medina (2010). La importancia de la conquista se puede apreciar incluso en la génesis de la propia ciudad “cristiana” de Granada, que vería una rápida transformación urbanística impulsada por los monarcas. Durante finales del siglo XV y comienzos del siglo XVI inician construcciones tan simbólicas como la catedral, el Hospital Real o la Capilla que les serviría de sepulcro (Caballero Escamilla 2014: 227).

Los Reyes Católicos pasaron a la historia como los tomadores del último reducto musulmán de la Península, unificadores para algunos de lo que hoy llamamos España, padres para otros del Estado moderno. A pesar de que el recuerdo de los monarcas *católicos* no desapareció en ningún momento durante las próximas centurias (7), saltamos ahora trescientos años para encontrarnos en

el siglo XIX. Es aquí donde la representación de Fernando e Isabel, así como la Guerra de Granada, ganará nueva popularidad. Como es bien conocido, gran parte del siglo XIX está marcada por el Romanticismo y la reivindicación de la nación. Esta búsqueda de lo nacional y representativo se plasmará también en las artes españolas, especialmente en la pintura de tinte historicista. Las instituciones públicas y la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando financian y promueven la pintura histórica que retrata personajes tan relevantes para ese espíritu nacional como El Cid, Don Pelayo, Alfonso X el Sabio, El Gran Capitán, y desde luego, los Reyes Católicos (Encina Cortizo 2006: 619). La finalidad última es crear una educación sentimental que debe extender el *volksgeist*, el espíritu del pueblo, creando un aparato mítico de héroes y gestas nacionales, tal como indica Préstamo Landín (2016: 15). Es también durante ese mismo siglo XIX cuando, como bien apunta García Sanjuán, comienza una larga dicotomía en la concepción de al-Ándalus, entre la oposición hacia todo lo “musulmán” y reafirmación de lo castellano y nacional, frente a la aceptación de lo andalusí como parte integrante de la historia española (García Sanjuán 2013: 64-65).

A esta realidad hay que añadir un factor crucial: Granada y en general toda Andalucía se convertirá a lo largo del siglo XIX en un mito del Romanticismo europeo. No fueron pocos los viajeros extranjeros que se acercaron a lo largo de esta centuria a la Península y propagaron tanto a nivel escrito como visual, “esa imagen de una España mítica, irreal, vista a través del sur”, como bien describe Encina Cortizo (2006: 611). En las artes plásticas va ganando terreno el *alhambrismo*, corriente artística que potencia lo sensual, lo pintoresco y decorativo en arquitecturas de la Alhambra, algunas fieles al modelo original, otras exageran o inventan sus rasgos. La ciudad de Granada será así retratada en incontables ocasiones a lo largo del XIX, destacando las escenas de jardines y harenes (8). Partimos pues de una visión idealizada de lo que pudo ser el reino nazarí, influido por los artistas de corte orientalista, que configuraron un marco semi-ficticio para la guerra.

También en lo literario, la Guerra de Granada se adornará de esa mitología sensual y orientalista que se estaba creando. La literatura *alhambrista* no dudará en incluir entre sus personajes a Boabdil, Muley Hacén, los Zegríes y los Abencerrajes, convirtiendo incluso a los musulmanes en protagonistas del relato. Esto podemos verlo en algunas obras cuyo título resulta más que ilustrativo: la ópera *Les Abencérajés ou L'étendard de Grenade* de Cherubini realizada en 1807 o la novela *Les aventures du dernier Abencérage* concluida por Chateaubriand en 1809. También autores españoles se hacen eco de esta tendencia, con obras tales como *Doña Isabel de Solís* (1837) de Francisco Martínez de la Rosa (Encina Cortizo 2006: 7-8) o Manuel Fernández y González con títulos como *Allah Akbar: Leyenda de las tradiciones y sitio de Granada* (1849) o *El laurel de los siete siglos*, publicado un año después (Préstamo Landín 2016: 16).

Junto a odaliscas semidesnudas y bellas arquitecturas *alhambristas*, la toma de Granada será uno de los escenarios más representados de la pintura española. La búsqueda por recuperar nuestro pasado fomentó que, como vimos, el propio Estado solicitara grandes cuadros. En 1878 se encarga, por ejemplo, uno de los lienzos más conocidos: *La rendición de Granada* de Francisco Pradilla, donde se exalta la victoria cristiana. Aunque también podemos encontrar obras que otorgan mayor prestigio a los vencidos, caso del cuadro de *La salida de la familia de Boabdil de la Alhambra* de Gómez Moreno (1880), muy cercano en el tiempo, pero que otorga a la madre de Boabdil dignidad y cierta altivez. Tal como señalaba Reyero, hay importantes cambios en la representación de temas bélicos en el propio siglo XIX, entre los cuales podemos incluir la victoria castellana sobre el reino nazarí y la consecuente derrota musulmana. Este autor señala que existen al menos tres grandes transformaciones: la primera pasa de la “humillación del enemigo” a una relación de mayor igualdad, en segundo lugar nos topamos con la marginación del enemigo y por último, con el “victimismo heroico” (Reyero 2005: 54-57).



La rendición de Granada, de Francisco Pradilla y Ortiz, ©wikipedia.



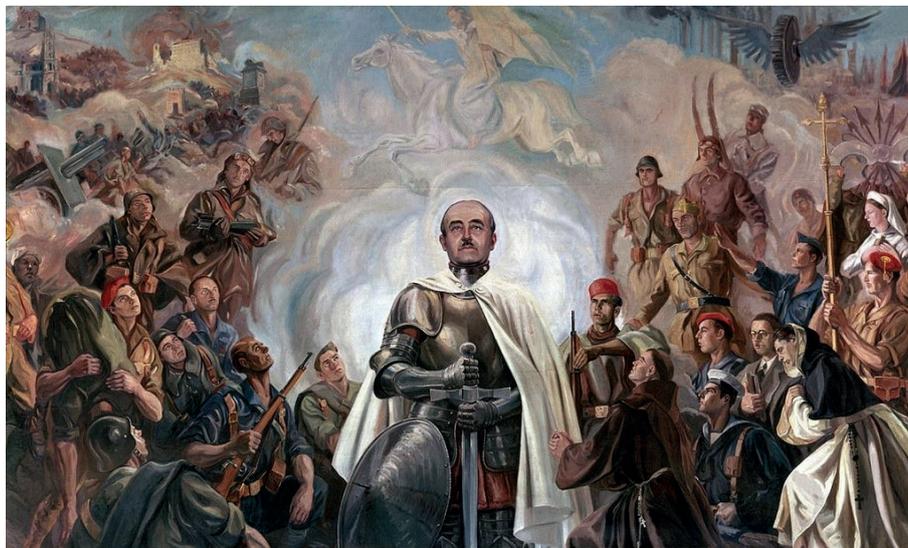
La salida de la familia de Boabdil de la Alhambra, de Gómez Moreno, ©museuvirtual.dipagra.es.

Junto a la imagen de la propia Guerra de Granada, vimos cómo los monarcas *católicos* se convierten en un símbolo asiduo, directa o indirectamente vinculado al conflicto. Durante el siglo XIX, encontraremos una constante en la reproducción de imágenes de doña Isabel, esto se debe en buena parte al paralelismo que se intentó establecer entre la reina medieval e Isabel II (9). Esta comparativa, que legitimaba en el poder a Isabel II, agradaba a la reina, por lo cual ella misma encargaría un buen número de cuadros como: *Isabel la Católica entrega al hijo de Boabdil* de Francisco Cerdá (1853), y compraría otros como *La entrada de Isabel I en campo cristiano* o *Isabel la Católica visitando a los heridos en Loja* (Encina Cortizo 2006: 619). Estas pinturas no solo glorifican al personaje histórico, sino que también emanan la victoria que supuso la desintegración del emirato, sin obviar el aura de poder y bondad que rodeaba a Isabel la Católica, elementos fácilmente aprovechables para el truculento reinado de Isabel II.

A medida que avanzamos en el siglo XIX, la situación política y económica del país y algunos sucesos de gran impacto social como el Desastre del 98, dan lugar a una nueva generación de intelectuales y artistas, que aportarán su propia visión no solo del reinado de don Fernando y doña Isabel, sino también de la Guerra de Granada. Los regeneracionistas españoles empezaron a preguntarse sobre cuál fue la causa de la supuesta “decadencia española”. Para algunos, ésta residía en la mezcla de razas, otros veían una culpable en el desarrollo histórico del país, como recoge Parra Montserrat (2007: 17). ¿Qué era pues lo naturalmente español? Desde luego, nos encontramos con una asociación clara con

lo cristiano y la gesta gloriosa de la “Reconquista”, entendida como la defensa de la patria y empresa de unificación nacional. La toma de Granada era, por tanto, un hecho clave en la formación del ideario nacional, y así será un tema destacado en los libros de escuela y el discurso ideológico de principios del siglo XX. Parra Montserrat, que pudo analizar diversos manuales escolares de dicha época, nos muestra cómo predomina durante la Restauración una visión con tendencia al nacionalcatolicismo de Menéndez Pelayo, mientras que durante la II República encontró mayor diversidad en la aproximación del pasado andalusí y las propias consecuencias de la Guerra de Granada, ya que encuentra, por ejemplo, en el manual de Aguado Bleye un rechazo al quebrantamiento de las capitulaciones de Granada, en las conversiones forzosas que se produjeron tras la llegada de Cisneros (2007: 20-22).

Durante la Guerra Civil existe un claro aprovechamiento de términos propagandísticos medievales, aludiendo el bando franquista a la “cruzada” frente al marxismo y ateísmo, y el propio Francisco Franco llegó a denominarse “caudillo de la nueva Reconquista”. El régimen dictatorial, una vez derrotada la II República, continuará implementando simbología procedente del reinado de los monarcas católicos, como el yugo y las flechas. Los Reyes Católicos siguen representando la conquista de Granada, por lo tanto, la unificación del Estado y a su vez, la evangelización de América y expulsión de los judíos de las coronas de Castilla y Aragón. Se convierten, por tanto, en una constante en los discursos franquistas (Preston 2015) y la representación del poder durante gran parte del siglo XX en España.



Franco y la Alegoría de la Cruzada, de Arturo Reque Meruvia, ©<http://historiaili.blogspot.com>.

Uno de los últimos y más relevantes escenarios que ha representado la guerra de Granada, por su gran impacto social, ha sido la conocida serie de *Isabel* (2012-2014), producción de RTVE (Radio y Televisión Española). Esta ficción histórica de tres temporadas, ha tenido una notoria acogida entre el público y recibido numerosos premios durante su emisión. No obstante, la serie no ha estado exenta de críticas, muchas de ellas vinculadas a anacronismos y a cierta falta de rigor histórico (Salvador Esteban 2016: 166). La representación de la Guerra de Granada a través de este medio audiovisual es de gran importancia si tenemos en cuenta que el formato fue vendido a docenas de otros países, no solo de habla hispana (RTVE.es 2013). Ahora bien, ¿cómo se representa este hecho? Gran parte de su segunda temporada se adentra en sucesos de “guerra”, a pesar de que hay un foco de atención principal en los supuestos causantes del conflicto: Muley Hacén e Isabel de Solís, en una historia amor que llevan a Aixa, primera esposa del emir, a buscar la sublevación y la llegada de su hijo Boabdil al trono. Aixa se muestra manipuladora y vengativa, frente a un emir que cree a Boabdil incapaz de gobernar, mientras éste es representado más como poeta que gobernante. Podemos ver que hay un gran énfasis en las relaciones personales, y especialmente las amorosas, encuadradas en un entorno que fácilmente recuerda al *alhambrismo* decimonónico. El conflicto militar en sí, sus causas

profundas y consecuencias directas, no son de gran relevancia. No obstante, cabe darle a esta ficción el valor de la humanización de los personajes en ambos bandos, a pesar de una clara tendencia a la exaltación del reinado *católico*. Parece evidente que los guionistas de la serie llevaron a cabo una gran tarea de recopilación de datos antes de crear a los protagonistas históricos (Salvador Esteban 2016: 163). Sin embargo, en lo referente a la Guerra de Granada, la depuración parece haber sido poca, y los personajes se construyen bajo una clara intención de entretener al espectador, encontrándose cercanos a la imagen establecida durante el siglo XIX. Un claro ejemplo lo encontramos en la conocida frase de Aixa hacia su hijo: “Llora como mujer lo que no supiste defender como un hombre”, que la ficción elige representar, siendo de autenticidad más bien cuestionable (Préstamo Landín 2016: 12-13).



Boabdil abandonando Granada en la recreación de Isabel, ©RTVE.es.

Concluimos así este breve repaso de la imagen y representación de la Guerra de Granada en el imaginario artístico. Un imaginario marcado por la exaltación de la figura de los Reyes Católicos, desde el mismo momento de la guerra, pero que tras la conquista granadina se convierte en elemento clave en la configuración de la nación española, y cuyo valor propagandístico parece no haber cedido en los últimos quinientos años. Vimos cómo durante el desarrollo del conflicto, e incluso algunos años antes, prima la obtención de apoyos suficientes para que la guerra tenga éxito. El soporte a la contienda deriva a su vez en el respaldo a la política del trono. Una vez conquistada Granada, el objetivo de la representación artística es la difusión de la victoria, que una vez más repercute directa y favorablemente en los monarcas y su posición de poder, ya en todo el contexto europeo. Siglos después, Granada se convierte en escenario de deleites orientalistas, frente a otra visión donde la intención propagandística es mucho más evidente: la conquista, más que la guerra en sí misma, es fundamental para la génesis del Estado. El reinado de Isabel II y la apropiación de símbolos y significados de Isabel la Católica son un claro ejemplo de esta reutilización histórica. El aprovechamiento propagandístico del reinado *católico* y la conquista se perpetúan en la Guerra Civil y en el franquismo y solo recientemente se han alterado en el imaginario español, gracias a nuevas representaciones como la serie *Isabel*.

Resulta de interés que a pesar de este constante empleo propagandístico del conflicto, apenas existen representaciones de la guerra. Es decir, priman las muestras de la derrota del emirato, de la propia conquista, aquella “gloriosa” victoria castellana. Cuando se opta por retratar al reino nazarí, la mayoría de artistas eligen momentos anteriores al conflicto, o escenarios casi atemporales que retratan la belleza idealizada propia de los orientalistas. Los daños causados por la guerra, la muerte y el hambre, quedan relegados a un segundo plano, existiendo más bien pocas excepciones visuales (10). Con todo, estas breves páginas solo han sido un apunte a un tema que merece mayor detenimiento, y cuya riqueza sería considerable si analizásemos cómo estos factores impactaron en la historiografía medieval a lo largo de su desarrollo.

Notas

- (1) Este artículo se inserta en el proyecto I+D “La propiedad aristocrática en la Granada nazarí y su traspaso a la sociedad castellana después de la conquista (siglos XIII-XVI)” (HAR2015-64605-C2-2-P) de la Universidad de Granada, del que la autora es contratada predoctoral por las citadas ayudas para contratos predoctorales del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad 2016.
- (2) Gracias a las ayudas para contratos predoctorales del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad 2016.
- (3) CEPEDA ADAN J., “El providencialismo en los cronistas de los Reyes Católicos”, *Arbor* 59 (1950), 177-190.
- (4) ALVAR LÓPEZ M., “Sentido del Cancionero de Pedro Marcuello”, en ANDRÉS SUÁREZ I., COLÓN I DOMÈNECH G., LARA POZUELO A., SUGRANYES DE FRANCH R. (coords.), *Estudios de literatura y lingüística españolas: Miscelánea en honor de Luis López de Molina*, 23-46.
- (5) Para una relación de bastante detalle sobre crónicas y cronistas de los monarcas católicos, véase HERNÁNDEZ MARTÍNEZ P., “La memoria de la historia oficial: Crónicas y cronistas en la España de los Reyes Católicos”, *Revista EPCCM* 13 (2013), 235-268.
- (6) Un trabajo clásico sobre esta sillería, pero de absoluta referencia es: MATA CARRIAZO Y ARROQUÍA J., *Los relieves de la Guerra de Granada en la sillería del coro de la catedral de Toledo*, Universidad de Granada, Granada, 1985, si bien el original es MATA CARRIAZO Y ARROQUÍA J., “Los relieves de la Guerra de Granada en el coro de Toledo”, *Archivo Español de Arte y Arqueología* 7 (1927), 19-70.
- (7) Cabe citar el análisis que realiza María Yaquelin Caba sobre la imagen que se da de Isabel la Católica en el teatro español del siglo XVII. CABAM. Y., *Isabel la Católica en la producción teatral española del siglo XVII*, Tamesis, Suffolk, 2008.
- (8) De gran interés sobre la representación de harenes y figuras femeninas en la entornos alhambristas en RODRÍGUEZ DOMINGO J., “El erotismo de la Alhambra: cuerpo femenino y pintura orientalista”, en URSACHE O., (coord.), *Éste es es mi cuerpo. Estudios de corpología femenina*, Turunylipiisto, University of Turku, 2017, 59-83.
- (9) Sobre el aprovechamiento de la imagen regia de Isabel la Católica para el reinado de Isabel II, se puede consultar REYERO C., *Monarquía y Romanticismo. El hechizo de la imagen regia, 1829-1873*, Siglo XXI de España, Madrid, 2015.
- (10) Como puede ser Doña Isabel la Católica visita en Loja a los heridos y enfermos, de Eusebio Valldeperas, de 1860.

Bibliografía

- ALVAR LÓPEZ M., “Sentido del Cancionero de Pedro Marcuello”, en ANDRÉS SUÁREZ I., COLÓN I DOMÈNECH G., LARA POZUELO A., SUGRANYES DE FRANCH R., *Estudios de literatura y lingüística españolas: Miscelánea en honor de Luis López de Molina*, 23-46.
- CABAM. Y., *Isabel la Católica en la producción teatral española del siglo XVII*, Tamesis, Suffolk, 2008.
- CABALLERO ESCAMILLA S., “De la Edad Media a la Edad Moderna: los Reyes Católicos, el arte y Granada”, en CRUZ CABRERA J. P., (coord.), *Arte y cultura en la Granada renacentista y barroca: la construcción de una imagen clasicista*, Universidad de Granada, Granada, 2014.
- CARRASCO MANCHADO A. I., *Discurso político y propaganda en la corte de los Reyes Católicos: resultados de una primera investigación (1474-1482)*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2003.
- CARRASCO MANCHADO A., “Propaganda política en los panegíricos poéticos de los Reyes Católicos: una aproximación”, *Anuario de Estudios Medievales*, 1995, 517-543.

- CÁTEDRA GARCÍA P. M., *La historiografía en verso en la época de los Reyes Católicos. Juan Barba y su "Consolatoria de Castilla"*, Universidad de Salamanca, Salamanca, 1989.
- CELA ESTEBAN M., *Elementos simbólicos en el arte castellano de los Reyes Católicos (el poder real y el patronato regio)*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2002.
- CEPEDA ADAN J., "El providencialismo en los cronistas de los Reyes Católicos", *Arbor* 59 (1950), 177-190.
- CLARK T., *Arte y propaganda en el siglo XX*, Akal, Madrid, 1997.
- CONDE LÓPEZ J., "La historiografía en verso: precisiones sobre las características de un (sub)género literario", PAREDES, J. (ed.), *Medioevo y literatura. Actas del V Congreso de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval*, vol. II, 1995, 47-59.
- DELGADO SCHOLL F., PEREA RODRÍGUEZ O., "Predicación religiosa y propaganda política en el siglo XV: El elogio a los Reyes Católicos por la conquista de Granada (1492)", *Voz y letra* 13 (2002), 3-26.
- ENCINA CORTIZO M., "Alhambrismo operístico en La conquista di Granata (1850) de Emilio Arrieta. Mito oriental e histórico en la España romántica", *Príncipe de Viana* 238 (2006), 609-632.
- GARCÍA HERNÁN D., "Los contenidos historiográficos político-religiosos subyacentes en la literatura del siglo de oro español", *Revista de Historiografía* 21 (2014), 105-122.
- GARCÍA PULIDO L., ORIHUELA UZAL A., "La imagen de Santa Fe (Granada) en la sillería del coro bajo de la catedral de Toledo", *Archivo Español de Arte* 77 (2007), 247-266.
- GARCÍA SANJUÁN A., "La distorsión de Al-Andalus en la memoria histórica española", *Intus-Legere Historia* 7 (2013), 61-66.
- HERNÁNDEZ MARTÍNEZ P., "La memoria de la historia oficial: Crónicas y cronistas en la España de los Reyes Católicos", *Revista EPCCM* 13 (2013), 235-268.
- MATA CARRIAZO Y ARROQUÍA J., *Los relieves de la Guerra de Granada en la sillería del coro de la catedral de Toledo*, Universidad de Granada, Granada, 1985, si bien el original es MATA CARRIAZO Y ARROQUÍA J., "Los relieves de la Guerra de Granada en el coro de Toledo", *Archivo Español de Arte y Arqueología* 7 (1927), 19-52.
- NIETO SORIA J., "Ceremonia y pompa para una monarquía: los Trastámara de Castilla", *Cuadernos del CEMyR* 17 (2009), pp. 51-72.
- NIETO SORIA J., "Propaganda política y poder real en la Castilla trastámara: Una perspectiva de análisis", *Anuario de Estudios Medievales* 25 (1995), 489-515.
- O'CALLAGHAN J. F., *The Last Crusade in the West: Castile and the Conquest of Granada*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 2014.
- PARRA MONTSERRAT D., "Islam e identidad en la escuela franquista. Imágenes y tópicos a través de los manuales", *Didáctica de las ciencias experimentales y sociales* 21 (2007), 15-32.
- PRÉSTAMO LANDÍN M., "Reescrituras decimonónicas del siglo XV español: el Suspiro del Moro en la narrativa de Manuel Fernández y González", *Lectura y signo* 11 (2016), 11-26.
- PRESTON P., *Franco: Caudillo de España*, Debate, Barcelona, 2015.
- REYERO C., "La ambigüedad de Clío. Pintura de historia y cambios ideológicos en la España del siglo XIX", *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas* 87 (2005), 37-63.
- REYERO C., *Monarquía y Romanticismo. El hechizo de la imagen regia, 1829-1873*, Siglo XXI de España, Madrid, 2015.
- RINCÓN GONZÁLEZ M., "La divulgación de la toma de Granada: objetivos, mecanismos y agentes", *Anuario de Estudios Medievales* 40 (2010), 603-615.

