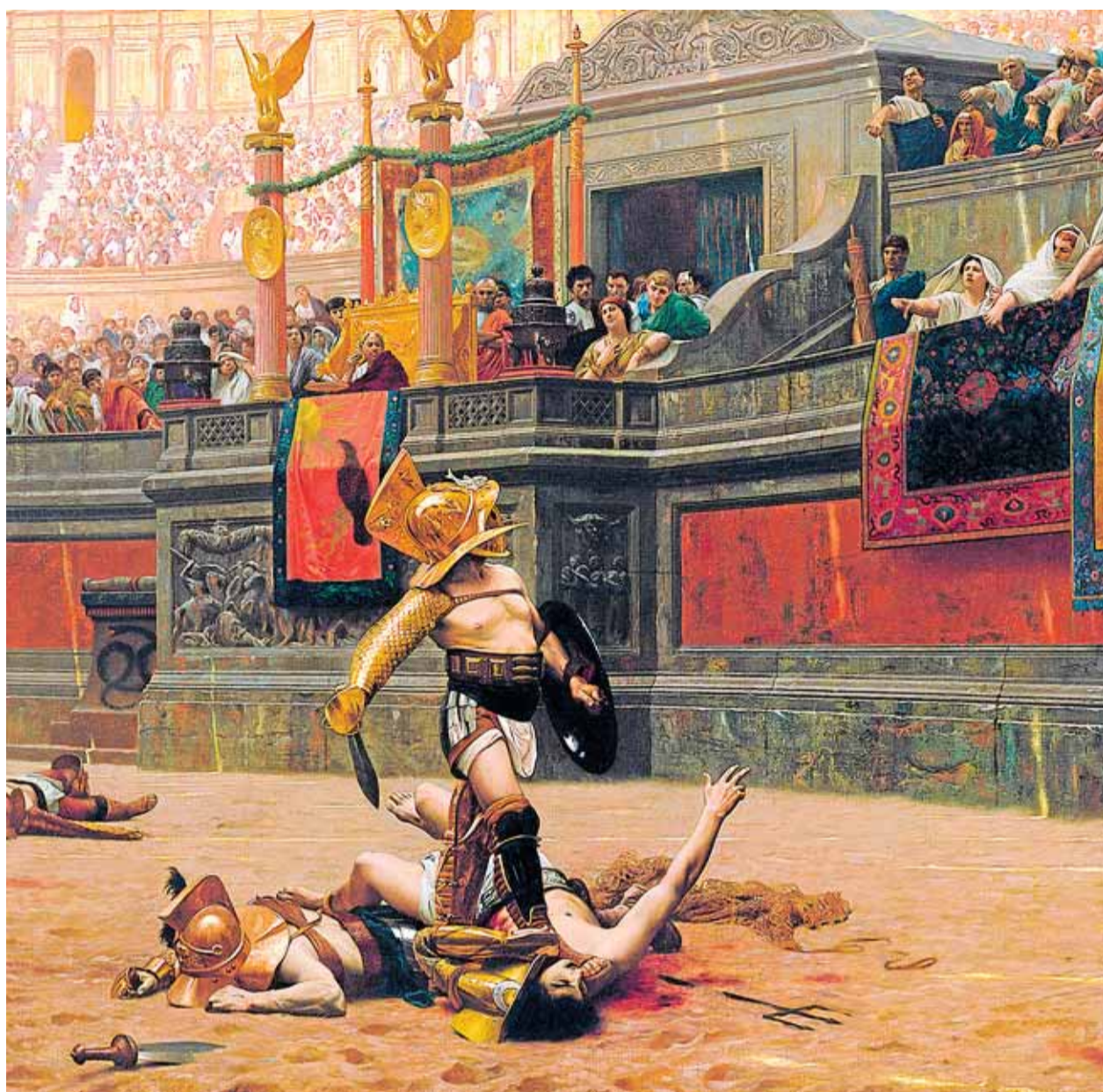


Y por esto es por lo que el cine histórico nos miente

Una investigación de la Universidad de Murcia indaga en las falsedades con las que las películas sobre la Antigüedad tratan de adaptarse al gusto del espectador actual. El Gobierno regional, a través de la Fundación Séneca, financia el proyecto

