



UAB

Universitat Autònoma de Barcelona
Servei de Publicacions



Óscar Lapeña Marchena, Borja Antela-Bernárdez

Alejandro Magno en la pantalla





Óscar Lapeña Marchena
Borja Antela-Bernárdez

Alejandro Magno en la pantalla

Universitat Autònoma de Barcelona
Servei de Publicacions
Bellaterra, 2020

Primera edición: diciembre de 2020

© del texto: los autores, 2020

Imagen de la cubierta: Alejandro Magno en *The Ancient Art of War* (1984)

Edición e impresión:

Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona

Plaça de l'Acadèmia. Edifici A

08193 Bellaterra (Cerdanyola del Vallès)

T. +34 93 581 10 22

sp@uab.cat

<http://publicacions.uab.cat>

ISBN 978-84-490-9339-5

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright.

Índice

Prólogo.....	7
Alejandro III de Macedonia en el péplum: <i>Goliath e la schiava ribelle</i> (M. Caiano, 1963). <i>Óscar Lapeña Marchena</i>	11
Alejandro III de Macedonia y la presencia helenística en el cine y la televisión de la India. <i>Óscar Lapeña Marchena</i>	25
Fantástico Alejandro: las ficciones de pantalla para público infantil y juvenil. <i>Borja Antela-Bernárdez</i>	47
Alejandro en los videojuegos. <i>Borja Antela-Bernárdez</i>	59
Alejandro entre la historia	59
Alejandro como estratega: <i>wargames</i> de pantalla y <i>hex maps</i>	69
Ser Alejandro: más allá de la estrategia	73
Secundario de lujo	78
Conclusiones.....	80
Bibliografía	83



Prólogo

Escapar a la muerte. Este anhelo humano de sobrevivir, de trascender, ha sido uno de los lugares comunes de las culturas a lo largo de los tiempos. La historia parece ser el lugar en el que perviven muchas de las personas que han podido, por sus logros, sus desgracias o sus desmanes, a menudo horribles, inscribir sus nombres en las páginas de lo imperecedero. Sin embargo, la memoria colectiva y la cultura popular han reservado siempre muchas otras formas de recuerdo, bien lejanas a las de la historia formal. La ficción es, ciertamente, otro camino para el recuerdo, y algunos personajes han gravado sus aventuras en este registro desde la fascinación que provocaron y provocan aún a un público que, no sometido a las leyes de lo real establecidas por la historia, prefiere imaginar más que comprender. Aquí es donde Alejandro de Macedonia, junto con otras figuras de la Antigüedad, ha sobrevivido, en paralelo a los estudios de la academia y la historia profesional, en múltiples formatos, que responden a mecanismos y relaciones con las figuras del pasado que escapan a cuanto puede señalar la erudición en el relato de *lo que realmente sucedió*.

Cualquier tipo de aproximación a los estudios de tradición clásica sobre Alejandro Magno suele suponer una experiencia excitante, no exenta de tensión y sorpresas. Siguiendo un estudio de la revista *Archaeology*,¹ una sencilla búsqueda en Google sobre Alejandro Magno muestra un resultado de 1,12 millones de sitios web con menciones a este nombre. No en vano, la sempiterna obsesión por Alejandro tiene expresiones tan curiosas como los nombres de los siguientes personajes: Alexander Alexándrovich Karelin, héroe olímpico apodado *Alexander the Great*,² o su compatriota ruso Alexander Ovechkin, capitán del equipo de hockey Washington Capitals, protagonista de un documental titulado *Ovechkin: The Gr-8* (el 8 es su número de dorsal), donde el juego de palabras referente a Alejandro es evidente. Aunque este no es el lugar para analizar este tipo de casos respecto al nombre de Alejandro y su relación con la cultura popular,³ estos ejemplos muestran una vez más que Alejandro es un tópico de uso corriente aún en nuestros días y que su presencia todavía tiene mucho peso en la memoria del imaginario colectivo.

A lo largo de las páginas de este libro, hemos querido invitar a otras formas de recuerdo de Alejandro más libres y, a veces, menos ortodoxas o menos históricas. Ello debería ayudarnos a percibir el modo en que este personaje, sempiterno símbo-

1. Briant, 2016: 291.

2. Medalla de oro en lucha libre para la URSS en los Juegos Olímpicos de Seúl (1988), Barcelona (1992) y Atlanta (1996), y medalla de plata en Sídney (2000).

3. Un libro reciente explora muchas de estas facetas de la tradición clásica sobre Alejandro: Moore, 2018.

lo occidental de tantas lecciones para la esencia de lo que significa ser humano, ha sido y es rescatado, así como el lugar que ocupa en aquellos puntos en los que la historia como disciplina y como saber no tiene tanto espacio. Desde la Antigüedad, y sobre todo durante la Edad Media, el éxito del llamado *Romance de Alejandro* o *Novela de Alejandro* puso en evidencia que el personaje adquiriría una dimensión superior a lo que contiene su estricto decurso vital, y que la potencia de su memoria y de su simbolismo, así como su relación metafórica con el poder, con la superación y con la búsqueda de los límites de lo humano, representaba una atracción ciertamente singular para el público. La llegada de la imprenta, que fijaba el texto y evitaba que estas aventuras siguiesen siendo continuamente adaptadas a los tiempos y experiencias de cada momento, apartó a Alejandro del lugar preeminente que tenía entre los personajes históricos de la memoria popular para competir además con nuevos referentes de leyenda, como el rey Arturo,⁴ El Cid, Saladino u otros aventureros como Orellana. Sin embargo, de algún modo, Alejandro ha sobrevivido siempre a estos obstáculos con una poderosa fuerza, lo que hace que su figura sea revisitada constantemente, desde la metáfora, el símbolo o como simple contexto de partida, dentro de muchísimos relatos, figuraciones y producciones de ficción. En las próximas líneas revisaremos algunas de estas formas de pervivencia del macedonio centrándonos sobre todo en las ficciones de pantalla: cine, televisión, vídeos *online* y videojuegos. Seguramente, el libro es una auténtica innovación en este campo. Pese a los muchísimos trabajos que se publican cada año sobre el joven conquistador, a la dificultad de las personas investigadoras para analizar y asimilar todo el conocimiento y las discusiones que en el plano científico se generan sobre el personaje, y al interés reciente de diferentes estudios como los de Francisco Javier Gómez Espelosín y Pierre Briant para analizar la «obsesión» por Alejandro,⁵ lo cierto es que su papel en algunos ámbitos sigue siendo un campo ignoto. Hemos decidido recorrer aquí uno de estos caminos desconocidos para buscar a un Alejandro tan nuevo como viejo, con sus 24 siglos a la espalda, y reflexionar al mismo tiempo sobre la historia, la ficción y la memoria popular. La Antigüedad, una vez más, y no podía ser de otro modo, es poderosamente actual y contemporánea.

Cabe añadir aquí, como es habitual, una serie de agradecimientos. El primero debería ser para Julián Pelegrín, quien desde un principio apoyó el proyecto, pero circunstancias inesperadas de la vida han impedido que su nombre figure entre los de los autores. En segundo lugar, creo que merece un recuerdo el profesor Alberto Prieto, que ha sido un inspirador para que podamos sentir la libertad para abandonar los trillados caminos tradicionales de la investigación histórica y pongamos a las personas de nuestro tiempo en el centro de atención de los estudios sobre la Antigüedad. Por último, nos gustaría dedicar estas líneas a nuestras familias. A Max y Frida, con Mireia Bosch, Marc Bosch (y Gael), Pol Bosch, por parte de Borja Ante-

4. Vid. Pomeroy, 2008: 101, donde señala por ejemplo cómo el mito artúrico estuvo presente en la intención de Oliver Stone durante la realización de su película *Alexander* en 2004.

5. Gómez Espelosín, 2015; Briant, 2016.

la, por alimentar la cordura y liberar los espíritus de la imaginación mediante horas invertidas al ocio compartido, en busca de la libertad y la felicidad. Y a Ariadna, por el hilo y la espiral. Mientras que Óscar Lapeña quiere recordar a los dos profesores que desde su heterodoxia han estado más presentes a lo largo de todos estos años: Antonio Cabral Chamorro y Manolo Ferreiro López. Y, por supuesto, volver a escribir el nombre de Rosa, por ser como la flor de Coleridge y estar siempre tras todos los despertares.



Alejandro III de Macedonia en el péplum: *Goliath e la schiava ribelle* (M. Caiano, 1963)

Óscar Lapeña Marchena*

A continuación, vamos a dirigir nuestras reflexiones hacia el tratamiento, por ese orden, del género del péplum, de la presencia dentro del mismo de huellas de la mitología y de la historia de la Antigua Grecia, para acabar centrándonos en el único título dentro del péplum —*Goliath e la schiava ribelle* (M. Caiano, 1963)— donde tiene cabida la figura de Alejandro III de Macedonia.

Para empezar, recordemos que en ocasiones se utiliza el término *péplum* en un sentido amplio, para definir cualquier producción llevada a cabo sobre el Mundo Antiguo, independientemente del lugar y la fecha de realización.⁶ En el transcurso de estas páginas, vamos a usarlo en un sentido más restringido, es decir, nos referiremos a él para abordar el subgénero dentro del cine sobre la Antigüedad que se realizó entre los años 1958 y 1965 en Italia, con la inclusión de aquellos títulos que se rodaron en categoría de coproducción con presencia transalpina.

La elección de las fechas obedece, de un lado, al éxito que tuvo en las taquillas europeas y norteamericanas el film *Le fatiche di Ercole* (P. Francisci, 1958) y, del otro, al hecho de que a mediados de la década de los sesenta del siglo xx el filón del péplum estaba agotado desde el punto de vista creativo. En 1965 todavía se detecta una producción reseñable al menos desde el punto de vista cuantitativo.⁷ A partir de esa fecha, podemos encontrar títulos aislados dentro de un panorama cinematográfico dominado ahora por otros géneros, especialmente el wéstern mediterráneo.

Recordemos cuáles son los elementos que mejor definen al péplum: un argumento de índole política disfrazado de intrascendentes y banales aventuras;⁸ la figura hegemónica del héroe forzado; la espectacularidad —deudora de uno de sus referentes, el Kolossal italiano de las primeras décadas del siglo xx—, solo que ahora mucho más racionada en escenas concretas; la violencia; el erotismo, y la constante exhibición de hiperbólicos cuerpos masculinos y femeninos. Además, hay que añadir el contexto social y económico que contextualiza el género: los años del *boom* económico tras la dura posguerra; el desplazamiento masivo de población rural a los centros industriales, especialmente a los del norte del país; el circuito de ciudades de segundo orden y periferias donde se proyectan las películas; el reducido precio de las entradas, y la extensa vida comercial en los circuitos de distribución de las mis-

* Universidad de Cádiz / Grupo de Investigación HUM – 1026, «Imagen y memoria».

6. Basta recordar que el libro de Jon Solomon *The Ancient World in the Cinema* (Universidad de Yale, 2001) se publicó en España con el título de *Péplum. El Mundo Antiguo en el cine* (Madrid, 2002). El término, asociado al cine, fue utilizado por primera vez por Siclier, 1962: 26 ss.

7. Lapeña, 2009: 230 ss.

8. Lapeña, 2015: 175 ss.

mas, entre otros aspectos dignos de ser reseñados.⁹ Para la audiencia, las películas se convierten en una posibilidad de escape gracias a la fantasía sin barreras y la evocación de un mundo primigenio y natural que aparece en las pantallas. Un realizador experimentado como Domenico Paolella¹⁰ las define como el psicoanálisis de los pobres.¹¹

Conviene no olvidar que el péplum no surge de la nada dentro de la cinematografía italiana, sino que hay unos precursores que influyen en su formación. Entre ellos, destaca la propia tradición transalpina sobre el cine ambientado en la Antigüedad —especialmente romana—, que toma forma en la primera década del siglo xx; también la influencia de la poderosa industria norteamericana, que exporta modelos sobre cómo mostrar el pasado.

Pero no podemos olvidar el, en ocasiones, escasamente reivindicado cine histórico sobre el Mundo Antiguo realizado en Italia desde finales de los años cuarenta del siglo xx —iniciado con *Fabiola* (A. Blassetti, 1949)—,¹² que abarcó casi toda la década siguiente y fue sustituido por la avalancha que supuso el péplum desde 1958. Estas películas ayudaron a devolver al público transalpino un género —el histórico sobre la Antigüedad— que prácticamente había desaparecido desde el fracaso de *Scipione l'Africano* (C. Gallone, 1937), obra concebida como la visión oficial que elaboró el fascismo italiano sobre las glorias de la antigua Roma y su evidente vinculación con los hechos contemporáneos, donde Mussolini/Escipión era coronado como el nuevo líder que el país demandaba para conducir los destinos del nuevo Imperio romano.¹³ Además, fueron producciones que incluían una gran variedad de géneros: el musical —*Giove in doppiopetto* (D. D'Anza, 1954),¹⁴ una adaptación del *Miles Gloriosus* plautino—; la ópera filmada —*Aida* (C. Fracassi, 1953)—;¹⁵ el religioso —*Mater Dei* (E. Cordero, 1950), *Il figlio dell'Uomo* (V. Sabel, 1954)¹⁶ o *La Spada e la Croce* (C. L. Bragaglia, 1958)—; las aventuras al más puro estilo del cine de Hollywood —*Ulisse* (M. Camerini, 1954) o *La rivolta dei gladiatori* (V. Cottafavi, 1958)—; el drama —*Messalina* (C. Gallone, 1951) o *Spartaco gladiatore della Tracia* (R. Freda, 1952)—;¹⁷ la comedia —*O. K. Nerone* (M. Soldati, 1952), *Due notti con Cleopatra* (M. Mattoli, 1953) o *Mio figlio Nerone* (Steno, 1956)—; el romance, generalmente entre individuos que representan a culturas enfrentadas —*La regina di Saba* (P. Francisci, 1952) o *Nel segno di Roma* (G.

9. Spinazzola, 1974: 318 ss. Brunetta, 2000: 153 ss.

10. Que había dirigido los péplums *Maciste contro lo sceicco* (1962), *Ursus gladiatore ribelle* (1962), *Maciste contro i mongoli* (1963), *Maciste nell'inferno di Gengis Khan* (1964), *Ercole contro i tiranni di Babilonia* (1964), *Golia alla conquista di Bagdad* (1965) e *Il gladiatore che sfidò l'impero* (1965).

11. Paolella, 1965: 1 ss.

12. Franchini, 1949: 319 ss. Prieto, 1995: 867 ss.

13. Dávila Vargas-Machuca, 2013. La revista *Bianco e Nero* dedicó a la película un número completo, concretamente el 7-8, de julio-agosto de 1937.

14. Pruzzo, 1997: 37 ss.

15. Almiquist, 1993: 5.

16. Romeo, 1995: 24.

17. Lapeña, 2013: 171 ss.

Brignone, 1958)—, o el retrato biográfico que combina las aventuras con una mirada más psicológica hacia los personajes —*Attila* (P. Francisci, 1954) o *Teodora* (R. Freda, 1954).¹⁸

Estas producciones, que desarrollaban argumentos básicamente históricos con la presencia de tramas y personajes reales, van a desaparecer tras la llegada del péplum, lo que va a suponer que las pantallas se inunden de personajes de ficción y episodios mitológicos nuevamente reescritos, pero esta vez según los progresivos avances tecnológicos del cinematógrafo y las demandas y exigencias de la audiencia de mediados del siglo xx.

Dentro del péplum, es posible distinguir tres líneas argumentales mayoritarias: las situadas en un ámbito cronológico y cultural romano-cristiano; las que se tienen lugar en el mundo griego, y un tercer grupo que se ubica en un contexto de absoluta fantasía espaciotemporal. Una cuarta línea argumental, mucho menos relevante desde el punto de vista cuantitativo, desarrollaría temas en el marco del Antiguo Egipto y Oriente Próximo.

Nos centramos ahora de modo breve en lo que podemos definir como el péplum griego. Este se concreta en un corpus de más de treinta de títulos, y más de la mitad de los mismos están protagonizados por la figura de Hércules. A lo largo de los siete años por los que se extiende la vigencia del péplum, fueron diferentes los actores/culturistas que lo encarnaron: el emblemático Steve Reeves en los primeros films y también en los posteriores, y en muchas ocasiones perfectamente intercambiables Mark Forest, Mickey Hargitay, Reg Park, Brad Harris, Gordon Scott, Kirk Morris, Dan Vadis o Alan Steel.¹⁹

La trama de estas películas se extiende desde las adaptaciones de episodios mitológicos —como en las seminales *Le fatiche di Ercole* (P. Francisci, 1958) y su continuación *Ercole e la regina di Lidia* (P. Francisci, 1959)—²⁰ hasta viajes en el tiempo —*Ercole contro i figlio del sole* (O. Civirani, 1964)—, pasando por encuentros con otros personajes del péplum —como el forzado Sansón en *Ercole sfida Sansone* (P. Francisci, 1963)—,²¹ e incluso protagonizando episodios que podríamos definir como históricos —*Ercole contro i tiranni di Babilonia* (D. Paolella, 1964) o *Ercole contro Roma* (P. Pierotti, 1964).²²

Junto a este grupo de films centrados en la figura de Hércules, encontramos otros títulos, cercanos a la decena, que desarrollan —y por qué no decir que crean versiones en la pantalla— distintos episodios de la mitología griega. Podríamos citar aquí *I giganti della Tessaglia* (R. Freda, 1960),²³ que explica la historia de Jasón y su viaje a la Cólquide en busca del vellocino de oro; *Teseo contro il Minotauro* (S. Amadio,

18. Salvador Ventura, 2015: 311 ss.

19. Cammarota, 1987: 45 ss. Giordano, 1998: 87 ss. D'Amelio, 2012: 90 ss.

20. Lapeña, 2011: 59 ss. Della Casa y Giusti, 2013: 138 ss. y 151 ss.

21. Giordano, 1998: 177.

22. Giordano, 1998: 179 ss.

23. Familiari, 2004: 67 ss.

1960);²⁴ *La Guerra di Troia* (G. Ferroni, 1961), de nuevo con Steve Reeves en el reparto encarnando en esta ocasión a Eneas; *Vulcano figlio di Giove* (E. Salvi, 1962), o *Perseo l'invincibile* (A. De Martino, 1964), un péplum con abundantes contaminaciones y préstamos del género del terror.²⁵

Y para acabar esta brevísima alusión al péplum griego, debemos hacer mención a aquellos films, más reducidos en cuanto al número de producciones, que se ocuparon de poner en imágenes momentos concretos de la historia de la Grecia clásica o bien estaban centrados en personajes específicos. Sería el caso de *La Battaglia di Maratona* (J. Tourneur, 1959), otra vez con el culturista estadounidense Steve Reeves en el papel de Filípides y sin la icónica barba que lucía en los films de Hércules; *Saffo, Venere di Lesbo* (P. Francisci, 1960); *Il Colosso di Rodi* (S. Leone, 1961),²⁶ o *La rivolta dei sette* (A. De Martino, 1964), que se sitúa en el contexto de los conflictos entre Esparta y la Liga Aquea.

En el año 1963 se realizó la película que con más profundidad analizaremos en estas páginas, *Goliath e la schiava ribelle*, dirigida por Mario Caiano. Es un momento en el que el péplum mantiene un destacado ritmo productivo, con un total de veintidós películas estrenadas, pero en que ya comenzaban a vislumbrarse algunos de los motivos que provocarían su declive. Recordemos que el péplum acabó desapareciendo de las pantallas porque se había alcanzado un nivel de producción que no era capaz de ser absorbido por el mercado, hasta que se produjo una situación de inflación que no podía extenderse en el tiempo. Además, había que añadir la progresiva falta de creatividad artística y también la constante repetición —otra de las características que definen al péplum— de argumentos, personajes, vestuarios, decorados e incluso planos completos que se reutilizaban en diferentes películas.²⁷ Todo ello acabó provocando que, cuando se estrenaron en los cines otros géneros de films medianamente novedosos —como las películas de artes marciales o el wéstern mediterráneo—, el público se volcara con ellos y relegara el péplum a circuitos de distribución secundarios, como el de los oratorios eclesiásticos, o que directamente desapareciera de las carteleras.

Prácticamente la mitad de esos más de veinte títulos a los que nos hemos referido con anterioridad estaban protagonizados por los diferentes forzudos que dieron forma al género.²⁸ Maciste fue el príncipe de las pantallas, con cuatro títulos estrenados, seguido por Hércules y Goliath, mientras que en una sola película aparecían Ursus y Taur. En cuanto a las civilizaciones que forman el Mundo Antiguo mediterráneo, la que despertó mayor atención fue Roma, seguida por el ámbito de Oriente Próximo, con cuatro títulos (incluidos dos films sobre el Antiguo Testamento), mientras que Egipto y Grecia solo aparecieron una vez en pantalla. Respecto a las pistas que ya señalan la falta de pujanza creativa del género, tendríamos la aparición

24. Bruschini y Tentori, 1994: 13 ss.

25. Giordano, 1998: 175.

26. Frayling, 2002: 107 ss.

27. Della Casa, 2001: 306-318.

28. Para una visión del péplum producido en 1963, *vid.* Lapeña, 2009: 185 ss.

de parodias del mismo —es el caso de *Totò e Cleopatra* (F. Cerchio)—, o películas donde se encuentran dos héroes del péplum o del cine de aventuras en general —por ejemplo *Ercole sfida Sansone* (P. Francisci) o *Zorro contra Maciste* (U. Lenzi). Estos detalles, a los que podemos añadir el recurso de forzudos de segundo orden —como Taur en el muy significativo título *Taur, il re della forza bruta* (A. Leonvio-la)—, subrayan la decadencia hacia la que lentamente se dirigía el péplum.

Podemos dividir a los forzudos, que son el referente básico del género, entre los nacidos de una cuna exclusivamente cinematográfica y los que vienen de la mitología, la literatura o la religión. Entre los primeros, citaríamos al ya mencionado Taur y sobre todo a Maciste, que —recordémoslo— nació como esclavo fiel en *Cabiria* (G. Pastrone, 1914), pero se independizó de sus orígenes y, desde la meta cinematográfica *Maciste* (L. R. Borgnetto, 1915), inició una larga carrera de más de veinte títulos, de modo que convirtió al actor que lo interpretaba, el genovés Bartolomeo Pagano, en uno de los primeros divos masculinos de la cinematografía mundial.²⁹ En el segundo grupo de forzudos, se englobaría a Ursus —el esclavo de Ligia, la protagonista cristiana en la novela *Quo vadis?* (H. Sienkiewicz, 1896), llevada en múltiples ocasiones a la pantalla—, así como a dos personajes bíblicos, Sansón y Goliat.

El Goliat cinematográfico —en Italia aparece indistintamente como Goliat o Golia, mientras que en el mundo anglosajón es Goliath— puede ser definido como un forzudo intercambiable y con cierto toque espectral, porque aparece y desaparece dentro del péplum como si se tratase de un verdadero fantasma.³⁰ Para empezar, no se puede establecer con precisión el corpus de películas donde sale, ya que hay títulos en los que, según el país donde se estrenara, el forzudo adoptaba una u otra personalidad. Así *Il terrore dei Barbari* (C. Campogalliani, 1959), interpretado por Steve Reeves, en Estados Unidos se comercializó como *Goliath and the Barbarians*, mientras que *Golia e il cavaliere mascherato* (P. Pierotti, 1964) se estrenó al otro lado del Atlántico como *Hercules an the masked raider*. Esta intercambiabilidad de los cuerpos y los rostros de los forzudos que dan forma al péplum es otra de las características que definen al género, donde, en el fondo, los verdaderos protagonistas de las películas son los cuerpos y los músculos, independientemente del actor o el culturista que interprete el film. Hay que destacar que ningún actor repitió en el papel de Goliat. Aldo Pedinotti, bajo el seudónimo de Kronos, lo interpretó en *David e Golia* (R. Pottier y M. Baldi, 1960); Brad Harris, en *Goliath contro i giganti* (G. Malatesta, 1961); Alan Steel (nombre artístico del italiano Sergio Ciani), en la referida *Golia e il cavaliere mascherato*; el estadounidense Rock Steven, en *Golia alla conquista di Bagdad* (D. Paoella, 1964), y finalmente Gordon Scott, en *Goliath e la schiava ribelle*.

Tras esta breve introducción, nos ocupamos ya en profundidad del único péplum donde se puede detectar la presencia de Alejandro III de Macedonia. Se trata, como ya hemos indicado, de *Goliath e la schiava ribelle*, una producción del año 1963 dirigida

29. Farassino, 1998: 223 ss. Lotti, 2016: 113 ss. Lapeña, 2017.

30. Cammarota, 1987: 109 ss.

por Mario Caiano.³¹ Es un film rodado en régimen de coproducción entre las compañías FIA (Films Internazionali Artistici), italiana, y Les Productions Georges de Beau regard, francesa. Dependiendo de las copias —y de los mercados donde iban destinadas—, la duración de la película oscilaba entre los 86 y los 105 minutos.³²

El director de la cinta, el romano Mario Caiano (1933-2015),³³ es el responsable de una filmografía compuesta por casi medio centenar de títulos, que se inicia a comienzo de la década de los años sesenta del siglo xx y concluye en los primeros años del siglo xxi. Su carrera —también desempeñó tareas de director de segundas unidades y, en muy menor medida, de productor— ilustra muy bien los diferentes géneros cinematográficos que se fueron sucediendo en las pantallas italianas a lo largo de la segunda mitad del siglo pasado. Precisamente, su debut como principal responsable detrás de la cámara fue con un péplum, concretamente con *Ulisse contro Ercole* (1962). Este sería el primero de los cuatro que finalmente dirigiría. Los otros tres son: el que analizamos en estas páginas; *Maciste, gladiatore di Sparta*, e *I due gladiatori*, ambos estrenados en el año 1964.

Además de los referidos péplums, Mario Caiano también dirigió cintas de aventuras —con protagonistas tan diferentes, pero que tenían su lugar en el cine italiano de género, como los vikingos o el Zorro—,³⁴ media docena de wésterns,³⁵ terror gótico —*Amanti d'oltretombe* (1965)—, cine de artes marciales —*Il mio nome è Shangai Joe* (1973)—, *giallo* —*Ombre roventi* (1970)—, comedia erótica en su variante del *decamerotico*,³⁶ el policíaco que estuvo en vigor en Italia durante los años setenta,³⁷ hasta dedicarse a rodar diferentes producciones para la televisión desde los años ochenta hasta el final de su carrera.³⁸ Mario Caiano es, pues, un autor prolífico, un artesano típico de la cinematografía transalpina que cultivó casi todos los géneros

31. En Inglaterra la película tuvo diferentes títulos: *Goliath and the rebel slave girl*, *Arrow of the avenger* y *Goliath and Hercules arrow of the avenger*. En Estados Unidos se tradujo fielmente el título original en su paso por los cines, pero en televisión se proyectó como *The tyrant of Lydia against the son of Hercules*. En el mercado francés se distribuyó como *Goliath et l'Hercule noir*, y en el alemán, como *Der Tiger von Sardes*. En España se conservó la traducción original: *Goliath y la esclava rebelde*. El estreno tuvo lugar el 5 de septiembre de 1963. Della Casa y Giusti, 2013: 177.
32. Casadio, 2007: 112 y 131 ss. Dumont, 2009: 240. Della Casa y Giusti, 2013: 176.
33. Además de aparecer en los títulos de crédito con nombre, Mario Caiano también utilizó los seudónimos Mario Cajano, Allan Grunewald, William Hawkins, Mike Perkins, Edoardo Re, Manfred Riegert y Fred Wilson. Esta era una práctica muy habitual en el cine italiano para intentar entrar en mercados tan recelosos de los productos extranjeros como el estadounidense.
34. *Erik il vichingo* (1965) e *Il segno di Zorro* (1963), respectivamente.
35. Con títulos como *Il segno del Coyote* (1963), *Le pistole non discutono* (1964), *Una bara per lo sceriffo* (1965) o *Un treno per Durango* (1968).
36. Su film *I racconti di Viterbury. Le più allegre storie del '300* (1973) se engloba en el filón de películas que se rodaron siguiendo la estela de *I racconti di Canterbury* (P. P. Pasolini, 1972), incidiendo en la vertiente erótica y cómica. Giordano, 2000: 31 ss.
37. Entre ellas tenemos *...A tutte le auto della polizia...* (1975), *Milano violenta* (1976), *La malavita attacca. La polizia risponde!* (1977) o *Napoli spara!* (1977).
38. *Freddo da morire* (1982), *Non basta una vita* (1988), *Tre addii* (1999), *Per amore per vendetta* (2001) o su última realización, *Io te salverò*, del año 2002.

que dieron vida al cine italiano de los años sesenta, setenta y ochenta, especializado en péplum, wéstern y cine policíaco.

Al frente del reparto de *Goliath e la schiava ribelle*, interpretando al forzado del mismo nombre,³⁹ se encuentra al culturista de Oregón Gordon Scott (1926-2007) —aunque su verdadero nombre era Gordon Merrill Werschkul. Figura reconocida por haber interpretado al icónico personaje de Tarzán en seis ocasiones, entre 1955 y 1960, Gordon Scott tuvo una importante participación en el péplum, con una decena de títulos como protagonista,⁴⁰ para más tarde pasar al wéstern mediterráneo.

Junto a Gordon Scott, destacan en el elenco de intérpretes otros nombres habituales no solo en el péplum, sino en el cine de género italiano en general, como Massimo Serato en el papel de Marzio,⁴¹ Ombretta Colli como la princesa Koría⁴² y Mimmo Palmara interpretando a Artafernes.⁴³ Una mención aparte merece Gabriele Antonini, el actor que desempeña el rol de Alejandro Magno.⁴⁴

Como señala la voz del narrador al inicio del film —un recurso narrativo también propio del péplum, al igual que los mapas o los textos sobrepuestos—, la acción se sitúa en el marco cronológico del siglo iv a.C, durante la invasión de Persia por parte del ejército macedonio de Alejandro. Antes de enfrentarse directamente a las fuerzas de Darío III, el general macedonio debe combatir a las diversas satrapías que forman parte del Imperio persa. La trama de *Goliath e la schiava ribelle* transcurre en la satrapía de Lidia, en cuya capital —la ciudad de Sardes— hay dos facciones enfrentadas, una propersa, dirigida por Artafernes, y otra que busca la alianza con el invasor griego, capitaneada por Goliat. Mientras tanto, Amasías, el sátrapa de Lidia, intenta ganar tiempo acercándose por igual a uno y otro bando, ya que ambos repiten que su opción es la mejor para garantizar la independencia y la seguridad de Lidia.