RODRÍGUEZ DOMINGO J., “El erotismo de la Alhambra: cuerpo femenino y pintura orientalista”, URSACHE, O. (coord.), *Éste es es mi cuerpo. Estudios de cuerpología femenina*, Turunyliopisto, University of Turku, 2017, 59-83.

RTVE.es (12/04/2013), ““Isabel” se verá en el extranjero”, RTVE.es. Recuperado de <http://www.rtve.es/television/20130412/isabel-se-vera-extranjero/638241.shtml>

SALVADOR ESTEBAN L., “Historia y ficción televisiva. La representación del pasado en “Isabel””, *Index Comunicación* 6 (2016), 151-171.

TINOCO DÍAZ J., *La cruzada en las fuentes cronísticas castellanas de la Guerra de Granada*, Universidad de Extremadura, Cáceres, 2017.

YARZA LUACES J., *Los Reyes Católicos. Paisaje artístico de una monarquía*, Nerea, Madrid, 1993.

Valenzuela Sánchez, Fermín, *Historias de Age of Empires II* (1999-2016). Un modo de dar a conocer la Edad Media, *Metakinema. Revista de cine e historia*, n° 24, 2020, pp. 67-76.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 5.1 Reflexión en torno a...

**HISTORIAS DE AGE OF EMPIRES II (1999-2016)
UN MODO DE DAR A CONOCER LA EDAD MEDIA**

*Stories from Age of Empires II (1999-2016)
a way of making known the Middle Ages*

Grad. Fermín Valenzuela Sánchez
Historiador
Universidad de Granada

*Recibido el 13 de Febrero de 2020
Aceptado el 28 de Abril de 2020*

Resumen. Uno de los intereses de los historiadores es la divulgación de la Historia entre el gran público. Para esto se han utilizado diferentes medios, desde los libros hasta películas, series y documentales. Sin embargo, en las últimas décadas ha aparecido una nueva manera de enseñar la Historia, los videojuegos. Éstos han buscado en ella su fuente de inspiración y, a la vez, se han convertido en medio de difusión. Éste es el caso de la conocida saga de *Age of Empires*, que presenta una interesante visión de la Historia desde la Prehistoria hasta el final de la época moderna. La subsaga *Age of Empires II* ocupa un puesto muy relevante dentro del conjunto de videojuegos. Se centra en la Edad Media y presenta al jugador acontecimientos y personajes relevantes y diferentes civilizaciones que aparecieron en este periodo. Es cierto que cuenta también con sus importantes limitaciones, pero, si se dan algunas explicaciones, la subsaga *Age of Empires II* es una importante herramienta para enseñar ese periodo tan conocido como desconocido al mismo tiempo, la época medieval.

Palabras clave. Edad Media, Videojuegos, *Age of Empires II*, Civilizaciones, Personajes, Difusión histórica.

Abstract. Many historians aim a wide dissemination of their research findings in different formats such as publications, documentaries, series and even films. Since the last decades, a new media has been helping historians in their pursuit of dissemination: videogames. These media products find inspiration in History and, at the same time, help the divulgation of historical findings. That happens with the well-known *Age of Empires* series, a game covering different periods, from Prehistory to Modern Age. *Age of Empires II* series is focused on the medieval period and

uses relevant events and personages belonging to different civilisations of that period. Despite different limitations, *Age of Empires II* can be used as an important tool to teach the well-known, and at the same time unknown, Middle Ages.

Keywords. Middle Ages, Videogames, *Age of Empires II*, Civilizations, Characters, Historical dissemination.

Introducción

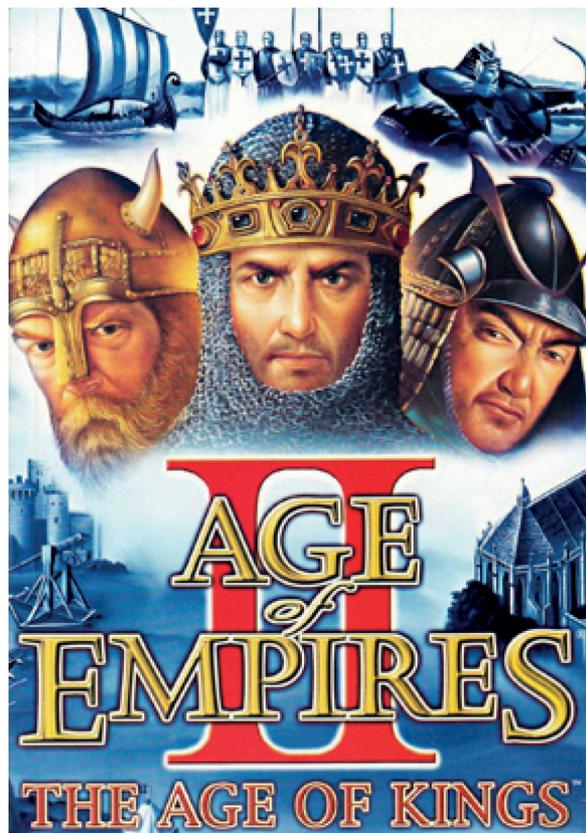
El mundo de los videojuegos ha buscado inspiración en numerosos aspectos de la realidad y de la fantasía para crear nuevas experiencias y formas de entretenimiento a los jugadores. Uno de los sitios en los que la ha encontrado ha sido la Historia, es decir, el conjunto de acontecimientos, personajes y pueblos que han ido apareciendo a lo largo de los siglos hasta la actualidad. Este hecho no es novedoso, pues escritores, artistas y cineastas han encontrado en ella lo necesario para la elaboración de sus obras. A diferencia de éstos, los diseñadores de videojuegos la han utilizado de una manera singular. Éstos ofrecen al público la posibilidad de interactuar con el pasado en vez de mostrarlo desde cierta distancia como hacen los primeros. Esto es debido a las propias características que tienen los videojuegos y que no poseen ni los libros ni las diferentes obras de arte.

No todos los desarrolladores han utilizado el pasado de la misma manera. Se han hecho varias propuestas sobre cómo clasificar los videojuegos en función del tratamiento que se le ha dado a la Historia (Cuenca, Martín y Estepa 2011, 65-67) aunque sería posible distinguirlos de la siguiente manera de acuerdo al uso que han hecho:

- Utilización de un momento histórico como un telón de fondo sobre el cual se desarrolla la trama, con el cual se tiene una mayor o menor interacción.
- Empleo de elementos históricos descontextualizados y puestos a disposición de las necesidades del videojuego.
- Uso de un elemento histórico, ya sea una civilización, un personaje o un acontecimiento como argumento e hilo conductor.

Sea cual sea la manera en la que hayan utilizado la Historia, los videojuegos se han convertido en un interesante medio de difusión del conocimiento del pasado entre el gran público, principalmente para los jóvenes, sus principales consumidores. Frente a las clases memorísticas de fechas, nombres y sucesos considerados especialmente relevantes a las que se reducía el aprendizaje de la Historia, con los videojuegos la enseñanza se ha vuelto mucho más accesible y entretenida, capaz de acercar a diferentes facetas del pasado al mismo tiempo, pero sin saturar. Esta experiencia ya se está realizando en algunos centros educativos (Irigary y Luna 2014, 411-437).

Podríamos destacar muchos videojuegos, pero por sus especiales características me gustaría destacar la saga de videojuegos *Age of Empires*, y más en concreto su segunda parte, *Age of Empires II: The Age of Kings* junto con sus expansiones. Como se verá, en éstos se ha utilizado la Historia de la tercera manera señalada.



La saga *Age of Empires* es un conjunto de videojuegos de estrategia en tiempo real para ordenador principalmente, aunque también aparecieron versiones para Playstation 2 y Nintendo DS. En ella se busca contar los acontecimientos y dar a conocer personajes y civilizaciones que han ido apareciendo a lo largo del tiempo, desde la Prehistoria e inicio de la Edad Antigua hasta el final de la Edad Moderna. Se compone, de momento, de tres sagas menores, las cuales son las siguientes:

Age of Empires (1996)

Age of Empires: The Rise of Rome (1998)

Age of Empires II: The Age of Kings (1999)

Age of Empires II: The Conquerors (2000)

Age of Empires II: The Forgotten (2013)

Age of Empires II: The African Kingdoms (2015)

Age of Empires II: Rise of the Rajas (2016)

Age of Empires III (2005)

Age of Empires III: The WarChiefs (2006)

Age of Empires III: The Asian Dynasties (2007)

De todos estos sobresale la segunda subsaga, dedicada a la Edad Media. Los primeros dos videojuegos, el original y su expansión, fueron desarrollados por Ensemble Studios y los siguientes tres por Skybox Labs, quien también se ha encargado de su remasterización. El distribuidor de la saga es Microsoft Games (1).

La Edad Media según el *Age of Empires II*

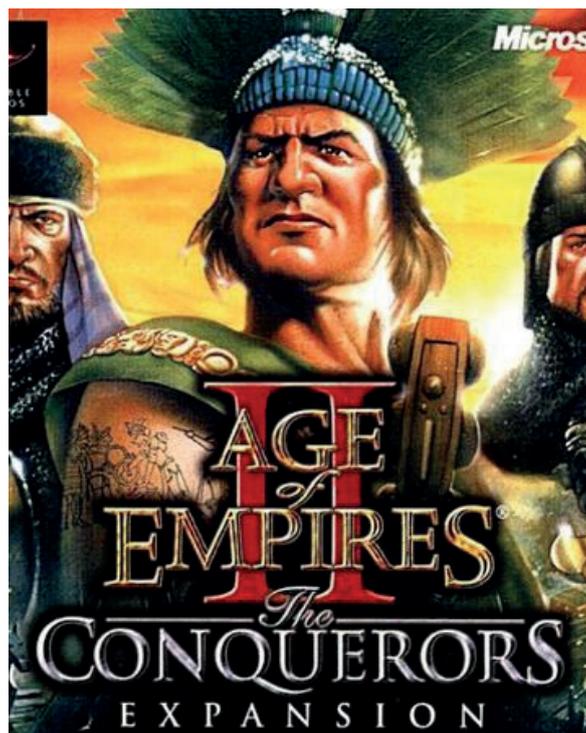
Como ya se ha dicho anteriormente, *Age of Empires II* se desarrolla principalmente en la época medieval principalmente, aunque no exclusivamente. Si nos atenemos a las campañas y diferentes pantallas que ofrece, se presenta la Historia comprendida entre los últimos momentos del Imperio Romano de Occidente y rebasa el siglo XV, que marca el final de la Edad Media generalmente, para

llegar hasta finales del siglo XVI. A pesar de esto, el juego se desarrolla principalmente en lo que se conoce normalmente como el Medioevo. Para conocer como muestra este periodo los diferentes videojuegos que componen la saga hay que centrarse en los siguientes elementos: campañas y escenarios independientes, civilizaciones con las que se puede jugar y la enciclopedia que han puesto los desarrolladores.

Campañas y escenarios independientes

Las campañas y escenarios son el principal medio para dar a conocer diferentes acontecimientos y personajes medievales. Por regla general, las primeras se centran en la vida de un personaje histórico.

En las campañas del primer juego de la saga, *Age of the Kings*, nos encontramos con la Edad Media tal y como se conoce normalmente, centrado en la Europa occidental y central (Islas Británicas, Francia y Sacro Imperio) con William Wallace, Juana de Arco y Federico Barbarroja, pero abriéndose a lo que sucede en Asia cuando afecta a los pueblos europeos, como ocurrió con Gengis Khan y Saladino. Esta apertura se profundiza en la primera expansión, *The Conquerors*, donde se rompen los límites cronológicos medievales, tal y como se conciben normalmente al trasladarnos al final del Imperio Romano con Atila y al siglo XVI, aunque sin olvidar el Medioevo. El juego sigue principalmente en Europa, incluyendo ahora la Península Ibérica como escenario de la vida del Cid Campeador, y también América con Moctezuma, aunque sea en este caso por la llegada de europeos al continente.



La siguiente expansión, *The Forgotten*, da un gran salto en sus campañas. Aunque continúa en los tres continentes ya vistos, se nos muestra lo que estaba sucediendo en Italia a lo largo de los siglos con Alarico, Sforza y la ciudad de Bari, y en el este de Europa con la historia de Vlad Tepes Drácula. América vuelve a estar presente con la expedición en busca de El Dorado, y también Asia, aunque en este caso con una historia que es prácticamente desconocida, la India durante el reinado de Prithviraj en el siglo XII. Además, en este caso se rompe la dinámica seguida hasta ahora de presentar sólo aquello que tuviera relación con el mundo europeo.



Este interés por presentar aquellos hechos del pasado que son prácticamente desconocidos entre el gran público, e incluso entre los que han decidido estudiar Historia, se enfatiza y desarrolla en las dos últimas expansiones: *The African Kingdoms* y *Rise of the Rajas*. En el primero, todas las campañas suceden o están en íntima relación con África, un continente que había quedado olvidado en los anteriores juegos. Por un lado, hay dos campañas en las cuales se ve el vínculo de este continente y Europa como son la conquista de la Península Ibérica con Tariq y las luchas de Portugal por expandirse en África con Francisco de Almeida durante el siglo XV. En las otras dos campañas, todo cuanto ocurre es exclusivamente africano al presentar las historias de la reina Judit de Etiopía en el siglo X y del líder malí Sundiata en el siglo XIII.



En la última expansión, el foco de atención se centra exclusivamente en el Sureste asiático, sin que se encuentre ninguna vinculación con lo que estaba pasando en Europa, ni con ningún pueblo europeo. Aquí conocemos las historias del consejero y, después, emperador malayo Gajamada, que vivió entre los siglos XIII y XIV; el príncipe jemer Suryavarman I del siglo XI; Bayinnaung, el rey birmano que reinó en el siglo XVI; y Le Loi, el líder que consiguió la independencia de Vietnam en el siglo XV.



Junto a estas campañas, los juegos cuentan con una serie de escenarios independientes a disposición del usuario. En ellas se recrean batallas importantes de la Edad Media, como las batallas de Tours, Hasting y Manzikert, y Moderna, como Lepanto. No sólo se centran en el mundo europeo y mediterráneo, también se encuentran batallas en América y el Lejano Oriente.

A lo largo de estas campañas y escenarios, el jugador conoce diferentes sucesos del Medievo, pero no todos presentados de la misma manera. Encontramos historias contadas tal y como son conocidas popularmente como la de Juana de Arco, pero también acontecimientos que forman parte de la cultura popular, pero desde un punto de vista distinto como las cruzadas desde el punto de vista de los árabes y la conquista de México según los aztecas. También nos presenta personajes históricos tan conocidos como deformados por el uso que se ha hecho de ellos, como Gengis Khan y el verdadero Drácula, Vlad Tepes. Junto a estos, encontramos figuras y acontecimientos prácticamente ignorados como Judit de Etiopía o todo lo sucedido en la India y el Sureste asiático.

Civilizaciones

Uno de los elementos más significativos de la saga y en el cual ha profundizado en sus expansiones han sido las civilizaciones. En los videojuegos se da este nombre a los diferentes pueblos que aparecieron en el mundo a lo largo de lo que llamamos Edad Media y a los cuales se ha dotado de una serie de características propias basadas en cómo habrían sido en su momento de mayor esplendor. Cada una cuenta con sus propios edificios, unidades, tecnologías y características que los distinguen de las demás, aunque para facilitar la realización de los videojuegos se ha utilizado el mismo diseño para elementos comunes a todas a parte de las civilizaciones.

En los dos primeros juegos encontramos las más conocidas por el gran público. Este abanico de posibilidades se abre notablemente en las tres siguientes para incluir aquellas civilizaciones que por lo general permanecen olvidadas. No es casualidad que la segunda expansión del *Age of Empires II* tenga como nombre *The Forgotten*. En África encontramos a los bereberes, etíopes y malíes. De América se han destacado los tres pueblos precolombinos más conocidos: aztecas, incas y mayas. Asia y Europa son los continentes con mayor representación en los videojuegos. En el primero nos encontramos, en Oriente Próximo, bizantinos, persas, sarracenos y turcos; en Oriente Medio, indios; y en el Lejano Oriente, birmanos, chinos, coreanos, japoneses, jemerres, malayos, mongoles y vietnamitas. En representación de Europa están, en el norte, celtas, ingleses y vikingos; en el sur, españoles, italianos y portugueses; en la parte occidental, francos, godos y teutones; y en la zona oriental, eslavos, hunos y magiares.

Cómo se puede ver, el grueso de las civilizaciones presentadas está en Europa y Asia. Esto se puede explicar en parte porque los pueblos que aquí se desarrollaron son los más conocidos por el gran público cuando se habla de la Edad Media. También se puede explicar por esa visión occidental de un Medioevo eurocéntrico que sólo tiene contactos con pueblos orientales. En este caso hay que recordar que, aunque también había contactos con el norte de África, eran con pueblos de cultura musulmana, cuyo origen es oriental.

Aunque en los juegos se presentan con numerosos elementos comunes, sin embargo, se ha querido dotar a cada civilización de elementos que permitan distinguir unas de otras por medio de cuatro elementos: bonificaciones y penalizaciones, tecnologías propias, unidades únicas y maravillas. Todos estos componentes recuerdan al jugador que cada pueblo es único, y que, aunque se desarrollaran vínculos en algunos casos, tuvieron su propio desarrollo. Donde más claro se ve en los videojuegos es en las unidades únicas y las maravillas. Las primeras, como son el samurái de los japoneses o el guerrero jaguar de los aztecas, enseñan la parte militar específica de esa civilización. Las segundas enseñan al jugador el legado que han dejado esas civilizaciones y que han llegado a la actualidad, mostrando que aquello que sucedió hace siglos sigue teniendo repercusión hoy en día. Los desarrolladores de los videojuegos han mostrado especial interés en recrearlos tal y como se pueden ver hoy en día.

La enciclopedia del juego

Junto a los datos que se pueden reunir por medio de las campañas, escenarios y civilizaciones, el *Age of Empires II* cuenta con una pequeña enciclopedia integrada en los videojuegos que aparece con el nombre de “Historia” para profundizar y dar coherencia a todo lo que el usuario aprende jugando. Se compone de tres partes: la primera está dedicada a las civilizaciones presentes en el juego; la segunda, a las características de la parte militar de la Edad Media, lo cual recuerda que se trata ante todo de un juego de estrategia donde el componente bélico es fundamental; y la tercera, a la historia de este periodo desde el fin del Imperio Romano hasta el Renacimiento, pasando por acontecimientos importantes como las incursiones vikingas y las cruzadas, así como a las características políticas, económicas y religiosas de las diferentes etapas del Medioevo.

