



Pintura de Jean-Léon Gérôme de 1872 titulada 'Pollice Verso', en latín, que significa 'Con el pulgar al revés', y en la que se reproduce un momento de lucha de gladiadores. DOMINIO PÚBLICO

LAS CLAVES

► **Historia.** Los historiadores y arqueólogos llevan siglos desentrañando el mundo de la Antigüedad.

► **Cine.** Las producciones audiovisuales históricas sobre la antigua Roma, por ejemplo, han gozado desde hace décadas de notable éxito en general.

► **Negocio.** La imagen que la pintura del siglo XIX creó de la Antigüedad resultó más atractiva para el cine que la que evidencian la historia y la arqueología. De ahí surgieron muchos estereotipos que posteriormente se han ido acentuando.

«A veces nos sentimos mal de estar señalando en todo momento qué está bien o mal en una película», revela el historiador del Arte Carlos Espí Forcén

«Eso del dedo para arriba o para abajo» de los gladiadores es algo gratuito de las películas que viene de la pintura del siglo XIX, avisa el especialista

«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»

Más que un compromiso con la realidad, «la gente quiere ver sangre, sudor y sexo», sintetiza el investigador principal

'Gladiator' lo cambió todo

En el proyecto de investigación sobre la representación de la Antigüedad en las producciones audiovisuales, que encabeza el profesor de la UMU Carlos Espí Forcén, «analizamos exclusivamente el cine del siglo XXI porque existe un cambio radical de este género desde la producción de 'Gladiator'», del director Ridley Scott. Coincide que se trata de un título que se estrenó en 2000, «el primer año de este nuevo siglo XXI», pero sobre todo destaca porque «supuso un absoluto resurgir

dación de la ciudad. En ella se reproduce incluso el latín arcaico que se hablaba entonces, y «que conocemos muy bien»; se cuida el armamento; aparece el fuego vestal; se recrean cabañas fielmente... «Pero, claro, es una producción italiana», destaca Espí. «El problema es que la serie ha sido un fracaso», lamenta: «A la gente le da igual la diferencia entre el latín arcaico del latín clásico o la construcción de las cabañas laciales del siglo VIII antes de Cristo». Todo esto, apostilla, «está bien hecho, pero la gente quiere ver sangre, sudor y sexo», sintetiza el historiador del Arte.

La vía intermedia, entre el exquisito rigor histórico y los necesarios elementos de entretenimiento, la ensayó en 2005 la serie británica 'Roma', también de HBO. Es lo que el historiador califica de «compromiso intermedio». Este título se suele citar entre las mejores reconstrucciones de la Roma tardorrepública. «Aunque tiene muchos aspectos de teatralidad está bien». En ella, precisa el historiador, «se incorpora sexo y violencia, pero quizá sí sea de lo mejor que se ha hecho en cuanto al compromiso de intentar respetar la arqueología y la historia y hacer una serie entretenida». El balance: «Se realizaron dos temporadas y se arruinó, no pudo continuar. Así que no sé muy bien dónde está el equilibrio entre el

del género en el primer cuarto del siglo XXI». Espí le reconoce ciertos esfuerzos en reconstruir algunos aspectos de la antigua Roma de forma fidedigna, pero «se toma muchísimas licencias históricas y arqueológicas con el fin de crear una película de ciencia ficción que funcione e impacte en el público» del momento de su estreno. Con este título se abrió una estela «seguida y continuada por la mayor parte de las producciones del primer cuarto de este siglo».

El propósito que los investigadores se han marcado en el proyecto encabezado por el profesor Espí es «analizar de forma crítica cómo las produc-

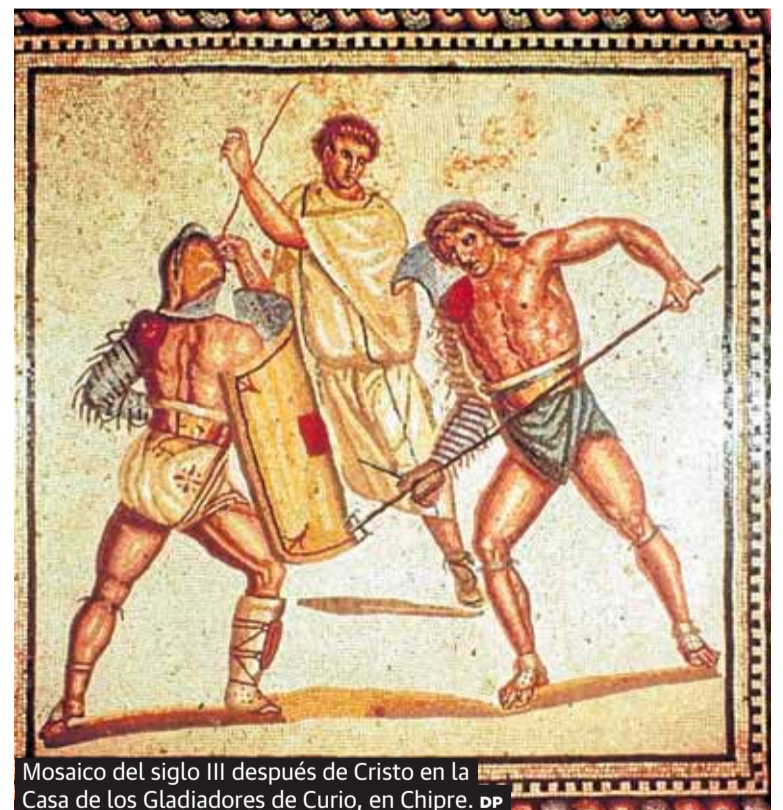
ciones audiovisuales del siglo XXI representan y reinterpretan la Antigüedad, y cómo estas imágenes condicionan la memoria cultural e histórica de la sociedad actual».

«Conforme conocía mejor la Antigüedad, me daba cuenta de que la mayor parte de la idea que la mayoría de la gente tiene sobre el mundo antiguo (fundamentalmente los romanos) procede más de lo que han visto en las películas que de lo que han aprendido en los libros y en las aulas», explica el especialista. Se trata de un conocimiento «plagado de errores históricos o, mejor dicho, de convenciones cinematográficas que no se ajusta a la realidad», lamenta.

éxito comercial con licencias históricas y el respeto por la historia y por la arqueología».

Lo que parece claro es que los directores y productores se preocupan ante todo de adaptar la Antigüedad a los gustos del consumidor actual. «Una película que se proponga reconstruir la sociedad con rigurosidad histórica no suele ser un éxito de pan-

talla, ya que el espectador espera poder contemplar ciertos hitos cinematográficos que generalmente corresponden a falsos históricos o estereotipos», concluye el profesor. Así que, si tienes a Eric Bana y a Brad Pitt en una escena de combate clásico, la preocupación tiene que ser que la lucha sea lo más entretenida posible y, eso sí, sin casco.



Mosaico del siglo III después de Cristo en la Casa de los Gladiadores de Curio, en Chipre. DP