La llegada a las cercanías de Sardes del ejército macedonio obliga a Amasías a tomar una decisión, y entonces se decanta por la alianza con el griego. El acuerdo entre ambos viene confirmado con la petición de Alejandro de que Amasías custodie en Sardes a la princesa Koría, la hija del sátrapa de Frigia, aliado del macedonio y muerto en batalla. Entretanto, Koría y Goliat se han enamorado, pero su relación no

39. Aunque en algunas reseñas el personaje de Goliat se denomina Eumenes. España, 2009: 196.

40. Entre los que destacan *Maciste contro il vampiro* (G. Gentilomo y S. Corbucci, 1961), *Romolo e Remo* (S. Corbucci, 1961), *Il gladiatore di Roma* (M. Costa, 1962) o *Ercole contro Moloch* (G. Ferroni, 1963).

41. El prolífico actor del Véneto tiene en su haber una quincena de péplums, entre los que sobresalen *Afrodite dea dell'amore* (M. Bonnard, 1958), *Gli amori di Ercole* (C. L. Bragaglia, 1960), *Brenno il nemico di Roma* (G. Gentilomo, 1963), *Maciste alla corte dello zar* (A. Anton, 1964) o *La rivolta dei sette* (A. De Martino, 1964).

42. Además de en este film, la actriz genovesa participó en *Il figlio di Spartaco* (S. Corbucci, 1962) y en los ya citados *Il gladiatore di Roma* y *Maciste alla corte dell'zar*.

43. Uno de los rostros más emblemáticos del péplum —donde el actor sardo llegó a interpretar casi veinte títulos—, pero también del wéstern mediterráneo, de las películas del ciclo del personaje de Sandokán y de las del género policíaco de la década de los años setenta.

44. Gabriele Antonini participó en siete péplums, entre los que hay que señalar los dos primeros films sobre Hércules que inauguraron el filón del género: *Le fatiche di Ercole* y *Ercole e la regina di Lidia*.

puede continuar porque Amasías ha decidido casarse con la princesa con el beneplácito de Alejandro.

Para evitar que el pacto con el líder heleno venga definitivamente ratificado, el bando propersa de Artafernes y su amante Zoe pone en marcha un plan para envenenar a Amasías y acusar de los hechos a Koría, a Goliat y al bando promacedonio. Mientras ordena su captura, Artafernes y Zoe ocupan el trono de Lidia y se ponen en contacto con Darío III. La intervención de Alejandro, que estaba preparando a su ejército para la inminente invasión del Imperio persa, acaba provocando la reacción de la facción promacedonia de Sardes y la caída de Artafernes del poder, así como la imposición en el trono de Lidia de la pareja formada por Koría y Goliat. De manera concisa, esta ha sido la línea argumental del film del que nos ocupamos en estas páginas.

Goliath e la schiava ribelle presenta características propias del género del péplum, pero con interesantes variantes. En primer lugar, porque, especialmente en la primera parte de la película, podría decirse que estamos ante un film coral donde el protagonismo aparece dividido entre los personajes de Alejandro, el sátrapa Amasías, Artafernes y Goliat. En la segunda parte, desaparecen los dos primeros (salvo en la intervención final del macedonio), y queda como un duelo entre los dos líderes de las facciones enfrentadas. Es decir, que durante un tiempo se rompe con el habitual monopolio del héroe y, como mucho, de su antagonista, que suele ser la forma habitual del género.

En efecto, resulta propio del péplum la presencia casi constante en la pantalla del forzado de turno, que con sus músculos y su cuerpo casi llega a eclipsar al resto de personajes. Pero aquí, como también sucede en otros títulos del género,⁴⁵ encontramos a dos: a Gordon Scott encarnando a Goliat y al culturista de color Serge Nubret en el papel del esclavo Milo. Lo cierto es que ninguno de ellos, aparte de derrotar a enemigos siempre superiores en número en los diversos enfrentamientos del film, realiza una demostración física de aquellas que caracterizan y definen a la figura del forzado. Lo más parecido sería el combate de Goliat con unos soldados en el campamento macedonio o su fuga de prisión, que le permite llegar a tiempo para evitar la ejecución de Koría, muy lejos de las habituales luchas contra leones, elefantes u otro tipo de fieras, o del derribo de templos y palacios que llevaron a cabo otros forzados del género.⁴⁶

Otra característica del péplum es la violencia, que puede oscilar entre el realismo y la parodia infantil. En esta ocasión, la violencia se concentra en las escenas de batalla —la del inicio, que tiene lugar en un paisaje desolado que podría recordar las áridas llanuras de Asia central, y que va a ser recuperada aproximadamente a la hora

45. Entre ellos, *Ercole sfida Sansone* (P. Francisci, 1963), *Gli invincibili fratelli Maciste* (R. Mauri, 1964) o *Ercole, Sansone, Maciste e Ursus, gli invincibili* (G. Capitani, 1964).

46. *Le fatiche di Ercole*, germen del género, concluye con el derribo del templo por parte del protagonista, en una revisión de lo que el espectador ya pudo ver en *Sansom and Delilah* (C. B. De Mille, 1949), con la salvedad de que el protagonista sale con vida.

del metraje—⁴⁷ y en los enfrentamientos armados en la ciudad de Sardes entre las facciones rivales, ya sea con armas blancas o con la fuerza bruta.

Pero hay que subrayar que la violencia no deriva en ningún momento hacia el sadismo, que sí se percibe en otros títulos donde el espectador puede asistir a refinadas y barrocas torturas a las que son sometidos forzudos y heroínas. En *Goliath e la schiava ribelle* la única ejecución se realiza a través de una aséptica y rápida decapitación. El único personaje que muestra un rasgo levemente cercano al sadismo sería Zoe, la amante de Artafernes, aunque su deseo de acelerar las ejecuciones se debe más a razones de seguridad que a las prisas por disfrutar con la contemplación del suplicio.

En la película tampoco se percibe una significativa carga erótica, otro de los elementos identificativos del género. Incluso podría decirse que el film de Mario Caiano reúne menos episodios eróticos que otros péplums. De hecho, los propios forzudos que aparecen en pantalla no solo no realizan significativas demostraciones de fortaleza, sino que, al contrario de lo que suele suceder en la mayoría de los péplums, van casi siempre vestidos, muy lejos de las constantes exhibiciones de torsos y músculos que se sucedían en pantalla. La poca tensión erótica también está relacionada con el escaso peso de las dos principales mujeres en el desarrollo de la trama. El personaje de la princesa Koría, a pesar de aparecer en el título del film pero con una identidad transformada, apenas tiene relieve. Pasa de ser la enamorada de Goliath a ser perseguida por el nuevo sátrapa de Lidia, sin abandonar nunca un carácter netamente secundario. Respecto al personaje de Zoe, aparece siempre a la sombra de Artafernes, a pesar de que en algunas ocasiones se muestra más decidida que él. Ella da vida a una de las reinas malvadas del péplum, pero muy difuminada y escasamente definida. Aunque ambos personajes no ocupan demasiado tiempo del metraje, lo cierto es que ilustran una de las oposiciones sobre las que gira el péplum: el enfrentamiento entre dos modelos femeninos. Uno se caracteriza por ser más doméstico y pasivo, identificado con signos absolutamente reconocibles, como el cabello rubio y las ropas de tonos suaves; mientras que el otro se reconoce por tener el cabello negro, vestir prendas también oscuras o chillonas y mostrar una determinación mucho más activa en cualquier ámbito de su existencia.

Además, en *Goliath e la schiava ribelle* hay un par de escenas que muestran el típico banquete, con música y danza incluidas, pero siempre manteniendo un importante nivel de recato tanto en la coreografía como en el vestuario seleccionado.

Sí es algo propio del péplum el argumento político del film y, muy especialmente, el tema de la usurpación del poder y la posterior devolución a sus legítimos poseedores. En la película de Caiano encontramos un panorama político que era habitual en muchas ciudades griegas y romanas, como era la existencia y el enfrentamiento entre facciones. Uno de los motivos de conflicto, como aparece en la pantalla, consistía en la postura a adoptar ante las intervenciones de posibles aliados del

47. En una muestra de la habitual tendencia al ahorro y a la reutilización de todo tipo de materiales propio del género. Della Casa, 2001: 306 ss.

exterior. La ambición de poder de Artafernes lo conduce a tejer un complot que acaba con la muerte por envenenamiento del legítimo sátrapa de Lidia durante el banquete nupcial. En ese momento, el gobierno le corresponde a Koría, su legítima viuda, pero la conjura incluía inculparla a ella —y a toda la facción promacedonia de Sardes—, lo que en la práctica la aparta de la sucesión. La acción conjunta de los héroes repone a Koría en el trono que por ley le pertenece, con la eliminación del usurpador y la garantía del orden dinástico.

Resulta paradójico que en un género que acostumbra a elaborar discursos morales acerca de la fidelidad, tanto en el ámbito de las relaciones personales como en el de la política, encontremos ejemplos que ilustran todo lo contrario. En *Goliath e la schiava ribelle*, el personaje de Amasías ofrece una imagen y un retrato moral que casi prefiguran el modelo de antihéroe de un género posterior como es el wéstern mediterráneo. Una de sus características es la amoralidad, que se encuentra por igual entre los personajes positivos y negativos, siempre y cuando haya diferencias entre ambos.⁴⁸ Amasías juega descaradamente con dos barajas, parece acercarse de la misma forma a Darío y a Alejandro. Intenta servir a dos jefes de manera simultánea, a la vez que procura garantizar su seguridad y su riqueza individual trasladando el tesoro de la satrapía a unos subterráneos secretos para preparar así su fuga. En el transcurso de esa operación, elimina a todos los que toman parte en ella, excepto al esclavo Milo, a quien deja como único superviviente solamente porque le resulta estrictamente necesario para llevar a término sus planes. Este comportamiento lo veremos meses más tarde en el pistolero sin nombre protagonista de *Per un pugno di dollari* (S. Leone, 1964).⁴⁹

El citado Amasías, como los otros personajes malvados de la acción, responde al modelo canónico establecido por el péplum: cruel, calculador, frío, alejado de cualquier afecto o lealtad, no solo con terceros, sino también entre los suyos. Recordemos que, en el enfrentamiento final en el palacio, Artafernes no duda ni un instante en utilizar el cuerpo de su amante, Zoe, como escudo humano para que lo salve de las flechas enemigas.

Centrándonos ahora en la figura de Alejandro, lo primero que llama la atención es que, físicamente, la imagen del rey macedonio es muy mediterránea, se aleja de la tradición estadounidense de mostrar al personaje con la piel clara y el cabello rubio. Es un joven seguro de sí mismo, convencido de sus actos y decisiones, y en ocasiones un tanto engreído y escasamente humilde.⁵⁰ Va siempre vestido con una túnica de color blanco y una armadura dorada donde se adivina grabada una cabeza de león. Su tienda es austera, dentro del lujo que acompaña a un personaje de su clase; en ningún momento aparecen excesos, ya sean gastronómicos, étlicos o sexuales. Él mismo sirve

48. Kaminsky, 1974: 31-33. Melelli, 2010: 34.

49. Leone fue acusado de plagiar el film de Akira Kurosawa *Yojimbo* (1961). El director romano adujo que Kurosawa, a su vez, había basado su film en la novela *Red harvest* (D. Hammett, 1929); posteriormente también dijo que se había inspirado en la obra de Carlo Goldoni *Il servitore di due padroni* (1745). Frayling, 2002: 154 ss. Pezzotta, 2012: 121.

50. Le llega a decir a Goliath que él es siempre magnánimo con quien le ofrece su amistad.

una copa de vino a Goliath, a quien —en una demostración de generosidad e ingenio— le regala un brazalete de plata que sirve al tiempo como salvoconducto para llegar a su persona. Se podría decir que, a pesar de ser un personaje secundario en la trama, parece tener siempre claro quién es y qué dirá la posteridad de él.

Las motivaciones de Alejandro en la pantalla son exclusivamente militares y políticas: preparar a sus tropas y ganarse por las armas o por la diplomacia a las diferentes satrapías antes de encarar su verdadero objetivo, que es la invasión y la conquista del Imperio persa. Toda la trama gira alrededor de la gestión de la crisis que se desata en el interior de la satrapía de Lidia. Cuando llegan noticias que avisan de la cercanía del ejército de macedonia, se aviva el enfrentamiento entre las facciones prohelena y propersa, a lo que hay que añadir la indecisión del sátrapa Amasías a la hora de elegir aliado.

La primera aparición de Alejandro en pantalla tiene lugar tras los títulos de crédito iniciales. Se le muestra rodeado de sus generales, a los que escucha con atención y respeto, pero él es el único que toma decisiones. En contra del juicio del general Parmenio, que apuesta por el ataque inmediato a Lidia, Alejandro dictamina que de momento el territorio no sea atacado, que se respete su independencia y se garantice su seguridad. Opta por una vía diplomática que lo aparta de una campaña militar que no cuenta con todas las garantías de éxito.⁵¹ Esta apuesta por la diplomacia nos demuestra que no estamos ante un joven ávido de gloria militar rápida, sino ante un hombre capaz de planificar todos sus movimientos en aras de alcanzar su objetivo final: la derrota del enemigo persa. El hecho de intentar ganarse el apoyo de Lidia por medios pacíficos significaría que, una vez iniciada la campaña de Oriente, no tendría por qué dejar allí tropas en calidad de guarnición, ya que podrían serle más útiles en la batalla que inmovilizadas en la retaguardia.

La decisión de acoger con todos los honores en su campamento a la princesa Koría, la hija del sátrapa de Frigia, antiguo aliado muerto en combate, podría entenderse exclusivamente como una muestra más de su bondad y generosidad. Pero detrás de la filantropía hay una evidente motivación política, que no es otra que la de convertir a Koría —de quien ahora es una especie de tutor— en una pieza fundamental de su estrategia para hacerse con el control del poder. Recordemos que el macedonio aprueba el enlace matrimonial de la princesa con Amasías y le da su inmediato consentimiento, con lo que ya se sitúa en la línea de sucesión del trono de Lidia. Y es una boda que supone el sacrificio personal de Koría y de Goliath, enamorados ambos pero que deben relegar sus sentimientos en virtud de las necesidades políticas de Alejandro. Tan solo cuando el plan salga mal y la muerte del sátrapa suponga apartar del trono a Koría, Alejandro ordenará la intervención militar para devolverle el poder a la legítima propietaria del mismo. Por lo tanto, su manera de proceder es la habitual de los héroes del péplum, cuya principal y casi única misión es reponer el orden dinástico y eliminar a los usurpadores.

51. A lo largo de la película, se repite varias veces que las murallas y las defensas de Sardes son prácticamente infranqueables, lo que explicaría su independencia y que no hubiera ya caído en manos del ejército persa.

En el péplum también se repite mucho la idea de que las diferentes comunidades políticas que aparecen en la pantalla son siempre incapaces de resolver por sí mismas sus conflictos y librarse del yugo que las oprime. Y aunque hay conjuras e intentos de resolver la situación, esto no se produce si no es con la decisiva llegada del héroe desde el exterior. El ejemplo más emblemático lo tenemos en *Ercole alla conquista di Atlantide* (V. Cottafavi, 1961),⁵² donde, tras el intento fallido de una insurrección popular contra la soberana de la ciudad, las calles de la Atlántida aparecen cubiertas de cadáveres, en una imagen que certifica la incapacidad de actuación política de las masas si no disponen de un líder al que seguir obedientemente.

En un primer momento, podría parecer que *Goliath e la schiava ribelle* sería una excepción al planteamiento anteriormente expuesto, ya que los primeros en entrar en Sardes para reponer en el trono a su legítima gobernanta fueron el cuerpo de arqueros de la ciudad que Amasías había entregado a Alejandro para incluirlos en su ejército en calidad de obsequio, como un gesto de buena voluntad que sellara la alianza entre ambos. El macedonio ordena la intervención de los arqueros para que de ese modo sean los propio lidios los que recuperen la libertad. Pero no hay que olvidar que la operación militar no podría haberse llevado a cabo sin la intervención de Milo, el otro forzado de la trama, que conoce a la perfección los subterráneos del palacio por donde guía a las tropas. Más que ante una verdadera expulsión del tirano y la liberación de Lidia protagonizada por parte de su ejército, estaríamos ante una graciosa y paternalista concesión de Alejandro, quien actuaría como un héroe que delega el asunto en un subordinado.

Cabe destacar que, cuando unos campesinos traen a Sardes la noticia de la proximidad de las tropas macedonias, no se desata una oleada de pánico motivada por el recuerdo de acciones especialmente violentas o despreciables cometidas por los griegos. De hecho, los campesinos se limitan a buscar refugio detrás de las murallas de la ciudad. Es decir, que en ningún momento se hace referencia a una posible crueldad en la actuación de las tropas griegas. Es más, la buena imagen que se ofrece de los macedonios viene corroborada por una mención que se hace más adelante, cuando uno de los consejeros de palacio afirma que la población de Lidia estaría contenta y dispuesta a cerrar un acuerdo con Alejandro y a ponerse bajo su protección.

El aspecto de la personalidad de Alejandro que recibe un tratamiento más positivo a lo largo de la película es el que se refiere a su indudable fidelidad a la hora de cerrar pactos y acuerdos. En algún momento, diferentes personajes definen al macedonio como un hombre leal y de palabra, que siempre mantiene las alianzas. Eso hace que transmita una fuerte sensación de seguridad. Esta es la mayor virtud que en la pantalla adorna a la figura de Alejandro, ya que apenas podemos encontrar en la cinta episodios que hagan mención a su talento militar o donde este quede demostrado. A la confianza y a la fidelidad que desprende Alejandro, se contrapone la idea de que los persas son proclives a la traición, de que Darío III es un personaje del que los habitantes de Lidia no se pueden fiar plenamente y de que firmar un acuerdo con

52. Bruno, 1961: 590 ss. Casas, 2006: 54 ss.

ellos no garantizaría ni la seguridad, ni la paz ni la independencia de la satrapía. En resumen, una oposición maniquea entre lo que para el péplum significan las ideas de Occidente y Oriente.

Qué duda cabe de que la característica más peculiar de *Goliath e la schiava ribelle* es convertir a una de las grandes personalidades del Mundo Antiguo en un personaje secundario de la trama. Esto rompe con una larga tradición cinematográfica, ya que desde sus orígenes el cine se ha ocupado especialmente de los grandes hombres y mujeres de la Antigüedad, para que recaigan sobre ellos todo el peso y la responsabilidad de los procesos históricos, y se han relegado a un segundo término, o directamente se han ocultado, otros aspectos como pueden ser los de índole social, económica o de vida cotidiana. Su carácter de figura de segundo orden dentro de la película viene subrayado por el hecho de que ni siquiera su nombre aparece en el título, que, recordémoslo, funciona como un reclamo en taquilla.

El carácter indudablemente modesto de la producción hace que la construcción de los personajes y su perfil psicológico se vean sacrificados en beneficio de una trama más o menos ágil, de un argumento sin grandes golpes de efecto al que el espectador del péplum está más que acostumbrado. Alejandro es una figura apenas trazada porque el público ya sabe quién es, y por tanto no hay que insistir más en otros aspectos de su personalidad. Es en sí mismo un personaje sobre el que no hay que volver, o sobre el que no hay que perder más tiempo en mostrarlo.

En la película basta con ver a Alejandro montado a caballo, con su armadura dorada y rodeado de generales a los que se dirige con voz firme, para saber que estamos ante uno de los grandes genios militares de la Antigüedad. La economía de medios que articula el péplum favorece que con esas simples menciones referidas a su generosidad y fidelidad se estén subrayando sus virtudes como político.

Estas someras reflexiones pueden servir, además, para recuperar el discurso acerca de la relación entre la Antigua Grecia y el cine. A día de hoy, parecen superados aquellos juicios que defendían que el cine se había ocupado más de Roma que del mundo griego, con el argumento de que el ámbito del Egeo —por razones políticas, militares y religiosas— no había despertado excesivo interés en el mundo cinematográfico.⁵³ Consumida ya buena parte del primer tercio del siglo xxi, y con más de ciento veinte años a sus espaldas, el cine continúa siendo uno de los medios que mantienen viva nuestra relación con la cultura y las grandes personalidades de la Antigua Grecia. Lejos de ser una lengua muerta, las imágenes en movimiento nos siguen trayendo los ecos de una cultura que está en la base de lo que somos, ya sea como sociedad o como simples individuos.

53. Vich, 1990: 20 ss.

FICHA ARTÍSTICA

Goliath e la schiava ribelle
(1963)

Dirección: Mario Cainao. Guion: Gian Paolo Callegari, Albert Valentin. Fotografía: Pier Ludovico Pavoni. Puesta en escena: Pier Vittorio Marchi. Montaje: Nella Nannuzzi. Música: Carlo Franci. Ayudante de dirección: Alfonso Brescia. Producción: FIA (Roma), Les Productions Georges de Beauregard (París). Distribución: Pez.

Reparto:

Gordon Scott (Goliath), Ombretta Colli (Koria), Mimmo Palmara (Artafernes), Massimo Serato (Amasías), Gabriele Antonini (Alejandro Magno), Serge Nubret (Milo), Amedeo Trilli (Burbak), Gloria Milland (Zoe), Giuseppe Fortis, Mirko Ellis, Lea Lander, Paola Petrini, Aldo Pini, Nadia du Monteil, Emilio Messina, Bruno Ukmár, Harry Baird.

Alejandro III de Macedonia y la presencia helenística en el cine y la televisión de la India

Óscar Lapeña Marchena*

El informe de la UNESCO «Diversidad e industria cinematográfica», publicado en marzo del año 2016, realizaba un análisis de la realidad cinematográfica global.⁵⁴ En el estudio, la India aparecía de manera indiscutible como el primer país productor de largometrajes en el período comprendido entre 2005 y 2013. Este dato, además de contrastar con el escaso peso de las coproducciones en el cine indio, situaba el país en sexto lugar en la clasificación de los ingresos en taquilla a causa del bajo precio de las entradas. Estos datos confirman que la importancia de la industria cinematográfica de la India va mucho más allá del descubrimiento en Occidente del fenómeno de Bollywood hace unas pocas décadas. Basta recordar que la primera proyección Lumière en suelo indio tuvo lugar en Bombay el 7 de julio de 1896, seis meses después de su presentación en París y coincidiendo en la fecha con su estreno en San Petersburgo. Este dato se complementa con el elevado número de producciones realizadas solo en el período mudo (1912-1934), que alcanza la cifra de 1.313 títulos, con un importante porcentaje de films con argumento religioso y mitológico.⁵⁵

Las siguientes páginas se presentan como un complemento a un trabajo precedente en el que se trazaba una visión somera y global de la huella que la figura de Alejandro III de Macedonia ha dejado en el cine, para destacar especialmente su relevante papel en las pantallas indias.⁵⁶ A primera vista, este hecho podría resultar extraño, pero se explica porque la presencia helena en territorio indio en el último tercio del siglo iv aC coincide con el proceso de formación del Imperio Maurya por parte de Chandragupta —en los testimonios griegos aparece con el nombre de Sandracotos—, que se coronará como emperador en el año 317 aC y establecerá su corte en la ciudad de Patna.⁵⁷

En este apartado, consignaremos casi una veintena de títulos con presencia directa de Alejandro de Macedonia o, en su caso, de alguno de sus generales. Los dividiremos entre producciones realizadas hasta el año 1947, cuando la India era todavía una posesión del Imperio británico; otras rodadas ya como país independiente, y por último nos ocuparemos de las producciones realizadas para el mercado y el formato televisivo.

* Universidad de Cádiz / Grupo de Investigación HUM – 1026, «Imagen y memoria».

54. <<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002448/244829s.pdf>> (visto el 10/5/2018).

55. Thoraval, 1996: 69 ss.

56. Lapeña, 2008: 109 ss.

57. Román López, 1999: 79. Junto a Chandragupta, destaca la figura, también recogida por el cine, de Chanakya, su mentor y consejero.

La campaña militar de Alejandro en la India se inició en el año 327 aC con la salida del ejército macedonio de Bactria en dirección a Oriente. La información sobre la misión llega de la mano de los testimonios de autores como Diodoro de Sicilia, Quinto Curcio Rufo, Plutarco, Arriano y Justino.⁵⁸ Con esta expedición, Alejandro pretendía hacerse con los territorios que los aqueménidas poseían en la India, que entonces formaban parte de la herencia que le pertenecía al haberse constituido en el legítimo sucesor de Darío III.

Para este cometido, el monarca macedonio va a aprovechar las rivalidades entre los diferentes territorios indios, como los de Taxila —que acabará siendo su aliado— y el Punjab, gobernado por el rey Poro. La batalla del río Hidaspes determinará la conversión de Poro en vasallo de Alejandro,⁵⁹ aunque disfrutando de amplias prerrogativas ya que, de hecho, siguió al frente de sus antiguas tierras.

El retorno de las fuerzas macedonias a territorio persa en el año 325, tan solo dos años después del inicio de la misión, fue motivado por la rotunda negativa de los soldados a continuar, y trajo de nuevo inestabilidad a la ya de por sí precaria presencia griega en la zona. La campaña de Alejandro no logrará superar la extensión de las posesiones persas en la India —las satrapías de Gandhara, el Punjab y Sind—, y dejará tras sí un sistema que combina el vasallaje de diversos monarcas locales con el asentamiento de guarniciones militares.

La escasa profundidad de las influencias griegas se manifiesta en que, apenas cinco años más tarde, esos mismos territorios pasaron a formar parte del Imperio Maurya, sin que el episodio de la invasión de Alejandro dejara una huella reseñable en la cultura india posterior.⁶⁰ El fundador del Imperio Maurya, el emperador Chandragupta⁶¹ —identificado como Sandracotos en los autores griegos y como Andracotos en los romanos, ambos lo describen con los atributos habituales de los grandes personajes de la Antigüedad—,⁶² puso en marcha su proyecto político en un contexto de resistencia natural contra la presencia y la dominación extranjera,⁶³ en esta ocasión, representada por la figura de Seleuco Nicátor, uno de los generales y herederos de Alejandro.

En el año 305 aC, Seleuco I o Seleuco Nicátor intentó recuperar por la fuerza de las armas las que fueran en el pasado posesiones indias de Alejandro.⁶⁴ Su empresa fracasó y tuvo que aceptar un tratado con Chandragupta en el que aceptaba renunciar a sus aspiraciones territoriales en la India, en concreto, a las zonas de Paropanisadas,

58. Una información a la que hay que añadir los fragmentos de Calístenes de Olinto, Policlito de Larisa, Aristóbulo de Casandrea y Clitarco de Alejandría, entre otros. Una comparación de las mismas sigue siendo válida en Levi, 1977.

59. Una completa reconstrucción de la batalla se encuentra en Lane Fox, 2007: 567 ss.

60. Levi, 1977: 270.

61. Su mentor y ministro Chanakya no aparece mencionado en las fuentes clásicas, pero su figura sí es importante en las diferentes recreaciones cinematográficas del episodio. Embree y Wilhelm, 1974: 54.

62. Incluyen diferentes prodigios: leones y elefantes que se someten a su poder (Just. xv, 4: 17-19), así como un encuentro con Alejandro cuando el indio es apenas un muchacho (Plut. *Alej.* LXII, 9).

63. Justino refiere que, después de liberar a su pueblo, él se convirtió en su opresor (Just. xv, 4: 13-14).

64. Tola y Dragonetti, 2000: 15 ss.

Gedrosia, Aria y Aracosia. Como contraprestación, Seleuco obtuvo 500 elefantes de guerra, un contingente bélico que participará más adelante en la batalla de Ipsos (301 aC), donde Seleuco vencerá a su adversario Antígono.⁶⁵ El tratado se selló con el habitual intercambio de regalos entre ambos dignatarios y con un enlace matrimonial entre el emperador indio y Helena, la hija de Seleuco Nicátor.⁶⁶ Durante su reinado, se mantuvieron los contactos diplomáticos entre ambas cortes, entre los que destacan las diversas visitas de Chandragupta a Megástenes,⁶⁷ autor de la obra *Índica*, que resultará fundamental para el posterior conocimiento de la India en Occidente. El sucesor de Seleuco Nicátor, Antíoco I Soter, también mantuvo embajadores en el palacio del hijo y heredero de Chandragupta, Bindusara (289-264 aC).⁶⁸

A muy grandes rasgos, este sería el sucinto relato de los acontecimientos protagonizados por Alejandro y sus generales en la India. La creación y la consolidación en el subcontinente del Imperio Maurya se va a realizar en un contexto de oposición y resistencia indígena frente a la invasión y la presencia extranjera occidental. Este juego de fuerzas y de tensiones enfrentadas será recuperado por el cine indio durante la primera mitad del siglo xx. En las pantallas, Alejandro (Sikandar, en las fuentes indias) será la transposición de la ocupación británica del presente, mientras que Chandragupta representará las modernas aspiraciones indias de librarse del yugo de la presencia occidental y alcanzar la independencia.⁶⁹

Hasta el año 1947, fecha de la independencia de la India, se registran un total de siete producciones que se ocupan del conflicto entre Alejandro y Seleuco Nicátor y la dinastía Maurya, y de las que, salvo excepciones, no hay excesiva información, o directamente solo se conservan sus datos fundamentales. La primera edad de oro del cine indio se desarrolla entre los años treinta y sesenta del siglo xx. Entre los años treinta y cuarenta se va a popularizar el filón del cine histórico, que se inspira en personajes reales o legendarios.⁷⁰

El primer título que consignamos es *Chandragupta and Mahatma Chanakya*, una película de la productora Star Film fechada en 1924.⁷¹ Esta compañía cinematográfica había sido fundada dos años antes por una de las figuras más representativas del cine indio del momento, Ardeshir Irani, que compaginaba labores de dirección, producción y distribución. Resulta reseñable que en el cine indio la figura de Chanakya, mentor, asesor y ministro de Chandragupta, ocupa un papel realmente impor-

65. En la literatura india de este período, la cifra 500 se utiliza para mencionar de modo genérico una cantidad muy elevada. Scullard, 1974: 98. Sobre el elefante en las relaciones entre la India y el mundo helenístico, *vid.* Rollié, 2006: 41 ss. Rodríguez Adrados, 2002: 15.

66. Embree y Wilhelm, 1974: 56. Tola y Dragonetti, 2000: 15 s.

67. Arr. *An.* v, 6.

68. Tola y Dragonetti, 2000: 16 s.

69. Las aspiraciones independentistas indias y el descontento ante la presencia extranjera en el país aumentarán cuando Inglaterra entre formalmente en guerra con Alemania, el 3 de septiembre de 1939, y arrastre con ella, de modo unilateral, a la India. Metcalf y Metcalf, 2003: 243 ss.