El punto más destacado de esta enciclopedia está en la primera parte. Tal y como se ha dicho anteriormente, estos videojuegos han buscado dar a conocer civilizaciones que se desarrollaron también en este periodo pero que han quedado relegadas a un segundo plano o han sido ignoradas. Si en las campañas y escenarios se ha podido conocer de una manera interactiva estos pueblos, con la enciclopedia el jugador puede conocer más datos sobre éstos, tanto de su historia como de su cultura. La información no es amplia, pero es práctica para servir como un primer acercamiento a estas civilizaciones. Además, se convierte en una invitación a buscar más información fuera del videojuego.

Este deseo de dar más información a los usuarios para enriquecer su experiencia ya se encuentra en la guía de este juego que se hizo cuando salió *Age of Empires II* y su primera expansión. En este breve libro se da una breve explicación histórica cuando se presentan las diferentes unidades y tecnologías.

Los problemas de la saga

A pesar del rigor histórico que se alcanza en el videojuego, hay que dirigirse a esta saga con cautela y sentido crítico para poder sacar el mayor partido posible y convertirla en la puerta de acceso al conocimiento del pasado con una mayor profundidad.

Una primera precisión que hay que tener en cuenta, y al que ya he hecho alguna referencia anteriormente, es que la Edad Media es un concepto historiográfico acuñado para hablar de lo que

sucedió principalmente en Europa y la cuenca del Mediterráneo desde finales del Imperio Romano hasta la segunda mitad del siglo XV. Sin embargo, es un concepto que hay que tomar con cautela, ya que sólo se puede hablar de Edad Media en un sentido impropio fuera de este ámbito. En el resto de continentes los pueblos pasaron por su propio desarrollo histórico independiente y, aunque se han buscado rasgos semejantes en estas regiones a lo que pasaba en Europa por las mismas fechas, responden a otras razones y evolucionaron de una manera distinta. Esta idea eurocéntrica de la Edad Media se puede comprobar en la enciclopedia que tiene el juego para consulta de los jugadores, donde al explicar este periodo se centra en lo que pasaba en la Europa occidental o lo que estuviera en relación con ella.

Otro elemento a tener en cuenta es los límites cronológicos utilizados en la saga de *Age of Empires II*. Supuestamente se centra en la Edad Media, sin embargo, por un lado, ha decidido considerar como periodo medieval los últimos momentos del Imperio Romano, por lo cual parece que apoya la idea de que esta etapa no comienza con la desaparición del Imperio Romano Occidental sino ya en las décadas previas a su caída. Por otro lado, sin embargo, ha decidido introducirse en lo que ya se toma como Edad Moderna con campañas sobre la conquista de México y partidas que recrean la batalla de Lepanto. Esto nos recuerda los debates historiográficos todavía vigentes sobre los límites que se le dan a los diferentes periodos de la Historia.

La tercera precisión engloba las dos anteriores y lo expande, y se trata de la necesidad del videojuego de realizar una serie de simplificaciones y “errores”. Nunca hay que olvidar que nos encontramos ante un videojuego de estrategia y no un videojuego educativo, por tanto, su objetivo principal es el de proporcionar al jugador un entretenimiento. Es cierto que se busca el mayor rigor posible pero se convierte en una tarea complicada. Por un lado, la Edad Media es un periodo muy amplio y complejo que no puede ser reproducido en un videojuego en su totalidad sin que eso provoque que el juego pierda su finalidad lúdica. Por otro lado, las propias características del videojuego llevan a la necesidad de seleccionar los elementos más relevantes de la época histórica y de los personajes y civilizaciones, así como simplificarlos para hacer un juego atractivo al público.

Por estas razones, en los videojuegos nos encontramos con elementos que provocan el recelo de historiadores y jugadores con algunos conocimientos en Historia. A la hora de hablar de civilizaciones encontramos a los españoles en la Edad Media, sin identificar si se trata de castellanos, leoneses, aragoneses, navarros, etc. Estas imprecisiones también se ven claramente en la asignación de monumentos a pueblos no constructores como los hunos o a pueblos que no los construyeron como la Torre del Oro, una construcción almohade pero dada a los españoles. También se ve en las propias civilizaciones, las cuales son presentadas según la imagen que se tiene de ellas en su momento ideal, sin poder mostrar su evolución. Además, las historias que se cuentan en las campañas son versiones muy simplificadas y adaptadas a las necesidades de los juegos.

Conclusiones

Una vez conocida la manera en la que *Age of Empires II* presenta la Edad Media, con sus aciertos y sus fallos, la pregunta que se puede hacer para concluir es, ¿es un buen medio para que una persona pueda conocer el Medievo? La respuesta es afirmativa, pero, por supuesto, con sus precauciones.

Esta saga muestra diferentes aspectos de este periodo de una manera amena para los jugadores como son acontecimientos y personajes históricos, pueblos que se desarrollaron en este tiempo, incluyendo civilizaciones y sucesos que suelen quedar relegados, e incluso abandonados, en las aulas o en los grandes medios de comunicación. Además, los presenta desde diversos enfoques, tanto a los que estamos acostumbrados como otros nuevos que obligan a replantear el discurso que llega a la gente

cuando se habla de la época medieval. Toda la información que ofrecen los videojuegos por medio de las campañas y escenarios se complementa con la enciclopedia que incorporan, la cual da una visión más general de esta época para saber dónde se insertan las diferentes campañas y escenarios. De esta manera, podríamos ver la saga como un gran libro de Historia que ofrece los rasgos generales de esta etapa medieval y algunos de sus elementos más llamativos.

Como medio para contrarrestar las deficiencias que presentan, se ha animar a los jugadores a buscar más datos en libros y páginas web especializadas. Esto les permitirá contrastar todo lo aprendido en el *Age of Empires II* y convertir una experiencia lúdica en un momento también educativo. Además, de esta manera, la saga se puede convertir en una herramienta para acabar con la imagen distorsionada que se tiene de la Historia como una mera repetición de fechas y nombres, y animar a la gente a que se acerque a esta disciplina.

Por tanto, podemos ver cómo los videojuegos se han convertido en un importante difusor del conocimiento del pasado junto con los libros, las obras de arte y los documentales, series y películas. Siempre se les podrá achacar sus limitaciones y errores, pero es imposible enseñar toda la Historia sin necesidad de recurrir a simplificaciones o, en algunos casos, a inexactitudes para hacerla más comprensible y accesible. No obstante, la utilización de videojuegos en algunos centros, como se ha señalado anteriormente, está dando muy buenos resultados entre los estudiantes, incluyendo el *Age of Empires* (Mugueta, Manzano, Alonso y Labiano 2015). Si se ha dado hueco en la enseñanza a películas y series, también los videojuegos pueden ser un recurso más para dar conocer la Historia y, en este caso en concreto, la Edad Media.

Notas

(1) Esta información procede del siguiente enlace: https://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires [Última consulta: 28/09/2018].

Bibliografía

ADAMS R. E., *Las antiguas civilizaciones del Nuevo Mundo*, Crítica, Barcelona, 2000.

ÁLVAREZ PALENZUELA V. A. (coord.), *Historia Universal de la Edad Media*, Ariel, Barcelona, 2013.

CUENCA J. M., MARTÍN M., y ESTEPA J., “Historia y videojuegos. Una propuesta de trabajo para el aula de 1.º de ESO”, *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia* 69 (2011), 64-73.

Guía de Age of Empires II: The Age of the Kings y Age of Empires II: The Conquerors, Irlanda, 2000.

IRIGARAY M. V. y LUNA M. R., “La enseñanza de la Historia a través de videojuegos de estrategia. Dos experiencias áulicas en la escuela secundaria”, *Clío & Asociados* 18-19 (2014), 411-437.

LADERO QUESADA M. A., *Historia Universal. Edad Media*, Vicens Vives, Barcelona, 2007.

MAGUTH B. M., LIST J. S. y WUNDERLE M., “Teaching Social Studies with Video Games”, *The Social Studies* 106 (2015), 32-36.

MUGUETA I., MANZANO A., ALONSO P. y LABIANO L., “Videojuegos para aprender Historia: una experiencia con *Age of Empires*”, *Revista Didáctica, Innovación y Multimedia* 32 (2015).

PÉREZ-EMBED WAMBA J., *Las civilizaciones orientales*, Universidad de Huelva, Huelva, 2012.

TARLING N. (ed.), *The Cambridge History of Southeast Asia (Vol. I)*, University Press, Cambridge, 1999.

VV.AA., *The Cambridge History of Africa (Vols. II y III)*, University Press, Cambridge, 2002.

NOTAS ACERCA DE LA VAJILLA DE MESA ROMANA Y SU PROYECCIÓN AL GRAN PÚBLICO

Ancient Roman tableware. Cinematographic recreations

Dra. Isabel Fernández García
Arqueóloga
Universidad de Granada

Recibido el 12 de Febrero de 2020
Aceptado el 20 de Abril de 2020

Resumen. El mundo romano siempre ha ejercido un atractivo especial para el gran público. Un interés por una representación, lo más fiel posible, de su sociedad se aprecia en algunas series de televisión y películas del siglo XX en las que los efectos especiales, aún, no habían tomado el protagonismo que observamos en las producciones actuales. Dentro de ese reflejo de determinados aspectos de la vida cotidiana un elemento que cobra interés atrayendo la atención del espectador es el ajuar que constituye el servicio de mesa utilizado por distintas clases sociales. Todo un universo en el que se combinan platos, fuentes, vasos, cuencos, jarras, en metal o en cerámica que reproducen exactamente los restos recuperados en las excavaciones arqueológicas.

Palabras clave. Roma Antigua, Películas, Series TV, Servicio de mesa, Cerámica, Metal.

Abstract. The Ancient Roman world has always attracted the attention of large audiences. The interest for an accurate reconstruction of that period can be appreciated in different television series and films produced in the last century, even without the special effects used nowadays as a result of continuous technological improvements. This paper is dedicated to filmic reconstructions of a Roman daily life set of artifacts: the tableware. Changing with the social classes, a universe of objects - plates, trays, cups, bowls, jars in metal or in ceramics – has been recurrently recreated using archaeological remains as reference.

Keywords. Ancient Rome, Films, TV series, Tableware, Pottery, Metal.

Introducción

El banquete en el mundo romano llevaba aparejado todo un auténtico ritual en el que la vajilla fina de mesa ocupaba un importante lugar en cuanto reflejo de un lenguaje iconográfico destinado a los comensales de los espacios triclinares.

Las fuentes escritas nos ofrecen descripciones valiosas no sólo sobre los diversos manjares, sino también sobre la espectacularidad de su presentación como ironiza Petronio en el *Satiricón* en la famosa Cena de Trimalción, llevada al cine por Polidoro (1968) y Fellini (1969).

Alimentos, vajilla fina de mesa y menaje de servicio se funden en un todo que permiten acercar a los comensales, como si de testigos mudos se tratase, a una auténtica demostración de poder, lujo, en definitiva, de riqueza como sólo un *dominus* sería capaz de efectuar en esa “carrera” por hacer ostentación de su prestigio socio-económico.

La Arqueología exhuma, en los espacios que conforman la ciudad y el territorio, toda una auténtica gama de vajilla de mesa que nos acerca a la realidad de sus poseedores, según sea un servicio de lujo, semilujo o simplemente corriente. La vajilla, especialmente, argéntea y áurea es difícil hallar en los contextos romanos, en contraposición, los ejemplares en cerámica se recuperan en importantes proporciones en los distintos espacios que pudieron ser objeto de su consumo, de los cuales las *domus* constituirían uno más, pero no el único. Un reflejo, en definitiva, de la vida cotidiana a través de estos elementos vasculares que permiten, también, al arqueólogo establecer una secuencia cronotipológica. La vida cotidiana en la antigüedad clásica ha fascinado no sólo a los investigadores sino también al gran público. En este sentido, asistimos a lo largo del tiempo a toda una auténtica gama de novelas, cómics, juegos interactivos, series de televisión o películas que nos acercan ese pasado reflejado, en ocasiones, fielmente. Estos dos últimos aspectos son los que abordaremos, muy someramente, tomando como hilo conductor la vajilla de mesa en algunas películas y series representativas de toda una época.

Cuando la ficción se convierte en realidad

Presente en la mente de todos, la famosa serie de televisión *Yo Claudio*, que nos transportaba, a través de los entresijos de la familia Julia-Claudia, a una Roma en la que determinados sectores ambicionaban lujo y poder. Un lujo manifiesto, entre otros aspectos, en esos interminables banquetes en los que las viandas se acompañaban de vinos célebres, que eran servidos en copas argénteas. Unas copas, unos platos o unas fuentes que son fieles trasuntos de los *argentea vasa* típicamente romanos.

A lo largo de la serie, los comensales degustan las bebidas en ejemplares de plata ricamente ornamentados. No es producto del azar ni su tipología ni su decoración. Tienen su claro paralelismo en ejemplares argénteos, entre otros, en el famoso tesoro de la *villa* de Boscoreale. Entre los elementos recuperados destacar los *scyphi* decorados mediante sintaxis compositivas de gran riqueza, algunos de los cuales están constituidos por unidades máximas decorativas con tema de carácter fitoformo (Ricci 1988: fig. 11; Pennestrì et alii 2014, fig. 39). *Scyphus* similar al boscorealiano utiliza Augusto en las primeras escenas de banquete del capítulo primero (fig. 1), atrayendo dicha pieza el interés del espectador a partir del minuto 7:04 (Pulman 1976a).



Figura 1. *Yo Claudio* (Pulman 1976a: 7:38).

Esta forma no deja de tener cierto protagonismo a lo largo de los capítulos que componen la serie, como si sobre el ejemplar recayese, por unos instantes, la atención del espectador ya sea en el propio banquete (fig. 2) (v.g. Pulman 1976a: 12:17; Pulman 1976b: 50:59; Pulman 1976g: 4:33), en otros ambientes palaciegos (fig. 3) (Pulman 1976c: 28:08; Pulman 1976d: 33:01; Pulman 1976f: 01:34:10) e incluso en la propia *via* (Pulman 1976d: 1:13:57).



Figura 2. *Yo Claudio* (Pulman 1976a: 14:21).



Figura 3. *Yo Claudio* (Pulman 1976g: 4:33).

Junto a los *scyphi*, los personajes beben en otros argentea potoria (Dosi y Schnell 1992: 76-83) tipo *calix* (v.g. Pulman 1976e: 1:28:35), *cantharus* (fig. 15) (v.g. Pulman 1976g: 5:22) e incluso en un *poculum* de vidrio (fig. 4) (Pulman 1976f: 2:38).



Figura 4. *Yo Claudio* (Pulman 1976f: 2:38).

Estos *vasa potoria* constituían un elemento de la vajilla de mesa (*argenta escaria*) perfectamente integrado en el universo triclinar romano siempre servidos en jarras tipo *urceus*, *lagoena* (fig. 5) por esclavos escanciadores (Pulman 1976g: 22:30). Ejemplos de ello, asimismo, tenemos en el primer capítulo, en esas *mensae* que forman parte del mobiliario del *oecus* de Augusto que acogen, a su vez, una variedad de servicios (v.g. Pulman 1976a: 8:18 y 13:31).



Figura 5. Yo Claudio (Pulman 1976d: 24:15).

En relación con ello, se muestra ante el espectador, igualmente, alimentos sólidos servidos en fuentes bien ovaladas tipo *langula* o bien rectangulares o cuadradas como las *paropsides*, que formaban parte del ajuar junto con platos destinados para comer como los *catini*, *catilli* o *gabata*, más o menos profundos (Dosi y Schell 1992: 69-76; Brando 2008: 127-128).

Si bien la funcionalidad de esta vajilla es propia de entornos triclinares también se usa en otros ambientes y sirva, como ejemplo, el instante en que Tiberio ofrece un presente al Divino Augusto portado en una *langula* (Pulman 1976d: 24:15).



Figura 6. Yo Claudio (Pulman 1976d: 24:15).

Argentea vasa acordes con el ambiente de lujo propio del círculo del *imperator* y lógicamente, dado su elevado poder adquisitivo, asumible sólo en ambientes muy concretos y para determinados sectores de poder económico y social muy representativos. En relación con esto, en películas como *Quo Vadis* se manifiesta perfectamente esta conexión entre ejemplares argenteos o áureos con sectores sociales elevados y, a la par, nos muestra como las clases menos favorecidas económicamente utilizan un tipo de vajilla muy corriente. Así, frente a los vasos metálicos como el *scyphus* que porta Nerón en la versión de 1951 (v.g. Leroy 1951: 05:38), o el *rhyton* en la película de 2001 (Kawalerowicz 2001: 13:07), los sectores más deprimidos de la población están perfectamente reflejados en el empleo de una vajilla, en cerámica común (fig. 7), acorde con su situación (v.g. Kawalerowicz 2001: 58:13).



Figura 7. *Quo Vadis?* (Kawalerowicz 2001: 58:13).

Sobre la simbología de los ejemplares metálicos se ha especulado mucho. Sirva como ejemplo la tumba de *Caius Vestorius Priscus* (Pompeya), donde el artesano ha plasmado fielmente algunos tipos de los denominados *argentum potorium*, cuya interpretación no ha sido unánime por parte de la investigación (fig. 8). En este sentido, Spano le adjudica una funcionalidad de carácter funerario y, por tanto, la considera como la vajilla destinada a las libaciones (Mols y Moorman, 1993-94: 44). A su vez, otros investigadores como Zanker, Bianchi Bandinelli, De Caro, Zevi, Mols y Moorman estiman esa representación como una forma de ostentación por parte de la clase media presumiendo, en este caso, de un ajuar presente en los autores latinos (Mols y Moorman, 1993-94: 44). Independientemente que estos *argentum potorium* sugieran o no una simbología específica, lo realmente interesante es que transmiten la idea que sobre el lujo poseen determinados sectores socio-económicos.



Figura 8. Tumba de Caius Vestorius Priscus (<http://www.pompeiiinpictures.com/>).

Entre la vajilla metálica (fig. 9) y vajilla en cerámica común (fig. 10) existe unas clases cerámicas intermedias consideradas de lujo o semilujo, nos referimos a los productos en cerámica de paredes finas y en *terra sigillata* (fig.11).



Figura 9. Ejemplar del Tesoro de Boscoreale (<https://www.louvre.fr/en/mediamages/gobelets-aux-squelettes-0>).



Figura 10. Cerámica común romana (fotografía M^a V. Peinado Espinosa).

Esta última, concebida como una auténtica mimesis tipológica, cuando no decorativa, de los *argenta vasa* en curso. Su copia se explica por el alto valor de los ejemplares de plata en los mercados, los cuales no siempre eran asequibles para algunos sectores sociales o, sencillamente, porque se convirtieron en auténticos sustitutos, en determinados momentos de la vida cotidiana, de los vasos metálicos empleados en ambientes de elevado poder adquisitivo.



Figura 11. Plato de terra sigillata hispánica de Isturgi (fotografía M^a I. Fernández García).

Su rastreo en los filmes al uso no ha estado exento de dificultad por cuanto, consideramos que, simplemente, a la hora de recrear ambientes cotidianos se ha establecido un “patrón tipo” que parece establecer que la vajilla en metal y, con menor frecuencia, en vidrio corresponden con ambientes socio-económicos de alto poder adquisitivo, relacionado con las élites políticas, sociales y/o económicas. En contraposición, la vajilla en cerámica común es consustancial con los sectores más desfavorecidos

económica y socialmente. Ese punto intermedio, esos productos en *terra sigillata* lo hemos hallado, no sin dificultad, en *La túnica sagrada* donde destacaríamos una escena, no triclinar, en la que un cuenco en *terra sigillata* acapara la atención del espectador reflejando un momento de total frustración por parte de uno de los protagonistas (v.g. Koster 1953: 1: 10: 58 ; 1: 11: 32 y 1:11:52).

Toda la parafernalia que rodea a los banquetes triclinares ha sido plasmada en muchísimas películas, pero quizá las que más se adaptan son el *Satiricón* de Fellini (1969) y el de Polidoro (1968) que recrean, dentro de las propias peculiaridades de los directores, el pasaje de la cena de Trimalción del *Satiricón* de Petronio. Independientemente de los vasos argénteos tipo *scyphus* (v.g. Polidoro 1968: 1:00:59) o *calix* (v.g. Fellini 1969: 27:10) o de su materialización en vidrio (v.g. Fellini 1969: 26:35, 26:38 y 27:23) en estas películas se resaltan aspectos muy cotidianos de la vida triclinar como la presencia de los dioses Lares (Fellini 1969: 28:09), la primera barba portada en un recipiente especial (Fellini 1969: 28:03), o las *larvae convivialis* (figs. 12-13) (Polidoro 1968: 1:03:28 y 1:03:42; Fellini 1969: 38:46), en recuerdo de la fugacidad de la vida y, por tanto, de la necesidad de su disfrute (Frel 1980: fig. 1-3 p. 172; Magnani 2008: 3-4), siempre presentes en el banquete triclinar (fig. 14).