GINÉS S. FORTE



Si como príncipe troyano de finales siglo XIII o principios del XII antes de Cristo te vas a enfrentar al temido héroe griego Aquiles, con seguridad que no prescindirás del correspondiente casco de seguridad, por muy Héctor que te llames. Y a la inversa, aun dentro de la piel del cuasi invencible Aquiles no se te ocurre ir al combate contra el mejor guerrero de Troya sin calzarte un buen yelmo. Ahora bien, si tienes a Eric Bana y Brad Pitt para interpretar a uno y otro, como en la película 'Troya' de 2004, lo más sensato es que prescindas de cualquier morrión y artificio que impidan sacar buen jugo a tan famosos rostros, por mucho empeño que haya en recrear la mejor pelea posible. Esta es la realidad de la que son conscientes los propios historiadores, así que, en general, no son tan tiquismiquis con el rigor histórico de las producciones audiovisuales como a menudo aparentan. Al menos no lo es el profesor de Arte Antiguo y Medieval de la Universidad de

Murcia (UMU) Carlos Espí Forcén, investigador principal de un proyecto cuyo título difícilmente no resulta atractivo: 'La Antigüedad tras la pantalla: la construcción del relato histórico en el audiovisual del siglo XXI'.

«Es importante que se les vea la cara», comprende el especialista, al tiempo que califica la cosa de disparate: «Uno nunca iría a una batalla o a la guerra sin casco». Ese es uno de los clásicos fallos históricos de los filmes, ya sean los que recrean el mundo antiguo como los de batallas del siglo XX o XXI, aunque Espín también los llama «licencias históricas o estrategias cinematográficas más bien». Claramente, incide, «entendemos que son películas de ficción, no documentales que intenten una recreación histórica lo más leal posible». Entendiendo este marco, y como historiadores, confiesa, «a veces nos sentimos mal de estar señalando en todo momento qué está bien o mal en una película» desde el punto del rigor histórico. Aun así, para satisfacer la cu-

riosidad del lector, y al hilo de su investigación, Espí Forcén da cuenta de otra licencia común en las producciones sobre el mundo antiguo o medieval: «Las escenas de batalla generalmente no son nada realistas».

Absoluto caos y carnicerías

Frente al habitual abuso de escenas de combate de absoluto caos y grandes carnicerías, con gente dado como loca espadazos a diestro y siniestro, sin tiempo para distinguir si el que se lleva el viaje es amigo o enemigo, en «una confusión absoluta y una matanza brutal en cinco minutos», el experto aclara que una batalla en la Antigüedad «no tiene absolutamente nada que ver».

«En la Antigüedad había una formación muy clara y una estrategia como si fuese una partida de ajedrez», con todos los elementos perfectamente situados: «Normalmente una primera línea de infantería, unas tropas auxiliares, una caballería en los extremos... y ya, en función de cómo fuese la batalla, se po-

tenciaba más un lado u otro para tratar de romper la formación del enemigo». De ahí que fuesen todos unidos como un erizo de lanzas, al modo de la falange del mundo griego.

Ni tan siquiera los germanos, «que suelen aparecer como salvajes y bárbaros sin idea de cómo luchar» prescindían de una buena formación. La secuencia inicial de 'Gladiator' (estrenada en el año 2000), por ejemplo, donde Russell Crowe luce sin su correspondiente casco, como el propio del cine y sería inverosímil en la realidad, liderando a unas prietas filas romanas, esas sí, ante unos impetuosos y desordenados guerreros bárbaros germánicos «no tiene nada que ver con la realidad, pero sí que es verdad que funciona muy bien desde el punto de vista cinematográfico», concede el doctor en historia, que fue becario, tanto predoctoral como postdoctoral, en la Universidad Johns Hopkins de Baltimore, en Estados Unidos.

Más sobre romanos y gladiadores: el exceso de sangre, acom-

pañado de sudor en planos muy rápidos, tan propio de las filmaciones actuales, tras 'Gladiator', tampoco se ajusta a lo que pasaba realmente en las afamadas exhibiciones clásicas. «En realidad, en los anfiteatros romanos el espectáculo más frecuente eran las cacerías, no tanto las escenas de gladiadores, que eran más parecidas a un combate de esgrima actual», con sus reglas («muy estrictas») e incluso un árbitro, «que lo que vemos en 'Gladiator'». Tampoco morían los gladiadores normalmente, y si lo hacían era tiempo después como consecuencia de alguna herida infectada. «Pero eso del dedo para arriba o para abajo también es algo gratuito de las películas, que hunde sus raíces en la pintura del siglo XIX». Podemos decir, incurriendo de pleno en un anacronismo, que aquellos artistas de hace dos siglos ya resultaban bastante peliculeros.

En 'Gladiator II' (2024) la apuesta del anti rigor histórico se incrementa. Ahí, explica el historiador, «les ha dado total-