70. Macarro Fernández, 2015b: 114. Además de los hechos del siglo iii aC, también tuvo bastante repercusión la lucha contra el Imperio mogol durante el siglo xvii. Thoraval, 1996: 76.

71. Ramachandran, 1985: 69. Dumont, 2009: 247.

tante, que contrasta con el silencio sobre su persona en los testimonios literarios grecolatinos. Podemos suponer que la relación entre ambos personajes podría resultar similar a la que se establece entre Alejandro y Aristóteles en las producciones occidentales sobre el rey macedonio.⁷²

Sobre la siguiente película, *Chandragupta*, una producción de la compañía East India dirigida por Abdul Rashid en el año 1934, los datos disponibles continúan siendo bastante escasos. En esa misma fecha acabó el segundo período de desobediencia civil que había comenzado cuatro años antes con la Marcha de la Sal. En esta ocasión, el motivo de la resistencia pasiva frente a la ocupación británica estuvo motivado por el intento unilateral inglés de llevar adelante una reforma constitucional en la India, lo que venía a suponer un reconocimiento de la incapacidad de los indios para gobernarse por sí mismos.⁷³

El reparto de *Chandragupta*, en sus principales papeles, estaba formado por Gul Hamid, Sabita Devi, Mazhar Khan, Abdul Pahelwan, Dhiraj Bhattacharya y Nazir Ahmam.⁷⁴ La referida ausencia de datos e imágenes del film nos lleva de nuevo al terreno de la simple elucubración. No deja de ser significativa la diferencia que se aprecia entre la capilaridad de las influencias helénicas en la India, que llegaron de la mano de Alejandro y sus sucesores, y la importancia contemporánea que adquiere ese episodio en un momento de resistencia india a la presencia británica. Resulta evidente que el cinematógrafo, con solo una treintena de años a sus espaldas, ya se había convertido en un medio de expresión que podía llegar a las masas populares, con un radio de acción mucho mayor que otras manifestaciones culturales anteriores. Es un ejemplo más de la potencialidad del cine como transmisor de ideas, creador de analogías e instrumento para reescribir la historia con un código poco utilizado hasta el momento.

La década de los años treinta se cierra con dos nuevos títulos. El primero es *Mathru Bhoomi*,⁷⁵ una producción de la Vel Company de Madrás dirigida por Hanu-mappa Muniappa Reddy en 1939, año del comienzo de la Segunda Guerra Mundial y de la entrada de la India en el conflicto. El film era una adaptación de la novela *Chandragupta*, publicada en 1911 por el escritor bengalí Dwijendralal Roy.

La trama de la película se inspira en las relaciones entre Seleuco Nicátor y Chandragupta, pero cambiando los nombres e introduciendo nuevos elementos dramáticos. Seleuco aquí se llama Minander (interpretado por S. Santhanam), mientras que su oponente, Chandragupta, se transforma en Ugrasen (al que dio vida el actor C. S. D. Singh). El film recoge escenas de batallas espectaculares —algunas rodadas en la histórica fortaleza de Gingee Fort—,⁷⁶ que señalan la derrota del general macedonio. Este, antes de retornar a Occidente, establece un matrimonio

72. García Morcillo, 2012.

73. Metcalf y Metcalf, 2003: 229.

74. <<https://www.cinestaan.com/movies/chandragupta-209>> (visto el 25/05/2018).

75. Ramachandran, 1985: 261 ss. <<https://indiancine.ma/CVN/info>> (visto el 26/05/2018). Dumont, 2009: 247.

76. <<http://www.thehindu.com/features/cinema/Mathru-Bhoomi-1939/article16300528.ece>> (visto el 26/05/2018).

entre Ugrasen y su propia hija Helena, quien previamente se había enamorado del monarca indio. Junto al romance, hay también una historia de sacrificio patriótico protagonizada por una mujer de la nobleza india que no duda en denunciar a su esposo como espía al servicio de los griegos para defender a su pueblo. Su determinación y sus actos construyen un evidente mensaje que aludía a la realidad política contemporánea. Además, algunas de las canciones que sonaban en el transcurso del extenso metraje del film hacían referencia directamente al CNI (Congreso Nacional Indio), organismo que aglutinaba la resistencia frente a la presencia inglesa en el subcontinente. Estas analogías propiciaron que la cinta tuviera problemas con la censura británica, muy preocupada porque no se recordaran los triunfos de la resistencia india, aunque estos se hubiesen producido en un pasado lejano.

La segunda de las producciones, con fecha de 1939, fue *Chanakya*, dirigida por Sisir Kumar Bhaduri, quien también interpretó al personaje que daba título al film.⁷⁷ Completaban el reparto, en sus papeles más importantes, Chhabi Biswas como Sikandar; Ahindra Choudhury como Seleuco, y Biswanath en el rol del emperador Chandragupta. De nuevo la escasez de datos a nuestra disposición nos conduce al terreno de las hipótesis. A juzgar por el reparto, parece que la película de Kumar Bhaduri se ocuparía de los aspectos políticos del conflicto entre indios y macedonios, aunque, dadas las peculiaridades del cine indio, hay que suponer que en la pantalla los números musicales, los episodios cómicos y el romance también tendrían un lugar nada desdeñable. Recordemos que el cine indio hunde sus raíces en el teatro parsi del siglo xix, que fue sustituido en los gustos populares por la aparición y el desarrollo, precisamente, del nuevo invento de las imágenes en movimiento. El teatro parsi presenta una organización muy ceremonial, que aspira a convertirse en un espectáculo total, capaz de reunir texto, música, danza y canto, donde el eje fundamental es la figura del actor y su constante teatralidad, elemento que pasará luego con escasos cambios al cine del subcontinente.⁷⁸

A lo largo de la década de los años cuarenta, que ve por fin la independencia de la India, se estrenan otros tres títulos sobre nuestro tema de estudio. El primero es *Chandragupta Chanakya*, una producción de Calcuta Kali Films dirigida por C. K. Sachi en el año 1940,⁷⁹ donde el personaje del monarca Maurya fue interpretado por el actor y cantante Bhavani Sambamurthy. Parece ser que el film de Sachi desarrollaba sobre todo los asuntos cortesanos y que aquí la presencia macedonia era secundaria. Además, incidía especialmente en la pareja protagonista —el citado Sambamurthy y N. C. Vasanthakokilam—, formada por unos cantantes muy famosos del momento, lo que al final resultó determinante para que *Chandragupta Chanakya* resultara un fracaso en taquilla.

77. <<https://indiancine.ma/CTL/info>> (visto el 28/05/2018).

78. Macarro Fernández, 2014: 375.

79. <<http://www.thehindu.com/todays-paper/tp-features/tp-cinemaplust/chandragupta-chanakya-1940/article3021460.ece>> (visto el 28/05/2018).

El film histórico indio más relevante fue, sin lugar a dudas, *Sikandar*, una extensa coproducción —146 minutos— entre la India e Irán, producida por Minerva Movietone y dirigida por Sohrab Modi en el año 1941.⁸⁰ La importancia y el alcance del film de Modi —director con casi medio centenar de títulos registrados en su filmografía— bien podrían estar relacionados con el hecho de que apenas un año después de su estreno, en 1942, las autoridades británicas pusieran en marcha un comité de censura para controlar y limitar la propaganda independentista en las películas producidas en la India.⁸¹ La exhibición de la película fue prohibida en las zonas del subcontinente que albergaban contingentes militares ingleses, en previsión de posibles episodios de alteración del orden público.⁸² Recordemos que *Sikandar*, además de transmitir a los espectadores un nítido mensaje antioccidental, ofrecía imágenes de un motín en las filas del ejército macedonio que podían resultar poco apropiadas debido a sus evidentes puntos de contacto con el presente.

El amplio reparto estaba encabezado por Prithviraj Kapoor como Sikandar/Alejandro; el propio director, Sohrab Modi, encarnaba al rey Poro; Shakir, en el papel del filósofo Aristóteles, tutor de Alejandro, y Vanamala como Roxana.

Además de narrar el intento de conquista de la India por parte de Alejandro, *Sikandar* gira alrededor de la oposición entre el monarca macedonio y el rey Poro o, lo que es lo mismo, la confrontación entre la moderna Inglaterra y la India. Mostrado a través de una interpretación sobria y contenida, Poro aparece consciente de la gravedad de los acontecimientos que está viviendo la India, sabe qué tipo de decisiones debe tomar en cada momento y no manifiesta signos de crueldad gratuita. Llega a perdonar la vida de Alejandro, aunque eso le cueste ser capturado por las tropas macedonias. Pero incluso convertido en prisionero de Alejandro, mantiene siempre su actitud y sus virtudes.

Por el contrario, Alejandro es presentado como un niño caprichoso, en la que tal vez sea la imagen más superficial y ridícula que el cine ha ofrecido de él. Está siempre ocupado en cuestiones secundarias y llega a ser un muñeco en las manos de Roxana, que es quien realmente toma las decisiones de calado. De hecho, será ella la encargada de alentar el descontento entre las tropas macedonias, lo que desembocará en un motín que pondrá punto final a la campaña militar. Aunque, a la vista del comportamiento de Alejandro, es él el principal obstáculo para el éxito de la empresa. En todo momento rechaza tomar decisiones importantes y, para decretar el regreso a Occidente, se escuda en un sacrificio que no obtiene el beneplácito de los dioses.

La oposición entre Poro y Alejandro alcanza su máximo nivel en el episodio en el que el rey macedonio se hace pasar por un mensajero para entrar en la corte de

80. Rangoonwalla, 1979: 29. Ramachandran, 1985: 272 ss. Wieber, 2008: 160 ss. Dumont, 2009: 236 ss. Cañas Pelayo y Míguez Santa Cruz, 2014: 304. Macarro Fernández, 2015a: 197 ss.

81. Macarro Fernández, 2015b: 112. La censura ya existía en el cine indio desde 1918, pero en ese momento se ocupaba más de cuestiones morales que políticas, aunque los ecos del movimiento nacionalista estaban siempre latentes. Thoraval, 1996: 78.

82. Morsiani, 2009: 51.

Poro. Este comportamiento bravucón e inconsciente contrasta con la medida del monarca indio, quien, tras desenmascarar su verdadera identidad, le deja regresar a su campamento, en una muestra de su magnanimidad.

En la película, se destaca la importancia de los papeles femeninos, en especial el de Roxana, que manipula y domina tanto a Alejandro como a Aristóteles, al que incluso llega a seducir y a reducir a la figura de un simple juguete para satisfacer sus caprichos. El tema del poder de la mujer y de la sumisión masculina estaba muy presente en el cine indio de los años cuarenta, por lo que *Sikandar* se mantiene dentro de la norma y, a la vez, se utiliza como recurso para ridiculizar —y desmitificar— a la figura del invasor occidental.

Aún ambientándose en los márgenes cronológicos del Mundo Antiguo, *Sikandar* elabora un discurso moderno acerca del colonialismo y la presencia extranjera en territorio indio, así como sobre la lucha por alcanzar la independencia política. En definitiva, el film de Modi trata temas estrictamente contemporáneos encuadrados en un contexto situado en el pasado.

El mensaje anticolonial y de rechazo a Occidente se percibe de un modo preciso en dos momentos de la narración, en concreto, en dos discursos pronunciados por el rey Poro. El primero se produce ante un auditorio compuesto por otros monarcas de la India, que se reúnen cuando llegan las primeras noticias de la cercanía de Alejandro y sus tropas. El segundo, en cambio, tiene lugar delante de su ejército, dispuesto y en formación, en los instantes previos a la batalla contra las fuerzas helenas.

El discurso independentista de la película va construyéndose, también, con la ya referida oposición entre la antigua India y Macedonia, concentrada en el comportamiento de sus respectivos líderes. Alejandro aparece ridiculizado, como un personaje histriónico, infantil e inepto, en las antípodas de las construcciones cinematográficas del personaje en las películas occidentales.⁸³ El film de Modi concluye con un mensaje esperanzador: el regreso a Occidente del ejército invasor después de un motín en sus filas, que se niegan a obedecer más órdenes de Alejandro. Es un final que vaticina el triunfo de la India contemporánea frente a la presencia inglesa y que explica los problemas de distribución que encontró la película por parte de las autoridades coloniales.

Pero, al margen de sus connotaciones políticas contemporáneas, *Sikandar* es uno de los films más espectaculares y épicos sobre el Mundo Antiguo realizados hasta la fecha, que sigue la senda de otros títulos anteriores, especialmente uno que parece servirle de modelo en algunos precisos momentos del metraje. Nos referimos a la gran epopeya cinematográfica fascista sobre la Antigüedad: *Scipione l'Africano*, dirigida por Carmine Gallone en 1937, que pretendía resucitar a las glorias del pasado romano y trasladarlas al presente. No son únicamente similares en cuanto a esa intención política, sino que hay momentos donde la película india utiliza como claro referente el film italiano. Es el caso de la narración de la batalla entre el rey Poro y

83. Antela-Bernárdez y Prieto, 2008: 263 ss. Marín Vera, 2016.

Alejandro, que parece seguir el modelo narrativo y visual de la batalla de Zama tal como se recrea en la película de Gallone.⁸⁴

El último de los títulos que podemos identificar anteriores a la independencia de la India es *Samrat Chandragupta (El emperador Chandragupta)*, dirigido por Jaysant Desai en el año 1945. En el reparto aparecen los nombres de Renuka Devi, Anil Kuman, Ishwarlad, Sulochana Chatterji y Nayampalli.⁸⁵ Se trata de un nuevo ejemplo de película épica, en el presupuesto, en las intenciones y en el metraje, pero más centrada en las relaciones entre Seleuco Nicátor y Chandragupta, con el romance entre el monarca hindú y la hija del general macedonio incluido.

En los más de setenta años que van desde la independencia de la India, en 1947, hasta hoy día, podemos señalar casi una docena de producciones sobre las figuras de Alejandro, Seleuco Nicátor, el emperador Chandragupta, su consejero Chanakya y el rey Poro. Podemos ver, pues, que el interés que despierta este episodio no ha desaparecido con el final de la etapa colonial británica. Sí hay que reseñar un cambio en el enfoque del tratamiento de personajes y acontecimientos, y también un monopolio de las producciones realizadas para la televisión desde la década de los ochenta del siglo xx.

El episodio regresa a la gran pantalla en 1958, poco más de una década después de la independencia, con una película de nuevo titulada *Samrat Chandragupta*, producida por Mukti Films bajo la dirección de Babubhai Mistry. El reparto está encabezado por Bharat Bhushan como el primer emperador Maurya y por Nirupa Roy en el papel de la hija de Seleuco, Helena.⁸⁶

Realizada en un contexto sociopolítico radicalmente distinto a las producciones anteriores, la película de Mistry presenta considerables diferencias a pesar de ocuparse de los mismos acontecimientos. Para empezar, Chandragupta debe hacer frente a dos problemas simultáneos: la amenaza exterior que supone Alejandro y su ejército, y la crisis dinástica en la que se ve envuelto al perder el trono a manos de su hermano Nand, y la necesidad de recuperarlo.

Tanto Alejandro como Chandragupta aparecen en pantalla como dos líderes políticos y militares que se sitúan a un mismo nivel, no hay traza alguna de ridiculización del extranjero, como sucedía en la película de 1941. A pesar de sus claras diferencias, se establece entre los dos una particular relación de amistad basada en el respeto y la admiración mutua. De hecho, el rey macedonio tomará la decisión de poner fin a la campaña de la India y volver a Occidente al comprobar la determinación, la valentía y el arrojo de Chandragupta, virtudes que, por extensión, adornan a todos los habitantes del subcontinente.

Al contrario de la imagen que *Sikandar* transmitía de Alejandro, ahora este cuenta en todo momento con el apoyo sin vacilaciones de su ejército, que no duda en

84. Dávila Vargas-Machuca, 2017: 658, 816 y 826 ss.

85. Rajadhyaksha y Willemen, 1994: 284. <<https://indiancine.ma/EFY/info>> (visto el 31/05/2018). Dumont, 2009: 247.

86. <<https://www.cinestaan.com/movies/samrat-chandragupta-2574>> (visto el 01/06/2018). Dumont 2009: 247.

jalearlo a la menor oportunidad. De regreso a Grecia, una tempestad acaba con la vida de Alejandro, lo que provoca un sentido pesar en el rey indio cuando la noticia llega a su corte. El poder macedonio, entonces, pasa al general Seleuco, que decide retornar al plan inicial de invadir la India.

Paradójicamente, *Samrat Chandragupta* muestra una escena que parece ser el reverso de aquella ya comentada del film de Modi en que Alejandro, en una demostración de vacía bravuconería infantil, se introduce en la corte del rey Poro disfrazado de mensajero. En esta ocasión, es Chandragupta quien llega al campamento macedonio, y su aparición resultará providencial, ya que pondrá en marcha la trama romántica de la película al salvar a Helena —hija de Seleuco— de la ira de un elefante enloquecido que desata el caos entre las fuerzas griegas. A partir de ahí, el romance se mezcla con las vicisitudes políticas, hasta alcanzar la paz final entre ambos bandos.

Merece la pena subrayar la importancia en la pantalla de la figura del mentor y consejero real Chanakya, y también el detalle de que Chandragupta tiene una destacada vertiente de héroe aventurero, que demuestra con su destreza con los caballos y las armas, además de su capacidad de realizar algún prodigio, como atrapar un puñal al vuelo con las manos desnudas. Salvando las lógicas distancias, vendría a representar una especie de versión autóctona de la figura del héroe del péplum que en ese momento estaba gestándose en Italia.

Pero, a pesar del indudable cambio de registro a la hora de mostrar el episodio, especialmente la figura de Alejandro, la película sigue ofreciendo una imagen de los occidentales, los griegos y los macedonios más proclive a la violencia, la ira y la guerra.

Tan solo un año más tarde, en 1959, se fecha la siguiente producción, en este caso se trata de *Chanakya*, una película realizada por la productora Films of Assam bajo la dirección de Saila Barua.⁸⁷ De nuevo la falta de información se convierte en un importante hándicap para la investigación. El hecho de que el título de la película se centre solo en el consejero del rey Chandragupta puede hacernos conjeturar que la narración primaria, tal vez, las cuestiones internas de la corte india, y que el episodio del intento de conquista macedonio tendría únicamente un carácter secundario o epidérmico.

La siguiente película aporta al espectador ciertos ecos del *Sikandar* de 1941 y puede verse como una suerte de reescritura o revisión de este film. *Sikandar-e-Azam*, una producción de la NC Films del año 1965 dirigida por Kedar Kapoor, tiene el peculiar honor de ser la primera película rodada en color sobre el episodio indio de Alejandro. El reparto estaba compuesto, en sus principales papeles, por Dara Singh como Alejandro; Phrithviraj Kapoor, que en la cinta de 1941 fue Sikandar y aquí interpreta al rey Poro; Mumtaz como Roxana; Veena en el papel de Olimpia, y Jagdish Sethi como Aristóteles.⁸⁸

87. Ramachandran, 1985: 329.

88. Dumont, 2009: 241 ss. <http://www.alexandrelegrand.fr/site_fr/alexandre-le-grand-au-cinema-film-dvd

En esta ocasión, sobre todo en la primera parte del metraje, la trama se centra en el bando macedonio, especialmente en el romance entre Alejandro y Roxana, y también en las dudas y las reticencias que este idilio despertaba en Olimpia⁸⁹ y en Arístoteles, el mentor del emperador, que ya aparecía en la cinta de 1941. Como en el anterior film, aquí la figura de Roxana adquiere gran importancia, incluso llega a vestirse de soldado para infiltrarse entre las fuerzas macedonias.

Como ya sucedía en *Samrat Chandragupta* (1958), el poder griego vuelve a asimilarse a la imagen del águila, y de nuevo son los occidentales los más proclives a la guerra y a la violencia. Ya en los títulos de crédito iniciales, se ven imágenes del ejército macedonio avanzando, y más adelante los soldados aclamarán frenéticamente a Alejandro/Sikandar. De todas maneras, esta asociación adquiere su máxima expresión cuando se muestran en segundo plano escenas de batalla y de saqueos llevados a cabo por los griegos, mientras que en primerísimo plano —como si fuera un ente independiente dotado de vida propia— la cabeza de Alejandro no para de reír.

La oposición entre los caracteres de Alejandro y Poro vuelve a cimentarse: la seriedad del indio contrasta con una cierta inmadurez del primero, absorbido por momentos por su relación con Roxana. En *Sikandar-e-Azam*, el espectador asiste nuevamente a la escena donde el macedonio adopta otra identidad para entrevistarse con el monarca indio, aunque esta vez todo será más comedido y el encuentro finalizará con la decisión de Alejandro de regresar con sus tropas a Grecia.

La película de Kedar Kapoor recupera la crítica a la invasión extranjera, acompañada por una banda sonora que incluye canciones patrióticas de cuando la India todavía era la joya de la corona británica, en especial el tema *Land with golden sparrows in the trees*, epíteto con que se conocía a la India colonial.⁹⁰ Por lo tanto, *Sikandar-e-Azam* es en buena medida una revisión del *Sikandar* previo a la independencia del país, aunque no alcanza las dosis de espectacularidad y de maniqueísmo de su modelo cinematográfico.

La siguiente película que reseñamos es *Chanakya Chandragupta*, producida en el año 1977 por Ramakrishna Cine Studios bajo la dirección de N. T. Rama Rao. En la cabecera del reparto, figuraban el propio director del film, como el primer emperador Maurya; Akkineni Nageswara Rao, que interpreta a su consejero y mentor Chanakya, y Sivaji Ganesan en el papel de Alejandro III de Macedonia.⁹¹

Como bien indica el título, el film gira fundamentalmente alrededor de la figura de Chanakya y las intrigas de la corte Maurya. Alejandro es un personaje secundario, con apariciones puntuales, que de hecho desaparece de la pantalla a falta de cuarenta y cinco minutos del final de la narración. Alejandro está casi siempre al frente de su ejército, y mantiene un carácter con un toque de inmadurez, acentuado por los

[blu-ray-sikandar-e-azam-kedar-kapoor-dara-singh-1965.php](#)> (visto el 06/06/2018).

89. En la que creemos que es su primera aparición en la pantalla en la filmografía india sobre Alejandro.

90. Wieber, 2017: 161.

91. Dumont, 2009: 247.

tonos dorados de su armadura, su ropa y su cabello, lo que le confiere un aire de irrealidad.

De nuevo se presenta al espectador una oposición entre su forma de actuar y la de su antagonista, Chandragupta, que se muestra como un líder sólido, respetuoso, valiente y seguro de sus actos y decisiones. Una de las escenas en que libera de las cadenas a dos monjes budistas podría entenderse como un gesto de velada alusión a la conversión al budismo de su sucesor, Ashoka.

En *Chanakya Chandragupta* no puede faltar el encuentro directo entre el monarca indio y Alejandro, pero en esta ocasión es Chandragupta quien irrumpe en el campamento macedonio sin ocultar en ningún momento su identidad. La entrevista deriva en un duelo a espada que hubiera acabado con la victoria de Chandragupta de no haber sido interrumpido por la llegada de Chanakya. Al final, se acuerda la paz entre ambos, cerrada por Alejandro al regalar su espada a Chandragupta y ordenar el regreso de su ejército a Occidente.

Conviene subrayar el detalle de que las tropas macedonias aclaman a su emperador llamándole Sikandar, y que cuando Chandragupta y Chanakya se dirigen a él o hablan de él a terceros utilizan el nombre anglosajón de Alexander, en un intento de volver a tejer la asociación entre la lejana presencia griega en la India y la mucho más cercana ocupación británica. A pesar de haber transcurrido ya 30 años desde su independencia, la película dirigida por Rama Tao sigue la tradición cinematográfica de levantar paralelismos entre el intento de conquista de los antiguos macedonios y la colonización llevada a cabo por la moderna Inglaterra.

La siguiente película que mencionamos es la primera realizada sobre el tema en el siglo xxi: *The fall*, una coproducción entre Inglaterra, los Estados Unidos y la India del año 2006, producida y dirigida por Tarsem Singh.⁹² Se trata de una versión del film búlgaro *Ho yo yo* (Z. Heskiya, 1981), aunque en este caso no había alusiones a la figura de Alejandro Magno. En el reparto de *The fall*, el personaje del general macedonio estuvo interpretado por el actor Kim Uylenbroek. La cinta de Tarsem Singh obtuvo el premio a la mejor película del festival de Sitges, y aquí la figura de Alejandro es muy breve, casi testimonial, muy alejada de la tradición cinematográfica india del personaje.

La acción de *The fall* transcurre en un hospital de Los Ángeles en los años veinte del siglo pasado. Allí se conocen Roy, un especialista en escenas de acción herido en un rodaje, y la pequeña Alexandria. La figura del macedonio se convierte en el recurso para que ambos personajes traben una relación. Cuando Roy se entera del nombre de la niña, le dice que se llama igual que el mejor guerrero que jamás ha existido, y a partir de ahí le cuenta un breve episodio protagonizado por Alejandro. En primer lugar, en el relato aparece como un jinete que cabalga entre las estructuras de un edificio que recuerda a la villa del emperador Adriano en Tívoli. Después, la acción se traslada hasta un mar de dunas de arena entre las que camina Alejandro al frente de media docena de soldados. Uno de ellos porta un casco lleno de agua y le

92. Dumont, 2009: 246.

indica que es la última reserva de la que disponen. Como si fuera una máxima o una sentencia moral que define su carácter y sus valores, el general griego vuelca el agua sobre la arena, mientras la voz de Roy —que actúa como narrador, pues Alejandro no pronuncia ni una sola palabra— señala que lo hizo porque no había suficiente para todos y quería que pasaran las mismas necesidades, ya que todos son iguales. A partir de ahí, la relación entre el especialista y la niña se tejerá en torno a una historia de aventuras que irá desgranándose a lo largo de sus días de convalecencia hospitalaria.

Hay que destacar que el simple gesto de Alejandro sirve para subrayar la fuerte vinculación que mantiene con sus hombres, la identificación total con la suerte que les espera, al rechazar todo tipo de trato de favor o prerrogativa. Y en segundo lugar, no podemos obviar su aspecto físico: viste únicamente un par de guantes, un escudo faldón, hombreras y un casco con penacho rojo que se asemeja al de los centuriones romanos. Todas las prendas son de color dorado, lo que le confiere cierto aire mítico. Su apariencia recuerda que, desde sus remotos orígenes, el género del Mundo Antiguo en el cine se ha asociado siempre a la exhibición de los cuerpos masculinos y femeninos, ya sea en los años del *Kolossal* italiano de principio del siglo xx como en el período de esplendor del péplum de los años cincuenta y sesenta —con la omnipresencia de los cuerpos hiperbólicos de los culturistas— o al llegar al siglo xxi —con la consolidación de las musculaturas digitalizadas habituales en películas como *300* (Z. Snyder, 2006) o en la saga *Spartacus* (2010-2013), de la cadena de televisión Starz. Por lo tanto, el Alejandro fugaz de *The fall* está más cercano a la tradicional visión que han ofrecido de él las cinematografías occidentales que de la mirada india del personaje. Creemos que esto se debe a su carácter de coproducción, ya que estaba destinaba a un público más occidental.

El último título que tratamos en este apartado —antes de entrar a consignar las producciones destinadas al mercado de la televisión— es *Royal Utsav* (*La celebración real*), rodada en el año 2006 bajo la dirección de Ravi K. Patwa. En el nutrido reparto, encontramos los nombres de Vikram, Charo Arora, Kamaal Malik y Sudesh Berry. En los carteles, debajo del título del film, se puede leer *A tale of 400 B. C.*, lo que indica ya desde el primer momento que es una fábula donde prima la fantasía más que un intento de recreación histórica de los acontecimientos. Y a pesar de que la cinta es una sucesión de elementos fantásticos, no por ello abandona un mensaje patriótico. La historia se inicia con el episodio de la conquista de territorios del norte de la India por parte de Alejandro y sus tropas; el triunfo sobre el rey Poro, y la posterior negativa del ejército macedonio de seguir adelante, de modo que se fuerza su regreso a Occidente. Durante el camino de retorno, Alejandro muere, pero no tarda en reencarnarse en un joven griego de cabellos dorados que viaja a la India para casarse con la reina Roopmati. Allí vivirá diversas aventuras que lo llevarán, entre otras cosas, a conocer a Vatsiaiana, el autor del *Kamasutra*.

Royal Utsav es un producto que reúne todas las características del cine de Bollywood diseñado para entrar en los mercados europeos: una historia de amor, puestas en escena barrocas y coloridas, abundantes números musicales con melodías pegadizas y coreografías sicalípticas. Apparentemente sin ningún tipo de mensaje

político, sí late detrás de todo ese aluvión de imágenes la idea patriótica de la inusitada capacidad de fascinación de la India, que ha sido capaz, a lo largo de milenios, de acabar rindiendo a sus pies a sus más denostados enemigos, y entre ellos no podía faltar la figura de Alejandro Magno.

Por lo que se refiere al corpus de producciones realizadas para televisión, se compone por un total de cinco títulos, y se extiende por un arco cronológico que se inicia a finales de los años ochenta del siglo pasado —retomando el testigo de las obras para la gran pantalla— y alcanza hasta hoy día.

La primera es *Bharat ek Khoj* (*El descubrimiento de la India*), una serie producida y dirigida por Shyam Benegal en el año 1988. A través de 53 episodios, de aproximadamente 45 minutos de duración, *Bharat ek Khoj* realizaba un recorrido por la historia de la India desde el tercer milenio antes de Cristo hasta su independencia, en 1947. Cada capítulo se iniciaba con la intervención de un actor en el papel del que fuera el primer ministro de la India desde la independencia hasta 1964, Jawaharlal Nehru, quien introducía el argumento del episodio.

La serie se presenta ante el espectador con un marcado carácter didáctico, donde prima la explicación de los acontecimientos. El diálogo se sitúa por encima de la acción, y la espectacularidad es sacrificada en favor de cierto ascetismo formal y narrativo. Esas características hacen que *Bharat ek Khoj* traiga de inmediato a la memoria el proyecto televisivo puesto en marcha por el director Roberto Rossellini tan solo unos años antes en Europa.⁹³

Los episodios 11 y 12 de la serie están dedicados a los inicios de la dinastía Maurya y a las figuras de Chandragupta y Chanakya. En concreto, en el número 11, hay una breve aparición en la pantalla de Alejandro III de Macedonia. Al frente del reparto de ese episodio, se encontraban los nombres de Satyadev Dubey (Chanakya), Ravi Jhankal (Chandragupta), Zarvan Patel (Alejandro) y Padmanabhan (Seleuco).