Figura 12. *Larva Convivialis* (Fellini 1969: 38:46).



Figura 13. *Larva Convivialis* (Polidoro 1968: 1:03:28 y 1:03:42).

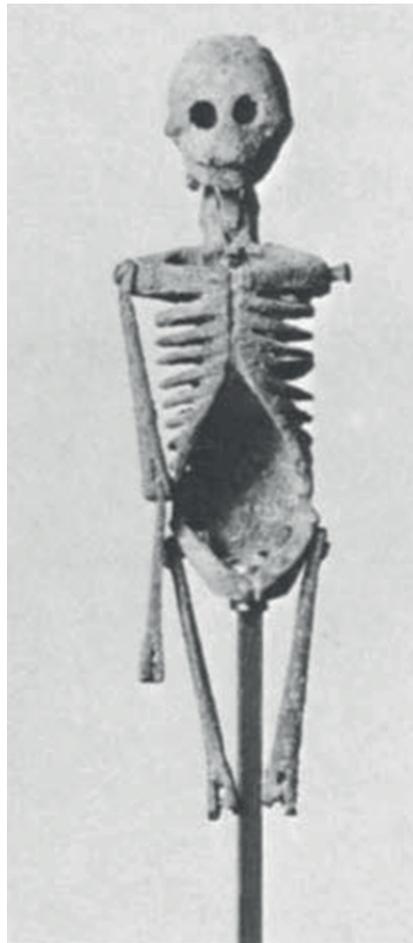


Figura 14. Larva Convivialis. Getty Museum (Frel, 1980, 172:fig. 2).

La vajilla en metal o en cerámica forma parte del universo cinematográfico, utilizadas por personajes muy variopintos que nos aproximan a realidades diferentes. El espectador conoce a sus poseedores y, en ocasiones, se llega a identificar con alguno de ellos, pero desconoce a sus creadores, a aquellos *artifices* que las crearon. Ese artesanado constituía un contingente humano con escasa consideración social, según reflejan las fuentes antiguas, por cuanto desarrollaban un trabajo manual (Ciceron *De officiis* I.42.150; Seneca *Epist. Mor.* 88, 21). Un artesanado, a su vez, imprescindible para la materialización de las diferentes manifestaciones artísticas, de las cuales las producciones cerámicas, aunque sin la magnificencia ni esplendor de las expresiones plásticas, ocuparon un lugar importante. En este sentido, llama la atención como en *Demetrio y los gladiadores* se evoca, en un momento determinado de tensión, los espacios de un alfar desde la zona de hábitat (Daves 1954: 13:17), pasando por la actividad de los diversos operarios (Daves 1954: 15:07), el alfarero trabajando en su torno (Daves 1954: 12:43 y 15:11-15), zona de los hornos (Daves 1954: 12:53), o la zona de almacenamiento (Daves 1954: 15:45).

A modo de epílogo

Ciudades, batallas y todo un variado universo de vivencias nos acercan a esa remota Antigüedad. En ella, se conjugan toda una serie de elementos que formaban parte de la cotidianeidad clásica, como si de fieles trasuntos de los productos originales se tratase. Es el caso de las vajillas que se exhibían en las mesas romanas elaboradas en unos u otros materiales dependiendo de la clase social que las podía adquirir. En relación con ello, aparte de los magníficos ejemplares metálicos de la serie *Yo Claudio*,

con paralelos en el conocido tesoro de Boscoreale, destacaríamos, a título de ejemplo en la misma serie, el *cantharus* (fig. 15) que porta Palas en el capítulo 13 (v.g. Pulman 1976g: 5:22), que muestra un estrechísimo paralelismo ornamental con un *cantharus* recuperado en Pompeya (fig. 16), en el que se evidencia una escena en la que se representa a una centaúride en una cara y a un centauro en la otra (Quaranta 1837, tavola prima).



Figura 15. Palas portando cantharus (fotograma Pulman 1976g: 5:22).



Figura 16. Reproducción de cantharus metálico hallado en Pompeya (Quaranta 1837, tavola prima, digitalizado por google).

Asimismo, es digno de resaltar que un tipo frecuente en el repertorio de *terra sigillata* es la forma Dragendorff 8 (fig. 17), a su vez, presente en el fotograma de *La túnica sagrada* (fig. 18) anteriormente aludido. Éstos, constituyen un ejemplo más de los muchos existentes sobre el gran paralelismo con

ejemplares recuperados en procesos de excavación. Son, en definitiva, una fiel reproducción, en el cine o en las series televisivas, de la vajilla de mesa que acompañaba a los comensales en la Roma clásica.



Figura 17. Cuenco en terra sigillata hispánica de Isturgi de la forma Drag. 8 (fotografía M^o I. Fernández García)



Figura 18. *La Túnica Sagrada*. Cuenco en terra sigillata (Koster 1953: 1:11:52).

Esa mimesis no sólo se evidencia en estos elementos vasculares. Como paradigma, podemos indicar que en *Demetrio y los Gladiadores* esa escena del taller alfarero, antes aludida, muestra unos hornos (fig. 19) que, aunque adaptados, tienen su correspondencia en dos *pinakes* procedentes de Penteskouphia, uno, actualmente en el Museo del Louvre (referencia MNB 2858) y otro en el Antikensammlung Berlin/Altes Museum (referencia (F 802B) (fig. 20) recogidos por Papadopoulos (2003:10 figs. b y c), donde, a través de diversos *pinakes*, muestra distintos aspectos de la producción artesanal figlinaria y, no sólo, esas estructuras fornáceas.



Figura 19. Demetrio y los Gladiadores. Hornos taller alfarero (Daves 1954: 12:53).



Figura 20. Pinax de Penteskouphia (Antikensammlung, Berlin, 251.JPG).

Hasta qué punto la antigüedad clásica ha influido e influye en el cine o en las series televisivas es una cuestión sumamente interesante. Es una línea de trabajo que conviene seguir analizando en un futuro no muy lejano. El pasado se muestra al gran público como una fiel reproducción, más fidedigna en unos momentos que otros. Esto es muy patente, como hemos visto, especialmente en algunas series y películas del siglo XX en las que la ausencia de espectaculares efectos especiales, tan presentes en nuestra centuria, se palia posiblemente recurriendo a un cierto paralelismo con esa antigüedad clásica tan demandada por el espectador. La conexión, por tanto, entre cultura material y cine está servida, aunque muy tímidamente.

Notas

(1) El presente trabajo ha contado con el soporte del Proyecto de I+D “Producción y adquisición de cerámicas finas en el proceso de configuración de las comunidades cívicas de la Bética y la Hispania Meridional durante el Alto Imperio Romano (HAR2016-75843-P)”. Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España.

Bibliografía

BRANDO M., “Samia Vasa, i vasi di Samos”, en FILIPPI, F., *Horti e Soldes, uno scavo alle falde del Gianicolo*, Roma, 2008, 127-174.

Demetrio y los gladiadores (D. Daves, 1954), https://www.youtube.com/watch?v=0Hi3_gpnVdI, fecha última consulta 4 marzo 2018.

DOSI A. y SCHNELL F., *Pasti e vasellame da tavola*, Ed. Quasar, Roma, 1992.

FREL F.C., “A larva convivialis in the Getty Museum”, *The J.Paul Getty Museum Journal* 8 (1980), 171-172.

I CLAVDIVS, BBC, (J. Pulman, 1976a), *Un toque de asesino. Asuntos de familia*, capítulos 1 y 2, <https://www.youtube.com/watch?v=WkzFDMYmbHc> fecha última consulta 4 marzo 2018.

I CLAVDIVS, BBC, (J. Pulman, 1976b), *Esperando entre bastidores. ¿Qué hacemos con Claudio?*, capítulos 3 y 4, <https://www.youtube.com/watch?v=kOMI1SHWIF> fecha última consulta 4 marzo 2018.

I CLAVDIVS, BBC (J. Pulman, 1976c), *El veneno es la reina. Un poco de justicia*, capítulos 5 y 6, <https://www.youtube.com/watch?v=y-LotHjP974> fecha última consulta 4 marzo 2018.

I CLAVDIVS, BBC (J. Pulman, 1976d), *La reina de los cielos. El reinado del terror*, capítulos 7 y 8, <https://www.youtube.com/watch?v=0ikHssKoeYo&t=1444s>, fecha última consulta 4 marzo 2018.

I CLAVDIVS, BBC (J. Pulman, 1976e), *¡Zeús, por Júpiter! Salve ¿Quién?*, capítulos 9 y 10, https://www.youtube.com/watch?v=j6A_YKLOfI fecha última consulta 4 marzo 2018.

I CLAVDIVS, BBC (J. Pulman, 1976f), *La suerte de un tonto. Un dios en Britania*, capítulos 11 y 12, <https://www.youtube.com/watch?v=Y8w7Z2f8cNQ&t=4165s>, fecha última consulta 4 marzo 2018.

I CLAVDIVS, BBC (J. Pulman, 1976g), *El viejo rey leño*, capítulo 13, <https://www.youtube.com/watch?v=OVUSP5-Bhu0&t=415s> fecha última consulta 4 marzo 2018.

MAGNANI L., “Angoscia della morte e paure esistenziali in Petronio”, *Ager Veleias* 3 (2008), 1-20 <http://www.veleia.it/download/allegati/fn000077.pdf>

MOLS S.T. A. M. y MOORMAN E. M., “Ex parvo crevit. Proposta per una lettura iconográfica della Tomba di Vestorius Priscus fuori Porta Vesuvio a Pompei”, *Rivista di Studi Pompeiani* 6 (1993-94), 15-52.

O manto sagrado (H. Koster, 1953), <https://www.youtube.com/watch?v=1S9JzR11N5A> fecha última de consulta 5 de marzo 2018.

PAPADOPOULOS J. K., *Ceramicus redivivus. The Early Iron Age Potter's Field in the Area of the Classical Athenian Agora*, Hesperia supplement 31, Athens, 2003.

PENNESTRI S., PRACCHIA S., VARONE A. y GIOVE T., *Pompei 12, tracce di vita intorno al denaro*, Portale Numismatico dello Strato, Roma, 2014.

QUARANTA B., *Di quattordici vasi d'argento dissotterati in Pompei nel MDCCCXXXV*, Napoli, 1837, [https://books.google.es/books?id=765fAAAAcAAJ&pg=PA3&lpg=PA3&dq=%27DI+QUATTORDICI+VASI+D%27ARGENTO+DISSOTTERATI+IN+POMPEI+NEL+MDCCCXXXV+\(1835\)&source](https://books.google.es/books?id=765fAAAAcAAJ&pg=PA3&lpg=PA3&dq=%27DI+QUATTORDICI+VASI+D%27ARGENTO+DISSOTTERATI+IN+POMPEI+NEL+MDCCCXXXV+(1835)&source) Fecha última consulta 11 marzo 2108.

Quo Vadis (M. Leroy, 1951), <https://gloria.tv/video/zovuVLt31fES69otesNc7QaLE> fecha última consulta 2 marzo 2018.

Quo Vadis (J. Kawalerowicz, 2001) <https://gloria.tv/video/JsvNSLgwhSvR1quAQ8d2KEMn4> fecha última consulta 2 marzo 2018.

RICCI F. M. (ed.), *Il Tesoro di Boscoreale. Gli argenti del Louvre e il corredo domestico della "Pisanella". Le mostre*, Milano, 1988.

Satyricon (F. Fellini, 1969), <https://www.youtube.com/watch?v=yGDHeUaxat4> fecha última consulta 3 marzo 2018.

Satyricon (G.L. Polidoro, 1968) <https://www.youtube.com/watch?v=0qfZ6vzRNt0>, fecha última consulta 3 marzo 2018.

Esquivel F.J. / Alarcón, L. / Fernández M.I. / Esquivel, J.A., El 3D scanner de luz estructurada y la cinematografía histórica, *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 24, 2020, pp. 93-105.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 5.3 Reflexión en torno a...

EL 3D SCANNER DE LUZ ESTRUCTURADA Y LA CINEMATOGRAFÍA HISTÓRICA

The 3D structured light scanner and history films

Dr. Francisco J. Esquivel
Matemático
Universidad de Granada

Lcda. Laura Alarcón
Arqueóloga
Universidad de Granada

Dra. María Isabel Fernández
Arqueóloga
Universidad de Granada

Dr. José A. Esquivel
Matemático
Universidad de Granada

Recibido el 12 de Febrero de 2020
Aceptado el 20 de Abril de 2020

Resumen. La utilización de las nuevas tecnologías aplicadas a distintos campos de la actividad humana está revolucionando la forma en la que se percibe el mundo. Las tecnologías más recientes se enfocan modelos tridimensionales realizados mediante 3D scanners o en base a fotogrametría. Por otra parte, la aparición de las nuevas tecnologías está propiciando un desarrollo exponencial en disciplinas científicas como Arqueología y Antropología, aplicaciones industriales para construir objetos 3D, etc. Además, estas nuevas tecnologías han traído un aumento espectacular de efectos especiales en forma digital, ya sea a través de los efectos digitales y aquellos que también incluyen objetos y estructuras

realistas mediante procesos como “match moving”, que permiten insertar objetos virtuales en las películas que detallan el movimiento de la cámara usando un ordenador.

Palabras clave. Nuevas tecnologías, Efectos especiales, 3D, Arqueología, Cine histórico.

Abstract. The use of new technologies applied to different fields of human activity is modifying the way to perceive the world. Recent technologies are focused on three-dimensional models obtained by means of 3D scanners or based on photogrammetry. The emergence of new technologies is providing an exponential development in scientific disciplines such as Archeology and Anthropology, industrial applications to construct 3D objects, etc. These improvements are now applied to create digital special effects. Therefore, realistic objects and structures are created and recreated by means of processes such as “match moving”, allowing the insertion of virtual objects in the movies detailing the movement of the camera.

Keywords. New technologies, Special effects, 3D, Archaeology, History on Screen.

Introducción

En los últimos años, la expansión de las nuevas tecnologías a prácticamente todos los campos de la sociedad moderna junto a su crecimiento exponencial ha propiciado, desde mediados de los 80's, su incorporación la disciplina arqueológica como un elemento indispensable en la excavación, la investigación, la docencia y la difusión. Su influencia está revolucionando la sociedad en todos los aspectos (científico, económico, social, comunicaciones, etc.) de una forma exponencial, incluyendo juegos, películas, etc.

El uso de las técnicas digitales en la Arqueología ha transformado el trabajo arqueológico, propiciando el surgimiento de la “Arqueología Digital”. En cuanto al hardware, la aparición de equipos cada día más potentes y con mayores prestaciones, más asequibles y fáciles de manejar, con precios cada día más reducidos, el desarrollo de Internet, etc. ha propiciado un aumento exponencial de las aplicaciones digitales. Además, la integración de otras tecnologías que, aun no siendo básicamente informáticas, generan métodos y procedimientos dichas disciplinas aplicados a la investigación arqueológica, y que se apoyan en los avances de los desarrollos informáticos. Así, los grandes avances tecnológicos son de gran importancia en investigaciones como análisis de ADN, utilización de UAV (Unmanned Aerial Vehicles, o drones), la obtención de planimetrías y prospecciones superficiales, la aplicación de los scanner 3D *low range* y la fotogrametría en la creación de modelos tridimensionales, los scanner 3D *long range* basados en ecos aplicados a grandes edificios y como sensores aéreos (obtención de modelos LIDAR o *Laser Imaging Detection and Ranging*), análisis de datos mediante espectroscopía de reflectancia de fibra óptica (FORS), métodos de análisis (*big data* y *chemometrics*), uso de georrádar para obtener información relevante del subsuelo, etc. No hay que olvidar la reciente aparición de aplicaciones industriales y de estudio mediante impresoras 3D y máquinas de prototipado rápido, que han comenzado a aplicarse al mundo de la Arqueología con distintos objetivos y resultados.

Además, el desarrollo de Internet y del mundo virtual está propiciando numerosas aplicaciones en el ámbito de otras ciencias con aplicaciones en los estudios arqueológicos como los GIS, la realidad virtual, las aplicaciones industriales (escáneres, impresoras 3D y máquinas de prototipado rápido), etc. que han comenzado a integrarse en la investigación arqueológica. La versatilidad de las nuevas tecnologías permite la documentación completa y la integración del material de los distintos niveles arqueológicos y de los artefactos asociados a ellos en proyectos que utilizan las tecnologías digitales para obtener documentación más detallada (Doneus *et al.* 2003), sin olvidar la sistematización

de los análisis métricos y morfométricos, el aumento de la precisión de análisis y planimetrías, la incorporación de nuevos métodos como los GIS, etc. (Grosman et al. 2008; Morales et al. 2015; Benavides et al., 2016).

Los modelos digitales son ampliamente utilizados en reconstrucciones y musealizaciones virtuales (Kuzminsky and Gardiner 2012) ligados al desarrollo de la realidad virtual (VR) permitiendo la interacción entre el público, los materiales arqueológicos y el escenario contextual (Barceló et al. 2000; Lepouras and Vassilakis 2005; Bruno et al. 2010). En este sentido, las impresoras 3D o de prototipado rápido resultan un valor añadido, ya que permiten la obtención de modelos que conectan la realidad material con la realidad virtual mediante la creación de réplicas de gran precisión a distintas escalas. Estos modelos digitales muestran toda su utilidad para realizar propuestas realistas de restauración virtual, e incluso para monitorizar dicho proceso en elementos complejos, incluyendo su aplicación para la conservación del patrimonio cultural, llevando a cabo tomas periódicas para estudiar las alteraciones que pueden poner en peligro su conservación (p.e. la prevención en el teatro romano de Pinara, en el suroeste de Turquía, situado en una zona de peligro sísmico) (Hinzen *et al.* 2013).

Modelos digitales aplicados a la investigación de la cerámica. El ejemplo de la *sigillata*

El uso exponencial de los modelos digitales se explica, en parte, por el delicado estado de conservación de gran parte del registro fósil perteneciente a tiempos tan remotos. Esto se suma a lo disperso de las evidencias patrimoniales en toda la Tierra, lo que dificulta y restringe el acceso al material original a gran parte de los investigadores, y por descontado al alumnado y público en general. En general, las colecciones de referencia son una herramienta fundamental en las ciencias naturales y sociales pero especialmente en Arqueología, donde la identificación de artefactos, estructuras, restos de fauna, pólenes y otros materiales es una componente básica del análisis (Esquivel et al. 2014).

Las aplicaciones de los 3D scanner a los artefactos arqueológicos ha experimentado un aumento importante debido, fundamentalmente, a la facilidad de la toma de datos (X, Y, Z), tanto en grandes estructuras (*long range*) como en artefactos de menor tamaño (*low range*). Así se ha llevado a cabo modelo del teatro romano de Acinipo (Ronda, Málaga) (Esquivel et al. 2007), un modelo 3D mediante drones en la necrópolis megalítica de Panoria (Benavides et al. 2016) o la aplicación de los ecos de un scanner *long range* en los estudios arqueológicos (Esquivel et al. 2012). Además, se han creado colecciones de referencia para el estudio y difusión de la evolución humana (centro “David H. Koch Hall of Human Origins” en el Smithsonian National Museum of Natural History en Washington D.C.) lo que, junto a la realización de réplicas de los cráneos fósiles, siempre ha formado parte del proceso de estudio paleoantropológico virtual (Sholts et al. 2011; Weber y Bookstein 2011; Esquivel et al. 2018).

No se encuentran muchos trabajos en el campo de la cerámica, aunque existen aplicaciones a vasos carenados calcolíticos (Esquivel et al. 2007) y vasos argáricos (Esquivel et al. 2008), en el desarrollo de un sistema automático de clasificación y reconstrucción de fragmentos de cerámica (Kampel and Sablatnig, 2007) o el análisis de la forma y los aspectos geométricos de los artefactos cerámicos (Karasik and Smilansky, 2008). En el campo de la *sigillata* los estudios son más recientes (Esquivel et al. 2015) y, en general, no existen demasiados ejemplos de aplicaciones, o las técnicas 3D se utilizan en contextos de época romana pero aplicados al estudio de materiales no cerámicos, fundamentalmente estatuas (Serrano et al. 2015).

En este trabajo se plantean las bases metodológicas del funcionamiento de los modelos digitales 3D aplicados a la *sigillata*, planteando aspectos como fundamentos teóricos, aspectos técnicos, metodología de aplicación, etc. Estos resultados serán la base para el diseño y la implementación informáticas de una ceramoteca de artefactos de *sigillata* paralela a la Craneoteca desarrollada en el Departamento de Prehistoria y Arqueología de la Universidad de Granada por tres de los autores de este trabajo (Alarcón et al. 2017; Esquivel et al. 2018).