Alejandro es mostrado como un hombre de físico menudo, moreno y con rasgos y actitudes propios de un adolescente. Su fugaz presencia se concentra en tres escenas. La primera tiene lugar en el campamento macedonio, en concreto, en su propia tienda, donde Alejandro habla con Seleuco y con otro de sus generales. Más que hablar con ellos, les grita, en una demostración de su carácter despótico, airado, caprichoso e infantil. Un comportamiento que varía radicalmente en las otras dos escenas: en una se entrevista con Chanakya y otros emisarios indios, mientras que en la tercera la conversación es en solitario con el consejero de Chandragupta. Aquí habla con más calma y respeto, manteniendo unas formas más propias de su rango. Hay que señalar que en *Bharat ek Khoj* no hay lugar para un encuentro entre el líder indio y el macedonio, ya que este desaparece por completo de la pequeña pantalla tras la referida entrevista con Chandragupta. A pesar de esta breve presencia, Alejandro muestra más atributos negativos que positivos.

93. Con títulos como *L'età del ferro* (1964), *La prise de pouvoir par Louis XIV* (1966), *La lotta dell'uomo per la sua sopravvivenza* (1967), *Atti degli Apostoli* (1968), *Socrate* (1970), *Pascal* (1971), *Agostino d'Ippona* (1972), *L'età di Cosimo* (1973) o *Cartesius* (1974). Apra, 2001: 23 ss.

El personaje de Alejandro tiene mayor importancia y la presencia griega es más significativa en la serie *Chanakya*, una producción de Shagun Films Creations. Rodada en el año 1990, los 47 capítulos de los que consta se emitieron por vez primera entre el 8 de septiembre de 1991 y el 9 de agosto del año siguiente. En el elenco de actores, figuran los nombres de Chandraprakash Dwivedi como Chanakya; Dinesh Sakul en el papel de Chandragupta; Shahrukh Irani como Alejandro, y Nileish Malhotra como el gobernador Filipos.

El personaje de Alejandro aparece en pantalla en los episodios 11, 12 y 13, aunque el motivo de la presencia griega en territorio indio se mantiene hasta el episodio 23.⁹⁴ A lo largo del capítulo 10 es cuando el espectador recibe las primeras noticias de la invasión griega, con imágenes de campesinos que huyen de los desastres provocados por el ejército de Alejandro. El macedonio ya se asocia a la idea de violencia, destrucción y crueldad, y además hay alusiones a la táctica utilizada al pisar el territorio indio para ganarse el apoyo de príncipes locales mediante alianzas. Ya se plantea una nítida oposición entre el proceder de Alejandro, que intentará utilizar la estrategia de fragmentar a sus rivales, y la posición de Chanakya y de Chandragupta de reforzar la unidad de todos los pueblos de la India como base para cimentar el triunfo sobre los griegos. Chanakya se muestra como el artífice intelectual de la India moderna, mientras que Chandragupta sería el brazo político y militar del proyecto.

En *Chanakya*, la llegada de Alejandro al frente de sus tropas se produce en mayo del año 327, y su primera aparición en pantalla tiene lugar entre una atronadora música de vientos y metales. Curiosamente, es el único griego rubio, según la tradición iconográfica propia de la cinematografía occidental, imagen consolidada en las versiones sobre el personaje dirigidas por Robert Rossen en 1956 y Oliver Stone en 2004. Alejandro, siempre a cargo de sus tropas, es el primero en entrar en batalla y asaltar los muros de las ciudades que intentan oponer resistencia. A su paso, quedan escenas de ciudades devastadas y campamentos saqueados. Pero además de cruel, Alejandro es un hombre que carece de palabra, que engaña y traiciona a algunos príncipes indios que creían contar con su amistad como salvaguarda para su supervivencia.

La serie también plantea la aventura del macedonio en territorio indio como un episodio de su lucha contra el destino que le tienen reservado los dioses. Hay momentos en los que Alejandro parece ser consciente de que la India supondrá el fin de su expedición, por ejemplo, en el transcurso de su entrevista con un grupo de brahmanes.

En ocasiones, se utiliza el recurso narrativo de mostrar la invasión de Alejandro utilizando animaciones, mapas y la voz de un narrador. De esa manera, se informa de la dirección que toma su ejército, de las regiones que conquista o de las ciudades que somete. Con esta técnica, además, se narra el triunfo griego sobre el rey Poro.

94. Se cierra con una recopilación de imágenes ya vistas del ejército invasor con Alejandro a la cabeza. Este personaje también aparecerá de un modo realmente fugaz en el episodio 19, cuando le llegan las noticias de la descomposición del poder griego en la India.

La derrota de Alejandro se consuma a su llegada a la ciudad de Viparsha, cuando sus tropas se niegan a seguir adelante y exigen volver a Occidente. Todo el capítulo número 13 gira en torno a este momento, en el que se alternan los largos discursos de Alejandro y sus hombres. El general reprocha a su ejército la falta de ambición, y este replica que sus planes personales van mucho más allá de las capacidades físicas de los soldados. Al final, Alejandro les recuerda que son ellos los que, en última instancia, le han vencido. Las tropas griegas regresan en enero de 325 aC, y dejan una estela de nuevos saqueos y un amplio territorio administrado por un gobernador encargado de hacer cumplir las leyes griegas, tal como los príncipes indios insisten en repetir. La última imagen de Alejandro se muestra rodeada por un aura dorada, como si el personaje histórico se estuviera transformado en la figura mítica en la que ya se convirtió en la Antigüedad y que ha llegado hasta nuestros días.

A partir de ese momento y en los siguientes capítulos, la narración de los hechos parece trasladar a los espectadores a los años previos a 1947, cuando la India era todavía una colonia británica. *Chanakya* repite de modo incesante que la India debe dejar de vivir según las leyes y la opresión griega (y por extensión occidental y británica), personificadas en la figura del gobernador Filipos, que parece encarnar a un diplomático inglés al que le toca administrar los últimos años del régimen colonial. El poderío militar griego descansa principalmente en el uso de mercenarios indios a su servicio.

Las similitudes con acontecimientos que tuvieron lugar en los años anteriores a la independencia también se vislumbran en las manifestaciones de resistencia puestas en marcha por Chandragupta y su mentor, en especial las partidas de hombres que recorren el territorio indio entonando canciones patrióticas para conseguir que cada vez más efectivos y ciudades se unan al movimiento de repulsa al invasor.⁹⁵ Las referencias a las marchas pacíficas y a la resistencia pasiva parecen evidentes.

La derrota definitiva de los griegos y el abandono de sus posesiones en el subcontinente se producirán cuando pierdan el control de los mercenarios y, finalmente, los diferentes estados indios ya no luchen entre sí, sino ahora todos juntos contra el enemigo exterior. Este hecho consolidará el nacimiento de la India moderna bajo la dinastía Maurya.

En *Chanakya* la visión que se ofrece de Alejandro dista bastante —salvo en el físico del personaje— de la que habitualmente muestra la cinematografía occidental, sobre todo la estadounidense. Tanto él como su ejército están asociados a matanzas, saqueos y ataques a ciudades, con Alejandro siempre a la cabeza, dispuesto a ser el primero en entrar en combate. Es un personaje que destila un fuerte individualismo, hasta el extremo de que parece utilizar al ejército griego para conseguir convertirse en una figura mítica, para llegar hasta donde nadie lo había hecho antes. Este aspecto contrasta sobremedida con las constantes referencias a la necesidad de unidad política por parte del bando indio. Además, los frecuentes mensajes patrióticos que transmite la serie parecen, por momentos, transportar la audiencia a los tiempos

95. Los hombres repiten una canción titulada *Nuestra madre tierra*, que habla de despertar y de renacer.

anteriores a la independencia de Inglaterra. Alejandro sigue siendo el antagonista, el reflejo en el que los líderes indios necesitan mirarse para construir su propia realidad. Solo con la marcha del invasor occidental, la India empezará a trazar su destino.

En el año 2011 se estrenó en la televisión la serie *Chandragupta Maurya*, de Saga Arts, con un reparto compuesto por Asish Sharma como Chandragupta; Manish Wadhwa en el papel de su mentor y consejero Chanakya; Rajesh Shringarpure como Seleuco Nicátor, y Shiraz Hussain interpretando a Alejandro. Constaba de 124 episodios —de unos 45 minutos de media de duración—, que fueron emitidos entre el 11 de marzo de 2011 y el 7 de abril del año 2012.

Aunque Alejandro y su ejército no aparecen hasta el capítulo 40 de la serie, ya en los títulos de crédito del primer episodio se procede a presentar a los dos antagonistas. El primero en salir en pantalla es Alejandro/Sikandar, cuya tarjeta de presentación consistirá en degollar a un rival y empaparse con su sangre. Por el contrario, Chandragupta se manifiesta envuelto por un sol radiante y una iluminación colorista. Ya desde este momento, las tropas griegas se muestran inmersas en una naturaleza repleta de colores oscuros y grises, atravesando amenazadores desfiladeros y desafiantes montañas, bajo un cielo siempre cubierto de nubes, donde el resplandor de los relámpagos anuncia interminables tormentas. Las escenas están rodadas con una fotografía de textura gruesa y sucia que recuerda la estética de películas como la citada *300* o su complementaria, *300: Rise of an empire* (N. Murro, 2014).⁹⁶

Alejandro apenas abandona el espacio protegido de su tienda, que funciona a modo de palacio de reducidas dimensiones. El lugar está siempre iluminado con tonos de color azul oscuro, lo que permite la formación de abundantes juegos de luz y sombras. De hecho, es muy habitual que el macedonio no muestre el rostro entero, sino que se presente envuelto entre tinieblas, atmósfera que le da un aire mucho más amenazador. En su primera aparición en pantalla —después de la de los títulos iniciales—, lo encontramos sentado, envuelto en una capa que poco a poco se va ensuciando con una lluvia de gruesos goterones de sangre. Su expresión acostumbra a ser sombría y tensa. De nuevo es rubio, pero ahora su cabello en raras ocasiones brilla con la luz del sol.

En *Chandragupta Chanakya* se incide bastante en las desavenencias y los enfrentamientos en las filas griegas, que alcanzan su momento culminante con el intento de envenenamiento de Alejandro por parte de uno de sus generales. En la serie, se detectan muchos elementos visuales que el espectador está acostumbrado a identificar con lo que podríamos llamar la Roma cinematográfica, desde la utilización del color rojo en los uniformes de los soldados y las armaduras que portan hasta la toga blanca ribeteada por una franja púrpura que viste Seleuco o la misma corona de laurel con que adorna su frente.

En esta serie el espectador puede encontrar la que quizás sea una de las representaciones más oscuras, crueles y turbias que el cine y la televisión han ofrecido de

96. También los vincularía a estos títulos el modo de ofrecer algunas escenas de violencia, con combates donde la sangre brota de modo exagerado y forzado, lo que lleva a pensar en una parodia consciente de ese modo de filmar secuencias violentas.

Alejandro III de Macedonia. Lejos de las casi parodias del personaje rodadas en otros momentos, en los episodios de *Chandragupta Chanakya* el general griego transmite la sensación de que en su interior late una fuerza potencialmente más amenazadora que la que deja translucir al exterior.

El penúltimo de los títulos que mencionamos aquí es *Chandra Nandini*, una producción de Star Plus dirigida por Ranjan Kumar Singh. La serie estaba compuesta por 286 episodios de unos 22 minutos de duración, empezó a emitirse el 10 de octubre de 2016 y terminó el 10 de noviembre del año siguiente. Del nutrido reparto, destacamos los nombres de Rajat Tokas en el papel del emperador Chandragupta; Shweta Basu Prasad como la reina Nandini; Manoj Kolhatkar interpretando al consejero Chanakya; Tanu Khan como Helena, la hija de Seluco Nicátor; Siddharth como Bindusara, el hijo y sucesor de Chandragupta, y finalmente el del actor estadounidense Alxx O'Neill interpretando a Alejandro de Macedonia, en una de las escasas excepciones en una producción india donde este personaje está recreado por un occidental.

El argumento del extenso serial —once meses en pantalla y emitido unas cinco veces por semana— gira alrededor del romance entre el fundador de la dinastía Maurya y la princesa Nadini, personaje ficticio convertido en la hija de una figura real, el monarca del norte de la India Mahapadma Nanda.

La presencia griega en *Chandra Nandini* se inicia en el capítulo 7 con la llegada de Alejandro y sus tropas a la India. En esta ocasión, se trata de un personaje con un rol claramente secundario, asociado a lo militar, que aparece en escasos episodios. Por el contrario, la presencia griega en la serie recae en la figura de Helena, hija del general Seleuco Nicátor, que aquí es la primera esposa de Chandragupta y rival de la princesa Nandini en las constantes intrigas palaciegas.

Para concluir este somero repaso, mencionamos la serie de Swastik Productions *Porus*, que empezó a emitirse a finales de noviembre de 2017 y de la que hasta el momento han pasado por la pantalla algo más de un centenar y medio de episodios de aproximadamente 25 minutos de duración.⁹⁷ Esta vasta producción cuenta con un reparto muy extenso, donde aparecen personajes como el rey Poro (Laks Lalwani); Alejandro/Sikandar (Rohit Purohit); su madre, la reina Olimpia (Sameksha); Filipo II de Macedonia (Sunny Ghanshani); Hefesto (Akash Singh Rajput); el emperador persa Darío III (Praneet Bhat); Chanakya (Chetan Pandit), o la princesa Roxana (Aparna Dixit).

Nuestro comentario se centrará de manera sucinta en los primeros 87 capítulos, es decir, hasta el momento del asesinato de Filipo II y el ascenso al trono de Macedonia de Alejandro III. *Porus* se ofrece como una serie ambiciosa no solo por su extensión, sino porque de manera simultánea desarrolla la trama en la India, en el Imperio persa y en la corte macedonia de Pela. Aquí, concretamente, la acción se inicia en el episodio segundo con la llegada victoriosa de Filipo al frente de sus tropas.

97. Aunque los primeros tienen un metraje mayor.

A la hora de abordar los sucesos de Macedonia, llama la atención que *Porus* tenga como referente primero el film *Alexander* (O. Stone, 2004), debido, probablemente, al alcance y a la repercusión mediática que tuvo. No solo se aprecia ese influjo en el aspecto físico de algunos personajes, sino sobre todo porque estos —en especial el trío protagonista— parecen ser una prolongación exagerada y en ocasiones histriónica de los que aparecen en la película de Oliver Stone. Alejandro es como un pelele en manos de la voluntad de su madre, obsesionada e incluso poseída por la idea de hacer de su hijo el monarca más grande que haya conocido el mundo. Aunque, todo hay que decirlo, no se trata de una personalidad monolítica, pues conforme avanza la serie la figura de Alejandro se aleja de la protectora figura materna para aproximarse a Filipo, hasta que este anuncia su enlace matrimonial, lo que aparta definitivamente a Alejandro de toda opción de alcanzar el trono de Macedonia. Esta decisión hará que entonces el joven se entregue incondicionalmente a los intereses e intrigas de Olimpia.

Los primeros capítulos ya muestran la tensa y deteriorada relación entre Filipo y Olimpia, empeorada cuando ella, en el sexto capítulo, anuncia que está esperando un hijo nada más y nada menos que del propio Zeus.⁹⁸

La primera aparición en pantalla de Alejandro como un joven impetuoso tiene lugar en el episodio 17,⁹⁹ y a partir de ese momento tanto él como su madre focalizarán toda la trama macedonia de esta parte del serial. Hay una evolución de su figura, que va desde una crueldad y violencia casi primarias —escenificadas en la atroz ejecución del monarca de Tracia— hasta un autocontrol y una frialdad que le permiten imitar el comportamiento sibilino de su madre. La convicción obsesiva de Olimpia de que Alejandro es hijo de Zeus y de que, como tal, merece un destino superior al del resto de los mortales acaba por apoderarse también de su vástago. Ese destino incluye la conquista del poderoso imperio Persa y la posesión de los confines de la Tierra, es decir, la India.

La transformación de la figura de Alejandro y su conversión en mito viviente se producen en el episodio 66, donde, tras entrar en contacto con una sacerdotisa, el futuro rey de Macedonia penetra en un universo onírico en el que deberá examinar sus verdaderas ansias de poder y certificar hasta donde es capaz de llegar para lograrlas. La pitia le indica que para alcanzar ese destino deberá atravesar a pie un desierto y asesinar a todo ser vivo que se cruce en el camino. Así, Alejandro acabará con la vida, por este orden, de un cactus, de un escorpión, de un águila, de un jabalí, de un niño pequeño,¹⁰⁰ de un león, de su caballo Bucéfalo, de su compañero de armas Hefestión y, finalmente, de su propia madre. La sangre de

98. Lo que provocará, paradójicamente, que Alejandro sea aclamado y vitoreado por sus súbditos antes incluso de nacer, cuando aún está en el vientre materno.

99. Aunque la imagen de Alejandro aparece al inicio de cada episodio —todos empiezan con los rostros enfrentados del rey Poro y el macedonio—, en este se presenta con los cabellos rubios, los ojos azules y un casco dorado en forma de cabeza de felino.

100. Se prefigura de este modo la matanza que se llevará a cabo tras el asesinato de Filipo II, la de su nueva esposa y la de su hija recién nacida, donde participa de modo activo Alejandro.

todos ellos ungará a Alejandro, que ya conoce cuál es el verdadero destino que le aguarda.

Siguiendo también la estela del *Alexander* de Oliver Stone, se advierten en diversos episodios menciones puntuales a la relación homoerótica que Alejandro mantiene con Hefestión.¹⁰¹ Esta es —al menos hasta el momento en que el hijo de Olimpia es coronado monarca de Macedonia— la única alusión a algún elemento erótico relacionado con la persona de Alejandro.

A lo largo de ese casi centenar de episodios, todos los acontecimientos de lo que podemos llamar la parte macedónica de la serie giran alrededor del trío formado por Filipo, Olimpia y Alejandro. El primero se muestra siempre desconfiado, celoso de su mando y amante de los excesos. Su esposa parece, en ocasiones, poseída por el afán de alcanzar un poder desmedido que pueda administrar a través de la figura de su hijo, quien oscila entre la entrega sin condiciones a los planes maternos y las dudas acerca de si es merecedor de ese destino que los dioses parecen tenerle reservado.

Porus alterna la espectacularidad digital con sórdidas intrigas palaciegas. La visión que se ofrece de Alejandro mantiene en todo momento atributos negativos: es violento, cruel, frío, rencoroso y calculador, hasta el extremo de formar parte del complot que va a sacrificar la vida de su padre para situarle en el trono de Macedonia. Aunque la conjura ha sido puesta en marcha por Olimpia, él se adhiere a la maniobra de inmediato. Como ya indicamos páginas atrás, nuestro breve comentario sobre *Porus* se detiene llegados a este punto, cuando Alejandro III de Macedonia es coronado y se dispone a llevar a la práctica el plan del fallecido Filipo de liderar la campaña para conquistar el imperio Persa, etapa imprescindible para llegar hasta las fronteras de la India.

En un análisis desde un punto de vista exclusivamente cuantitativo, resulta evidente que el porcentaje de producciones cinematográficas y televisivas que se ocupan de la figura de Alejandro de Macedonia dentro del global de la producción de la India es más que insignificante, pero no deja de resultar reseñable que esa mínima presencia se haya mantenido en el tiempo de un modo constante desde la década de los años veinte del siglo pasado hasta la actualidad. Ello se debe a que muchas de esas producciones expresan un mensaje patriótico y de exaltación —más o menos acentuado— de los valores de la India. No hay que desdeñar de ningún modo la importancia de la dinastía Maurya a la hora de crear esa primera unificación del país, proceso que coincide en el tiempo con la llegada hasta allí de las fuerzas helenas comandadas por Alejandro y sus generales. La nueva India se gesta y va tomando forma, a la que vez que combate y expulsa al invasor extranjero, y no a uno cualquiera, sino al más grande estratega militar conocido hasta la fecha. De ahí, que ese nacimiento siempre se recuerde asociado a la presencia de Alejandro y a la idea de Occidente que él y los suyos representan. Este hecho contrasta con la escasa huella real que dejaron primero Alejandro y luego su general Seleuco Nicátor en la cultura, la política y la economía de la India.

101. Antela-Bernárdez, 2010: 336 ss.

Este planteamiento encontró, en los años previos a la independencia de la India del control británico, en 1947, un paralelismo con la situación del país en esos momentos, nuevamente bajo el poder de una potencia llegada de Occidente. Del mismo modo que la dinastía Maurya expulsó al invasor, ahora, la nueva India tenía en ese episodio del pasado el ejemplo para refundarse y redefinirse otra vez frente a una fuerza de ocupación exterior. Esa amenaza de un posible *contagio patriótico* alentado por algunas de estas películas explicaría los problemas de distribución que sufrieron algunas. En las pantallas, Alejandro y Macedonia se reencarnaban en el Imperio británico y sus tropas de ocupación, mientras que el retorno de las fuerzas griegas a Occidente podía ser interpretado como un vaticinio del final de la India como colonia británica. Este mensaje no se detecta únicamente en producciones realizadas en los años previos a la independencia, a mediados del siglo xx, sino también en títulos posteriores.

En prácticamente todos los títulos reseñados en estas páginas, la figura de Alejandro aparece caracterizada con atributos negativos, que van desde la crueldad, la violencia o la falsedad hasta el egocentrismo y los comportamientos infantiles y enfermizos, características que en ningún momento anulan o desmerecen sus atributos como estrategia.

Llama la atención que en algunos de los ejemplos la manera de representar físicamente al personaje sigue la tradición de la cinematografía occidental —sustentada en *Alexander the Great* (1956), de Robert Rossen, y *Alexander*, de Oliver Stone (2004)—, que lo muestra rubio para identificar con este color una cierta idea de occidentalidad. Pero yendo un poco más allá, el monarca macedonio va casi siempre asociado a las tonalidades doradas, ya sea en su armadura o en su casco. El color dorado hace también una velada alusión a la ambición y al afán de riqueza que lo embarga y que lo lleva hasta las fronteras de la India.

El comentado mensaje patriótico de muchas producciones no impide que tiempo después de alcanzar la independencia, en 1947, el personaje de Alejandro aparezca envuelto en tramas alejadas de las estrictamente históricas, como protagonista de romances que también desarrollan el argumento de su derrota ante el poder o los encantos de la India, que de alguna manera acaba por conquistarlo.

Para finalizar, hay que subrayar que la alargada y poderosa huella cinematográfica de Alejandro ha eclipsado el episodio histórico protagonizado por su general Seleuco Nicátor. Su fracasado intento por recuperar las posesiones de Alejandro en territorio indio y el posterior tratado con Chandragupta mediante el cual renunciaba a sus aspiraciones apenas han encontrado cabida en la producción cinematográfica y televisiva de la India.

Filmografía

- Chandragupta and Mahatma Chanakya* (Star Film, 1924).
Chandragupta (Abdul Rashid, 1934).
Mathru Bhoomi (Hanumappa Muniappa Reddy, 1939).
Chanakya (Sisir Kumar Bhaduri, 1939).
Chandragupta Chanakya (C. K. Sachi, 1940).
Sikandar (Sohrab Modi, 1941).
Samrat Chandragupta (Jaysant Desai, 1945).
Samrat Chandragupta (Babubhai Mistry, 1958).
Chanakya (Saila Barua, 1959).
Sikandar-e-Azam (Kedar Kapoor, 1965).
Chanakya Chandragupta (N. T. Rama Rao, 1977).
Bharat ek Khoj (Shyam Benegal, TV, 1988).
Chanakya (Shagun Films Creations, TV, 1990).
The fall (Tarsem Singh, 2006).
Royal Utsav (Ravi K. Patwa, 2006).
Chandragupta Maurya (Saga Arts, TV, 2011).
Chandra Nandini (Ranjan Kumar Singh, TV, 2016-2017).
Porus (Swastik Productions, TV, 2017-¿?)



Fantástico Alejandro: las ficciones de pantalla para público infantil y juvenil

Borja Antela-Bernárdez

Desde el punto de vista de esta investigación, cualquier tipo de aproximación con intención de totalidad a la presencia de Alejandro en los medios y la ficción infantil y juvenil podría ser considerada un tanto naíf. Algunas tentativas previas han mostrado la enorme cantidad de posibilidades de análisis en ámbitos como la literatura para niños y jóvenes. Es el caso, por ejemplo, de los brillantes trabajos de Julián Pelegrín.¹⁰² Ciertamente, el propósito de estas líneas, lejos de generar una lista exhaustiva, es más bien revisar las más conocidas o más habituales representaciones de Alejandro Magno en películas, series o productos de animación orientados a una audiencia infantil y juvenil. En efecto, quizás la forma más frecuente en que Alejandro se presenta en la ficción no es otra que el juego de palabras con su nombre, como sucede en el libro infantil *Alexander the Great*, de Hans de Beer y Burny Bos, donde un pequeño ratoncito llamado Alejandro trata de encontrar en su interior la fuerza para ser valiente y abandonar su hogar, con el propósito de obtener comida para alimentar a su familia.¹⁰³

El mismo juego con el nombre de Alejandro aparece en el episodio 40 de *Babar* —serie animada para televisión emitida desde 1991—, titulado «Alexander the Great».¹⁰⁴ Aquí este gran Alejandro no es el rey macedonio, sino el hijo menor de Babar, que no se comporta como un niño irresponsable, sino que muestra el modo en que está creciendo. Otro ejemplo sería el episodio de *The adventures of Zack and Cody*¹⁰⁵ donde Alejandro Magno es el apodo de un joven y excelente bailarín, que además es el villano del argumento de este capítulo. De un modo similar, aunque con notables diferencias, debemos mencionar un episodio sobre Alejandro de otra serie de animación, *Walter Melón* (el personaje resultante para la adaptación a la televisión del cómic francés *Achille Talon* —de nuevo, un juego de palabras, esta vez relacionado con la anatomía de Aquiles y su famoso punto débil). Cuando el Alejandro histórico se encuentra en apuros, enfrentado a una revuelta de sus hombres en la

102. Pelegrín Campo, 2008. Asimismo, Briant, 2016: 293-297. Tal como se ha señalado, la presencia de Alejandro en la cultura popular contemporánea es tremendamente amplia. Una buena prueba de este dato es el trabajo de Djurslev, 2015, sobre Alejandro en la música heavy metal, y los libros de Gómez Espelosín, 2015, y Briant, 2016, así como un número especial de la revista *Rakonto* 1 (2018).

103. A pesar de que el título puede resultar una coincidencia no intencional, algunos elementos señalan ciertos puntos comunes entre el Alejandro histórico y el pequeño ratón Alejandro: el padre del ratoncito ha sufrido ciertas mutilaciones, como también Filipo II, o el hecho de que la salida del pequeñín de su guarida signifique su prosperidad, como en el caso de Alejandro y sus macedonios.

104. Temporada 4, episodio 1.

105. Temporada 2, episodio 25, titulado «Loosely Ballroom».

India, pide ser sustituido y auxiliado por Walter Melón, en la habitual traducción de las habilidades del *Hombre ordinario* (*The ordinary man*): donde Alejandro está bloqueado, Walter Melón sale victorioso. Además, resulta digno de atención destacar que esta visión de Alejandro nos conduce a dos de los tópicos más habituales sobre su personaje. El primero se refiere al conflicto entre Alejandro y sus soldados, y el segundo alude a la presencia de muchos animales en la narración —un elemento frecuente en las ficciones infantiles—, a causa de la presencia del rey Poro y del contexto indio.

Si nos centramos ahora en las aproximaciones biográficas, es decir, las que tratan de la vida y la historia de Alejandro en la pantalla para audiencias infantiles y juveniles, el primer ejemplo que conocemos es el proyecto *Alexander the Great* (2006), dirigido por Daehong Kim,¹⁰⁶ una película animada producida en Italia por Difarm Inc. El film parece tener como única intención explicar la historia de Alejandro a un público infantil. En este sentido, es probable que esta producción pueda relacionarse en cierto punto con la *alejandromanía* desatada por la película *Alexander* (2004), dirigida por Oliver Stone,¹⁰⁷ pero también con la intensa obsesión sobre Alejandro en relación con los conflictos en Oriente Medio, escenario marcado por las operaciones militares dirigidas por EE. UU., con una importante participación de Europa, desde la invasión de Irak en 2003. La película de Kim ha sido desarrollada mediante técnicas infográficas que, sin embargo, no sirven para alcanzar el propósito de un entretenimiento sugestivo, incluso a pesar del indudable valor de la historia que explica: el relato tantas veces tratado desde el siglo iv aC de la vida del conquistador Alejandro. De toda formas, la adaptación histórica deja mucho que desear. Ocasionalmente, podemos ver un montón de detalles que no reciben el tratamiento esperable y, sobre todo, que no responden a ningún tipo de rigor histórico. Tanto Alejandro como la mayor parte de los personajes principales, como el rey persa Darío III, muestran cierta intención de cuidar la historicidad de la apariencia estética en sus vestidos, como queda reflejado en el uso del linotórax por parte de Alejandro, en concordancia con la imagen que conservamos de él en el mosaico sobre la batalla de Issos.¹⁰⁸ Aunque estos trazos de estética son detalles recurrentes a lo largo de la película, probablemente representan el único elemento en el que puede observarse un esfuerzo de rigurosidad histórica. Ciertamente, el resto de la composición estética de los personajes y de los espacios cae en tópicos habituales de la imagen tradicional sobre el mundo griego antiguo, como es el caso del uso de los cascos corintios por parte de los falangitas macedonios del ejército de Alejandro. Del mismo modo, podemos advertir aquí también la influencia del cómic *300* (1998), de Frank Miller,¹⁰⁹ en la forma de lucha del ejército macedonio en combate, dispuesto como si se trata-

106. Años después, en 2007, Kim dirigió un nuevo *biopic* para niños, esta vez sobre san Antonio.

107. Antela-Bernárdez y Prieto, 2008. Berti y García Morcillo, 2008. Wieber, 2008. Pomeroy, 2008: 103-105.

Wieber, 2017. Chaniotis, 2008. Petrovic, 2008. Cartledge y Greenland, 2010. Briant, 2016: 312-324.

108. Plu. *Alex.*, 32: 8-12. Moreno, 2001. Antela-Bernárdez y Prieto, 2008: 276. Antela-Bernárdez, 2018c.

109. Levene, 2007. Lillo, 2008. Beigel, 2012. Lauwers y Huybrecht, 2012.

ra de una melé en un partido de rugby,¹¹⁰ o en una falange cerrada al modo del tes-tudo romano, tan cerca de lo que Miller representaba en su cómic, posteriormente filmado por Zack Snyder en la famosa película *300* (2006), sobre los invencibles espartanos del rey Leónidas.

Por otra parte, la línea argumental del film de Kim de 2006 parece encontrar su base en la información (y en la concepción historiográfica) recogida por Plutarco, con sus anécdotas y *exempla* sobre Bucéfalo o la perspectiva glorificadora sobre Alejandro, concebido como un modelo y, por tanto, con la aceptación de un apacible silencio sobre las partes más oscuras de su historia. Pese a los intentos de justificación, este lado sombrío está muy presente en las fuentes antiguas sobre Alejandro y los horrores y la violencia de la conquista. Igualmente, los enemigos de Alejandro aparecen aquí mostrados como si solo fueran los persas, un modo de evitar la compleja oposición contra Alejandro de muchos pueblos sometidos durante la campaña o la difícil relación que mantuvo con las polis griegas. Además, la película tiene mucho en común con la de Oliver Stone, aunque esta versión animada haya sufrido un evidente y sistemático proceso de sobresimplificación.

Nuestro segundo ejemplo sobre *biopics* es la extraña *Young Alexander the Great*. Dirigida por el especialista en artes marciales Jalal Mehri y con el famoso productor Ilya Salkind (involucrado en grandes producciones como el *Superman* de Richard Donner, entre muchas otras), esta serie es un producto raro, envuelto en el misterio, sobre el cual, tras muchos esfuerzos, no he podido conocer más que unos pequeños detalles. En realidad, tan solo está disponible un tráiler y, de hecho, nadie parece saber si realmente estamos ante una película o un episodio piloto para una serie. Aunque la web Internet Movie databa la producción en 2010, la verdad es que en 2005 la película ya había sido anunciada, pero tanto en 2005 como en 2010 su estatus parece similar al de nuestros días.¹¹¹ Es probable que nunca hubiese sido grabada del todo, y que el tráiler y el metraje sean solo una colección de escenas de una propuesta de serie para la televisión y el público de países del Mediterráneo oriental. En cualquier caso, la idea original de esta producción es una de las más recurridas de este tipo de ficciones destinadas a la audiencia infantil y juvenil: centrar la atención en personajes, ficticios o reales, a través de su infancia o juventud.

Podemos encontrar ejemplos de esta visión adolescente de Alejandro en otros personajes, desde Indiana Jones hasta Superman, sin olvidar producciones quizás más infantiles, como *Scooby Doo* o *Los Picapiedra*. Lo que este tipo de propuestas suele proporcionar es un elemento tradicional del género de la biografía antigua,¹¹² donde una parte de las narraciones se orienta a explicar algunos ejemplos de juventud de la grandeza del personaje biografiado.¹¹³

110. Goldsworthy, 1997. Echeverría Rey, 2011.

111. «IMDB *Young Alexander the Great*», <<http://www.imdb.com/title/tt0390197/>> (08/04/2018).

112. Momigliano, 1971. Petrovic, 2008.

113. Por ejemplo, Cohen y Rutter. Sobre el caso de Alejandro y el cine, *vid.* Nisbet, 2010.

Así, volviendo a este *Young Alexander the Great*, lo que encontramos, aun a pesar de la falta de información, es un argumento que parece querer basarse en una especie de aventuras adolescentes de Alejandro, con el foco puesto en el complejo contexto de las relaciones familiares, y durante el período de sucesión a Filipo. No obstante, los escenarios y la atmósfera general de la ficción son, por decir algo, cuestionables, con una estética en la ambientación y en el vestuario que compone una imagen realmente distante de lo que debió ser la corte macedonia del momento. Prueba de ello es, por ejemplo, la coraza de Filipo, con enormes hombreras decoradas con un sol/estrella (el sol que fue símbolo de la dinastía de los Argéadas), que parece conectada con los trajes habituales de los superhéroes americanos. No solo es un error histórico, sino también una oportunidad de divulgación perdida, ya que la coraza de Filipo es conocida, y bien disponible para su conocimiento y recreación, gracias a los hallazgos arqueológicos de las tumbas de Vergina.¹¹⁴ En cualquier caso, supongo que este simple detalle es solo un aviso de que la corrección histórica no es una prioridad de esta producción, y su intención se orienta a un entretenimiento ligero con una validez histórica menor. Sin embargo, el resultado es también bastante dudoso, y la calidad insondable.

Esta circunstancia queda explicitada cuando vemos y valoramos a Leto, un personaje femenino que acompaña a Alejandro en el film. En cierto modo, su presencia es merecedora de atención. Primeramente, Leto es una invención para esta ficción. En segundo lugar, si consideramos su apariencia, podemos creer que estamos ante una amazona, hecho que podría conectarse con las tradiciones que relacionan a Alejandro con las amazonas, bien conocidas en nuestras fuentes.¹¹⁵ En tercer lugar, la coincidencia del nombre, Leto —figura mítica que probablemente podría haber sido fácilmente asociada a Alejandro en la Antigüedad—,¹¹⁶ con el del actor Jared Leto, que interpreta a Hefestión, el amigo íntimo de Alejandro, en la película de Oliver Stone, quizás nos hace desconfiar de un interés por conectar a la Leto amazona con Jared Leto, Hefestión, y aproximar este *Young Alexander the Great* con la película de Stone de 2004. Solo puedo pensar en una razón para esta extraña vinculación, que no es otra que el rol sexual de Hefestión (Jared Leto) en la película de Oliver Stone, el cual levantó intensas críticas en Grecia, y probablemente en todo el Mediterráneo oriental, así como en diversas audiencias de lo que llamaríamos Occidente.¹¹⁷ Aquí, pues, el *peligroso* atractivo de Hefestión, con sus implicaciones para el público, es

114. Moreno Hernández, 2012: 80-84.

115. Baynham, 2001.

116. Sobre Alejandro y los dioses, *vid.* Antela-Bernárdez, 2007.

117. Una anécdota recogida por Daniel Ogden en su artículo sobre la (homo)sexualidad de Alejandro durante un congreso de la serie *Ancient Macedonia* muestra claramente lo muy actual y presente que es la discusión sobre la sexualidad de Alejandro, y cómo su posible homosexualidad molesta a ciertas personas, que identifican su propio mundo con el del rey macedonio y con el que su conquista construyó. Sobre esto, *vid.* Ogden, 2011. Sobre la sexualidad de Alejandro, además, Ogden, 2009; Antela-Bernárdez, 2010; Antela-Bernárdez, 2012a. Finalmente, Alejandro llegó a convertirse en un símbolo de la comunidad gay (Briant, 2016: 290).

sustituido por una chica, y puesto que las amazonas forman parte de las historias antiguas sobre Alejandro, el personaje de Leto debió parecer una buena forma de resolver este problema.¹¹⁸

Sabemos que el metraje disponible de este film fue rodado en Egipto, y seguramente la financiación fue también egipcia. El cartel promocional ya subraya este marco egipcio, pues muestra las pirámides, aunque sabemos que Alejandro no pisó Egipto hasta que estuvo ya lejos de la adolescencia, etapa en la que se centra el eje argumental de la película, es decir, fuera del marco cronológico de esta producción. Asimismo, la Olimpia mostrada en el metraje disponible tiene una estética más egipcia que epirota o incluso griega. Pese a este tipo de objeciones, es una pena que el proyecto no viera la luz, aun cuando su valor histórico y su calidad fueran menores que las que un público crítico pudiese desear. El pobre argumento, con un Alejandro adolescente, resta a la propuesta buena parte de su posible interés, y la ausencia de un cuidado en el conocimiento y en el trasfondo histórico la convierte en un subproducto sin contenido ni posibilidad de auténtico entretenimiento. Después de todo, lo peor que puede decirse de una película es que sea aburrida.

En el mismo estatus de producción *en proceso*, parece encontrarse el film de animación para televisión titulado *Alexander and Poro*, un proyecto indio producido por Shethia Audio Video Private Limited, que tiene el objetivo evidente de narrar un aspecto clave de la historia de la India: el encuentro entre el rey Poro y Alejandro. La cinta fue dirigida por Rakesh Prasad, previamente también responsable de una película animada sobre el rey del siglo xii Prithviraj Chauhan,¹¹⁹ con características similares a la dedicada a Alejandro. Sin embargo, el film tiene como máximo protagonista no a Alejandro, sino a Poro. De hecho, Poro es representado aquí como una especie de señor de las bestias, amigo íntimo de los animales de su reino (con especial atención a su elefante), conectado con la naturaleza y, por esta misma razón, quizás también con lo divino. Ciertamente, la aventura sigue la tradición que comenzaría con la película *Sikander* (1941),¹²⁰ de la que podemos encontrar diversas reminiscencias en el *Alexander* de Oliver Stone, cuando muestra el encuentro con Poro como momento final de la campaña de Alejandro y, por tanto, un episodio básico de la conquista oriental. Por otra parte, el aspecto de estos dibujos puede ser descrito como vintage, si juzgamos por el metraje disponible. Hasta donde podemos observar, es probable que la base de este relato provenga de fuentes que nada tienen que ver con las evidencias presentes en los historiadores antiguos sobre Alejandro. Sin embargo, debo confesar que el resultado parece bastante más entretenido y desenfado que el resto de producciones que estamos exponiendo aquí.

No obstante, estos tres ejemplos no alcanzan a eclipsar la grandeza de la clásica obra maestra *Reign: The Conqueror*, el famoso *anime* (13 episodios) originalmente

118. En *Reign: The Conqueror* Alejandro también es acompañado por una amazona llamada Casandra (Wieber, 2017: 341).

119. «IMDB *Veer Yodha Prithviraj Chauhan*, 2008», <<http://www.imdb.com/title/tt1552010>> (8/04/2018).

120. Pomeroy, 2008: 104-105. Wieber, 2017: 330-335.

lanzado en Japón en 1999¹²¹ y definitivamente comercializado en Occidente desde 2003.¹²² Basado en una novela de Hiroshi Aramata y producido por Madhouse Productions, supone una excelente propuesta, absolutamente fascinante, sobre la relación de la humanidad con el poder por medio del ejemplo de la historia de Alejandro, pero trasladando la acción de sus aventuras a un contexto futuro, al más puro estilo de la ciencia ficción posmoderna.¹²³ De todas formas, es probable que la inspiración no esté estrictamente relacionada con Alejandro, ya que, como señalaba Aramata, autor de la obra en la que se basa el *anime*, el mito de Nobunaga, guerrero unificador de Japón en el siglo xvi, tiene un gran peso en la idea misma del argumento protagonizado por Alejandro.¹²⁴

Desde este punto de partida, *Reign: The Conqueror* demuestra una vez más cómo el máximo potencial de la historia de Alejandro radica en su múltiple capacidad y plasticidad para ser trasladada y reelaborada a través de nuevas relecturas. Aquí, Alejandro no monta un caballo, sino una nave espacial, pero los elementos básicos de su historia están presentes de un modo inalterable. Por otra parte, la atmósfera y el lenguaje visual, propios del *anime*, no deben confundirnos, puesto que estamos probablemente ante la mejor adaptación a la ficción de la información de nuestras fuentes antiguas sobre Alejandro. Sin embargo, la relectura que encaramos aquí es un auténtico reto, muy personal, que, ante cualquier crítica u observación posible, sobrevive perfectamente al paso del tiempo, quizás precisamente gracias a su fuerte vínculo con el *anime* más tradicional, lo que le permite mantenerse tan atractiva a día de hoy como debió serlo en el momento de su primer lanzamiento. Ciertos elementos habituales en la ficción sobre Alejandro convergen una vez más, como es el tema del poder y, sobre todo, de los artefactos, en este caso, el Platóhedron, cuyo control marca la frontera entre el orden y el caos.¹²⁵ Asimismo, la representación de los persas tiene también mucha tendencia al orientalismo.¹²⁶

Más allá de estos intentos monográficos de acercamiento a Alejandro para públicos infantiles y juveniles, entre otros, la verdad es que su figura ha tenido una presencia destacada en muchas series de animación y en programas de televisión. Quizás el caso más fácil de recordar sería el de *Érase una vez... el hombre*, una serie de televisión con un éxito impresionante, con diferentes secuelas (*Érase una vez...*

121. El título de la primera versión fue *Alexander Senki*. El plan de la película cambió claramente después del episodio 5, a raíz de la entrada en el proyecto de Peter Chung, el hombre que estuvo detrás del éxito de la ficción de MTV *Aeon Flux* y quien encaró el reto de convertir el film en un producto de interés para el público americano. Ciertamente, podemos considerar que Peter Chung triunfó, pese a la complejidad del resultado final. *Vid.* Wieber, 2017: 340-344.

122. Pomeroy (2008: 105) señala que *Reign* fue el primer paso del gigante coreano Samsung en la animación.

123. Siguiendo los datos de la web italiana *Terrediconfin*, puede encontrarse una especie de conexión semántica en el paso evolutivo provocado por el monolito de 2001. *Una odisea del espacio* (S. Kubrick, 1968) y el proceso similar provocado por el sólido platónico de *Reign: The Conqueror*, <<http://www.terrediconfine.eu/alexander/>> (07/01/2017).

124. Pomeroy, 2008: 107.

125. Pomeroy, 2008: 107.

126. Pomeroy, 2008: 109.

el espacio, Érase una vez... el cuerpo humano, etcétera), que desde 1978 y durante buena parte de la década de los ochenta marcó una fórmula de éxito en la difusión del conocimiento histórico, especialmente en audiencias infantiles y juveniles. El personaje de Alejandro aparece en el episodio 5, titulado «Los primeros imperios», donde su conquista comparte espacio con las de otros imperios en Oriente. Así, sigue la teoría evolutiva de los imperios, muy vinculada a la estela de la influencia de Hegel, que tanto impacto ha tenido en nuestra concepción del tiempo y, en concreto, en la percepción sobre el lugar de Alejandro en la historia.¹²⁷ Ahora bien, resulta sorprendente advertir que el siguiente episodio está dedicado a «La era de Pericles», lo que produce cierta incertidumbre y descontextualización en la narración histórica, pues el tiempo de Alejandro debería explicarse después de Pericles. Parece ser que la intención aquí es vincular a Alejandro y su conquista no con la historia de la antigua Grecia y, por tanto, con lo que supuso para el progreso humano (según el sistema hegeliano y la concepción histórica de la serie), sino con los imperios del Antiguo Oriente Próximo. Igualmente, el retrato de Alejandro es aquí también un tópico y, al breve resumen de su conquista (que incluye el episodio de Clito salvando la vida del rey macedonio en Gránico), la narrativa añade un elemento típico de las críticas de su comportamiento, con descripciones que subrayan su peor cara. La personalidad de Alejandro es también explicada como resultado del carácter de sus progenitores: un padre alcohólico, sometido a terribles y violentas pasiones (la sombra de Demóstenes parece aquí planear intensamente sobre la posteridad de Filipo), y una madre mitómana que humillaba constantemente a su esposo al decirle a Alejandro que su auténtico padre era en realidad un dios.¹²⁸ Atendiendo a esta leyenda negra de Alejandro, con su impetuosidad, sus tendencias depresivas, su debilidad de carácter, alcohólico y violento (mostrando el asesinato de Clito, una escena esperable, después de todo, al conectarla con el relato sobre Gránico), el macedonio es descrito como un personaje a medio camino entre la genialidad y la locura, tan extraño e inquietante que sencillamente es imposible comprenderlo plenamente. Entonces, la visión sobre su persona está basada, una vez más, en el simple principio de considerar su conquista como un precedente del Imperio romano, lo que conduce al público a entender la idea implícita de que el único destino posible de Oriente Próximo es en realidad el de ser sometido por una autoridad occidental.

Esta percepción de Alejandro en *Érase una vez... el hombre* tiene una especie de secuela posterior en *Érase una vez... los exploradores*, cuyo lanzamiento tuvo lugar en Francia en octubre de 1996. Pese al lapso de tiempo entre la primera representación de Alejandro en la serie, en 1978, y la nueva, de 1996, la conclusión sobre el personaje no es demasiado diferente. Aquí, cada uno de los grandes momentos de su vida es mostrado en detalle, pero el resultado es el mismo. Es bastante embarazoso observar el mínimo impacto que las nuevas perspectivas sobre

127. Antela-Bernárdez, 2000. Antela-Bernárdez, 2020a.

128. Sobre la cuestión de la difícil relación de Alejandro con sus padres, *vid.* Antela-Bernárdez, 2020b, con bibliografía.

Alejandro han tenido en la ficción, y especialmente el gran trabajo realizado sobre nuestro conocimiento en relación con la continuidad y el cambio entre Alejandro y el Imperio aqueménida, y más aún si tenemos en cuenta que la responsabilidad de estos avances recae en historiadores franceses, como Pierre Briant,¹²⁹ de la misma nacionalidad que la serie.

La sociedad de la información ha creado también diferentes productos sobre Alejandro, aunque debemos decir que la intención aquí no difiere demasiado de la de *Érase una vez el hombre*, disponible todavía en múltiples canales y repositorios de vídeos *online* en internet. De entre estos muchos productos, considero importante mencionar el episodio que la serie web *World Ahoy* dedica a Alejandro. Realizada con un formato de animación que bebe directamente, con claras reminiscencias, de los modelos y estilos creados por Terry Gilliam para *Monty Python's Flying Circus*, la serie *World Ahoy* es una colección de pequeños cortos sobre la historia y sus personajes, dirigida por Vicente Monsonís y producida por Terra a la Vista (Valencia), con distribución de Neptuno Films, una productora de origen catalán creada en 1991. Monsonís es un director habitual de producciones para televisión, tanto de ficción como de no ficción. La intención de *World Ahoy* es amplia, pues engloba 40 episodios sobre muchos y diferentes personajes históricos, épocas y tópicos. En este sentido, el resultado parece interesante, y especialmente notable si lo juzgamos por su valor didáctico y pedagógico, ya que muestra cómo aprendizaje y diversión pueden conjugarse de manera pacífica. Sobre el episodio dedicado a Alejandro (el número 3 de la serie), podemos advertir que el planteamiento estético no pretende mostrar corrección histórica, sacrificada aquí en beneficio de un mayor y más sencillo entendimiento del proceso histórico que se pretende explicar. Las concesiones son habituales y, si tenemos en cuenta lo que se explica, esto no resulta nada criticable (si exceptuamos la habitual perspectiva de los antiguos persas como monstruos: los Inmortales aparecen aquí como hombres-lagarto), pues el producto final es una auténtica lección sobre cómo divulgar la historia antigua de forma entretenida y sencilla.

Pese a las dificultades de comprensión, no querría perder la oportunidad de mencionar el atractivo proyecto *Genikids History*, una producción de Corea del Sur que comparte el ánimo de *World Ahoy*. Esta colección de cortometrajes *online* tiene una enorme cantidad de vídeos, entre los que podemos señalar los dedicados a la historia de Asia oriental. De todas formas, hay disponibles muchos otros de diferentes tópicos sobre la historia universal, de interés para todos los públicos, como es el caso de personajes como Tutankamón o incluso el mismo Alejandro. En nuestra área de interés, el episodio titulado «Dream of Alexander the Great»¹³⁰ (2016) es extremadamente significativo, pues la atención que dedica a la campaña y a los aspectos militares, o incluso al retrato biográfico, es mínimo, con el obje-

129. Briant, 2009. Imanpour, 2013. Imanpour, 2015. Antela-Bernárdez y Zaragoza, 2019.

130. <<https://youtu.be/QsaBhwNwojE>> (04/08/2018). Pese a que conozco la existencia de más vídeos en este canal dedicados a Alejandro, solo he sido capaz de analizar este episodio.

tivo de focalizar-se en el impacto de la conquista durante la época helenística. Así, mediante el uso del fantasma de Alejandro, podemos seguir los diversos cambios culturales (ruptura con la tradición de espacio y movimiento de la escultura griega clásica, gran capitalización de la población en ciudades, difusión de museos, biblioteca de Alejandría) de la difusión del helenismo. Ciertamente, el centro de esta explicación es el reino del Egipto ptolemaico, presentado como difusor y heredero de estas tradiciones.

Finalmente, debemos mencionar las ficciones en las que Alejandro tiene un papel secundario, dentro de una especie de trasfondo, excusa o anécdota que nos sirve (en mi opinión, de un modo más útil que la biografía o las narraciones históricas) para comprender mejor el lugar y el valor de su figura en la cultura popular orientada a públicos infantiles y juveniles. Así pues, el fantasioso *anime* *Yatterman* merece un comentario. Este producto tuvo tres temporadas, cada una con su propio estilo y con diferente arte gráfico, y en cada una podemos encontrar un capítulo en el que Alejandro sale representado. En «Time Bokan Series I» (*Yatterman*, 1975-1976), en «Time Bokan Series II» (*Yatterman*, 1977-1979, episodio 101) y en «Time Bokan Series III» (*Yatterman*, 1981-1982), podemos observar tres tipos diferentes de representación de Alejandro. En los dos más antiguos (Series I y II), Alejandro aparece como un general mayor, barbudo,¹³¹ de un modo que (al menos en Series II) nos recuerda hasta cierto punto las tempranas representaciones cinematográficas de Ciro (como la de D. W. Griffith en *Intolerancia*, de 1916).¹³² En el tercer tipo, en «Yattodetaman», su retrato es más cercano al personaje histórico que conocemos. Sin embargo, pese a estas diferencias, la idea de cada aparición de Alejandro en «Time Bokan Series» es la misma: los héroes viajan en el tiempo y en el espacio hasta un pasado en el que tratan de evitar que los malos se aprovechen de algún objeto poderoso relacionado con Alejandro. Este es el propósito que encontraremos repetidamente en este tipo de ficciones sobre el conquistador macedonio.

Efectivamente, más allá de la breve aparición de Alejandro en *Los viajes de Gulliver* (*Gulliver's Travels*, 1996), una miniserie para televisión en la que el macedonio es representado como un alcohólico y un camorrista, existen dos ejemplos destacados sobre las apariciones de un Alejandro ficticio de carácter secundario. El primer caso es el cómic *Watchmen*, una obra maestra firmada por Alan Moore, con Dave Gibbon como ilustrador y John Higgins encargándose del color, publicado entre 1986 y 1987, que ha sido llevado a la pantalla por Zack Snyder, quien ha llegado a convertirse en un especialista de adaptaciones de cómic a la gran pantalla por medio de la técnica infográfica del *chroma keying*, que ya utilizó en *300*. En la brillante reflexión de Moore sobre los superhéroes, podemos encontrar al villano Adrian (Alexander) Veidt, alias Ozimandías, un personaje inspirado en

131. La apariencia habitual de Alejandro como imberbe ha recibido una atención completa (Alonso-Troncoso, 2010).

132. Sobre el episodio de «The fall of Babylon» en *Intolerance*, cf. Vidal, 2013.

la vida de Alejandro,¹³³ cuyo impacto sobre la humanidad trata de emular Veidt.¹³⁴ Buscando la unidad de la humanidad como vía para resolver los conflictos que nos amenazan, Veidt parece muy cercano a la visión de Alejandro elaborada por W. W. Tarn. La sombra de Tarn todavía es muy alargada, intensamente viva en nuestra cultura contemporánea, pese a los esfuerzos para desmantelarla de investigadores de la talla de Badian e incluso de tendencias biográficas enteras, como la que protagonizaron en las últimas décadas autores como P. Briant o A. B. Bosworth. No obstante, el Alejandro Magno de *Watchmen*, por medio de su *alter ego*, Adrian Veidt, resulta integrable en esta vieja perspectiva.

De un modo similar, aunque con importantes diferencias, podemos encontrar a Alejandro convertido en villano, al menos en la primera impresión, en la película de animación (digital) *TMNT* (2007). Dirigida por Kevin Munroe, esta nueva aventura de las Tortugas Ninja representa a Alejandro como un inmortal llamado Yaotl (cuyo *alter ego* es el oscuro millonario Max Winters), que 3.000 años atrás habría activado una especie de portal a un mundo paralelo para obtener un poder que le permitiese dominar la Tierra. El argumento, como podemos ver, no está muy lejos de cualquier aventura usual en el universo de las Tortugas Ninja, aunque en esta ocasión los oponentes no son Oruko Saki (el peligroso enemigo enmascarado llamado Schredder) o el multidimensional Krang, sino el mencionado Max Winters, quien durante el largo tiempo como inmortal en la historia habría encarnado a diferentes grandes generales y reyes del pasado, como Ramsés, César o Napoleón y, por supuesto, Alejandro. No obstante, y pese a lo que parece una intención fatal, el auténtico deseo de Max Winters/Alejandro es poner fin a su inmortalidad, lo que conduce a sus mágicos generales (poderosas estatuas de piedra que han vuelto a la vida) a traicionarle para ganar para sí esta inmortalidad. Por suerte, Max Winters/Alejandro cuenta con la ayuda de las Tortugas Ninja para luchar contra estos malvados enemigos, en esta emocionante aventura que, como suele suceder en el universo de las más famosas tortugas de Nueva York, termina a ritmo de rap, pizza y *cowabungas*.

Un tercer ejemplo de Alejandro como villano en una ficción infantil/juvenil es el anime *Yu-Gi-Oh! Capsule Monsters*, donde Alejandro, gracias a un collar poderoso, el Millenium Ring (muy similar al símbolo masónico asociado a Alejandro en *El hombre que pudo reinar*, inolvidable obra maestra de John Huston de 1975), puede dominar el mundo. De todas formas, este poder al final corrompe su alma y lo convierte en una figura débil con habilidades mágicas, como la capacidad de separar su cuerpo de su espíritu, que gana entidad propia bajo el nombre de Yami Alexander. Este Yami Alexander es el principal antagonista de los héroes de esta aventura.

En estos ejemplos hemos podido encontrar varios elementos en común. El primero es la atención sobre Alejandro como depositario de un gran poder. El segundo

133. Esta parte de la historia no aparece en la película de Snyder, aunque la vestimenta de Veidt y la ambientación de su guarida polar mantienen el estilo egipcio. Sobre Veidt y Alejandro, *vid.* Taylor, 2016.

134. Alejandro mismo fue una especie de emulador de sus propios héroes de referencia (Antela-Bernárdez, 2007, con bibliografía).

se basa en la idea de que su legado es una especie de guía para el presente. Sin embargo, este poder que define la memoria sobre Alejandro parece que también ha sido un ingrediente recurrente de la cultura popular sobre su imagen como personaje histórico. En atención a esta probable dificultad que las personas dedicadas a la historia desde los últimos 24 siglos han tenido para explicar su éxito singular, Alejandro sigue vinculado con objetos de poder, artefactos mágicos con los que la ficción trata de entender cómo llegó a convertirse en señor del mundo conocido en su época. De hecho, una de estas piezas es el brillante orbe oculto en un lugar de culto de Alejandro llamado el Templo de la Luna. Este es el punto de partida del argumento de *Tomb Raider II. La cuna de la vida* (2003), una película de acción y aventuras, dirigida por Jan de Bont, basada en el videojuego multiventas de la sexi y valiente arqueóloga Lara Croft. El orbe es una llave para desbloquear un antiguo artilugio de poder: la caja de Pandora. Las explicaciones son innecesarias cuando la hábil Lara Croft toma el control de la pantalla, pero lo que este argumento revela para nuestro interés sobre el retrato de Alejandro en la cultura popular es muy interesante.

A estos objetos mágicos y artefactos poderosos, podemos añadir muchos otros, como la coraza (con una especie de serpiente en forma de S en el centro del pecho) atribuida a Alejandro en el discurso de Lex Luthor a un joven Clark Kent en *Smallville*.¹³⁵ Luthor explica que la S del pecho de la coraza es un antiguo símbolo de fuerza y coraje, así que de nuevo encontramos a Alejandro como inspiración para los héroes de todos los tiempos, incluso cuando el héroe en cuestión es el joven Superman. Otro objeto considerado como una especie de reliquia en la ficción es la espada de Alejandro, que, hasta donde yo he podido saber, aparece dos veces en ficciones diferentes: la primera en el episodio «Entry Point», de *Burn Notice*,¹³⁶ y la segunda cuando en medio de una fiesta la espada capta la atención de Bruce Wayne (Batman) y la Princesa Diana (Wonder Woman) en la reciente *Batman vs. Superman* (2016), de nuevo con Zack Snyder como director. Ambas reliquias están probablemente vinculadas con el poder de Alejandro, pero, puesto que a veces la ficción trata de explicar sus éxitos como resultado del uso de objetos poderosos, como sucedía con la caja de Pandora en *Tomb Raider 2*, también podemos encontrar ejemplos de cómo el poder de Alejandro, sin importar de qué manera, sobrevive en objetos relacionados con su persona, como estas armas (coraza, espada...) o incluso su tumba.

De hecho, si hemos de considerar la tumba de Alejandro como uno de los más deseados emplazamientos de la Antigüedad para descubrir en el presente (si juzgamos por las frecuentes noticias que hablan de dicho descubrimiento en distintos medios), la ficción tiene también una gran cantidad de referencias a esta tumba como lugar oculto con poderes y riquezas. Ciertamente, esto es lo que podemos encontrar en la película para televisión *The adventures of young Indiana Jones: Treasure of the Peacock's Eye* (1995, dirigida por Carl Shulz), cuando la historia recupera un montón de ideas ya presentes en *El hombre que pudo reinar*, de John Huston (1975), o

135. Temporada 2, episodio 9, dirigido por D. Carson, emitido por primera vez el 15/01/2002.

136. Temporada 4, episodio 6, dirigido por J. Hunt, emitido por primera vez el 15/07/2010.

en el episodio titulado «Eye of Osiris», del famoso héroe de la serie de televisión *MacGyver*,¹³⁷ donde alguien trata de encontrar la tumba de Alejandro y lo que encuentra dentro de la misma es un incontrolable poder, mayor del que los humanos pueden manejar.¹³⁸

Para finalizar, y como conclusión, hemos podido ver que Alejandro es una especie de símbolo de poder, tal como lo ha sido a lo largo de las épocas, un modelo para los seres humanos y, a la vez, una víctima de lo que implica manejar poderes sobrehumanos. Como un sueño inalcanzable, Alejandro es presentado en las ficciones para público infantil y juvenil de un modo que subraya tanto sus logros sin igual como su incapacidad para evitar ser sometido por las poderosas fuerzas que obraron en sus éxitos. En este terreno, la atención que las ficciones no occidentales han dedicado a Alejandro mediante el *anime* es sobresaliente.