Materiales y métodos

La colección básica está constituida por los fragmentos de *sigillata* hispánica encontrados en las excavaciones de Isturgi (Los Villares de Andújar, Jaén) que proporcionan la evidencia de que este yacimiento constituye un centro de producción de cerámica de gran importancia en Andalucía. Estos fragmentos se han modelizado digitalmente para desarrollar un método de utilidad en la investigación arqueológica, en la reconstrucción de los vasos y en la enseñanza de la cerámica romana, ya sea *sigillata* o cerámica común, en entornos universitarios y no universitarios, además de proporcionar una documentación completa de la pieza y ser una ayuda básica en la construcción de réplicas.

El método utilizado ha sido la aplicación de un scanner 3D de luz estructurada *low range* Artec 2000 que permite la captura de la forma y las características de un objeto (color, textura, medidas, etc.) mediante la proyección de un patrón de luz que recubre la pieza registrando los puntos de la superficie del objeto en un sistema de coordenadas tridimensional (X,Y,Z). Este scanner se basa en enviar un haz de luz hacia un objeto mediante la proyección de un patrón de luz para detectar la reflexión que genera el objeto y registrar las coordenadas de una gran cantidad de puntos, además de su registro en un sistema de adquisición para así detectar la reflexión que genera el objeto (escáneres activos). A partir de los puntos se generan mallas de triángulos que se recubren con la imagen en color del objeto con una resolución de 1280x800 mediante la cámara digital que lleva incorporada y que permite el ajuste entre el modelo de mallas y la textura del objeto utilizando color real (16.7 millones de colores). Es importante destacar que es un proceso muy rápido (la velocidad de captura oscila entre 7 y 15 fotogramas por segundo) trabajando de manera óptima en un rango de distancia comprendido entre 0.40 y 2 metros y con una resolución mínima de 0.5 milímetros, una precisión en la adquisición de 0.1 mm y un error de 15% en 100 metros, lo que proporciona una excelente relación precisión/distancia y una distorsión muy pequeña (ARTEC 2018)

Entre sus ventajas destacan su escaso peso, la rapidez en el escaneo completo (15 minutos aprox. para un vaso completo), la versatilidad de uso (los distintos escaneos de un objeto los recoge y registra georreferenciados a escala 1:1), la facilidad de manejo del software (edición, borrado, relleno de huecos, etc.), las herramientas de análisis aplicadas al modelo completo (distancias, perímetros, volúmenes, geodésicas, secciones, etc.). Además, la portabilidad del sistema permite llevar a cabo el trabajo arqueológico en interiores, exteriores y en trabajos de campo (su peso aproximado es de 1.5 Kg).

El software utilizado es ARTEC 13 Studio, que incorpora de una forma integrada los comandos de adquisición y los trabajos previos a la modelización (depurado, etc.), además de integrar las operaciones necesarias para el registro, tratamiento, fusión y almacenamiento de los datos y resultados, además de algoritmos de registro y fusión muy robustos y eficientes para la creación de un modelo preciso y completo (de malla o incluyendo textura). Este proceso es muy rápido y, al no tener contacto con la pieza, origina una mínima distorsión en el objeto, lo que convierte a este método en un importante instrumento para la documentación del material arqueológico.

Fundamento de los scanners 3D de luz estructurada

Un scanner de luz estructurada es un dispositivo de adquisición automática de coordenadas tridimensionales (X,Y,Z) que permite construir modelos muy precisos de objetos reales 3D de una manera rentable en esfuerzo y tiempo, capaz de capturar la forma y las características de un objeto calculando las coordenadas tridimensionales X, Y y Z de los objetos en el rango espacial que se desee. Mediante la proyección de un patrón de luz y su registro en un sistema de adquisición, usualmente una cámara fotográfica, se obtienen las coordenadas de varias nubes de puntos que cubren al objeto en estudio determinando un sistema de coordenadas cartesianas, la geometría del mismo y la textura (Lanman 2007; Hobbel 2015) (Fig. 1):

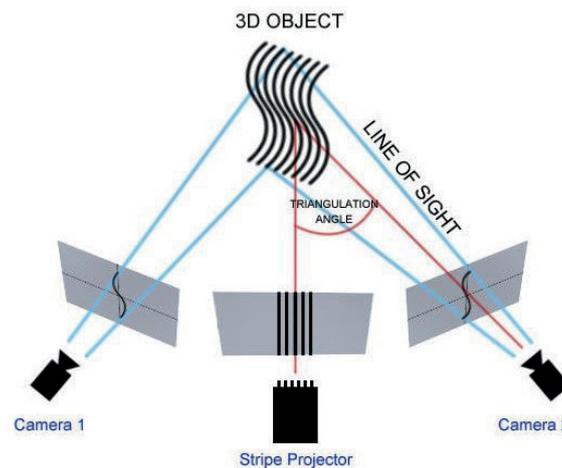


Figura 1. Funcionamiento de un scanner 3D de luz estructurada.

Existen dos métodos básicos de llevar a cabo un modelado: el método por interferencia **láser** y el método por proyección. El primero trabaja con dos fuentes de luz y una cámara que proyectan dos patrones de rayas regulares y equidistantes entre sí, lo que produce una adquisición más precisa, aunque el método es costoso y el haz puede interferir con las partes reflejadas de otras zonas del objeto. El método por proyección utiliza luz incoherente generando patrones en un LCD, permitiendo trabajar con intensidades muy altas de luz.

El análisis del patrón de las rayas permite reconstruir la imagen a partir de la reflexión del objeto, ya que los desplazamientos de las rayas se convierten en coordenadas 3D que incorporan la profundidad relativa del píxel respecto los pixeles vecinos y así se puede reconstruir el objeto tridimensional. Este análisis se lleva a cabo mediante técnicas matemáticas complejas que combinan técnicas de reconocimiento de patrones, códigos de Gray y transformada de Fourier (Lanman 2007; Hobbel 2015).

Puesto que las características del hardware utilizado limitan la resolución del conjunto, la resolución óptica, básicamente, junto a la anchura y calidad óptica de las rayas, por lo que la precisión del haz de luz es un aspecto esencial. Además, las limitaciones de longitud de onda de la luz y las limitaciones técnicas de la cámara y la pantalla (profundidad de campo, resolución, etc.) también influyen bastante. Por otra parte, para obtener un modelo tridimensional es necesario combinar las diferentes medidas para diferentes ángulos.

Adquisición de datos y metodología de trabajo

Aunque en trabajos de pequeñas dimensiones es suficiente registrar un pequeño número de escaneos (entre 5 y 10 *scans* en objetos de hasta 2x2 metros), para construir un modelo 3D de detalle, sobre

todo en el campo del patrimonio o de la industria de la exhibición (museos, cinematografía, etc.), es preciso recubrir el modelo desde distintos puntos de vista. La construcción de estos modelos exige disponer de un hardware de precisión, el registro de una gran cantidad de escaneos, además de un software que permita registrar y fusionar los escaneos y la superposición de la textura.

En este trabajo los datos se han adquirido utilizando un escáner ARTEC 3D 2000 de luz estructurada con las características (Gilboa et al. 2013; Serrano et al. 2015) (Tabla 1):

Tabla 1. Características del 3D scanner ARTEC 2000.

ARTEC 2000
Resolución 1280x800 píxeles
Capture rate (7-15 frames/second)
Distancia (0.40 a 2 m)
Error máx. 0.5 mm
Color 24 bits

El proceso de digitalización mediante el scanner ARTEC 2000 y la computación con el software ARTEC 13 Studio consta de diferentes fases que deben realizarse ordenadas, aunque el proceso presenta un alto grado de automatización. En primer lugar, se estableció un protocolo funcional y eficiente que optimizaba este proceso y permitía obtener resultados homogéneos con independencia del operador. La metodología de escaneo se diseñó colocando el objeto a escanear en una plataforma estática y girando el escáner alrededor del mismo puesto que el haz de luz es lo suficientemente energético para trabajar en condiciones de luz ambiental desfavorables. En cada escaneo se ha controlado la distancia entre el escáner y el objeto para no sobrepasar los límites además de la inclinación y la velocidad del movimiento para optimizar el número de escaneos del objeto, logrando aumentar la eficiencia y eficacia del proceso (Fig. 2).



Figura 2. Scanner Artec 2000 color.

Todas las operaciones de modelado se llevan a cabo en el entorno del software ARTEC Studio 2013, que está organizado en menús ordenados en base a las operaciones a realizar. Así, en primer lugar se lleva cabo el escaneado del objeto o fragmento de material visualizando la textura y la geometría, girando el objeto y capturando cualquier región que no se haya escaneado hasta cubrir todo el fragmento. Posteriormente, se eliminaron los elementos ajenos al objeto, borrando zonas como la mesa o el suelo con las herramientas de transformación que incluyen mover, escalar, suavizar, además de eliminar ruido y eliminar objetos en 2D y 3D no deseados (Fig. 3a, 3b).



Figura 3. Escaneo realizado del la Venus venera del Salar utilizando un único scan:
a) registro original incluyendo la textura, b) scan fusionado sin la textura.

Una vez eliminados los puntos en todos los *scans* que compondrán el modelo, es necesario llevar a cabo la unión de todos ellos asociando cada pareja de *scans* mediante puntos homólogos en cada una de las dos tomas mediante la alineación de los *scans*. A partir de la versión 10 de ARTEC Studio, todas las operaciones pueden realizarse de forma manual o automática lo que, realmente, simplifica el proceso reduciéndolo casi únicamente a llevar cabo una buena toma de datos (*scans*) ya que el resto lo realiza ARTEC Studio (como ejemplo se muestra la alineación dos *scans*).

La alineación de dos *scans* se lleva a cabo mediante el algoritmo de alineación que utiliza la identificación de tres puntos homólogos en ambos *scans* para proceder a ajustar el modelo creado por estos dos *scans* en la forma (Fig. 4b y 4b).

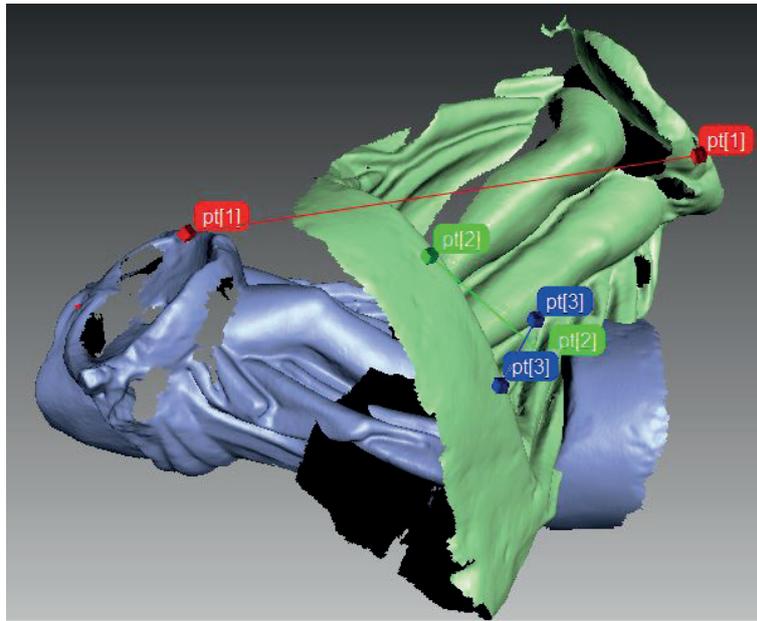


Figura 4. Alineación manual de dos scans: a) asociación de puntos homólogos, b) fusión de los scans sin la textura.

Posteriormente se van añadiendo y alineando los *scans* hasta que el modelo esté completo. Entonces comienza la integración de los *scans* en una única cobertura, se añade la geometría y se fusionan en un único modelo mediante la aplicación sucesiva de los algoritmos “serial registration”, “global registration”, “outlier removal”, “fusion”, “small object filter” y “mesh simplification”. Posteriormente se optimizan las posiciones de todos los marcos en un sistema de coordenadas global además corregir errores y fallos del alineamiento (Serrano et al. 2015) (Fig. 5):



Fig 5. Modelo 3D de la Venus venera del Salar.

Los escaneos originados deben integrarse en un modelo geométrico único mediante un algoritmo que interpola entre múltiples vistas, formando un único modelo 3D en base a triángulos en una malla “mesh” y eliminando posibles defectos del modelo 3D (filtro de *outliers*, rellenado de pequeños agujeros y alisado de superficies) (Fig. 5). Desde un punto de vista informático, el modelo obtenido puede exportarse a una gran variedad de formatos de modelos 3D, siendo los más usuales los formatos .PLY y .OBJ.

La reconstrucción digital 3D de objetos

A partir del modelo digital surge un abanico de posibilidades de actuación que se enfoca a realizar modelos más o menos sofisticados en función del nivel de precisión exigido. En general se basan en utilizar la nube de puntos que origina el modelo 3D para reconstruir, mediante técnicas CAD, el o los objetos de que se trate. Así, en base a un artefacto incompleto (un vaso en *sigillata* ibérica excavado en el yacimiento romano de Isturgi, Los Villares de Andújar), las herramientas del software 3D permiten obtener el perfil del fragmento a partir del modelo 3D (Fig 6a y 6b):



Figura 6. Terra sigillata hispánica: a) modelo tridimensional, y b) perfil del fragmento.

Posteriormente, en base al perfil CAD, se reconstruye el objeto reconstruyendo el objeto digitalmente a partir del enlace de los datos 3D como nube de puntos y el software CAD. Este proceso posibilita realizar una aproximación al objeto mediante el desarrollo de un cuerpo de revolución que, al tratarse de una cerámica a torno, se ajusta bastante al objeto real (Fig. 7a y 7b):

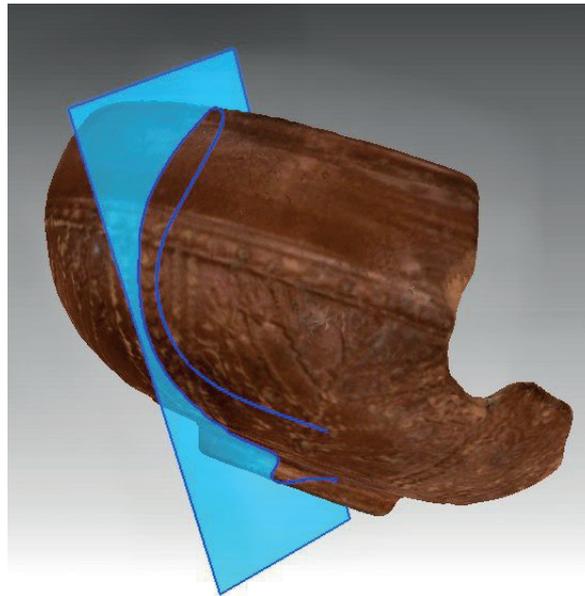


Figura 7. Terra sigillata hispánica: a) perfil del fragmento, y b) malla 3D del cuerpo de revolución.

Además, la utilización del software asociado al scanner permite realizar el cálculo de medidas de distancias entre dos puntos (en línea recta o a través de una geodésica), obtención de gran número de secciones en cualquier dirección o calcular el mapa de distancias-superficie de un objeto manufacturado a mano o a torno (Esquivel et al. 2007; Esquivel et al. 2008).

Los modelos 3D y la cinematografía

Desde sus comienzos el cine, debido a que posee características como elemento divulgador y de entretenimiento, ha constituido un medio de comunicación muy importante y, desde hace bastante tiempo, se considera que es el “Séptimo Arte” (Aumont 1995). Y el intento de conseguir un realismo cada vez mayor ha llevado a una gran especialización en todos los aspectos, sobre todo en las construcciones cada vez más realistas de decorados, escenarios, materiales (inventados o no), etc.

La aparición de las nuevas tecnologías ha traído consigo un aumento espectacular de los efectos especiales producidos de forma digital, haciendo cada vez más difícil poder realizar la distinción entre efectos reales y efectos digitales. En este sentido hay que distinguir entre modelos solamente digitales y modelos realistas diseñados mediante scanner 3D o fotogrametría. En el primer caso, los efectos especiales no exigen tener ninguna relación con la realidad y, aunque se busca que exista un contexto común, la adaptación a la realidad no tiene por qué ocurrir. Sin embargo, los modelos realistas, aunque pueden incluir objetos y estructuras puramente digitales, tienen mayor cercanía con la realidad al basarse en modelos reales e incluir restauraciones digitales de objeto, edificios, paisajes, etc. En este sentido, tanto los 3D scanners como la fotogrametría proporcionan un amplio abanico de posibilidades (Ryu 2007), aunque el scanner es más versátil, proporciona flexibilidad de uso y optimiza los recursos materiales y humanos.

La utilización de imágenes CGI (Computer Generated Imagery) ha crecido mucho en los últimos años gracias al empuje de la industria cinematográfica, de los grandes fabricantes de automóviles y de la industria de los videojuegos, y las imágenes renderizadas producidas tienen tal calidad que a simple vista no se pueden distinguir de una imagen fotográfica (Purse L. and Lewis 2016).

Una de las empresas más destacadas en Europa es *RISE. Visual Effects Studios*, compañía berlinesa que ofrece servicios profesionales de escaneado. Los trabajos realizados por RISE para producciones

nacionales e internacionales de cine crean imágenes que generan una ilusión perfecta en la pantalla, sobre si los métodos convencionales no proporcionan resultados totalmente satisfactorios, son más rápidos de crear o son más caros. Además, aportan una gran flexibilidad en la planificación para poder elegir posiciones de la cámara, longitudes focales, ayuda a la sincronización de los actores y determinar movimientos de la cámara por adelantado en la pantalla (Keil and Whisse 2016).

Un campo en el que los scanner 3D constituyen un aspecto esencial es el “*match moving*”, proceso mediante el que los objetos virtuales se insertan en las películas detallando el movimiento de la cámara mediante un ordenador. En este proceso, el scanner 3D posibilita utilizar la geometría espacial asignando los puntos a la geometría, obteniendo no solamente un movimiento de la cámara más rápido, sino también mejorar algunos aspectos tales como el cálculo preciso de las opciones de iluminación.

La combinación de ordenadores, scanner 3D e imágenes realizadas mediante la técnica HDR (High Dynamic Range) permiten llevar a cabo proyecciones sobre geometrías complejas. El desarrollo de un LIDAR (Laser Imaging Detection and Ranging) con iluminación HDRI permite un procesamiento optimizado y más eficaz (Jackson, 2016).

Conclusiones

El reciente desarrollo de las tecnologías 3D permite generar modelos de nube de puntos (X,Y,Z) de distintos objetos del Patrimonio Histórico (artefactos, estatuas, teatros y anfiteatros, palacios, etc.) en base a su registro mediante distintas tecnologías basadas en los scanner laser y la fotogrametría. El proceso se basa en la adquisición de la nube de puntos que delimita la superficie del objeto mediante laser de luz estructurada *low range*, laser *long range* de infrarrojos o utilizando la fotogrametría digital. En función de las características del objeto (dimensiones, tipo de material, interacción con la luz, etc.) y del objetivo de la investigación será necesario utilizar una u otra técnica o, incluso, una mezcla de varias de ellas.

Los 3D scanner laser de luz estructurada proporcionan grandes ventajas en cuanto a rapidez, flexibilidad, automatización del software, portabilidad y precisión para la modelización de objetos y estructuras arqueológicas, y su utilización se está extendiendo prácticamente a todos los ámbitos (investigación, enseñanza, industria, construcción, reconstrucción, manufactura, etc.). La utilización del 3D scanner asociado a la transmisión vía Internet está revolucionando casi todos los ámbitos de la educación y la industria, y son una herramienta cada vez más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la formación y el inicio en la investigación, debido a la posibilidad de interactuar con los modelos tridimensionales.

El proceso de modelado sigue pautas idénticas con independencia del material de que se trate en base a una metodología general: adquisición de los *scans* que cubren el objeto, depuración del objeto eliminando las partes que no interesan, alienación de los *scans* que conforman el modelo y fusión de los escaneos en formato malla. Posteriormente se le añade la textura, registrada mediante distintas imágenes en las zonas en que aparecen diferencias entre los escaneos, obteniendo así un modelo 3D completo que enlaza las características espaciales del objeto: escala, características geométricas y textura. Por este motivo, el uso de los modelos digitales 3D constituye una de las tecnologías con mayor expansión y mayor número de campos de aplicación.

Notas

(1) El presente trabajo ha contado con el soporte del Proyecto de I+D “Producción y adquisición de cerámicas finas en el proceso de configuración de las comunidades cívicas de la Bética y la Hispania Meridional durante el Alto Imperio Romano (HAR2016-75843-P)”, Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. Este trabajo se ha realizado con el soporte y la tecnología de “LABMA 3D. Laboratorio de Modelización Arqueológica 3D de la UGR”. Universidad de Granada.