Por tanto, cualquiera puede seguir los pasos de Alejandro, pero nadie parece sentirse capaz de sobrevivir a lo que sus logros podrían implicar. Al final, el precio del poder es la corrupción de aquellos más prominentes, pero esto es también un riesgo inherente al viaje y al camino del héroe.¹³⁹ La gente corriente también puede alcanzar la gloria de Alejandro o sus victorias, como en los casos de los episodios de *Babar* o *Walter Melón*, tan solo tomando su esfera de seguridad y yendo más allá: la autoconfianza es la auténtica llave para la grandeza. Esta es quizás la mayor lección que se extrae de las representaciones de Alejandro en la ficción infantil y juvenil. Ciertamente, como diría el poeta, la conquista de Asia, o similar, está tan solo a un paso ante nosotros.

137. Temporada 6, episodio 14, dirigido por M. Vejar, emitido por primera vez el 02/04/1991.

138. Finalizado este trabajo, el profesor Julián Pelegrín me señalaba otros episodios donde aparece Alejandro que no he podido incorporar al análisis, pero que he decidido mencionar igualmente. Alejandro aparece como personaje en el *anime* *Fate/Zero*, donde además se da una versión del famoso cuadro de Le Brun sobre la entrada de Alejandro en Babilonia; en *Phineas y Ferb*, temporada 4, capítulo 7, titulado «Nudo problemático», y finalmente en *Hércules. La serie animada*, en un capítulo titulado «Hércules y los niños».

139. Wieber, 2017: 343.

Alejandro en los videojuegos

Borja Antela-Bernárdez

Dentro de las múltiples manifestaciones de la tradición clásica en el mundo moderno, los videojuegos siguen siendo un campo de interés menor, aunque creciente. Diversos aspectos de este ámbito han ido llamando la atención de la comunidad investigadora, y los trabajos se han multiplicado en la última década.¹⁴⁰ Sin embargo, pese a la sempiterna obsesión de Occidente por Alejandro, no hay hasta ahora sino muy pocos estudios de la imagen de la figura histórica del rey macedonio en este tipo de ocio digital.¹⁴¹ La intención de las siguientes líneas es revisar la presencia de Alejandro en los videojuegos. Si bien trataremos de analizar a continuación este aspecto de la pervivencia de Alejandro en nuestro tiempo, lo cierto es que, como suelo hacer, prefiero atender a mostrar las tendencias interpretativas más que la exhaustividad de la revisión, siempre difícil en el caso de Alejandro. Trataremos pues, en lo posible, de los juegos más representativos en detalle, y también de aquellos que muestren opciones de observación de formas específicas de entender al rey macedonio y que puedan servir de utilidad para dibujar un marco general.

Alejandro entre la historia

Si bien el universo de los juegos de pantalla es casi infinito, con una enorme cantidad de productos que se expanden constantemente a lo largo de la historia del videojuego para alimentar la cultura *geek* y *pop*, podemos rastrear a Alejandro desde un momento muy inicial de este cosmos. Así, ya en la década de los ochenta, época clave de la difusión doméstica de los ordenadores personales y de las consolas, podemos encontrar a Alejandro como uno de los personajes del juego *The ancient art of war* (1984). Es un juego de estrategia en tiempo real —precursor de los de este tipo que vendrán más adelante—, donde veremos, según los elementos básicos de la experiencia gamificable y virtual de la guerra, como son las diferentes unidades de un ejército, sus formaciones posibles y sus diversos puntos de fuerza/debilidad. Así, dentro de los niveles de dificultad, podemos escoger a personajes «históricos» como Atenea, César, Genghis Khan, Sun Tzu o el mismísimo Alejandro,¹⁴² que serán los generales de las tropas de la persona que juega, cada uno con su propio estilo de combate y su estrategia.¹⁴³

140. Por ejemplo, Chapman, 2016; Rollinger, 2020.

141. El único trabajo que conozco hasta la fecha es el de Morenza, 2018.

142. *Vid.* Pomeroy, 2008: 95.

143. Fuente: <https://archive.org/details/msdos_Ancient_Art_of_War_1984> (28/01/2020).



Personajes en *The ancient art of war* (1984).
Alejandro es el segundo por la izquierda, línea superior.

Como veremos, este simplísimo esquema es la base de mayor tendencia de aparición de Alejandro en los juegos, como símbolo de general y líder militar destacable, aunque paralelo o equiparable a una serie de personajes similares de la historia, como Napoleón, Carlomagno o Patton, por citar algunos. Ciertamente, el planteamiento no remite en modo alguno a Alejandro como personaje histórico, sino a su carácter simbólico, como ejemplo (casi *exempla*, en el sentido que los antiguos daban a este término) de conquistador invencible. No podemos considerar que esta mirada ayude a comprender la complejidad de Alejandro, su historia o sus circunstancias, ni el legado de su campaña por Asia, en absoluto. De hecho, estas especificidades de su recorrido histórico quedan seguramente diluidas en favor de las similitudes con los otros personajes a los que se lo equipara. Esta tendencia será un tópico en las representaciones del Alejandro gamificado.

En cierto modo, Alejandro aparece muy a menudo considerado como una especie de marca en el tiempo, como la representación de una época, una señal cronológica y un símbolo de una era. Si a esto le sumamos que en muchas de las figuraciones de nuestro tiempo Alejandro ha sido asociado al ejercicio de la guerra y a su carácter invicto, encontraremos que la mayor parte de sus apariciones en los videojuegos se dan en juegos de estrategia y evolución histórica. Hasta cierto punto, podríamos decir que este tipo de presencia podría retrotraerse a tendencias teóricas en la interpretación histórica que, como mínimo, se inician en Hegel y Droysen,¹⁴⁴ según las cuales la historia se divide en una serie de fases o épocas que suponen pasos evolutivos para la humanidad.¹⁴⁵ Entre estos ciclos, Alejandro sería el final de una etapa y el principio de una nueva, con un protagonismo esencial en el devenir. Así, es como encontramos a Alejandro en la mayor parte de las representaciones videojugables.

144. *Vid.* Antela-Bernárdez, 2000; Antela-Bernárdez, 2020b.

145. Pomeroy, 2008: 97, «But victory is shown to be insufficient by itself Unless a new, just society replaces the old, there will be no real change».

La lista de juegos en los que Alejandro aparece como líder, conquistador y héroe que conduce a la humanidad, o al menos a la humanidad controlada por la persona que juega, es probablemente difícil de abarcar. Siguiendo la estela de *The ancient art of war*, de 1984, debemos mencionar aquí el juego *Age of empires*, cuya primera versión llegó al mercado en 1997. Su lanzamiento y sus secuelas, revisiones, extensiones y ampliaciones posteriores han marcado intensamente el modo de concebir los juegos de estrategia en tiempo real para pantallas y su evolución. En la serie *Age of empires*, encontramos todos los elementos propios de esta idea de gamificación de la historia, por medio de una propuesta a quien juega que combina gestión y obtención de recursos, desarrollos tecnológicos, tropas de diferentes tipos, cierta estrategia y personajes conocidos (aunque algunos son inventados, como si la historia no proveyese del más rico catálogo conocido de personajes reales para abastecer la ficción de la propuesta). Además, por una parte, se incluyen datos históricos e informaciones que pretenden ofrecer cierto contexto histórico, lo que quizás podría considerarse formativo o educativo, y, por otra, se dota al juego de su propio espacio argumental. Sin embargo, este contexto y el espacio histórico-argumental son conducidos por el equipo responsable del juego en beneficio del mismo, y no en favor de la historia, por lo que las licencias, las relecturas, etcétera son frecuentes. Ciertamente, esta situación podría llevarnos al eterno debate con relación a las representaciones históricas dentro de la ficción y, más aún, a la oposición en la ficción histórica entre ambientación y corrección histórica.

Son muchas las representaciones de historias y obras clásicas, o simplemente del pasado, y muchas ya han sido analizadas en las páginas precedentes. En otros momentos he reflexionado ya sobre la superioridad de la ambientación por encima de los hechos. En el cine, por ejemplo, una película sobre personajes y hechos ficticios puede funcionar mejor que una sobre acontecimientos históricos bien conocidos si la ambientación responde correctamente a la imaginación colectiva sobre la época en cuestión. Quizás es cosa de empatía¹⁴⁶ o, simplemente, de que en la ficción aquello que actúa es la imaginación y no la razón lógica o el saber histórico. En cierto modo, esto no es nuevo, ya que los antiguos, en sus representaciones ficticias sobre el pasado, como podrían ser las tragedias griegas, tenían presente este valor de la imaginación colectiva y de la empatía por encima de los hechos. En aproximaciones sobre las representaciones modernas de la tradición clásica, también es habitual señalar los errores históricos,¹⁴⁷ tarea encomiable y útil, pero de nuevo tenemos ejemplos en el Mundo Antiguo de transgresión de los hechos en la narración ficticia, e incluso de modificación de elementos propios de lo relatado en beneficio del argu-

146. Es el problema también eterno en la relación de las personas con la historia, entre la conexión con un individuo frente a la dificultad de empatizar con datos de colectivos masivos o grupos numerosos. Por ejemplo, una película sobre una sola persona víctima de la Soah tendrá seguramente más éxito que un producto donde no se dé la empatía individual. He tratado algunas de estas cuestiones, en clave teórica, en mi *Historia viva* (Antela-Bernárdez, 2020a).

147. Un magnífico ejemplo, muy meritorio, de este tipo de trabajos es el de Gracia, 2019.

mento o del efecto en el público, como cuando Sófocles hace que su Edipo rey se arranque los ojos ante la tragedia del protagonista, algo que el mito no recogía. Esta discusión, pues, parece poco resoluble, pero obviarla no nos acerca más o mejor a comprender cómo funcionaban las representaciones de ficción sobre la tradición clásica y la historia en general.

Volviendo, pues, a Alejandro y a su imagen en *Age of empires* como paradigmática de los elementos que después se repetirán de manera tradicional en muchos otros juegos, podemos decir que el rey macedonio es considerado aquí en su doble clave de militar y civilizador. El primer *Age of empires* (Ensemble Studios, 1997, junto con Microsoft Game Studios), que tiene como escenario histórico las edades del Bronce y del Hierro (con una expansión posterior sobre el Imperio romano), proponía al jugador que resolviese el escenario final del juego dirigiendo a Alejandro contra los persas en Asia Menor. En la primera versión, este era el último episodio de la campaña sobre Grecia (denominada «Glory of Greece»). Si bien en un principio el episodio se denominó «Wonder» (*maravilla*, uno de los ítems que quien juega puede construir como culminación del desarrollo de la comunidad/civilización que controla), posteriormente fue renombrado para titularse efectivamente «Alejandro Magno» («Alexander the Great»). En dicho escenario, el reto propuesto es hacer frente a dos oponentes controlados por la máquina: por una parte, las fuerzas del griego Cambises (?) y, por otra, las del fenicio Darío (?), mientras un tercer contingente, el de los persas, también ocupa el territorio. El jugador debe construir una maravilla en su civilización y evitar que los otros agentes del juego, Cambises y Darío, edifiquen la suya, mientras lidia con los persas.

Vale la pena detenerse en las dos descripciones introductorias del episodio. La primera, de cuando el episodio se titulaba «Wonder»,¹⁴⁸ pone el acento en la historia del siglo iv aC, al señalar la *Anábasis* de Jenofonte como punto de partida de los intentos de los griegos de invadir Asia.¹⁴⁹ En cambio, la segunda, que aparece en la edición de 2017/2018 (*Age of empires: Definitive edition*),¹⁵⁰ cuando el escenario pasó a llamarse «Alexander the Great», parece atender más a la idea de la larga duración, al conectar a Alejandro ya no con el contexto del siglo iv aC, sino sobre todo con los

148. «The return of Xenophon and the 10 000 Greek mercenaries in 400 BC revealed many weaknesses within the Persian Empire, but not until now could anything be done about it. The Greeks have been united under you, Alexander of Macedon. You have marched into Asia Minor and are now surrounded by your enemies. You've got them just where you want them. Destroy first the great Wonder built already by the Lydians and then destroy the Phoenician Wonder. Beware of Persian interference with your campaign. Wage successful war against Persia and her allies and you will be known hereafter as *The Great*». Fuente: <[https://ageofempires.fandom.com/wiki/Wonder_\(campaign\)](https://ageofempires.fandom.com/wiki/Wonder_(campaign))> (28/01/2020).

149. La aventura de Jenofonte protagonizaba, de hecho, el episodio 7 de la campaña sobre Grecia, justo el anterior al de Alejandro, por lo que la referencia quizás daba coherencia y conectaba con la línea histórica del argumento. El episodio 7 sobre la *Anábasis* se mantuvo igualmente en la segunda versión de 2017.

150. Esta edición es simplemente una remasterización y remodelación del *Age of empires I* original, junto con su expansión *Rise of Rome*, originalmente publicada en 1998, en la que además los macedonios ya adquirían una posición como pueblo con identidad y características propias en el juego.

enfrentamientos entre griegos y persas,¹⁵¹ que en cierto modo han marcado la atención de muchas ficciones sobre la historia de Grecia desde los atentados del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York.¹⁵² Ciertos elementos de esta segunda descripción son curiosos, como la afirmación de que, pese a la superioridad numérica, los persas eran desorganizados, descoordinados y cobardes, en un ejemplo magnífico de lo que Saïd definió en su *Orientalismo*.¹⁵³ Hay que tener en cuenta que la propuesta de *Age of empires* se basa en cierta percepción de la historia característica de la idea del *Volkgeist* —espíritu de los pueblos—, propia de Herder y Hegel, que marcó el inicio de la idea de pueblo histórico desde el siglo xix, donde cada pueblo (término a menudo asimilado a una civilización) tiene unas características y unos elementos innatos que definen su identidad. Lo cierto es que parece que, a través de la frecuentemente difícil identificación de los aqueménidas —por desconocimiento popular— con los persas antiguos, la mimesis desde este oscuro retrato de estos persas con los posteriores persas modernos, y sobre todo con los actuales habitantes de Oriente Próximo, nos devuelve en muchos sentidos a la relación de Occidente con este territorio en las dos últimas décadas. Además, nos traslada a la Guerra contra el Terror (*War on Terror*)¹⁵⁴ de la Administración americana bajo la presidencia de George W. Bush Jr., así como a los conflictos posteriores que la actuación militar de la OTAN ha desencadenado en países de Oriente. En cierto modo, esta percepción nos recuerda que las representaciones culturales, como también las ficciones sobre la tradición clásica, no son sino respuestas puntuales a las preocupaciones y las situaciones del presente y, por tanto, responden a la idea que tiene el público, por los informativos y por otros canales de divulgación, sobre la realidad que lo rodea.

Si dejamos a un lado las licencias narrativas, como los nombres de Cambises para un líder griego en Asia Menor o la denominación de fenicio para Darío, y si no pensamos mucho en el poco conocimiento que el juego proporciona sobre estos oponentes —se reafirma así la idea de que no son dignos de explicación o de que el jugador ya debe saber todo lo que necesita sobre ellos para enfrentarlos—,¹⁵⁵ lo

151. «War! The rivalry between Hellas and Persia has reignited after the irruption of the Macedonians into the region, and the Greeks have been united under you, Alexander of Macedon. You have dauntlessly marched into Asia Minor and are now surrounded by your enemies. Although they are numerous, they are disorganized, uncoordinated, and cowardly —no match for your disciplined forces. Seize the initiative and defeat them individually before they can prepare forces. Seize the initiative and defeat them individually before they can prepare their defenses. Victory in this campaign will etch your name into the pages of history for eternity!». Fuente: <https://ageofempires.fandom.com/wiki/Alexander_the_Great> (28/01/2020).

152. *Vid.* algunos de los capítulos de Hanson, 2011. El planteamiento de Hanson me parece cuestionable (Antela-Bernárdez, 2011). Asimismo, *vid.* Liu *et al.*, 2009.

153. Saïd, 2009.

154. Howe y Müller, 2012. También Antela-Bernárdez, 2014; Howe, 2015.

155. Si bien el juego no informa sobre estos enemigos, con la idea de que el jugador quizás ya tiene todos los conocimientos pertinentes para enfrentarlos, si hace alguna pedagogía sobre Alejandro. Ciertamente, ello nos muestra qué parte o qué bando histórico forma parte de nuestro bagaje y cuál no. Esto, de nuevo, nos remite al orientalismo y, en el contexto de nuestro presente, a la idea de la *lucha de civilizaciones*, entre otros planteamientos: *Vid.* Antela-Bernárdez, 2011.

cierto es que del significado histórico de Alejandro se resalta su aspecto militar y cultural. De algún modo, se omite la vertiente romántica del Alejandro aglutinador de culturas o creador del primer imperio universal Oriente-Occidente. Por otra parte, la circunstancia de que la misión se base en la construcción de una maravilla también genera cierta confusión a ojos de un historiador. Ciertamente, Alejandro fue un gran constructor, sobre todo de ciudades, pero pocas son las maravillas que podemos atribuirle directamente. Al fin y al cabo, la edificación más memorable de Alejandría, el Faro, fue obra de los ptolomeos. Quizás esta perspectiva pretenda encarnar en Alejandro ciertas prácticas de los gobernantes unipersonales que proliferaron en Asia Menor desde el siglo iv aC, con el especial ejemplo de Mausolo y su Mausoleo, situado en una ciudad, Halicarnaso, que Alejandro asedió duramente. Esta conexión entre Alejandro y el Mausoleo volverá a aparecer en otros juegos, como en *Age of Alexander*, que revisaremos posteriormente.

Siguiendo la estela de *Age of empires* y de su propuesta de juego histórico, muchos productos han planteado una idea similar, con cambios mayores o menores, pero sin grandes diferencias en esencia del concepto histórico subyacente y de la imagen del macedonio. El mismo Microsoft Game Studios aprovechó el motor de juego de *Age of empires* para desarrollar *Age of mythology* (2002), centrado en el desarrollo de civilizaciones a partir de figuras mitológicas y fuerzas divinas. Aquí, pese a la ausencia de Alejandro, encontramos elementos que nos remiten claramente a la tradición macedonia o al mundo helenístico, como las unidades militares de los hetairoi y de los hipaspistas, ambas asociadas en el juego a la cultura griega, o el Faro de Alejandría, un edificio que en el juego pertenece a la cultura egipcia, sin más explicación. Sin embargo, el auténtico oponente de *Age of empires* como propuesta de juego de pantalla no es otro que el exitoso *Civilization*. Creado por Sid Meier en 1991, el juego propone una estrategia por turnos (quizás la gran diferencia de planteamiento con relación a *Age of empires*), donde quien juega debe ir desarrollando su civilización de acuerdo con una idea de devenir histórico que tiene una clara base en el concepto tecnológico. Ciertamente, la percepción de que el desarrollo tecnológico es la base del avance de la historia se ha convertido en una concepción comúnmente aceptada a muchos niveles, y los estudios tradicionales de historia de la guerra (o *warfare studies*) han reforzado este aspecto.¹⁵⁶ No es de extrañar que esto sea así en nuestra cultura moderna de corte capitalista, pero dista mucho de ser totalmente real, o fiel a lo que la historia parece mostrar. Por otra parte, esta idea conlleva una consecuencia, secundaria aunque capital, como es la necesidad de expansión y colonización para el desarrollo de las civilizaciones, de nuevo algo que merecería la pena cuestionar,¹⁵⁷ pero que en los juegos de estrategia (por turnos o en tiempo real) configura la base de su acción.

La saga *Civilization* ha ido mejorando gráficos, opciones, unidades de juego e información histórica a lo largo de sus muy numerosas versiones. De entre las ocho

156. Vid. Echeverría Rey, 2010.

157. Pomeroy, 2008: 102-103.

ediciones del juego (la última publicada en 2016), Alejandro aparece hasta *Civilization VI* como personaje dentro de la narración de la fase de cultura griega, junto con Pericles o Gorgo. De todas formas, la presencia de Alejandro es preeminente, pese a que la capital de Grecia en el juego es Atenas. En 2016, *Civilization VI* incluye ya a Alejandro como líder macedonio, con sus propias características y unidades. La habilidad única en el juego de la cultura macedonia es la «fusión helenística», lo que ciertamente supone un cambio. Asimismo, los macedonios cuentan con una unidad militar propia, los hipaspistas, formada por hombres equipados con grandes escudos y lanzas, que sirve para acompañar a la infantería (de tipo griego, no macedonio) como cuerpo de apoyo.¹⁵⁸ También disponen de los hetairoi, caballería pesada,¹⁵⁹ así como de una edificación específicamente macedonia denominada *basiliké paides*, utilizada como barracones de entrenamiento.

Con relación a los hipaspistas, como también sucedía en *Age of empires* o en *Age of mythology*, lo cierto es que, pese a la base teórica (quizás inconsciente) de que la historia avanza tecnológicamente, no se presta atención a la auténtica revolución militar que sirvió de base a la hegemonía de Macedonia: la falange, equipada con sarisas y panoplia ligera. Se equiparan, pues, los ciudadanos-soldados de las polis griegas con los falangitas macedonios, pese a su enorme diferencia, y no solo militar. Esto priva al jugador de muchos conceptos interesantes, también en cuanto a las opciones de juego relacionadas con la guerra. Respecto a los hetairoi, no se especifica en ningún momento que estemos ante la caballería aristocrática de Macedonia, ni que esta no fue la mejor con la que contó Alejandro, sino la tesalia.

Por otra parte, la institución, no la edificación, de los *Basiliké Paides*¹⁶⁰ servía a los reyes macedonios para educar a los hijos de la nobleza y formarlos en cuestiones políticas, diplomáticas, de protocolo y militares. Este organismo también ofrecía la posibilidad de generar vínculos personales entre ellos mismos y con el rey, lo que generaba confianza e intimidad en el grupo de *pares* que gobernaría y aconsejaría al monarca una vez los *paides* adquiriesen la edad adulta. Además, este grupo podía ser empleado como rehén, llegado el caso, por la corona, para facilitar la cooperación de los señores territoriales de la aristocracia macedonia con el trono. Convertir esta institución en una simple edificación parece simple y, si bien contribuye a un conocimiento mayor de la idiosincrasia macedonia frente a la griega, también elimina el foco sobre las influencias orientales en la corte de los reyes de Macedonia, pues sabemos de organizaciones similares previas, por ejemplo, en la Persia aqueménida.¹⁶¹

Como líder, Alejandro tiene una serie de ventajas en el juego. La más destacable es que las ciudades bajo su gobierno no sufren *war weariness* (decepción/agotamiento), un elemento del juego que se produce ante conflictos continuados, presión de guerra o derrotas, y que supone una desventaja que debe tener presente quien

158. Se obvia así la excelente versatilidad del cuerpo de hipaspistas o sus características propias como unidad militar.

159. La coincidencia aquí con la presencia de estas unidades en *Age of mythology* parece digna de mención.

160. Sobre los *paides* macedonios, la bibliografía es extensa: Hammond, 1990; Carney, 2007; 2008.

161. Briant, 1990.

juega en su estrategia. Cuando se controla a Alejandro, se está exento de esta preocupación.

Merece la pena detenernos un momento en la idea de la *hellenistic fusion*, que aparece como habilidad única de los macedonios. Ciertamente, mucho se ha escrito desde antiguo sobre si Alejandro tenía o no un auténtico plan político¹⁶² y sobre su intención de un imperio universal. Para nuestra época, esta idea tiene como máximo exponente a W. W. Tarn, quien con un éxito incontestable planteó la imagen de un Alejandro romántico que pretendía unificar el mundo bajo un gobierno de la razón, la libertad, la ciencia y la cultura. Tarn seguramente pensaba aquí en el imperialismo británico, tan elegante, racional y refinado, pero la misma idea, pese a los muchos trabajos que la han desmontado,¹⁶³ sigue teniendo un eco difícil de desarmar en la actualidad, tal como podemos percibir con detalle en la película de Oliver Stone sobre Alejandro en 2004. Sin embargo, en este planteamiento quedan en el tintero, o bajo la alfombra, la forma de dicho dominio, la eminente autoridad macedonia sobre cualquier otra élite, la sumisión de enormes colectivos y culturas, y la pérdida de sus señales identitarias y culturales frente al imperialismo colonizador, por mencionar solo algunos aspectos que podrían servir como reflexión en este tópico sobre Alejandro.

El resto de juegos que plantean a Alejandro como escenario o episodio en un marco más amplio, de carácter estratégico, ya sea en tiempo real o por turnos, podrían amoldarse a cuanto hemos esbozado aquí para *Age of empires* y *Civilization*. Si bien la lista es larga, merecen una mención los siguientes productos: la serie *Empire Earth* (estrategia en tiempo real, seis ediciones, entre 2001-2007); *Rise of nations* (2003, con diferentes versiones posteriores, como *Rise of nations: Thrones and patriots*, en 2004, *Rise of nations: Rise of legends*, en 2006, o *Rise of nations: Tactics*, finalmente cancelado, además de la *Extended Edition*, de 2014); *Rise and fall: Civilizations at war* (estrategia en tiempo real, 2006) y *0 AD* (2009).¹⁶⁴

En *Empire Earth*, la aventura de Alejandro ocupa varios escenarios¹⁶⁵ de la campaña sobre historia de Grecia,¹⁶⁶ y aquí puede revisarse la agenda básica de la historia del personaje: desde su juventud, con la creación de la Liga de Corinto tras sofocar las revueltas en Grecia con la destrucción de Tebas, pasando por Gránico, Issos, Tiro, Gaugamela y la captura de Babilonia, hasta el paso por las Puertas Persas y la toma de Persépolis. La importancia, o reclamo, de Alejandro en el juego queda

162. Sobre esto se ha generado una gran discusión, de la que he resumido contenidos y aspectos, así como reflexiones propias, en Antela-Bernárdez, 2018a.

163. Badian, 1958. Bosworth, 2019.

164. *0 AD* es un juego de estrategia en tiempo real, de código abierto, que se inició como proyecto para *Age of empires II* en 2000, aunque nunca llegó a integrarse en el mismo y acabó adquiriendo entidad propia.

165. Después de los escenarios que cubren desde la Guerra de Troya hasta la Guerra del Peloponeso.

166. La campaña griega es la primera del juego, seguida por la campaña inglesa durante la Guerra de los 100 años, la campaña alemana ambientada en la Primera Guerra Mundial y la rusa, situada en 2018 (cuando el juego se publicó en 2001).

subrayada por su protagonismo en la portada del mismo, aunque sorprende advertir una barba en su rostro.¹⁶⁷

En *Rise of nations*, Alejandro tiene una preeminencia específica en la versión de 2004, *Thrones and patriots*, que incluye una serie de escenarios/campañas de «conquista del mundo», entre los que encontramos uno dedicado específicamente a él. Aquí, Alejandro puede decidir si destruye o no algunas ciudades, o si conquista ciertos territorios, teniendo en cuenta que el impacto de esta opción afecta las situaciones de juego posteriores (mayor intensidad del enemigo, posibilidad de alianzas, etcétera). El hilo histórico es bastante detallado en cuanto a los episodios de la campaña, que van desde la pacificación de Tracia, la unión de los griegos, Gránico y Halicarnaso, las Puertas Cilicias, Issos, Tiro, una batalla en el Nilo, Gaugamela, Persia, la Roca Sogdiana, la batalla de Jhelum (Hidaspes, de hecho) hasta un episodio final denominado «Crazy Alexander». Asimismo, teniendo en cuenta que el juego propone un escenario global (el Mediterráneo antiguo), incluye como opción escenarios que no pertenecen a la historia de Alejandro, pero que uno puede encontrar y en los que puede participar: las Guerras Samnitas, Megale Hellas (Magna Grecia, quizás una opción para hacer de Pirro, pero con Alejandro), Desert Trek (Gedrosia), Raciones Cortas (Low Rations), la captura de Darío, el tren logístico de alimentos y una aventura sobre pillaje y botín.¹⁶⁸ Pero, como (casi) siempre en este tipo de ficciones de pantalla de estrategia, la guerra es el único factor histórico, central en la concepción del pasado.

Rise and fall: Civilizations at war basa su argumento histórico en el i milenio aC, con dos propuestas de campaña diferentes: una dedicada a Alejandro y otra, ficticia, a la liberación de Egipto por Cleopatra. Con gráficos notables y escenas cinemáticas dignas de una película de animación, el juego tiene un fuerte atractivo, pese a algunos errores de corrección histórica en los equipos de algunos efectivos, especialmente en el caso de los persas, a medio camino entre lo exótico y lo árabe. Sin embargo, el relato de Alejandro tampoco se escapa de la ficción, puesto que el enemigo del macedonio aquí no es Darío, sino Memnón,¹⁶⁹ descrito como hermano de Alejandro. Una vez más me sorprende la necesidad de alternar ciertos hechos históricos que de por sí tienen validez en la narración con elementos ficticios que no parecerían *a priori* necesarios. Por otra parte, existe una larguísima tradición oriental medieval del relato histórico sobre Alejandro en el que habría sido hermano de Darío,¹⁷⁰ pero este no parece ser el caso de *Rise and fall*. Además, la preeminencia de Memnón en muchas ficciones sobre Alejandro, como evidencia por ejemplo la película de R. Rossen (1956), podría justificar sencillamente que fuera el oponente del joven conquistador, sin inventar vínculos familiares entre ellos. La atención en el juego pone

167. *Vid.* Alonso Troncoso, 2010. Asimismo, en Antela-Bernárdez, 2007, he señalado también algunos aspectos de esta temática.

168. Sobre la campaña asiática de Alejandro como espacio de enriquecimiento y pillaje, *vid.* Antela-Bernárdez, 2015.

169. Heckel, 2006: 162, s. v. «Memnon».

170. *Vid.* Nawotka, 2018.

énfasis en el aprendizaje de Alejandro como rey, con una historia que comienza con el asesinato de Filipo. Siguiendo el consejo de Aristóteles,¹⁷¹ Alejandro somete a los griegos aliado con Parmenión. El juego propone episodios de ficción, como la captura de Alejandro por parte del enemigo. En esta ocasión, escapa luchando en un anfiteatro, obtiene un arma mágica llamada el *arco de Heracles* y acaba con el asedio de Tiro, donde el rey capturaría a su enemigo-hermano Memnón y lo ejecutaría. La atención pues no está en el enfrentamiento con Persia, y lo cierto es que Alejandro es aquí una excusa para atender a la formación del héroe. Por otra parte, la fecha de edición del juego podría ponerse en relación con el impacto de la película de Oliver Stone (2004). Asimismo, la nafta que recubre las flechas del *arco de Heracles*¹⁷² del juego podría tener algún vínculo con la percepción del Oriente contemporáneo y con el control de sus recursos petrolíferos. Precisamente, en 2006 Sadam Huseín era ejecutado.

0 AD contempla, dentro de la sección que dedica a la Grecia antigua, tres «facciones»: los atenienses, los espartanos y los macedonios. Los macedonios, además, figuran también en el apartado dedicado a los diádocos, por lo que en su presencia en la época clásica pueden emplear algunas de las herramientas o características que el juego ofrece para los reinos helenísticos. Entre estas, destacan los talleres poliorcéticos para maquinaria de guerra,¹⁷³ así como ciertas estructuras de bonificación, como la posibilidad de construir *metrópolis helenísticas*, investigar *reformas militares* (que permiten el acceso de mayor cantidad de efectivos militares, sin coste) o *ligas helénicas* (que dan beneficios en combates contra ejércitos griegos y persas, pero no contra fuerzas romanas), o el uso de una formación militar denominada Syntagma (unidades de piqueros). Pese a todo, las sarisas, como suele ocurrir, siguen aquí desaparecidas. Por otra parte, es interesante señalar que una de las opciones de juego de los macedonios es la helenización, lo que nos lleva de nuevo a esa consideración, ya mencionada, de Alejandro y los macedonios como puente entre culturas, y también a la visión romántica, ya descrita, del imperialismo de Alejandro. Asimismo, los macedonios pueden construir una maravilla, de nuevo el Mausoleo de Halicarnaso, aunque, como sabemos, este edificio poco tiene que ver con Alejandro o con el helenismo. Puesto que el juego incluye una civilización del Punyab, el Imperio Maurya, se incluye también la batalla del Hidaspes —de nuevo, como en *Rise of nations*, denominada batalla de Jhelum—, pero dentro de la campaña Maurya y no en la de Alejandro estrictamente. El dato es, sin embargo, ahistórico, pues el Imperio Maurya surge inmediatamente después de Alejandro. Por otra parte, cabe preguntarse otra vez por la influencia de la película de Oliver Stone (2004) en la

171. *Vid.* Chroust, 1973: 125-132, con reflexiones al respecto.

172. Esta arma mágica lanza flechas recubiertas de nafta. El arma habitual de Heracles ha sido siempre la pica o la maza, aunque la identificación del rey macedonio con su antepasado es un tema bien conocido. *Vid.* Antela-Bernárdez, 2007, *passim*. Por otra parte, también es conocido el episodio en que Alejandro parece descubrir un pozo de petróleo (Arr. 4.15.7-8).

173. La importancia de Macedonia en la investigación y el desarrollo de herramientas e ingenios poliorcéticos fue fundamental (Antela-Bernárdez, 2012b; Antela-Bernárdez, 2018b).

percepción popular sobre Alejandro, ya que la representación del Hidaspes que recoge la película es equívoca. El espectador sin más datos puede pensar ante la pantalla que Alejandro fue allí derrotado, cuando esta constituye una de las más interesantes y complejas estrategias que el joven macedonio tuvo que encarar.¹⁷⁴

Quizás lo más interesante de *O AD* es la posibilidad, por su carácter de código abierto, de crear, por parte de la comunidad de personas jugadoras, campañas y escenarios propios. De hecho, esta dinámica aparece en el resto de los juegos, y muchas han sido las aportaciones y las ofertas de campañas sobre Alejandro en estos casos —incluso desde *Age of empires*—, para generar propuestas de gamificación de la historia de Alejandro dentro de los marcos propios de los recursos de cada juego. Sin duda, esto ha permitido a muchas personas adaptar los contenidos ofertados por cada juego a situaciones más fieles a la historia de Alejandro o, simplemente, a lo que esperaban de ella.

Alejandro como estrategia: *wargames* de pantalla y *hex maps*

Si bien la mayor parte de las apariciones de Alejandro en los videojuegos se da en relación con una historia más amplia, también existen diversos juegos en los que Alejandro es el único protagonista. A continuación, revisaremos los más importantes.

Dentro de estas propuestas de juego sobre Alejandro propiamente, podemos distinguir dos tipos. El primero, quizás más simple o sencillo, es el resultado, más o menos complejo, de la adaptación al formato de juegos de pantalla de los productos de *wargames* sobre Alejandro.¹⁷⁵ En este caso, destacan tres: *The great battles of Alexander* (1997), *Tin soldiers: Alexander the Great* (2004) y *Ancient battle: Alexander*.

Enfrentarse a *The great battles of Alexander* supone ciertamente un viaje al pasado en lo que refiere a los videojuegos. Los avances tecnológicos, los diferentes motores de juego, la mejora de gráficos y cinemáticas, el desarrollo de detalles y la calidad también de las máquinas de juego, etcétera pasan una gran factura a la mayor parte de los juegos conforme pasa el tiempo. En los juegos basados en planteamientos derivados de los *wargames* de tablero, la disminución de atractivos y el envejecimiento son más acusados, si tenemos en cuenta las producciones más modernas. No obstante, puesto que el sistema de juego es común a todos los *wargames*, sean de tablero o de pantalla, las personas que disfrutan dedicándoles su tiempo de ocio tienen la ventaja de que el juego simplemente cumple con las expectativas, ya que solo traslada la acción del tablero a la pantalla.

En *The great battles of Alexander*, basado en la tecnología de los *hex map*, encontramos un juego antiguo, donde los detalles y los gráficos son poco definidos, en beneficio probablemente de la focalización de quien juega en la experiencia misma

174. Devine, 1987.

175. Sobre Alejandro en el *wargame*, *vid.* Durán Roso, 2018.

de la estrategia de juego. El terreno es muy poco detallado, así como las unidades de combate y, por tanto, las diferencias entre las mismas. Se proponen diez batallas de Alejandro. Seguramente, estamos ante un juego que sirve como referente e inspiración de muchos que vinieron después, pero su única atención está en una propuesta que mezcla una historia eminentemente política con la oferta jugable de escenarios militares, tan propia del *wargame*. Sin embargo, las explicaciones históricas son brevísimas y poco precisas, lo que deja a quien juega la posibilidad de imaginar el contexto histórico. Así, la descripción del juego propone cosas como «Capture the crowns of kings and pharaohs» (sic) o «Crush the defiant Persians», sin señalar, por ejemplo, que esa intención de derrotar a los «desafiantes» persas no fue producto de un reto persa, sino de un deseo de expansión macedonia. Por otra parte, el juego (como también, posteriormente, su heredero *Ancient battle: Alexander*) permite controlar fuerzas opuestas, como los persas, lo que quizás podría alimentar la versión y la visión contraria de la guerra, pero la narración es eminentemente griega, y esto afecta a las opciones de comprender el lado persa del conflicto. El problema, como veremos en el resto de los casos, es que, si bien la propuesta pretende emular a Alejandro, un conocimiento exacto sobre su forma de encarar las batallas no ayuda en modo alguno a superarlas, por lo que la experiencia misma, como reto, de ejecutar sus estrategias («Can you match the strategic brilliance of Alexander the Great? Can you conquer the known world?», reza la descripción) es, en sí, inalcanzable. Sin embargo, el juego fue bien recibido por los medios especializados y las críticas que tuvo fueron exitosas, lo que se considera loable.¹⁷⁶

Respecto a *Tin soldiers: Alexander the Great* (2004), encontramos una diferencia en la estética y en algunos elementos de juego, pero la dinámica y la idea son similares a *The great battles of Alexander*. De nuevo, la base es un *hex map* y, por ende, los *wargames* de tablero.

De hecho, el título nos remite a los soldaditos de plomo y a las miniaturas, y también a la recreación de batallas, un campo con un amplísimo mercado de negocio y que a su vez tiene un enorme número de seguidores mundiales. La idea de estas unidades aparece señalada de manera explícita en el juego, donde los diferentes componentes de las fuerzas de los ejércitos son representados con un pequeño soporte de base, como si fueran miniaturas digitalizadas.

Por otra parte, el juego cuenta también con el uso de cartas, lo que de nuevo nos remite a la intención de digitalizar una experiencia de juego en tablero. Dichas cartas permiten a quien juega emplear diferentes herramientas en su beneficio (por ejemplo, una es la del miedo). Asimismo, el juego propone también personajes, algunos de los cuales son ficticios. El hecho de que puedan reemplazarse ciertos personajes a gusto del jugador, una posibilidad que seguramente abre opciones y amplía apreciaciones específicas, significa también una forma más de alejarse de los acontecimientos que conocemos, aunque evidentemente estamos ante una propuesta que pretende sencillamente jugar a la historia.

176. Por ejemplo, la revista *Byte* lo señaló como «juego del mes».

Entre los diferentes oponentes de Alejandro, junto con los tradicionales (griegos, persas, indios), también se incluyen los egipcios, lo que resulta sorprendente teniendo en cuenta lo que sabemos de la campaña macedonia en Egipto. Más chocante es que, a pesar de todo, la intención del juego sea didáctica,¹⁷⁷ si tenemos en cuenta las muchas licencias que presenta. Por último, en diferentes momentos es evidente que la estética de algunos aspectos del juego pretende acogerse a la tendencia marcada por la película de Oliver Stone.

Desarrollado en 2019 para cualquier soporte digital (también portátiles, mediante Android), *Ancient battle: Alexander* es un juego de estrategia por turnos basado en *wargames*, donde el objetivo es ir pasando cada una de las campañas propuestas para jugar con Alejandro. Así, todo el conjunto muestra un detallado repaso por la vida militar del personaje.

El juego se basa en una serie de escenarios con muy poco detalle geográfico,¹⁷⁸ lo que quizás se deba a la época en que fue creado, pero que ciertamente responde también a la intención misma del juego, donde lo único que importa es el movimiento de tropas, la captura de ciudades y el choque de ejércitos. Cada unidad tiene un rango de movimiento y puede desplazarse por unas casillas del terreno, como si se tratara de un tablero. Al jugar, se realizan las acciones (movimiento, combate) por turnos, y acabado el propio se realiza el del oponente (máquina o jugador en línea). El juego permite además elegir entre ambos bandos y, por tanto, da la opción de vivir en el otro lado de la campaña de Alejandro, es decir, con los persas, algo que, como hemos visto, no es nada habitual en las ficciones de pantalla sobre Alejandro.

La propuesta de campañas se centra en cuatro escenarios históricos: Grecia,¹⁷⁹ Persia,¹⁸⁰ Angosto Tule¹⁸¹ y la India.¹⁸² *A priori*, sorprende la atención en el juego a la campaña tracia, pero el detalle que permite sobre la vida militar de Alejandro es, a mi juicio, interesante. En segundo lugar, en la campaña persa, también choca el interés por las Puertas Persas, que, como veremos, volverán a tener protagonismo en otros juegos posteriores. Por último, la relación entre las fases propuestas dentro de la campaña sobre Bactria/Sogdiana (el Angosto Tule) y las de la India puede conducir a equívoco, pues tanto el Jaxartes como la Alejandria Eschate están, de hecho, en Bactria-Sogdiana. Asimismo, el escenario denominado Arigaenum 327 BC hace referencia a la campaña de asedios y sumisión de Sogdiana, pero el nombre igual-

177. Descripción del juego: «The battle scenarios and troop placements are based on real historic events with entertaining, educational, and non-fiction cut-scene storytelling». Fuente: <<https://www.matrixgames.com/game/tin-soldiers-alexander-the-great>> (28/01/2020).

178. Sobre el paisaje antiguo en los videojuegos, *vid.* André, 2011.

179. Con las siguientes batallas: Chaeronea, Haemus River, Lyginus, Ister River, 1st Pelium, 2nd Pelium, 3rd Pelium, Thebes.

180. Con las siguientes batallas: Granicus, Sagalassos, Issus, Gaugamela, Megalopolis, 1st Persian Gates, 2nd Persian Gates.

181. Con las siguientes batallas: Spark of War, Persian River, Sparta Calling, The Watering Hole. En este contexto, sorprende el uso de Tule, considerada una región lejana en los extremos del mundo por la geografía antigua, para referirse en principio a las campañas de Alejandro en Bactria/Sogdiana.

182. Con las siguientes batallas: Jaxartes, Alexandria Eschate, Arigaenum, 1st Hydaspes, 2nd Hydaspes.

mente resulta confuso. Además, las coincidencias en el nombre de algunos escenarios (Lyginus, Arigaenum) con los que aparecían en *The great battles of Alexander the Great* (1997) señalan una enorme deuda de vínculo entre ambos juegos, en la que probablemente este es una nueva versión mejorada, pero basada en los mismos conceptos. En cualquier caso, podemos considerar que la oferta y la posibilidad de entrar en la vida militar de Alejandro son amplias.

Cabría esperar que la experiencia de juego de dichos escenarios también permitiese cierta exhaustividad, así como corrección, sin embargo, de ningún modo es así. En primer lugar, las tropas a disposición en el juego se dividen, mayormente, en bloques un tanto uniformes, e incluso informes, puesto que no hay un gran detalle sobre los elementos que las diferencian. En el juego encontramos infantería (ligera —para escaramuzas—, media y pesada), arqueros diversos y caballería, además de elefantes y carros. Si nos centramos en la infantería, se echa de nuevo en falta cierto detalle, sobre todo la diferencia entre hoplitas y hoplitas macedonios. No hay sarrisas, una vez más, y esto convierte hasta cierto punto la experiencia, si jugamos históricamente, en algo que no es lo que fue. Si un juego se define a sí mismo por tratar de recomponer (y hasta quizás de dar lecciones, si tenemos en cuenta la atención a la estrategia y a los mapas de batallas históricas de instituciones como West Point),¹⁸³ lo cierto es que la falta de definición de los detalles que realmente configuraron los puntos fuertes y débiles de la historia militar a la que está dedicado supone un auténtico hándicap. Y esto se advierte, de nuevo, en el enfrentamiento entre lo que sabemos o lo que fue y lo que el juego propone. De nada sirve conocer la estrategia de los macedonios, por ejemplo, en una batalla tan compleja como Queronea, por no mencionar Issos o Gaugamela, puesto que la experiencia de juego no plantea al jugador el reto de recomponer la batalla, sino de jugarla dentro de una especie de emulación del terreno original que no siempre es tal, es decir, que no podremos ganar actuando como lo hizo Alejandro en su momento para vencer, porque el juego no está programado para este desafío.¹⁸⁴ Si la intención es recrear una historia centrándonos solo en un aspecto de la misma, como es el militar, tal vez valdría la pena que los datos fueran correctos. Por último, cabe decir que, si bien se puede jugar con ambos bandos, las brevísimas narraciones introductorias no muestran la misma disposición de neutralidad, sino que están redactadas con la mirada griega como punto de partida, lo que sin duda afecta a la percepción de quien juega sobre el papel de cada bando en la historia.

Debemos sumar a los productos analizados el reciente *Field of glory II: Immortal fire* (2017). El juego es una secuela, cuya primera parte, de 2009, es una adaptación a la pantalla de un *wargame* de tablero y miniaturas, con un resultado ciertamente notable. Completamente basado en la evolución político-militar de la Antigüedad

183. Sus mapas de batallas antiguas son excepcionales. En España, algunos han sido publicados dentro de Antela-Bernárdez y Vidal, 2012, con permiso de West Point.

184. Aquí no estoy de acuerdo con la afirmación de Morenza (2018: 118), que defiende la posibilidad de usar las tácticas de Alejandro en el juego como único modo para superar las batallas del mismo.

—desde la conquista del reino de Lidia y la formación del Imperio aqueménida hasta la victoria de Alejandro, y desde los diádocos hasta Roma—, el juego plantea, mediante la mecánica de turnos, una serie de escenarios históricos y de batallas en una aproximación más a la guerra antigua. Además de permitir elegir el bando para cada enfrentamiento, se incorporan escenarios imposibles (*what if*), como la lucha entre Alejandro y Roma, por ejemplo. Cada ejército tiene un cuidado diseño estético, muy correcto, pero para los macedonios persiste la dificultad de incorporar las sarisas, entre otras cosas. Alejandro, como los diádocos, tiene a su disposición elefantes, además de hoplitas ligeros (ificrátidas), e incluso puede *construirse* la Agema, el cuerpo de élite que acompañaba al joven conquistador.

Asimismo, el juego plantea el uso de unidades combinadas (por ejemplo, jinetes con piqueros) como mejor forma de imponerse, algo que de nuevo acerca la experiencia a la compleja realidad de la estrategia antigua, pese a lo mucho que se pierde siempre en el camino.

Por último, aunque no está dedicado directamente a Alejandro, no podemos dejar de lado aquí *Hegemony gold. Wars of Ancient Greece*, un juego de estrategia en tiempo real protagonizado por Filipo II de Macedonia.¹⁸⁵ En este caso se propone tanto el ámbito típico de carácter estratégico de combate de ejércitos como el control y la gestión de recursos y ciudades. Asimismo, el cuidado en los detalles estéticos es magnífico, y las diferentes recreaciones del terreno resultan notables, pese a su simplicidad. No obstante, desde el punto de vista del análisis histórico, existen dos características que convierten este producto en excelente. El primero es ciertamente la precisión geográfica: todo el territorio aparece profundamente detallado, con las ciudades griegas y macedonias, los ríos y los montes, y quien juega puede sentirse en medio de las descripciones de Arriano o Diodoro sin dificultad. Así, la historia cobra vida ante los ojos en el terreno geográfico. El segundo elemento notable es la corrección histórica, pues acompañamos a Filipo desde el inicio de su reinado y vamos haciendo frente a cada uno de los retos políticos y diplomáticos que conocemos en su historia, como el ataque y la posterior retirada de Bardilis, o la eliminación del pretendiente Argeo, con apoyo ateniense. Resulta un placer jugar y observar que todo lo que conocemos de la historia de Filipo va sucediendo ante nuestros ojos.

Ser Alejandro: más allá de la estrategia

Además de los *wargames* de pantalla de base *hex maps*, muchos otros productos han tenido como protagonista a Alejandro. Hasta cierto punto, es probable que todos hayan surgido tras la estela de la *alejandromanía* generada por la película de Oliver Stone, que ha desatado la atención sobre Alejandro en todos los campos, desde las

185. Su título original fue *Hegemony gold. Philip of Macedon* (2010), posteriormente actualizado, con la opción de jugar en escenarios de la Guerra del Peloponeso, y lanzado con el título de *Hegemony gold: Wars of Ancient Greece* (2011).

exposiciones y los estudios académicos hasta su presencia diversa en ficciones de consumo.

En este sentido, el primer título a reseñar no es otro que el juego oficial de la película de Stone. *Alexander* (Windows, PC), juego de estrategia en tiempo real, plantea una serie de opciones de juego individual, como son las campañas, las misiones y las escaramuzas, la cuales resultan especialmente interesantes, ya que en cualquier otro juego de este tipo (como *Starcraft*, por poner el ejemplo más conocido) formarían parte de un escenario dado planteado por la máquina. No obstante, aquí el término *escaramuza* (*skirmish*) parece dirigirnos —en el caso de Alejandro, con ciertos aspectos de su estudio en relación con la lucha contra la guerrilla, tópico historiográfico que ha recibido atención diversa—, de nuevo, desde la historia antigua hasta el campo de los hechos contemporáneos. En cuanto a las misiones, se plantean como propuestas específicas de reto, con tintes de explicación histórica de la vida de Alejandro y con unas circunstancias y unos objetivos planteados por la máquina para un solo escenario.

En cuanto a los ejércitos y el juego, lo primero destacable es la aparición, finalmente, de las sarisas. Puesto que ya en la película esta formación aparece claramente representada, el juego recoge con acierto este aspecto, que tan poco espacio ha tenido en el resto de ejemplos jugables del presente análisis. En este sentido, la estricta corrección histórica, en ocasiones desmesurada, a mi juicio, de la película tiene su eco en su versión gamificada. También Alejandro aparece con su armadura brillante, un aspecto que ha recibido atención por parte de algunos especialistas.¹⁸⁶ Sin embargo, todas estas correcciones históricas pierden parte de su encanto en la experiencia de juego, ya que los ejércitos macedonios, por ejemplo, no pueden formar efectivamente como lo hubiesen hecho en su tiempo, y el motor de juego los organiza por columnas, como sucede en la mayoría de juegos. Por lo demás, la recreación del terreno de juego, del territorio antiguo, podría considerarse pobre. Por momentos, se tiene la sensación de estar jugando con una versión de *Age of empires* actualizada a lo que el juego pretende, que es recrear lo mostrado en la película. La narración histórica es, en sí, derivada de los hechos recogidos por el film.

Más completo y complejo resulta el juego *Rome total war: Alexander*. Inicialmente concebido como una expansión de *Rome total war* (2006), acabó siendo lanzado como un juego completo en 2014, con un mayor número de unidades y facciones y con un mapa más amplio, desde Grecia hasta la India, para acoger completamente la historia de las campañas del rey macedonio. Aquí también existen dos posibles formas de juego. Una es la campaña *Macedonia*, en la que solo jugamos con los macedonios de Alejandro para recrear su historia de conquista y las batallas históricas, en las que se permite (en algunas) decidir de qué parte queremos jugar. La oferta de batallas históricas contempla Queronea, Gránico (contra Memnón de Rodas), el asedio de Halicarnaso (en el que Memnón encuentra la muerte), Issos, Gaugamela e Hidaspes. En estas luchas, si Alejandro muere o se retira, se pierde el

186. *Vid.* Alonso Troncoso, 2019.

juego. Efectivamente, este factor parece aproximarnos a la realidad histórica, pero solo en cierto modo. Al fin y al cabo, en el caso de Queronea, como también en el asedio de Halicarnaso, sabemos que los macedonios usaron la estrategia de la *falsa retirada* para atraer al enemigo y posteriormente contraatacar-lo con fuerza, una táctica frecuente en la Antigüedad.¹⁸⁷ En cuanto a la campaña *Macedonia*, el objetivo es conquistar treinta provincias, entre las que además debe obtenerse el dominio sobre algunas ciudades específicas, como Tiro, Halicarnaso y Babilonia, y también de ciertos territorios del norte de Macedonia, en Tracia e Iliria. Puesto que el juego se basa en el sistema de estrategia por turnos, existe un máximo de cien turnos para ganar la campaña, es decir, conquistar el mundo a la manera de Alejandro. En este sentido, cabe decir que, quizás por su formato de turnos, el juego se enmarca claramente en un diseño similar al de otros juegos provenientes del *wargame* —como *Ancient battle: Alexander*—, y que el mapa geográfico-político de Grecia y de Oriente resultan pobres para la riqueza de detalles y recursos que ofrece en general.

Por otra parte, las facciones son numerosas, y podrían enriquecer la experiencia de juego y la percepción sobre la historia que la alimenta. Así, junto con los habituales griegos, persas e indios, además de los macedonios, aparecen un buen número de bárbaros del norte, como los tracios, los ilirios, los escitas y hasta los daha. La atención sobre estos pueblos resulta, en cierto modo, curiosa y notable. Sin embargo, en la auténtica campaña de Alejandro, no tuvieron la importancia que se les da en el juego, pero ciertamente amplían su narración y sus opciones.

El detalle de los terrenos de juego es encomiable, así como la experiencia de participación en la batalla y los elementos de las unidades militares. Sin embargo, nos encontramos aquí con mucho de lo que hemos avanzado en el resto de títulos. Por una parte, resulta chocante la homogeneidad en las unidades militares. Realmente, el desarrollo técnico del juego es excelente, y cada unidad militar cuenta con una descripción detallada que ayuda mucho a dotar de contenido histórico y alimentar la imaginación de quien juega para poder participar activa y conscientemente en el planteamiento estratégico de las batallas. Así, por ejemplo, el ejército macedonio dispone de unidades de agrianos, con sus jabalinas y su escudo ligero. Lo mismo ocurre si nos acercamos a la infantería macedonia, la cual, ahora sí, va equipada con sarisas, con linotórax o corazas ligeras y con todos los componentes que la convirtieron en la unidad de combate que conquistó el mundo. Algunos detalles podrían considerarse meras licencias, como el hecho de que los jinetes macedonios, correctamente representados montando sin sillas, se sienten a lomos de sus caballos sobre pieles de leopardo, un animal difícil de imaginar en la Macedonia del siglo iv, por no decir en la de cualquier otra época.

Desgraciadamente, esta riqueza de detalles se extiende y se derrama sobre otras unidades, de manera que advertir cómo las tropas griegas de infantería marchan en el terreno (por ejemplo, de Queronea) con sarisas es, como mínimo, chocante. Y lo mismo sucede con la caballería de las ciudades griegas, que recibe el título en su

187. Antela-Bernárdez, 2013, con bibliografía.

descripción de caballería real, algo difícil de encontrar en una polis griega, y menos si estamos hablando de Atenas o de Beocia. Un título donde su máximo atractivo es la corrección, la posibilidad y el detalle en la recreación de la guerra fracasan, al no permitir que cada unidad o cada ejército se enfrente en los escenarios históricos tal como lo hicieron. Lo mismo ocurre con la estrategia, pues tratar de jugar la batalla de Queronea de la manera como sucedió resulta imposible, no ya por el hecho de que Alejandro aparezca al frente de la caballería (cuando sabemos que combatió con la infantería),¹⁸⁸ sino porque la retirada para atraer al enemigo supone la pérdida directa de la misión.

El último de los títulos que consideraremos en este apartado es *Sparta II. Las conquistas de Alejandro*. El juego ha aparecido con diferentes títulos (*Age of Alexander*), y hereda la mecánica, los gráficos y el diseño de escenarios de su antecesor, *Ancient War: Sparta*, también denominado a veces *Fate of Hellas* (2007). Probablemente, este surgió a raíz del éxito del film histórico *300*, de Zack Snyder, y *Sparta II*, a remolque de *Alexander*, de Oliver Stone. En el juego controlamos a Alejandro, desde la muerte de su padre, y el peligro de la oposición por la sucesión al trono. De hecho, el inicio de la narración comienza con un encuentro entre Alejandro y Aristóteles que no deja de recordar algunas de las escenas de la película de Oliver Stone. En este sentido, el hilo argumental del juego, que por momentos tiende a ser fiel a lo que conocemos, es habitualmente esquivo y simplista. Alejandro, por ejemplo, habla de Darío como una amenaza en movimiento, en avance contra Grecia, al inicio del juego, lo que lleva al jugador a considerar a los persas como un ejército activo, y no como un contendiente al cual los macedonios llevaron la guerra. Por otra parte, Alejandro habla a menudo de liberar al pueblo griego de gobernantes especuladores, tiranos, amasadores de fortuna a su costa, en un diálogo que tiene mucho de populista y de simplista, pero que no se acoge ni a lo que fue, ni a lo que podría ser, ni siquiera a las ideas de nuestro tiempo, sino que quizás pretende simplificar al máximo una historia que, por sí misma y sin modificaciones excepcionales, ha tenido vida y valor suficiente para sobrevivir enérgicamente durante más de dos milenios. Ya no estamos ante el Alejandro romántico, influencia de Tarn, sino más allá. Y lo cierto es que esto afecta, de alguna manera, la credibilidad misma de la narración, que se complica la vida para tratar de dotar de coherencia una historia inventada, superpuesta a la historia real, que queda sometida y ensombrecida por los injertos, sin que por eso pueda considerarse mejorada, sino al contrario.

El juego en sí es muy simple. Existen una serie de edificaciones, entre las que destaca el Mégaron (sic), que genera y entrena a los esclavos, responsables de la edificación del resto de construcciones del juego. Si bien Alejandro aparece en diversos momentos liberando a esclavos del dominio de sus enemigos,¹⁸⁹ no existe la misma reflexión sobre sus propios esclavos. En los diálogos del juego, la idea de

188. Ma, 2008.

189. Existe una larguísima tradición de percibir a los persas como esclavos en la historiografía, la filosofía de la historia y la cultura popular (Antela-Bernárdez y Zaragoza, 2020).

liberar a la población y de un Alejandro liberador, comprometido con las libertades, se opone a la presencia, fundamental en la mecánica del juego, de los esclavos que erigen los elementos constructivos de nuestros campamentos.

Dentro de la campaña, cada fase permite, según la propuesta de la máquina, unas u otras construcciones. Asimismo, existe la necesidad de recolectar algunos recursos, como son oro y mineral, pero no sabemos a qué mineral se refiere y, por tanto, no podemos entender por qué es necesario recolectarlo. Cada unidad o edificio requiere un coste en mineral y metal. En cuanto a las unidades militares, de nuevo tenemos cierta versatilidad en la oferta, según el escenario, aunque lo más habitual son los falangitas griegos (con espada más que con lanza, pese a ser los espartanos, y posteriormente los macedonios, los únicos que llevaban espada en su panoplia usualmente) y los honderos. La capacidad de los esclavos para recoger armas del enemigo —recuerda un poco los usos de Aníbal hasta Cannas— permite a quien juega equipar tropas con panoplias enemigas, lo cual es curioso pero también raro.

Por otra parte, el juego no acepta mucha estrategia de combate, y las tropas se mueven de un modo a menudo simple, sin la posibilidad de *jugar* a la estrategia con este Alejandro. Además, en muchas ocasiones, no hay diferencias esenciales entre las tropas o las edificaciones de un bando y otro, y estas variantes solo se dan en aspectos étnicos: cuando las tropas son persas o egipcias, por ejemplo, su vestimenta es diferente. Esta circunstancia nos lleva a un punto controvertido, como es la imagen de los persas en el juego, claramente asociada más al ámbito de la Persia medieval, y por tanto a la imaginación colectiva sobre el mundo árabe, que a la realidad histórica de la Antigüedad. En algunos aspectos, en la representación de Persia, incluso puede percibirse animalidad, bestialidad, pues cuando mueren sus soldados emiten como un gruñido, un sonido parecido al de un animal. Sin duda, aquí funciona, entre otras cosas, la influencia de la película de Zack Snyder *300*, que ha construido un imaginario conceptual sobre los persas muy duro, completamente alejado de la realidad.

El juego tiene una serie de constantes, como capturar recursos, aldeas y ciudades, lo que refuerza la imagen de Alejandro *Poliorketes*, asediador de ciudades, pero la experiencia de la propuesta no incluye las batallas, lo que hasta donde hemos visto es un lugar común en los juegos sobre el conquistador macedonio. Por ejemplo, en Issos, el objetivo tiene poco que ver aquí con la batalla, ya que la finalidad del episodio es capturar la ciudad. Podríamos decir que el juego puede resultar entretenido, aunque también bastante monótono, porque la propuesta, con cambios de escenario, es más o menos la misma y los elementos para conjugar también.