Bibliografía

ARTEC. *Artec Studio 12 User's Guide*, <http://docs.artec-group.com/as/12/en>, consultada 30/10/2018.

AUMONT J., *Historia general del cine*, Cátedra, Madrid, 1995.

BENAVIDES J.A., ARANDA G., SÁNCHEZ M., ALARCÓN E., FERNÁNDEZ A., LOZANO J.A., ESQUIVEL J.A., “3D modelling in archaeology: The application of Structure from Motion methods to the study of the megalithic necropolis of Panoria (Granada, Spain)”, *Journal of Archaeological Science: Reports* 10 (2016), 495-506.

BARCELÓ A., FORTE M., SANDERS D.H. (eds.), *Virtual reality in archaeology*, BAR International Series 843, Archaeopress, Oxford, 2000.

BRUNO F., BRUNO S., DE SENSI G., LUCHI M.M., MANCUSO S., MUZZUPAPA, M., “From 3D reconstruction to virtual reality: A complete methodology for digital archaeological exhibition”, *Journal of Cultural Heritage* 11 (2010), 42-49.

DONEUS M., NEUBAUER W., STUDNICKA, N., “Digital Recording of Stratigraphic Excavations, Proceedings of XIXth International Symposium CIPA 2003 New perspectives to the save cultural heritage”, *The CIPA International, Archives for Documentation of Cultural Heritage* 19 (2003), 451-456.

ESQUIVEL J.A., ALEMÁN I., ESQUIVEL F.J., “Geometric 3D laser scanner model of a chalcolithic vessel (Gor, Granada, Spain)”, *Archeologia e Calcolatori* 18 (2007), 229-241.

ESQUIVEL J.A., ESQUIVEL F.J., ALEMÁN I., “Análisis estadístico de los parámetros morfométricos de un vaso carenado utilizando un láser escáner 3D”, *Cuadernos de Prehistoria y Arqueología de la Universidad de Granada* 18 (2008), 357-370.

ESQUIVEL F.J., MORENO J., ESQUIVEL J.A. 2009, “3D mediante laser-scanner del teatro romano de Acinipo”, *Cuadernos de Arqueología de Ronda. La ciudad romana de Acinipo. Investigaciones 2005-2007* (2009), 177-187, ISSN: 1885-6969.

ESQUIVEL, F.J., BENAVIDES, J.A., GONZÁLEZ, C. ESQUIVEL, J.A., “Una aplicación de un escáner 3d low range de luz estructurada al estudio de las venus de la villa de Salar (Granada, Spain)”, en FERNÁNDEZ I. et alii (eds.), *Terra Sigillata Hispánica. 50 años de investigaciones*, Edizioni Quasar, Roma, 2014, 58-84.

ESQUIVEL J.A., SERRANO A., JIMÉNEZ-ARENAS J.M., ESQUIVEL, F.J., “Craneoteca: la aplicación de las técnicas 3D scanner a la antropología virtual orientada a la docencia y la investigación”, en CONTRERAS F. et alii (eds.), *Yacimientos arqueológicos y artefactos. Las colecciones del Departamento de Prehistoria y Arqueología de la Universidad de Granada (I), Cuadernos técnicos 7*, Granada, Editorial Universidad de Granada, 2018, 110-123, ISBN: 978-84-338-6267-9.

GILBOA A., TAL A., SHIMSHONI I., KOLOMENKIN M. “Computer-based, automatic recording and illustration of complex archaeological artifacts”, *Journal of Archaeological Science* 40 (2013), 1329-1339.

GROSMAN L., SMIKT O., SMILANSKY U. “On the application of 3-D scanning technology for the documentation and typology of lithic artifacts”, *Journal of Archaeological Science* 35(12) (2009), 3101-3110.

HINZEN K.G., SCHREIBER S., ROSELLEN, S. “A high resolution laser scanning model of the Roman theatre in Pinara, Turkey: comparison to previous measurements and search for the causes of damage”, *Journal of Cultural Heritage* 14 (2013), 424–430.

HOBBEL M. *3D reconstruction of objects in the presence of strong inter reflection or subsurface scattering using structured light*. PhD. Diss. Utrecht, Utrecht University, 2015. ICA-3350312.

JACKSON W. *WFX: Fundamentals*, Apress, California, 2016.

KAMPEL M., SABLATNIG R., “Rule based system for archaeological pottery classification”, *Pattern Recognition Letters* 28 (2007), 740–747.

KARASIK A., SMILANSKY U., “3D scanning technology as a standard archaeological tool for pottery analysis: practice and theory”, *Journal of Archaeological Science* 35(5) (2008), 1148-1168.

KEIL C., WHISSE K. (eds.), *Editing and Special Visual Effects*, Rutgers University Press, New Jersey, 2016.

KUZMINSKY S.C., GARDINER M.S., “3D-dimensional laser scanning potential uses for museum conservation and scientific research”, *Journal of Archaeological Science* 39 (2012), 2744-2751.

LANMAN D., *Structured Light for 3D Scanning*, University of Brown, Providence, 2007.

LEPOURAS G., VASSILAKIS C., “Virtual museums for all: employing game technology for edutainment”, *Virtual Reality* 8 (2005), 96-106.

MORALES J.I., LORENZO C., VERGÉS J.M., “Measuring Retouch Intensity in Lithic Tools: A new proposal using 3D scan data”, *Journal of Archaeological Method and Theory* 22(2) (2015), 543-558.

PURSE L., LEWIS, J., “The New Hollywood, 1981–1999”, en Keil C., Whissel K. (eds.), *Editing and Special/Visual Effects*, Rutgers UP, New Jersey, 2016, 142-55.

RYU J.H., *Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects*, PhD Dissertation, Georgia State University, https://scholarworks.gsu.edu/communication_diss/13, 2007.

SERRANO A., ESQUIVEL F.J., BENAVIDES J.A., GONZÁLEZ C., ESQUIVEL J.A., “Una aplicación del escáner de luz estructurada y *low range* en las venus de la Villa de Salar (Granada)”, en FERNÁNDEZ M.I. et alii., *Terra Sigillita Hispánica: 50 años de investigaciones*, Edizioni Quasar, Roma, 2015, 645-651.

SHOLTS S.B., WALKER P.L., KUZMINSKY S.C., MILLER K.W.P., WÄRMLÄNDER, S.K.T.S., “Identification of group affinity from cross-sectional contours of the human midfacial skeleton using digital morphometrics and 3D laser scanning technology”, *Journal of Forensic Sciences* 56 (2011), 333-338.

SMITH N.E., STRAIT S.G., “PaleoView3D: from specimen to online digital model”, *Paleontología Electrónica* 11 (2008), 1-17.

Siverio Batista, S. / Del Arco Aguilar, M.C., De la arqueología a la pantalla. Restos de fauna doméstica en la isla de los Lobos, relatos de *Animalia* y cine, *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 24, 2020, pp. 107-118.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 5.4 Reflexión en torno a...

DE LA ARQUEOLOGÍA A LA PANTALLA.
RESTOS DE FAUNA DOMÉSTICA EN LA ISLA
DE LOS LOBOS, RELATOS DE *ANIMALIA* Y CINE

*Archaeology and movies.
Domestic fauna remains, Animalia and film*

Grad. Celia Siverio Batista
Arqueóloga
Universidad de Granada

Dra. María del Carmen del Arco Aguilar
Arqueóloga
Universidad de La Laguna

Recibido el 13 de Octubre de 2020

Aceptado el 25 de Noviembre de 2020

Resumen. El estudio de la fauna terrestre doméstica identificada en el taller de púrpura del islote de Lobos (Fuerteventura), nos ha llevado a introducirnos en los relatos que sobre ella se contienen en algunas de las fuentes literarias de la Antigüedad y a mirar sobre la imagen que de los *animalia* se presenta en algunos hitos de la filmografía. En las primeras, son abundantes las referencias a los rasgos biológicos de los distintos taxones y los variables usos que sobre ellos se realizaban, lo cual puede contribuir a una interpretación más certera sobre la manipulación ejercida sobre aquellos y sobre las pautas de aprovechamiento, explicando el significado de esos ítems bioarqueológicos. Nos centramos en manejar la información contenida en: *Historia Animalium* de Aristóteles, en *De Re Rustica* de Lucio Junius Moderatus Columella, *Rerum Rusticarum* de Marco Terencio Varrón, *De Materia Medica* de Pedanio Dioscórides Anazarbeo, *Naturalis Historia* de Cayo Plinio Segundo, también denominado Plinio el Viejo y *De Re Coquinaria* de Marco Gavio Apicio. En paralelo, sintetizamos sobre la consideración de la imagen que del reino animal se traslada a la filmografía, por medio del análisis de tres grandes producciones: *Cleopatra* (J. Mankiewicz, 1963), *Roma* (J. Milius, W. MacDonald y B. Heller, 2005) y *Gladiator* (R. Scott, 2002).

Palabras clave. Arqueozoología, *Animalia*, Fuentes literarias, Antigüedad, Cine.

Abstract. Terrestrial fauna remains found in the archaeological excavation of a purple dye factory site in the Lobos Island (the Canaries) is used as an introduction to the study on how *animalia* are depicted both in Ancient literary sources and in well know Roman movies. Literary sources comprise Greek and Roman authors such as Aristotle, Lucius Junius Moderatus, Marcus Terentius Varro, Pliny the Elder or Marcus Gavius Apicius. Three major productions are analysed: *Cleopatra* (J. Mankiewicz, 1963), *Rome* (J. Milius, W. MacDonald and B. Heller, 2005), and *Gladiator* (R. Scott, 2002).

Keywords. Archaeo-zoology, Animals, Literary Sources, Antiquity, Films.

Introducción

En este artículo se quiere hacer hincapié en la importancia de las fuentes escritas de la Antigüedad que reflejan parte del conocimiento sobre la fauna terrestre doméstica que se ha podido identificar en los talleres de púrpura a lo largo de la fachada Atlántica y el Mediterráneo Centro-Occidental, viendo la variabilidad de información que este tipo de fuentes nos aportan.

Es interesante para nosotros el conocimiento no sólo de las características anatómicas de estos animales, sus variedades, etc., sino también temas como su producción, aprovechamiento, todo aquello que nos puede servir para dilucidar las necesidades de estos en sus diferentes áreas de asentamiento; y poder ver de qué manera estos aspectos quedan reflejados, o no, en la filmografía.

De la información que nos proporcionan los talleres (Del Arco *et al.* 2016) (Siverio 2017) (1) de C/ Luis Milena, C/Sagasta nº28, Fum Asaca, Lobos *Euesperides*, Meninx, *Septem*, Metrouna, Sa Caleta, Pou des Lleó/Canal d'en Martí, Cala Olivera, C/Francisco Rabal nº5 y Villa Victoria/*Carteia*, así como el yacimiento de *Lixus* (2), conocemos un registro amplio de taxones domésticos. *Bos taurus*, *Canis familiaris*, *Capra hircus*, *Equus asinus*, *Equus caballus*, *Felis silvestri catus*, *Ovis aries*, y *Sus domesticus*.

Método

Tras el registro de los taxones terrestres domésticos de los talleres de púrpura, procedemos a buscar noticias sobre ellos en algunas fuentes literarias antiguas, así como sobre la forma en la que se han integrado en la filmografía sobre la Roma Antigua, tiempo en que se inserta nuestro Taller de púrpura de Lobos.

Hemos utilizado *Historia Animalium*, *De Re Rustica*, *Rerum Rusticarum*, *De Materia Medica*, *Naturalis historia* y *De Re Coquinaria*, con un tratamiento de orden cronológico, de mayor antigüedad a modernidad, con el objetivo de realizar una contrastación más efectiva de eventuales concomitancias y variables de conocimiento atendiendo a los diferentes tiempos.

En la filmografía, revisamos *Cleopatra* (J. Mankiewicz, 1963), *Roma* (J. Milius, W. MacDonald y B. Heller, 2005) y *Gladiator* (R. Scott, 2002).

La aportación de las fuentes literarias de la Antigüedad y su reflejo cinematográfico

Historia Animalium, es un conjunto de diez libros, escritos sobre el 343 a.C. en los que se reflejan los estudios en biología y zoología de Aristóteles, nacido en la antigua Grecia en el 384 a.C. Los seis primeros y el VIII corresponden a Aristóteles, mientras que el VII, IX y X pertenecerían a una

autoría diversa y el X es un añadido tardío, si bien dentro de estos últimos hay fragmentos del autor interpolados (Bonet 1992: 16).

De la alimentación de los bovinos, dice que son frugívoros y herbívoros, con una base alimenticia de algarrobas, harina de habas, habas verdes, cebada, higos, pasas, vino y hojas de álamo. De los ovicaprinos indica que las ovejas son sedentarias y se les alimenta de olivo, acebuche, arveja y cualquier clase de paja, y sal, que tiene gran importancia a la hora del engorde de estos animales, además de provocar un aumento en la producción de la leche. La cabra presenta un comportamiento distinto, moviéndose de un lugar a otro y alimentándose de las puntas de las plantas, sin aportar más datos sobre ello. En una comparativa habla de la superioridad de la oveja frente a la cabra, por ser más sana, al igual que sus pieles más adecuadas, pues la de la cabra cría piojos.

Referencia una gran variedad de perros, sin llegar a mencionarlos, pero sí destaca el perro de Laconia, del que solo nos indica datos de las características de su reproducción. Este tipo procedía del cruce entre zorro y perra con nariz larga. De los felinos solo contamos con datos sobre su reproducción. Sobre los équidos, relata la forma de alimentación, frugívora y herbívora, y la importancia de lugares con agua para la cría de caballos, mulos y asnos, si bien estos pueden llegar a ingerir agua cenagosa. Del suido nos dice que se alimenta de raíces, a base de cebada, mijo, higos, bellotas, peras silvestres y cohombros, como alimentos para un mayor engorde.

Señala que en Libia no hay jabalí, ni ciervo, ni cabra montesa; en la India no hay cerdos salvajes ni domésticos; en Siria hay cabra, ovejas, bueyes y camellos; en Egipto los bueyes y las ovejas son más grandes que en Grecia, los perros, lobos, liebres, zorros, cuervos y halcones más pequeños, y cornejas y cabras del mismo tamaño. En Iliria, Tracia y Epiro los asnos son pequeños, mientras que en Escitia y Galia no hay presencia de este tipo de animales.

No intenta llevar a cabo una clasificación sistemática de los animales ni un catálogo completo de especies y no utiliza una terminología científica; se basa en denominaciones habituales, es decir un método no exacto y no estrictamente científico, pero sí que realiza una clasificación, poco profunda, trabajando con nociones de género y especies, lo que llama, animales con sangre o sin sangre, vertebrados o invertebrados y luego vivíparos, ovíparos, ovíparos con huevo imperfecto, vermíparos y producidos por limo fértil o por generación espontánea. No obstante, nos proporciona una gran información biológica que para este proyecto no es relevante, y otras cuestiones, como las aquí mencionadas que sí nos pueden aportar datos en nuestro estudio.

La siguiente fuente consultada es *De Re Rustica*, de Lucio Junius Moderatus, conocido como Columella, natural de Gades, nacido a comienzos de la era cristiana. Estamos ante un tratado de agricultura en doce libros, compuesto sobre el año 42 d.C. De estos doce ejemplares, destacamos el VI donde habla de bueyes, caballos y mulos, el VII con aspectos del ganado menor y el VIII con datos sobre las crías que se hacen en la casería. Toda la información presentada se dispone en función a las labores del campo, aspectos ecológicos, importancia y cuidados que deben recibir estos animales por parte de los ganaderos y labradores (Álvarez 1824). Aún con ello vislumbramos aspectos en relación con el tipo de alimentación, razas, etc.

En el libro VI, sobre los bueyes, señala numerosos aspectos como los rasgos morfológicos que han de tener para su compra, la forma de cuidarlos, su alimentación y las enfermedades que pueden sufrir junto con sus pertinentes remedios. Podemos sacar datos como la alimentación, que si bien está en función del lugar donde se localicen, indica que la mejor comida es veza atada en manojos, galgana y heno de los prados, al igual que la paja de mijo, cebada o trigo, aunque insiste que no se puede mantener con este único recurso. Establece diferencias morfológicas por países y por provincias:

Unas formas tienen los de Asia, otras los de las Galias, y otras los de Epiro [...] La Campaña por lo común cria bueyes blancos y pequeños, pero no inhábiles para el trabajo y para el cultivo de su pátrio suelo. La Umbria los cria grandes y blancos, también los crias rojos y no menos estimados por su bravura que por sus cuerpos. La Etruria y el Lacio rehechos, pero fuertes para el trabajo. El Apenino durísimos y que sufren todo mal rato, y al mismo tiempo no de buena presencia [...] (VI. I. 234).

Respecto a toros y vacas mantiene las mismas premisas que con los bueyes, pues no presentan diferencia más que su castración y su capacidad reproductora, respectivamente.

En el conjunto de los équidos solo refiere el tipo de alimentación, que ha de ser de cebada pura, habas y, en algunos casos, trigo y la diferenciación que establece por razas: *Este mismo ganado se divide en tres especies de razas. Pues la hay generosa, que da caballos para el circo y para los combates sagrados: la hay mular, que por el valor de sus crías se compara a la generosa; y la hay común, que procrea machos y hembras medianas (VI. XXV.II. 281).*

Del ganado menor (libro VII) Columela informa sobre ovicaprinos, asnos, perros y cerdos. De las ovejas indica su importancia como productoras de leche, queso, carnes y vestimentas, señalando el tipo de oveja por zona, *los terrenos pingües y llanos mantienen ovejas grandes: el endeble y de colinas las cuadradas, el inculto y montuoso las pequeñas: el ganado que se cubre con pieles se apacienta con muchísima comodidad en los prados y en los barbechos que están en llanos (VII. I. 281).*

Además, nos habla de las diferencias de este tipo de ganado por castas: *[...] tenían por de una casta sobresaliente las ovejas de Mileto, las de Calabria y las de Apulia, y por las mejores de estas las de Tarento. Ahora pasan por más excelentes las de la Galia, y entre ellas principalmente las de Altino, y también las que pastan en los campos de Macra, cerca de Parma y Módena (VII. I. 282).*

Otro de los aspectos señalado es el color, siendo el blanco la tonalidad más útil, único color que no se puede obtener con la mezcla de diversos animales, es decir lograrlo en los procesos de obtención de otras variedades, y es en este aspecto donde el autor indica que, *como se hubiesen traído de los países de Africa vecinos al municipio de Cádiz, entre otros animales feroces, carneros silvestres y montaraces de un color admirable á los empresarios de espectáculos, Marco Columela mi tío paterno [...] después de haberlos amansado los echó á ovejas cubiertas. Al principio parieron corderos burdos, pero de color de los padres, y estos mismos, echados después á ovejas de Tarento, procrearon carneros de vellón más fino (VII. I. 282).*

De la alimentación, se habla de pastos abundantes, siendo la hierba más propicia para estos animales la que nace de campos labrados con el arado y, al igual que Aristóteles, señala la importancia de la sal como condimento del forraje y otros alimentos como las hojas de *olino* (3), de fresno, heno, cítiso y veza cultivada, así como legumbres. Destaca también su aporte alimenticio, pues se opta por los corderos que no han probado aún la hierba, reservando algún animal de la camada para no perder la potencialidad del rebaño.

De la cabra, aporta información de su hábitat, preferentemente en zonas de matorrales, parajes ásperos y silvestres, con alimentación basada en el madroño, el alaterno y el cítiso silvestre junto con matas de carrasca y chaparro. Del asno, se indica tipo de manutención sobre hojas de árbol que pueden contener matas con espinas, ramas de sauce o haces de sarmientos, e insiste que es un animal que puede sostenerse con muy poco forraje, siendo su mantenimiento de los menos costosos, una buena herramienta de transporte y de fuerza para moler trigo. Sobre los cánidos, se centra en el perro más preciso para las labores del campo, el labrador, encargado de la custodia de la casería, frutos, familia y ganado.

Por último, para los suidos establece la conveniencia de las montañas, llanuras, tierras pantanosas, los bosques con encina, alcornoques, hayas, rebollos, carrascas, acebuches, avellanos y frutales silvestres como la uva, algarrobos, enebro, almez, pino, cornejo, madroño, ciruelo y perales silvestres. Se menciona también que una cerda no puede estar al cuidado de más de ocho cabezas pues estas pueden quedar estériles.

La siguiente fuente utilizada es *Rerum Rusticarum*, de Marco Terencio Varrón, natural de Rieti, (116-27 a.C), militar y funcionario de la clase ecuestre. Publicada en el 37 a.C y compuesta por tres libros. Es en el libro II donde trata sobre la ganadería extensiva en forma de diálogo de grandes propietarios de ganado en el Epiro.

Realiza una división entre ganado menor oveja, cabra y cerdo, mayor bueyes, asnos y caballos y auxiliar mulos, perros y pastores (4). Realiza una descripción completa de estos animales bajo la perspectiva de una buena compra, especificando edad apropiada, caracteres deseables y raza, así como aspectos de la compraventa, también sobre sus necesidades de mantenimiento, pastoreo, alimentación, reproducción y sanidad. Así, Varrón nos indica una serie de aspectos de interés, como: Que las ovejas deben adquirirse jóvenes, corpulentas y de lana suave, pelo largo y vellosas, debiendo desarrollar la vida entre los pastos y el establo, pudiendo prever que se paste durante todo el año. Marca un periodo de apareamiento del *7 de febrero al 23 de marzo y del 13 de mayo al 23 de julio*, con tiempo de cubrición de mayo a junio, durando la preñez 150 días/ 5 meses. La castración debe realizarse a partir de los 5 meses y habla de 100 reses por un hombre y dos en el caso de ovejas cubiertas con pieles.

De las cabras, al igual que las ovejas, hay que adquirirlas jóvenes, sin llegar a especificar una edad determinada. Su aspecto *hay que procurar que sean fuertes, grandes, de cuerpo liso con pelo espeso, salvo que sean lampiñas (pues hay dos tipos de cabras); que tengan debajo de la cara como dos tetillas colgantes porque esas son más fecundas. Que sean de ubres grandes para que, en proporción, tengan mucha leche y pingüe. El cabrón con pelo más suave y preferentemente blanco, con cerviz y cuello cortos y la garganta más larga. Se forma mejor el rebaño si no se compra por aquí y por allí sino de una vez entre los acostumbrados* (II. 161).

El pastoreo al igual que el ovino, en pastizales, pero también destaca los bosques agrestes, con arbustos silvestres y lugares cultivados. La reproducción es en el mes de otoño, con periodo de preñez de 5 meses. PAREN en primavera. Sobre las dimensiones del rebaño, debe ser menor que el ovino, de 50 cabezas.

Del cerdo, indica que debe ser joven, de buena constitución, de grandes miembros, menos pies y cabeza, y unicolor. Es apto para lugares húmedos y barrizales, alimentándose de bellota, habas, cebada y cereales. Habla de animales que únicamente pastan en verano, con un ciclo reproductivo, comenzando desde el favonio (5) hasta el equinoccio de primavera, con gestación de 4 meses y pariendo dos veces al año, alimentando solo un máximo de ocho lechones y sacrificando al resto. Especifica un tamaño de piara de 100 individuos.

Pasando al ganado mayor, del vacuno describe de forma completa las mejores características para adquirirlo, debiendo tener entre dos y tres años. La zona de pastoreo son bosques, en el invierno se establecen junto al mar y en verano en montes frondosos. Marca el periodo de concepción a comienzos de junio, con una preñez de 10 meses. El número de cabezas de ganado es 70 vacas por toro de un año y otro de dos.

Respecto al asno, especifica razas, la de Arcadia en Grecia, la de Reate en Italia, diferenciando entre asnos salvajes de Frigia y Licaonia y domésticos en toda Italia. Su alimentación está basada en salvado

de cebada, el periodo de monta se realizaría *antes del solsticio*, con preñez de 12 meses. Con ellos no se forman rebaños, al destinarse a la molienda o el campo.

Para los caballos establece razas, los tesalios de Tesalia, los apulios de Apulia y los roseanos de Rosea. Con alimentación de hierba de los prados, heno seco y cebada en los establos, la monta es en el equinoccio de primavera hasta el solsticio de verano y preñez de 12 meses. Son utilizados para el servicio militar, el transporte y carreras.

En el ganado auxiliar, destaca mulos y burdéganos. Con alimentación de heno y cebada, su monta es en el tiempo de los caballos. Y respecto a los perros, realiza una descripción de las características apropiadas para una compra idónea, como su aspecto leonino, rechazando los carniceros o cazadores. Su alimentación es amplia, con alimentos ordinarios y huesos, el apareamiento se inicia a principios de la primavera, estando preñadas durante 3 meses. De su cantidad, lo ideal es uno por pastor, pero dependerá del tamaño del rebaño.

Finalmente menciona los productos de estos animales: la leche (mejor de oveja-que de cabra), queso (menor valor de cabra) y la lana. De esta dice que las ovejas son esquiladas *entre el equinoccio de primavera y el solsticio*, utilizándose su lana para la vestimenta. El pelo de cabra se empleaba en la marina, *para máquinas de guerra y equipos de trabajo*, aunque también se usó como vestimenta en Getulia y en Cerdeña.

De Materia Medica es obra de Pedanio Dioscórides Anazarbeo, natural de Cilicia (Asia Menor), médico cirujano de la armada romana en tiempos de Claudio y Nerón, teniendo oportunidad de recorrer el Imperio Romano, siendo además farmacólogo y botánico. Su obra (del 54 al 69 d.C.) tiene cinco volúmenes, describiendo plantas medicinales, minerales y sustancias de origen animal, la que ahora interesa.

Del cordero, los pulmones se usaban para alivio de los pies escocidos, y de su lana la mejor es aquella que procede *del cuello, y de entre las piernas. Bañada en vinagre, y azeite ò en vino, y puesta, es útil al principio à las frescas beridas, y contusiones, à los escocimientos del cuero, à los cardenadles sexados de algunos golpes, y à las fracturas de hueffos...* (II. LXVI.63). Sirviendo, mojada en vinagre y aceite de rosa, para aliviar el dolor de cabeza y estómago y, quemada, como cicatrizadora de heridas: *Quemafe despues de limpia, y bien carmenada en una olla de barro cruda, como las ostras cosas [...]. De la misfma manera también se queman los fluequecillos, que se ballan en las marinas purpuras* (II. LXVI.63).

Del asno, las pezuñas quemadas y bebidas durante días, para la epilepsia, envueltas en aceite para la tuberculosis y, espolvoreadas sobre los sabañones, los curan. Se utiliza también su hígado, que asado y comido en ayunas beneficia a los epilépticos.

De la cabra, se utilizan las pezuñas quemadas que, con un unguento con vinagre, cura la alopecia. La sangre del hígado echado directamente sobre los ojos agudiza la vista por la noche, así como el vapor de la misma cuando se asa.

Sobre el cerdo, los pulmones se aplican sobre los pies escocidos, el astrágalo carbonizado, majado y bebido para dolores de colón, la bilis secada y untada en miel en las llagas de los oídos, la hiel para tumores y quemaduras, el excremento del animal mezclado en agua para los esputos de sangre y dolores de espalda y, seco y bebido con vinagre, para la debilidad de brazos. La orina elimina las manchas blancas de los ojos y destruye los cálculos.

El colmillo del perro que realizó el mordisco, guardado en una bolsa de cuero con agua, se ata a la muñeca del herido para quitar el miedo. La sangre bebida socorre a las mordeduras de perros con rabia y tóxicos, y bañarse con la orina es útil contra su mordedura.

De la vaca, se utilizan las cenizas de las pezuñas delanteras bebidas con vinagre, aumentando la leche de las mujeres. Los empeines de caballos y uñas molidos y mezclados con vinagre son eficaces con la epilepsia.

También habla de los efectos farmacoterapéuticos de derivados animales como la leche, queso, manteca, grasa o cuajo. Destaca, la utilización de médulas y tuétano, indicando que la mejor es la de ciervo, seguida del becerro, toro, cabra y oveja, y la mejor época para consumirlo el otoño.

La tercera de las fuentes utilizadas es *Naturalis Historia*, terminada en año 77 d.C por Plinio el Viejo. Dividida en treinta y siete libros, organizados en diez volúmenes, trata una gran diversidad de temas. Hemos recurrido al libro VIII, por dedicarse a zoología de los animales terrestres. Centrándonos en los domésticos, menciona bovinos, ovicaprinos, cánidos y équidos, insistiendo en sus características biológicas y de reproducción, por lo que podemos entresacar únicamente algunos datos interesantes en el caso del ganado menor.

Sobre las ovejas, relata cuales son los tipos más importantes: la cubierta (cubriéndolas con fundas de su pelaje) y la de granja. La cubierta es más suave y no tiene una alimentación muy exigente, mientras que la segunda es más delicada en su manutención. Describe el tipo de lanas por región, siendo la más famosa la de Apulia, la de ganado griego y, en tercer lugar, las ovejas milesias. De las cabras, señala dos especies, la gamuza y la cabra montés (6). Indica que aquellas que dan más leche son las mochas y que su mordedura produce esterilidad al olivo. Establece también dos especies Hispánicas de caballos, los Tieldones y los Asturcones.

Por último, consultamos *De Re Coquinaria*, de Marco Gavio Apicio, obra donde se dispone todo un recetario y diversos trucos culinarios. De ella reseñamos aspectos como la receta para conservar fresca la carne sin salarla: *Se cubre de miel la carne fresca que uno quiera conservar, y se cuelga el recipiente que la contiene, de manera que pueda usarse en el momento necesario. Mejor será hacer esto en invierno, ya que en verano se conserva pocos días. Proceder de la misma manera con la carne cocida* (VII. 10). Para conservar los callos de cerdo o de buey y las manos: *Se ponen los callos en mostaza preparada a base de vinagre, sal y miel hasta quedar cubiertos; podrán emplearse cuando se necesiten. Es realmente sorprendente* (VII. 11). Y para desalar la carne: *Se desala la carne hirviéndola primero en leche, y después en agua* (VII. 11).

Se contemplan una gran cantidad de recetas elaboradas con animales como el buey, cabra, cabrito, cordero, pollo, cerdo y cochinito, jabalí, ciervo, liebre o lirón. De ellos, el cerdo y la liebre son los más predominantes, siendo máspreciado el pescado frente a la carne. Destaca además la costumbre de hervir la carne antes de asarla evitando de esta manera la sangre animal. En lo referente al tipo de partes cárnicas utilizadas en las recetas culinarias, podemos apreciar que se cuece el animal completo, patas, hocicos, ubres, hígado, vísceras, lomo, riñones y sesos.

La fauna terrestre y su reflejo cinematográfico

Desde la perspectiva de la representación de estos animales en el cine hay que tener en cuenta que, cuando se lleva a cabo la visualización de diferentes filmes históricos, el espectador suele centrarse en los aspectos más grandilocuentes ligados a la secuencia del relato. El análisis que pretendemos realizar parte del interés por conocer cómo se integra en aquél los repertorios del *Reino* de los *Animalia* que se

manejan como contextualización de los espacios o en la escenografía, en muchas ocasiones en planos muy secundarios.

Los tres filmes que analizamos quedan enmarcados en la época de tránsito de la República Romana al Imperio Romano con las producciones de *Cleopatra* y la Serie *Roma*, mientras que *Gladiator* nos sitúa en el 180 d.C. Indudablemente presentan diferentes matices a tener en cuenta, pues *Cleopatra* está más relacionada con el ámbito palatino, mostrando rasgos de poder y grandeza, mientras que, si bien en *Gladiator* volvemos a ver la ostentación del poder romano, empieza a mostrar otros aspectos vinculados al ámbito doméstico que, finalmente se reflejan en la serie *Roma*, con una narración, a la par, de las formas de vida de la clase dirigente y cotidianidad de dos soldados, como expresión de las clases inferiores.

En *Cleopatra* (Lám.I) los *animalia* quedan integrados en el ámbito doméstico-palatino, del lujo y la ostentación. Constatamos la presencia del gato; asociado con la protección y la encarnación de la diosa Bastet, aparece como mascota de Ptolomeo ante la llegada del ejército de Julio César. En la misma línea tenemos la expresión del lujo desmedido en las escenas de mesa -banquete de Cleopatra, bien conocido por su recreación en *Tiépolo-*, mostrándose las viandas derivadas de animales domésticos y salvajes, tanto terrestres como avifauna y acuáticos, que habla de un abastecimiento de amplia red y de tráfico de animales exóticos.

Por otro lado, como símbolo de jerarquía, poder y rango, en este caso el poder romano, la formación ecuestre, siempre la ganadería caballar enjaezada para lograr el efecto perseguido de alarde y superioridad, al igual que en la vestimenta de los jinetes y la jerarquía política que, en ocasiones, incorpora como iconografía algunos animales, más frecuentes en el espectro de los salvajes.

Y finalmente, muy interesante por lo que hace a los trayectos de navegación es el registro de la avifauna doméstica, mostrándose en imágenes relacionadas con el avituallamiento de las naves.



Lám I. De los *animalia* en la perspectiva del poder y la opulencia en un territorio por conquistar; Egipto: 1. *Felis catus* como mascota con Ptolomeo; 2. Menú exótico en banquete; 3. *Equus caballus*, liderazgo y poder imperial; 4. *Gallus* en las redes de aprovisionamiento.

Fte: *Cleopatra* (J. Mankiewicz, 1963). @Youtube

La serie *Roma* (Lám.II) es en la que mejor podemos ver representada la importancia del mundo animal en la sociedad romana. Los gustos culinarios, enlazan con lo ya comentado del recetario de Apicio, apreciándose tanto el lujo extremo de viandas exóticas, como escenas más domésticas preparando taxones como aves de corral, cerdo o conejo; sobre escenas de mercado, observando labores de ordeño o el curtido de pieles de ovicaprinos; sobre el ganado mayor en el indispensable transporte, asnos, caballos o bueyes; también estos en las ceremonias sacrificiales, como material de adivinación.

El perro aparece constantemente en la serie, tanto en la calle como en las *tabernae*, mientras está ausente en las *domus*, en las que es considerado, por contra, un signo de prestigio y de estatus social.

Como constante, quedan los elementos de poder del Imperio bajo el signo animal, con las cuadrigas del ejército, o animales exóticos presentes en la *domus*, tanto como ejemplares vivos como en los decorados de suelos (musivaria), paredes o ajuar.



Lám. II. *Animalia en la vida cotidiana de la gran urbe, Roma. Obtención de productos y su transformación, culinaria (1), manufacturas (2), uso en labores rurales, de transporte (3), sacrificios vestales y animales exóticos (4).* Fte: Serie. *Roma* (J. Milius, W. MacDonald, y B. Heller, 2005) @HBO

Finalmente, *Gladiator* (Lám.III) aporta un mayor reflejo del mundo animal salvaje que las anteriores producciones apareciendo representados un amplio espectro, tales como tigres, jirafas, monos, buitres, etc. todos vinculados tanto con el tráfico comercial con el Norte Africano, como con los servicios de entretenimiento de circos y anfiteatros.

En cuanto a los animales domésticos, se integran ovicaprinos, en contextos de avituallamiento del ejército y espacios rurales, acompañados de taxones ecuestres y aves de corral.

Los animales como fuerza de tracción quedan bien reflejados para las redes de avituallamiento, tanto militar como comercial, usando asnos, camellos y caballos, si bien estos se muestran también como símbolo de status, poder y acciones de cohesión social y triunfo, como las cuadrigas romanas. De nuevo, los perros son símbolo de protección y fiereza, integrados como guardianes en los ejércitos.



Lám. III. *Animalia en contextos imperiales. En campañas militares, transporte y suministros (1), en los espacios rurales y domésticos (2) y de los territorios incorporados (3).*
 Fte: *Gladiator* (R. Scott, 2002) @Netflix

Conclusión

Analizando estas fuentes y lo que nos aportan, hay que tener en cuenta que no contamos con los nombres científicos de los grupos faunísticos citados, estando aún lejos de cualquier clasificación taxonómica. Sólo se realiza, en ocasiones, la caracterización parcial de tipos raciales de un territorio, y nunca de manera sistemática. Así, hablan de la ausencia de cabra montesa en Libia, de cerdos domésticos en Siria o diferencias morfológicas entre animales de Egipto y Grecia, por lo que podemos dilucidar la presencia del taxón en estos lugares; sin embargo, no sabemos qué tipo de especie animal es representativa de cada zona. Es excepcional la referencia a una especie concreta en un lugar determinado y de gran interés cuando se valora la movilidad de ejemplares y su entrecruzamiento.

Las obras de Plinio y de Columela nos aportan más datos en relación con tipologías raciales, mientras que Aristóteles y Varrón se centran en características biológicas y morfológicas, si bien es cierto que en *De Re Rustica* también contamos con todo un conjunto de características morfológicas, centrado en la explotación ganadera.

De Re Coquinaria, permite conocer a que animales se recurría en la cocina romana y que tipo de partes esqueléticas eran preferidas; aspecto interesante a la hora del estudio arqueológico de los restos óseos, llevándonos a la observación de los sistemas de despique, troceado, afecciones por determinados preparados y a la comprensión de variables aspectos de una conservación diferencial.

En *De Materia Medica*, tenemos un largo *corpus* descriptivo de remedios farmacoterapéuticos que nos ayudan a conocer los tipos de animales que utilizan y las partes específicas de cada uno de ellos, pudiendo incluso llegar a determinar las patologías más frecuentes de estas gentes.

Si visamos todos estos elementos en el análisis de los tres filmes analizados, podemos decir que, en gran medida, quedan reflejados los aspectos recogidos en las fuentes antiguas, es decir, bóvidos y ovicaprinos relacionados con labores agrícolas, suministros y arrastre de mercancías, tanto en traslados como en los contingentes bélicos.

Los animales de compañía nos aparecen tanto en taxones exóticos, como por perros y gatos que, a su vez, van a jugar un papel simbólico de fiereza, jerarquía y estatus social.

Podemos ver las diferencias notorias de la presencia animal en el mundo rural con los enclaves de mayor estatus, las diferencias entre el lujo extremo en *Cleopatra* a escenas culinarias domésticas con preparación de viandas más modestas, o dentro de un mismo film, como la serie *Roma*, la diferenciación entre los banquetes de las grandes casas nobles romanas y las celebraciones del pueblo.

En cuanto a la escenificación de preparaciones de remedios, ungüentos, o venenos con productos animales de los que se hablan en *De Materia Medica*, vemos en *Cleopatra* que, en la alternativa de agentes inductores para su suicidio, selecciona un taxon salvaje, pero de gran simbología en el mundo egipcio, el veneno de serpiente; por otro lado, en *Roma* son utilizados los testículos de toro para producir vigor masculino.

No debemos obviar que son numerosas las referencias iconográficas a animales en dichos filmes, no tratados al centrarnos en taxones vivos o su aprovechamiento, si bien el elenco de imágenes en los que aparecen afecta a campos muy diversos, por ejemplo, la decoración, parietal, en la escultórica, en la joyería y piezas de adorno, etc.

En estos filmes la escenografía se desarrolla en la urbe, y nuestro espacio de estudio arqueológico corresponde a un taller de púrpura. No obstante, entendemos que las formas de vida y costumbres desarrolladas son extrapoladas a aquellos lugares a los que se trasladan, como vemos con el transporte de mercancías y productos animales en los contingentes bélicos. No hemos podido localizar en la filmografía consultada la reproducción del trabajo purpúreo, si bien sí que queda reflejada la importancia de la púrpura en las *vestes* (Lám. IV), como ostentación de lujo y poder, cuya materia prima serían los murícidos que, en *Lobos*, se procesaron para la obtención de la *purpura gaetulica*. Recordemos aquí como Ptolomeo, un nieto de nuestra *Cleopatra*, hijo de Ivba II de Mauritania y Cleopatra Selene, fue muerto por orden de Calígula al osar lucir un manto de púrpura de gran resplandor (Suet. *Vita Cal.* IV.35).



Lám. IV. La púrpura. Representación del poder.

Fte.: 1. Serie. *Roma* (J. Milius, W. MacDonald, y B. Heller, 2005) @HBO

Fte.: 2. *Cleopatra* (J. Mankiewicz, 1963). @Youtube

Notas

- (1) En estas referencias se encuentra un repertorio amplio de los recursos bibliográficos utilizados en el estudio de los talleres.
- (2) Información oral de Darío Bernal.
- (3) Error tipográfico. Debe corresponder a “olivo”.
- (4) *Basta con esta clasificación para ver en qué consideración tenían los romanos a los esclavos. Varrón le dedicará a los pastores el capítulo 10 del Libro II, como uno más entre los animales de la explotación. Fue probablemente el peor tratamiento de los esclavos en la Antigüedad salvando algunas honrosas excepciones.* (Nota 133 de Cubero 2010: 82)
- (5) Viento del oeste que aparecía a principios de febrero y marcaba el comienzo de la primavera. Marca ocho periodos que no se corresponden con los considerados hoy.
- (6) Los traductores identifican una correspondencia de la gamuza con *Rupicapra rupicapra* y la cabra montés como *Capra ibex*.

Bibliografía

- APICIO, *Cocina romana*, Traducción, B. Pastor Artigues, Editorial Coloquio, S. A. Madrid, 1987.
- ARISTÓTELES, *Investigación sobre los animales*, Traducción, J. Bonet Pallí, Biblioteca Clásica Gredos, 171, Madrid, 1992.
- COLUMELLA, *Los Doce Libros de la Agricultura*, Traducción, J.M. Álvarez de Sotomayor, Imprenta de D. Miguel de Burgos, Madrid, 1824.
- DEL ARCO AGUILAR M.C. et al., *Un taller romano de púrpura en los límites de la Ecíumene. Lobos I. (Fuerteventura, Islas Canarias). Primeros resultados*, Canarias Arqueológica-Monografías, 6. Museo Arqueológico de Tenerife, Tenerife, 2016.
- DIOSCÓRIDES, *Acerca de la materia medicinal, y de los venenos mortíferos*, Anotaciones de A. Laguna y editor literario F. Suárez de Ribera, Ediciones de Arte y Bibliofilia, 1983.
- PLINIO, *Historia Natural*, Traducción, E. Del Barrio Sanz., et al., Biblioteca Clásica Gredos, 308, Madrid, 2003.
- SIVERIO BATISTA C., “Estudio de las arqueofaunas terrestres en talleres de púrpura del Atlántico y Mediterráneo centro-occidental durante la Antigüedad”, *Arqueología y Territorio* 14 (2017), 193-204.
- SUETONIO, *Vida de los doce Césares*. II, Traducción y notas, R. M^a Agudo Cubas, Biblioteca Clásica Gredos, 168, Madrid, 2002.
- VARRÓN, *Rerum Rusticarum, libri III*, Traducción, J.I. Cubero Salmerón, Conserjería de Agricultura y Pesca, Servicio de Publicaciones y Divulgación, Sevilla, 2010.

Recursos web

<https://es.hboespana.com/>

<https://www.netflix.com/browse>

Valverde García, A. / Valverde Nieto, M., Yorgos Karamihos, actor y director, *Metakinema. Revista de cine e historia*, nº 24, 2020, pp. 119-126.

METAKINEMA Revista de Cine e Historia
Número 24 2020 (ISSN 1988-8848)

Sección 6 Hablan los profesionales

YORGOS KARAMIHOS
ACTOR Y DIRECTOR

Yorgos Karamihos
Actor and Director

Entrevista de Alejandro Valverde García y María Valverde Nieto

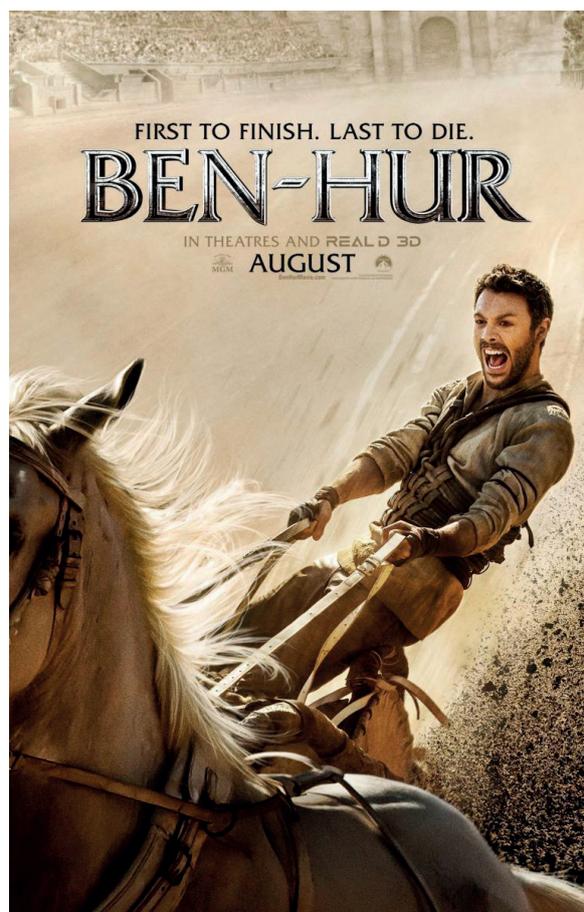
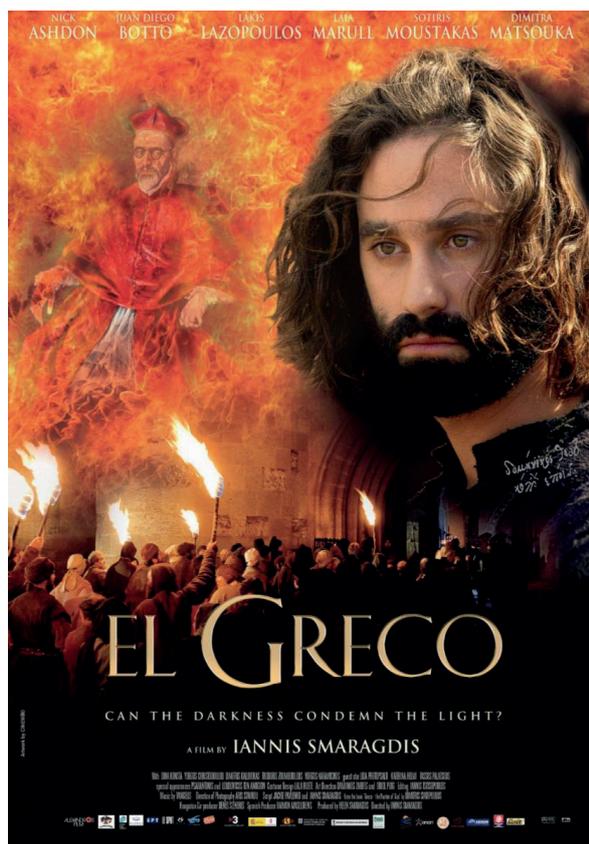
Recibido el 7 de Diciembre de 2020

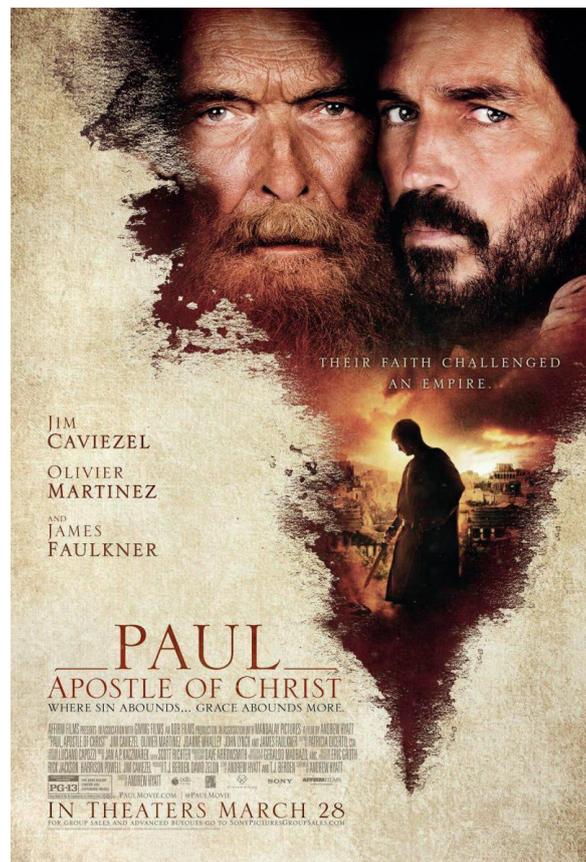
Aceptado el 18 de Diciembre de 2020



A punto de estrenarse en Estados Unidos su último largometraje, el thriller de terror *Panacea*, de Peter Daskaloff, e inmerso en el rodaje de varias series televisivas griegas de gran éxito comercial, sin apenas un segundo para descansar, Yorgos Karamihos ha tenido la gentileza de atendernos y contestar muy amablemente desde Atenas las cuestiones que desde hace tiempo queríamos plantearle para nuestra revista (1).

Conocido en nuestro país especialmente por su papel del Doctor Theo Stefanidis en la serie de TV británica *Los Durrell en Corfú* –en la que estuvo trabajando desde 2016 hasta 2019 en sus cuatro temporadas–, este polifacético actor visitó también las pantallas de nuestros cines encarnando al joven Saulo de Pablo, *el apóstol de Cristo* (Andrew Hyatt, 2018), junto a Jim Caviezel y James Faulkner, encadenado a las galeras del último *Ben Hur* (Timur Bekmambetov, 2016) y como el asistente de Tiziano en *El Greco* (2007), aquella coproducción hispano-helénica de Yannis Smaragdís que tanto brillaba en sus secuencias cretenses y tanto perdía cuanto más recargaba el guion los aspectos más siniestros de la Inquisición de la Iglesia Católica. Sin embargo, su filmografía, que se abrió el año 1999 por todo lo alto con el filme *Tierra y agua*, de Panos Karkanevatos, presentado en los Festivales de Bratislava, Tokio, Rotterdam y Tesalónica, abarca más de treinta títulos, algunos tan interesantes como el romance bizantino *Oi Theatrines* (Panayotis Portokalakis, 2003), *Fugitive Pieces* (Jeremy Podeswa, 2007), *Apnea* (2010, Aris Bafaloukas) o *Dos* (Stathis Athanasiou, 2011), rodada entre Atenas y Barcelona.





© Filmaffinity.com

Lo primero que nos ha llamado la atención de Karamihos es su pasión por la lengua y la cultura de nuestro país, mostrando una gran versatilidad para comunicarse no sólo en español y en griego, sino también en inglés, alemán, italiano, francés o turco. Como los antiguos humanistas del Renacimiento, su inquietud artística no se ha limitado a una única faceta. A su formación como historiador en la Universidad Jonia de Corfú, allá por el año 1995, vino a sumarse su amor por el teatro, debutando en un montaje de *Las troyanas* de Eurípides en la que dio vida al rey Menelao. Graduado en la Escuela Nacional de Arte Dramático de Atenas (2000), no ha abandonado jamás los escenarios, tocando todos los géneros y registros posibles (desde las antiguas tragedias y comedias griegas a las obras de Shakespeare, Chejov o Tennessee Williams), alternando el canto y la danza, e investigando nuevos métodos interpretativos basados en la observación e imitación del mundo animal.

Uno de sus mayores éxitos teatrales fue la adaptación al griego moderno de *El método Grönholm* de Jordi Galceran en 2008, por la que recibió el Premio "Athinatorama" al mejor actor teatral y una nominación al Premio de la EKEMEL a la mejor traducción. Y, después de haber dirigido él mismo una docena de obras más en Atenas, recibió en 2012 la Beca Fulbright para estudiar en la renombrada Academia de Arte Dramático "Stella Adler" de Los Ángeles, en la que él mismo ha trabajado como profesor, desarrollando con sus alumnos su técnica "K-Zoo".

Hoy en día Yorgos Karamihos es un referente a nivel internacional para todos aquellos que se dedican a la interpretación. Ha prestado su voz al videojuego *Assasin's Creed: Odyssey*, ha asesorado a Ol Parker en el rodaje de *Mamma Mia! Una y otra vez* (2018), es actor de moda en Grecia con series televisivas como *Helios*, y todavía tiene tiempo para colaborar con distintas ONG en defensa de los niños, de la familia y de los animales.

1. ¿Cómo llevas tu vocación docente, dando clases de interpretación, con tu trabajo en filmes y series de televisión? ¿Realmente da tiempo a todo? ¿Te encuentras más cómodo como profesor o a las órdenes de otros?

La profesión del actor es compleja. Parte de nuestro trabajo consiste en observar a los demás en diferentes circunstancias y muy a menudo sometidos a mucha presión. Considerando esto, yo diría que cada una de las facetas artísticas de mi carrera complementa a las otras. Como actor intento ser flexible y estar receptivo a las órdenes del director, mientras que como director intento ponerme en la piel de todos los personajes de manera que pueda ayudar a los actores a encarnarlos. Por otro lado, como profesor trato de escuchar a mis alumnos y de encontrar la mejor manera de fijarles retos nuevos. Amo mi trabajo. Es algo muy gratificante asumir facetas tan diferentes dentro de una misma profesión.

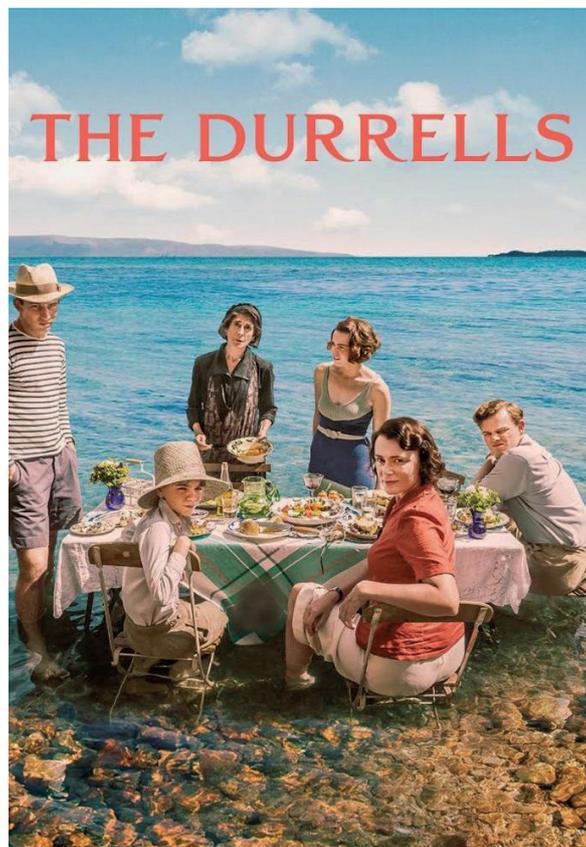
2. Actualmente estás viviendo un momento de éxito internacional, especialmente por tu papel en la serie *Los Durrell en Corfú*, pero ¿ha sido difícil el camino hasta llegar aquí? ¿Has tenido especial problema por ser griego?

*Para nada resulta fácil asumir riesgos. Me trasladé a Los Ángeles a los 39 años. Tuve que rechazar los papeles de teatro más relevantes que me ofrecieron en Grecia aquel año (*Hamlet*, *Otelo*, *Orestes*, *Áyax*) y decidí explorar un terreno completamente nuevo para mí desde el comienzo.*

Especialmente, cuando tienes un acento mediterráneo como el mío, no es nada fácil aterrizar con buen pie. Sin embargo, el reto que se me planteaba era enormemente tentador. Pude expresar al máximo todas las emociones posibles hasta agotarlas trabajando duramente y con autocrítica. Lo que desde luego aprendes es que no se trata de alcanzar el éxito a toda costa, sino de encontrar cuál es tu misión en esta vida, que no es otra que la felicidad, como Sócrates y Aristóteles solían decir. El éxito sin felicidad es un auténtico desastre.



© sostiapistoia.it



© Filmaffinity.com

3. ¿Cuál es tu opinión sobre el cine griego actual? A España nos llegan casi exclusivamente los mundos distópicos de Yorgos Lanthimos y pocas películas más (*Xenia*, *Strella*, *Un toque de canela*)...

El mercado griego es muy limitado, por lo que no es fácil que las películas puedan competir con las grandes producciones extranjeras. Además, la lengua griega es también un obstáculo porque no se habla en el mundo como el inglés, el español, o incluso el árabe y el chino. Yorgos Lanthimos es una gran excepción. Se trata de un director brillante, una rara avis dentro del mercado cinematográfico a nivel internacional. Casos como el suyo sobrepasan los límites del país y del idioma.

4. Sabemos que antes de empezar a actuar en Atenas estudiaste el Grado en Historia, algo que no es muy frecuente en el caso de los actores. ¿Podrías contarnos tu experiencia sobre los papeles que has interpretado en los filmes históricos?

A decir verdad, en Grecia era bastante común estudiar Teatro después de haber cursado otra carrera. Dedicarse a la interpretación no es una profesión demasiado estable y, además, hacia finales de los años 90, ser actor se veía como algo vergonzoso, al menos en mi entorno familiar. Estudiar Historia me ayudó a entender mejor otras épocas y a imaginármelas. Incluso antes de convertirme en actor, ésa era la manera como yo solía analizar los diferentes períodos históricos, visualizándolos como si yo mismo los estuviera viviendo. Como anécdota, la Universidad Jonia donde yo estudié tiene su sede en Corfú, a donde volví veinte años después de mi graduación para rodar la serie de los Durrell. Para mí fue como si se tratase de cerrar un ciclo de mi vida.

5. ¿Qué piensas sobre el uso didáctico del cine de tema histórico? Nos referimos al eterno debate sobre si un film ha de ser fiel a la realidad histórica o un espectáculo que atraiga al espectador.

Eso depende mucho del lenguaje cinematográfico que use el director. A mí, personalmente, me encantan las películas y series históricas más clásicas, pero también disfruto con algunas obras anacrónicas como puede ser La favorita de Lanthimos o la serie The Great, producida por Hulu en 2020, donde Elle Fanning da vida a Catalina la Grande. En la medida en que el creador logre construir una historia bella y consistente, con gusto estético e ingenio, todo es posible. No debemos olvidar que la función del arte no es per se didáctica. Uno no va a las salas de cine para recibir clases de historia...



© patris.gr

6. ¿Cómo evolucionará el cine épico? ¿No crees que muchos de los remakes son peores que las primeras versiones y que los guiones están escritos para mentes adolescentes?

Es cierto que algunos remakes son mucho peores que los filmes originales y completamente innecesarios, pero esto difícilmente se puede saber hasta que se intenta. Yo creo que a la gente le gustan las historias épicas y que siempre existirá esa atracción por recrearlas en la pantalla. Además, los filmes épicos suelen tocar temas trascendentales sobre el universo, los dioses o la filosofía, que son preocupaciones enraizadas en la propia condición humana.

7. Películas como Pablo, el apóstol de Cristo nos plantean si es realmente comercial el cine de tema religioso. Quizás Jim Caviezel o Mel Gibson pueden ser un ejemplo de cómo el mercado cinematográfico puede estigmatizar a un artista... ¿Tú qué opinas al respecto? (Al margen de esta cuestión, confesamos que lo que más nos gustó de esta película fueron precisamente tus secuencias, algunas de las cuales se suprimieron en el montaje final).

¡Gracias por tu apreciación! La verdad es que para mí fue una gran experiencia participar en el rodaje de esa película. El papel de Pablo de Tarso es muy interesante. Me sorprendió enormemente la cantidad de gente que adora el cine religioso. Es más fácil para el espectador entender el mensaje y meterse en la historia a través de la dramatización de los personajes que leyendo los textos originales. A parte de esta cuestión, es muy común que los actores que encarnan a grandes figuras bíblicas queden, como bien dices, estigmatizados por sus interpretaciones. Por esta razón, a pesar de recibir un par de ofertas de trabajo en películas religiosas después de mi papel como San Pablo, decidí no correr el riesgo de quedar encasillado en un género cinematográfico específico. Yo prefiero, en realidad, poder explorar diferentes registros.



© tvguide.com



© patheos.com

8. En medio de este loco mundo en el que estamos viviendo, con amenazas por pandemias, guerras y totalitarismos, ¿crees que habría que potenciar más la cultura y la transmisión de valores eternos como el amor, la familia, la vida o la paz a través del arte?

Estos tiempos que nos ha tocado vivir son realmente difíciles. Sin embargo, en la historia se ve que es en esos momentos duros cuando la gente se vuelve más creativa. Como ejemplo, durante y después de la mal llamada “fiebre española” los artistas florecieron y surgieron nuevos movimientos al ser conscientes de cuán breve e imprevisible puede resultar la vida.

Creo que todas las historias tienen un denominador común, que es el amor, es decir, cómo podemos amar y ser amados en un sentido amplio. Incluso Ricardo III de William Shakespeare podemos decir que es una historia de amor. Un amor herido de un niño traumatizado al haberse criado sin una muestra de amor incondicional y de perdón, que, al final de la obra, consigue limpiar el mundo de aquellos arrogantes aristócratas, llenos de ignorancia y frivolidad. En conclusión, el amor es la clave de la vida y del arte. Un amor que implica acción...

Atenas, Diciembre 2020

Notas

(1) Agradecemos la colaboración desde Roma de Victoria Pistoia, por ponernos en contacto con el actor y por facilitarnos información y documentación gráfica de gran valor. El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Innovación Docente de la Universidad de Valladolid “PID-77 Materiales audiovisuales sobre el mundo griego: elaboración y análisis”, dirigido por la Dra. Amor López Jimeno.