Asimismo, el juego propone episodios inventados más allá de los términos históricos de la vida de Alejandro, lo que supone para quien juega la oferta de un montón de escenarios y retos —con personajes que nunca existieron o contra Alejandro—, ideados aquí para la ocasión, como si en la vida de Alejandro no hubiera suficientes personajes a su alcance a los que recurrir para crear una ficción. A la luz de lo que sabemos, campañas como la revuelta egipcia contra Alejandro resultan difíciles de comprender en términos históricos, pero hacen que el juego sea, como mínimo, más largo. Sorprende que uno de los escenarios sean las Puertas Caspias —hemos visto

que son recurrentes en algunas representaciones de juego sobre Alejandro—, pero quizás es porque suponen un paisaje de desfiladero que alimenta la imaginación pop. No es el único punto coincidente con algunas narrativas de sus predecesores, ya que también encontramos en la ciudad de Halicarnaso la preocupación por el Mausoleo, que hemos visto que es un elemento redundante en este tipo de ficciones. Y se echan en falta, de nuevo, las sarisas, que aparecen en algún momento, pero no como falange, sino como simple equipo de los soldados (de nuevo las limitaciones de los motores de juego para presentar una falange en formación como eran las de las batallas de los antiguos).

En cualquier caso, el juego no ahonda en la experiencia histórica de Alejandro, pues, si tuviera cualquier otro título de un personaje de ficción inventado para la ocasión, sería completamente válido (quizás más todavía). De toda formas, existe un claro vínculo entre algunas escenas, algunas ideas y la estética del juego, y la atmósfera creada para la película de Oliver Stone. Al fin y al cabo, Alejandro, además de dominar el mundo, vende, siempre vende.

En este contexto, sobra hablar de corrección histórica, aunque sí podemos decir que Alejandro aparece aparentemente bien representado en la parte estética. En cambio, no es el caso de otros personajes, como Parmenión o Hefestión—este cuenta con un protagonismo sorprendente desde el principio del juego, aunque dudo que alguien llegue a preguntarse jugando la relación que tiene con el rey.

Secundario de lujo

Más allá de su presencia como protagonista, Alejandro ha tenido también una continua aparición en muchísimas ficciones modernas, entre las que se incluyen los juegos de pantalla. Así, en un papel secundario, lo encontramos por ejemplo en el rarísimo juego *Time twist: Rekishi no Katasumi de...* (*Time twist: On the outskirts of history...*, 1991), una aventura gráfica de las de teclado, antecesoras de los más complicados juegos de interacción del jugador como agente que decide el camino de la aventura hasta donde el escenario lo permite. Lanzado por un primerísimo Nintendo, para su Famicom DS, el juego planteaba preguntas y puzles sobre temas históricos, y en este reto aparecía Alejandro, miembro aquí de lo que el juego denominaba *Los hijos de Dios*, junto con Juana de Arco, Abraham Lincoln o el mismísimo Jesús de Nazaret. Hasta donde he podido observar, Alejandro se presenta, una vez más, relacionado también con Aristóteles. Además, encontramos a Alejandro en otros juegos, como *Time gap*, donde tenemos que buscar objetos ocultos en escenarios a través de la historia. Junto con personajes como Cleopatra o Einstein, Alejandro es uno de los mencionados. El juego ha ido sumando revisiones, y todavía hoy está disponible en formatos portátiles. Otro juego a mencionar es *Through the ages: A new story of civilization* (2017), adaptación digital de un famoso juego de tablero con cartas. Aquí se va desarrollando la civilización, y una serie de cartas representan a personajes que, a elección de quien juega, pueden servir para modificar las características y mejorar los elementos en posesión de la

civilización del jugador. En este caso, Alejandro, junto con Aristóteles y otros personajes como Shakespeare, es un recurso disponible. Aquí, la habilidad que Alejandro proporciona a quien juegue su carta es de carácter militar, ya que aumenta su fuerza y su capacidad de producción de soldados.

También con carácter ciertamente accidental, sabemos que Alejandro tiene un papel en *Monster strike* (2013-2014), un juego para portátiles (aunque su éxito ha llevado a Nintendo a publicar una versión de consola para su 3DS), todavía hoy disponible, donde se combate con oleadas de monstruos.



Imagen del personaje de Alexander y Alexander [Evolution] en *Monster strike*.¹⁹⁰

Además de estas apariciones un tanto estelares y sobre todo incidentales, también podemos encontrar mencionado a Alejandro en grandes sagas de videojuegos. Por ejemplo, se habla de él en diversas ocasiones en *Assassin's creed*¹⁹¹ y también en *Final fantasy*, aunque aquí sea ya una especie de espíritu cuyo poder puede ser empleado por quien juega.¹⁹²

No obstante, la más impresionante figuración de Alejandro fuera de los entornos habituales que hemos visto se halla en la saga *Deadliest warrior*.¹⁹³ Exclusivamente para la consola Xbox360, el juego es una adaptación de una popular serie de vídeos

190. Fuente: <<https://monster-strike-enjp.fandom.com/wiki/Alexander>> (28/01/2020).

191. Alejandro aparece dentro de la narración en múltiples ocasiones: *Assassin's creed II*; *Assassin's creed. Revelations*; *Assassin's creed. Initiates*; *Assassin's creed chronicles. India*; *Assassin's creed. Last descendants*; *Assassin's creed. Origins*. Fuente: <https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Alexander_the_Great>(28/01/2020).

192. Fuente: <[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Alexander_\(summon\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Alexander_(summon))> (28/01/2020).

193. El conquistador macedonio aparece en dos juegos: *Deadliest warrior. Legends* (2011) y *Deadliest warrior. Ancient combat* (2012).

del programa del mismo nombre de Spike TV, donde se proponía un enfrentamiento ficcionado entre personajes históricos. En este espacio, Alejandro aparecía enfren-tándose a Atila.¹⁹⁴ La traducción de los vídeos a un formato jugable de pantalla conllevó la conversión de Alejandro en un personaje que sirve de guerrero elegible para luchar o contra quien enfrentarse en duelo o combate individual. Ciertamente, el Alejandro que aparece en el juego es demasiado parecido al modelo de Colin Farrell en el *Alexander* de Oliver Stone para dejar de mencionarlo. Por otra parte, además de llevar su escudo, Alejandro aparece armado con una lanza o con una espada que parece un *kopis* o incluso con un tridente, al más puro estilo de los gladiadores.

Conclusiones

En su magnífico análisis de las formas en que el Occidente europeo ha ido revi-sando y elaborando imágenes sobre Alejandro a lo largo del tiempo, Pierre Briant ha estructurado la recepción del personaje en diferentes aspectos,¹⁹⁵ tres de los cuales coinciden perfectamente con lo que hemos visto y que además están pre-sentes como ejes fundamentales (probablemente desde la inconsciencia de los responsables de los productos analizados) de las representaciones de Alejandro en el ocio de los videojuegos. Estos tres ejes son los siguiente: la campaña de Alejan-dro como misión civilizadora, con sus visiones positivas y la ausencia de crítica sobre el colonialismo que supuso el helenismo; Alejandro como libertador de pueblos, de nuevo una mirada acrítica que no pondera aspectos como la esclavitud en la Antigüedad o el dominio fehaciente que los macedonios impusieron sobre los pueblos conquistados, y la valoración de los territorios conquistados, por los re-cursos, el conocimiento geográfico y técnico, y la apropiación del mismo para la historia de la humanidad, aunque rompiendo u olvidando inconsistentemente las tradiciones orientales que originaron muchos de estos saberes, técnicas o explota-ción de recursos.

Hasta cierto punto, gracias a los ejes de Briant aplicados a los videojuegos, po-dríamos afirmar que la recepción de Alejandro en este ámbito no escapa a muchos de los tópicos historiográficos e intelectuales que a lo largo de la época contempo-ránea han significado sus campañas en términos asimilables a las personas que vi-vieron (y vivimos) en estos tiempos. En cierto modo, como ha señalado Rory Stewart a raíz de la película de Oliver Stone, parece que buena parte de la atención y del lugar que Alejandro ocupa en ciertas ficciones se centre solo en su carácter violento y destructor,¹⁹⁶ y se diluya así el aspecto heroico que desde su muerte, si no antes, habría revestido el recuerdo del personaje.

194. Temporada 2, episodio 2 (2010).

195. Briant, 2016: 206-250.

196. Pomeroy, 2008: 100.

Como historiador, me sorprende encontrar algunos lugares comunes, aunque extraños, en las representaciones de los videojuegos, como la reiteración relacionada con el Mausoleo de Halicarnaso, por ejemplo, o la visión siempre occidental, griega, de la campaña, así como la ausencia de un interés por describir y comprender al enemigo. Ello nos lleva, por supuesto, al terreno de la alteridad, de la que los persas han sido siempre representantes habituales, desde la Antigüedad hasta el presente. Por otra parte, podemos advertir también una clara tendencia de atención a Alejandro como resultado de la película de Oliver Stone, de 2004, y también del éxito de otras producciones cinematográficas, como *300*, de Zack Snyder, de 2006, que han llevado a las empresas de videojuegos a considerar el interés que Alejandro podría tener como producto de mercado para el argumento de sus juegos.

En cualquier caso, la tendencia a tratar de acercarse a Alejandro solo desde un aspecto aislado como es el de la guerra, lugar común de la mayoría de estos videojuegos, arrebató al personaje buena parte de su dimensión humana y, sobre todo, de sus aspectos más amplios, más universales. Además, esta circunstancia condena a Alejandro a vivir en una realidad que, en su recreación de videojuegos carentes de auténtica riqueza y veracidad (como sucede con la ausencia de sarisas en juegos que *pretenden* reconstruir las batallas y sus elementos, lo que condiciona ciertamente la *realidad* vivida y recreada en las mismas), lo aparta de su auténtica leyenda, de su capacidad para amalgamar anhelos y desazones propios, en cierto modo, de la experiencia humana. Al final, sin todo esto, Alejandro, condenado a un tiempo y a una realidad, deja de ser el símbolo que sí ha sido en muchas otras formas de ficción para convertirse en un personaje más, intercambiable, carente de su intrínseca singularidad.

En un breve artículo, Lane Fox reflexiona, discretamente pero con autoridad y honesta preocupación, sobre la relación que debe existir entre recrear el pasado, convertirlo en lúdico y popularizarlo (o «vulgarizarlo», pese al desagradable tono que esta palabra parece emanar), y explica su experiencia como consultor histórico para el film *Alexander*, de Oliver Stone.¹⁹⁷ Sus reflexiones me invitan, igual que muchas otras, a pensar a menudo en qué tipo de ficciones consumimos como sociedad, como comunidad popular, cultural, y hasta qué punto es importante el acento y la atención sobre ciertos aspectos, como la guerra o la venganza, frente a otros muchos representados en la historia, y con mayor riqueza en la Antigüedad que en ninguna otra época. La ficción que consumimos, aunque sea histórica, nos ayuda a comprender las realidades en las que nos movemos, y a elaborar comprensiones y respuestas, así como comportamientos e interpretaciones, que hemos validado antes mediante los modelos mismos que hemos observado como espectadores, como público, como consumidores. Ciertamente, vivimos tiempos aciagos, en los que las respuestas viscerales de muchos personajes en las pantallas son consideradas normales, sin dar opción a tantas otras reacciones que alberga el alma humana, rica en emociones y en la gestión plural de situaciones vitales siempre diversas. Me pregunto

197. Lane Fox, 2009.

hasta qué punto alimentar esta percepción del pasado clásico solo como espacio de guerra, como campo de batalla, sin abrir otras condiciones, no hace sino simplificar nuestra comprensión. Juegos complejos, donde la guerra no lo es todo, como *Age of empires*, hacen la vida más amplia, la percepción del mundo más global, y atienden a algo que escapa al poder de las armas para imponerse. Al final, no son siempre las espadas las que resuelven conflictos, o imponen poderes. Ni siquiera las que cortan todos los nudos, por muy gordianos que parezcan.

Bibliografía

- Alquimist , S. G. (1993). *Opera Mediagraphy. Video Recordings and Motion Pictures*. Londres.
- Alonso Troncoso , V. (2010). «The bearded king and the beardless hero: From Philip to Alexander the Great». En: Carney , E.; Ogden , D. (eds.). *Philip and Alexander the Great. Father and son, lives and afterlives*. Oxford, 13-24.
- (2019). «Alexander, the King in the Shining Armour». *Karanos*, 2, 19-27.
- André , L. N. (2011). «La référence à l'Antique dans les jeux vidéo: paysage et structures mythologiques». En: Ruf at , S.; Ter Minassian , H. (eds.). *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. París, 88-102.
- Antela-Bernárdez , B. (2000). «J. G. Droysen e o primeiro Alexandre científico». *Gallaecia*, 19, 219-249.
- (2010). «El Alejandro homoerótico. Homosexualidad en la Corte de Macedonia». *Klio*, 92/2, 331-343.
- (2011). «The Western Way of War. Un modelo a debate». En: Vidal , J.; Antela-Bernárdez , B. (eds.). *La guerra en la Antigüedad desde el presente*. Zaragoza, 141-159.
- (2012a). «Philip and Pausanias: A deadly love in macedonian politics». *CQ*, 62, 859-861.
- (2012b). «Alejandro Magno *Poliorketes*». En: Vidal , J.; Antela-Bernárdez , B. *Fortificaciones y guerra de asedio en la Antigüedad*. Zaragoza, 77-134.
- (2013). «El carnero macedonio: la táctica de la falsa retirada en tiempos de Filipo y Alejandro». En: Espino . A. (ed.). *Nuevas fronteras de la historia de la guerra*. Zaragoza, 29-47.
- (2014). «World is not enough. Alexander the Great in Sogdian: A Study in Historiography». En: Antela-Bernárdez , B.; Vidal , J. (eds.). *Central Asia in Antiquity. Interdisciplinary approaches*. Oxford, 77-84.
- (2015). «La campaña de Alejandro. Esclavismo y dependencia en el espacio de conquista». En: Valdés , M.; Sastre , I.; Beltrán , A. (eds.). *Los espacios de la esclavitud y la dependencia desde la antigüedad*. Besançon, 281-296.
- (2016). «Like Gods among men. The use of Religious and Mythical issues during Alexander's campaign». En: Ulanski , K. (ed.). *The Religious Aspects of War in the Ancient Near East, Greece, and Rome*. Leiden, 235-255.
- (2018a). «Alejandro de Babilonia. Del Imperio macedonio al modelo de estado helenístico». En: Pascual , J.; Antela-Bernárdez , B.; Gómez , D. (eds.). *Cambio y pervivencia. El mundo griego en el siglo IV aC*. Madrid, 179-188.
- (2018b). «La guerra sucia de Alejandro. Las guerrillas bactrio-sogdianas». *Revista Universitaria de Historia Militar*, 14, 35-55.

- (2018c). «La lanza de Alejandro en Gortina». *Gladius*, 38, 7-13.
- (2019a). *Historia viva*. Barcelona.
- (2019b). *Hellenismus. Ensayos de Historiografía*. Zaragoza.
- (2020a). «Alexander, Asia, and Altheim». En: Antela-Bernárdez, B. (ed.). *Historiographical Alexander* (en prensa).
- (2020b). «The Good Wife: Olympia of Epirus» (en prensa).
- Antela-Bernárdez, B.; Prieto, A. (2008). «Alejandro Magno en el cine». En: Castillo, M. J. (coord.). *Imagines. The reception of Antiquity in performing and visual Arts*. Logroño, 263-282.
- Antela-Bernárdez, B.; Vidal, J. (eds.) (2012). *A l'atac!* Barcelona.
- Antela-Bernárdez, B.; Zago, C. (2019). «Los persas como esclavos en la historiografía». En: Alvar, A. (ed.). *La esclavitud antigua en la historiografía*. Getafe, 207-220.
- Apra, A. (2001). «L'enciclopedia storica de Rossellini». *Bianco e Nero* lxii, (5), 23-50.
- Badian, E. (1958). «Alexander the Great and the unity of mankind». *Historia*, 7, 425-444.
- Baynham, E. (2001). «Alexander and the Amazons». *CQ*, 51, 115-126.
- Beigel, T. (2012). «With your Shield or on it: the Gender of Heroism in Zack Snyder's *300* and Rudolph Maté's *The 300 Spartans*». En: Renger, A. B.; Solomon, J. (eds.). *Ancient Worlds in Film and Television: Gender and Politics*. Leiden, 65-78.
- Berti, I.; García Morcillo, M. (2008). «Does Greece —and the cinema— need another Alexander?». En: Berti, I.; García Morcillo, M. (eds.). *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Stuttgart, 9-20.
- Bosworth, A. B. (2019). «The Impossible Dream: Tarn's *Alexander*, in Retrospect». *Karanos*, 2, 77-95.
- Briant, P. (1990). «Sources Gréco-Hellénistiques, institutions perses et institutions macédoniennes: continuités, changements et bricolages». *AchHist*, 8, 283-310.
- (2009). «Alexander and the Persian Empire, between 'Decline' and 'Renovation': History and Historiography». En: Heckel, W.; Tritle, L. A. (eds.). *Alexander the Great. A New History*. Oxford, 171-188.
- (2016). *Alexandre. Exégèse des lieux communs*. París.
- Brunetta, G. P. (2000). *Cent'anni di cinema italiano*, 2. Roma.
- Bruno, E. (1961). «Spartacus. Ercole alla conquista di Atlantide». *FilmCritica*, 114, 590-591.
- Bruschini, A.; Tentori, A. (1994). *Mondi Incredibili. Il Cinema Fantastico-Aventuroso Italiano*. Bologna.
- Cammarota, D. (1987). *Il cinema peplum*. Roma.
- Cañas Peláyo, M. R.; Míguez Santa Cruz, A. (2014). «Reyes, generales y esclavos: la antigüedad clásica a través del cine». *EREBEA*, 4, 299-324.
- Carney, E. (2007). «Symposia and the Macedonian Elite: The Unmixed Life». *Sylllecta Classica*, 18, 129-180.

- (2008). «The Role of the *Basilikoi Paidēs* at the Argead Court». En: Howe, T.; Reames, J. (eds.). *Macedonian Legacies: Studies in Ancient Macedonian History and Culture in Honor of Eugene N. Borza*. Claremont, 145-164.
- Cartledge, P.; Greenland, F. R. (eds.) (2010). *Responses to Oliver Stone's Alexander: Film, History, and Cultural Studies*. Wisconsin.
- Casadio, G. (2007). *I mitici eroi. Il cinema peplum nel cinema italiano dall'avvento del sonoro a oggi (1930-1993)*. Ravenna.
- Casas, Q. (2006). «La conquista de la Atlántide». *Dirigido por...*, 354 (marzo), 54-55.
- Chaniotis, A. (2008). «Making Alexander Fit for the Twenty-first Century: Oliver Stone's *Alexander*». En: Berti, I.; García Morcillo, M. (eds.). *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Stuttgart, 185-202.
- Chapman, A. (2016). *Digital Games as History*. Londres.
- Chroust, A. H. (1973). «Was Aristotle Actually the Chief preceptor of Alexander the Great?». En: Chroust, A. H. (ed.). *Aristotle. New Light on Life and on some of Lost Works*. Notre Dame IN, 125-132.
- Cohen, A.; Rutter, J. B. (eds.) (2007). *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy*. The American School of Classical Studies at Athens.
- D'Amelio, M. E. (2012). *Ercole il divo. Dall'antica Grecia al cinema italiano degli anni sessanta*. San Marino.
- Dávila Vargas-Machuca, M. (2013). «Escipión el Africano (C. Gallone, 1937): glorificación del pasado, justificación del presente». *Metakinema*, 12 (abril).
- (2017). *La proyección de las Guerras Púnicas en el cine italiano del primer Novecento: Cabiria (1914) y Scipione l'Africano (1937)*. Universidad de Granada (tesis doctoral). <<http://hdl.handle.net/10481/47971>> (visto el 31/05/2018).
- Della Casa, S. (2001). «L'estetica povera del peplum». En: De Vinceti, G. (ed.). *Storia del Cinema Italiano. X. 1960-1964*. Roma, 306-318.
- Della Casa, S.; Giusti, M. (2013). *Il grande libro di Ercole. Il cinema mitologico in Italia*, Roma.
- Devine, A. M. (1987). «The Battle of Hydaspes». *AncW*, 16, 91-113.
- Djurslev, C. (2015). «The Metal King: Alexander the Great in Heavy Metal Music». *Metal Music Studies*, 1, 127-141.
- Dumont, H. (2009). *L'Antiquité au Cinema. Vérités, Légendes et Manipulations*. París.
- Durán Roso, J. A. (2018). «El ejército macedónico en el wargame». *Rakonto*, 1, 57-69.
- Echeverría Rey, F. (2010). «Weapons, Technological Determinism, And Ancient Warfare». En: Fagan, G.; Trundle, M. (eds.). *New Perspectives on Ancient Warfare*. Leiden, 21-56.
- (2011). «*Taktikē technē*: The Neglected Element in Classical 'Hoplite' Battles». *Ancient Society*, 41, 45-82.
- Embree, A. T.; Wilhelm, F. (1974). *India. Historia del subcontinente desde las culturas del Indo hasta el comienzo del dominio inglés*. Madrid.

- España, R. de (2009). *La pantalla épica. Los héroes de la Antigüedad vistos por el cine*. Madrid.
- Familiari, A. F. (2004). *Riccardo Freda. L'esteta dell'emozione*. Roma.
- Farassino, A. (1998). «Maciste e il paradigma divistico». En: Bertetto, P.; Rondolino, G. (eds.). *Cabiria e il suo tempo*. Turín, 223-232.
- Franchini, M. (1949). «Fabiola, occasione perduta». *Cinema xxviii*, 319-320.
- Frayling, Ch. (2002). *Sergio Leone. Algo que ver con la muerte*. Madrid.
- García Morcillo, N. (2012). «Aristóteles, el estagirita en Mieza: Aristóteles, personaje fílmico». *Metakinema*, 11 (octubre).
- Giordano, M. (1998). *Giganti Buoni*. Roma.
- (2000). *La commedia erotica italiana*. Roma.
- Goldsworthy, A. (1997). «The Othismos, Myths and Heresies: The Nature of Hoplite Battle». *War in History*, 4, 1-26.
- Gómez Espelosín, F. J. (2015). *En busca de Alejandro. Historia de una Obsesión*. Alcalá de Henares.
- Gracia, F. (2019). «Troya (2004) de Wolfgang Petersen: La muerte de la tragedia griega». En: Antela, B.; Vidal, J. (eds.). *La guerra de la Antigüedad en el cine*. Zaragoza, 1-48.
- Hammond, N. G. L. (1990). «Royal Pages, Personal Pages and Boys Trained in the Macedonian Manner during the Period of the Temenid Monarchy'. *Historia*, 39, 261-290.
- Hanson, V. D. (2011). *Guerra, el origen del todo*. Madrid.
- Heckel, W. (2006). *Who is who in Alexander's Empire*. Oxford.
- Howe, T. (2015). «Alexander and "Afghan Insurgency": A Reassessment». En: Howe, T.; Brice, L. L. (eds.). *Brill's Companion to Insurgency and Terrorism in the Ancient Mediterranean*. Leiden, 151-182.
- Howe, T.; Müller, S. (2012). «Mission Accomplished: Alexander at the Hyphasis». *AHB*, 26, 21-38.
- Imanpour, M. T. (2013). «Development of Achaemenid Studies in the West after 1979». *Analytica Iranica*, 4, 91-141.
- (2015). «Re-establishment of Achaemenid History and its Development in the Nineteenth and Twentieth Centuries». *Iranian Studies*, 48, 515-530.
- Kaminsky, S. M. (1974). «Once upon a time in Italy. The Italian western beyond Leone». *Velvet Light Trap*, 12, 31-33.
- Kovács, G. (2013). «Truth, Justice, and the Spartan Way: Freedom and Democracy in Frank Miller's 300». En: Hardwick, L.; Harrison, S. (eds.). *Classics and the Modern World: A Democratic Turn?* Oxford, 381-392.
- Lane Fox, R. (2007). *Alejandro Magno, conquistador del mundo*. Barcelona.
- (2009). «The Value of Popularizing: Alexander the Great and the Classics». En: Chaniotis, A.; Kuhn, A.; Kuhn, C. (eds.). *Applied Classics. Comparisons, Constructs, Controversies*. Stuttgart, 245-255.
- Lapeña, O. (2008). «Bollywood 1 – Hollywood 0: La huella de Alejandro III de Macedonia en el cine y la televisión». *Revista Latente*, 6, 109-120.
- (2009). *Guida al Cinema Peplum*. Roma.

- (2011). «Pietro Francisci y el péplum». En: Sal vador Ventura, F. (ed.). *Cine y autor*. Santa Cruz de Tenerife, 59-75.
- (2013). «The stolen seduction: the image of Spartacus in Riccardo Freda's *Spartaco gladiatore della Tracia*». En: Knippschdl, S.; García Morcillo, M. (eds.). *Seduction & Power. Antiquity in the visual performing arts*. Londres, 171-182.
- (2015). «El discurso político del péplum». En: Lapeña, O.; Pérez Murillo, M. D. (eds.). *El poder a través de la representación fílmica*. París, 175-195.
- (2017). «Maciste. Breve semblanza de una figura metacinematográfica». *Metakinema*, 20.
- Lauwers, J. M.; Huybrecht, X. (2012). «This is Sparta!»: Discourse, Gender, and the Orient in Zack Snyder's *300*. En: Renger, A. B.; Solomon, J. (eds.). *Ancient Worlds in Film and Television: Gender and Politics*. Leiden, 79-94.
- Levene, D. S. (2007). «Xerxes goes to Hollywood». En: Bridges, E.; Hall, E.; Rhodes, P. J. (eds.). *Cultural Responses to the Persian Wars: Antiquity to the Third Millennium*. Oxford, 383-403.
- Levi, M. A. (1977). *Introduzione ad Alessandro*. Milán.
- Lillo, F. (2008). «Sparta and Ancient Greece in *The 300 Spartans*». En: Berti, I.; García Morcillo, M. (eds.). *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Stuttgart, 117-130.
- Liu, J. H.; Paez, D.; Slawuta, P.; Cabecinhas, R.; Techio, E.; Kokdemir, D.; Sen, R.; Orsolya, V.; Muluk, H.; Wang, F.; Zlobina, A. (2009). «Representing World History in the 21st Century. The Impact of 9/11, the Iraq War, and the Nation-State on Dynamics of Collective Remembering». *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 40.4, 667-692.
- Lotti, D. (2016). *Muscoli e Frac. Il divismo maschile nel cinema muto italiano*. Catanzaro.
- Ma, J. (2008). «Chaeroneia 338: topographies of commemoration». *JHS*, 128, 72-91.
- Macarro Fernández, J. (2014). «El teatro Parsi y sus adaptaciones al cine de Bollywood». En: Sal vador Ventura, F. (ed.). *Cine y representación*. París, 373-384.
- (2015a). «Sikandar, indian poetics and Occidental power». En: Lapeña, O.; Pérez Murillo, M. D. (eds.). *El poder a través de la representación fílmica*. París, 197-210.
- (2015b). *La recreación de los poderes imperiales antiguos de la India: Alejandro Magno y Ashoka en las filmografías india y americana*. Universidad de Granada (tesis doctoral). <<http://digibug.ugr.es/handle/10481/41669>> (visto el 17/05/2020).
- Marín Vera, M. (2016). «Alejandro Magno. Alexander en el siglo xxi: la reinterpretación de su vida en la segunda edad de oro del cine histórico». *Metakinema*, 19.
- Melelli, F. (2010). *Sergio Leone e il western all'italiana. Tra mito e storia*. Perugia.
- Metcalf, B.; Metcalf, T. (2003). *Historia de la India*. Madrid.
- Momigliano, A. (1971). *The Development of Greek Biography*. Harvard.

- Moore , K. R. (ed.) (2018). *Brill's Companion to the Reception of Alexander the Great*. Leiden.
- Moreno Hernández, J. J. (2012). *Los orígenes del ejército de Filipo II y la falange macedonia*. Universidad Autónoma de Madrid (tesis doctoral).
- Moreno , P. (2001). *Apelles: The Alexander Mosaic*. Milán.
- Morenza , D. (2018). «Alejandro Magno y su legado en el mundo de los videojuegos». *Rakonto*, 1, 109-124.
- Morsiani , A. (2009). *Il Cinema Indiano*. Roma.
- Nawotka, K. (2018). «Syriac and Persian Versions of the *Alexander Romance*». En: Moore, K. R. (ed.). *Brill's Companion to the Reception of Alexander the Great*. Leiden, 525-542.
- Nisbet , G. (2010). «“And your father sees you”: paternity in *Alexander* (2004)». En: Carney , E.; Ogden , D. (eds.). *Philip and Alexander the Great. Father and son, lives and afterlives*. Oxford, 217-231.
- Ogden , D. (2009). «Alexander's sex life». En: Heckel , W.; Tritle, L. A. (eds.). *Alexander the Great: A new history*. Oxford, 203-217.
- (2011). *Alexander the Great. Myth, Genesis, and Sexuality*. Exeter.
- Paolella , D. (1965). «La psychanalyse du pavre». *Midi Minuit Fantastique*, 12, 1-8.
- Pelegrín Campo, J. (2008). «Una aproximación didáctica a la historia de Alejandro Magno a través de la literatura infantil y juvenil actual». *Clio*, 34. <<http://clio.rediris.es/n34/alejandroclio34.pdf>> (09/04/2018).
- Petrovic , I. (2008). «Plutarch's and Stone's *Alexander*». En: Berti , I.; García Morcillo , M. (eds.). *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Stuttgart, 163-184.
- Pezzotta , A. (2012). *Il western italiano*. Milán.
- Pomero y, A. J. (2008). «Alexander the Hero». En: 'Then It Was Destroyed by the Volcano'. *The Ancient World in Film and on Television*. Londres, 95-11.
- Prieto , A. (1995). «El cristianismo en el cine: 'Fabiola' (1948)». *Kolaios*, 4, 867-876.
- Pruzzo , P. (1997). «Giove in doppiopetto, da Plauto a Dapporto». En: *Il Mito Classico e il Cinema*. Génova, 37-40.
- Rajadhyaksha , A; Willemen , P. (1994). *Encyclopaedia of Indian Cinema*. Nueva Delhi.
- Ramachandran , T. M. (ed.) (1985). *70 years of Indian Cinema (1913-1983)*. Bombay.
- Rangoo walla , F. (1979). *A pictorial history of Indian cinema*. Londres.
- Rodríguez Adrados , F. (2002). *Asoka. Edictos de la ley sagrada*. Barcelona.
- Rollié , E. F. (2006). «El elefante: un caso paradigmático en la historia del contacto entre las culturas de la India, Grecia y Roma». *Auster*, 10-11, 35-55.
- Rollinger , C. (ed.) (2020). *Classical Antiquity in Videogames. Playing with the Ancient World*. Londres.
- Román López, M. T. (1999). «Encuentros entre la India y Occidente en el mundo antiguo». *Espacio, Tiempo y Forma. Serie II, Historia Antigua*, 12, 71-85.

- Romeo, R. (1995). *Il Vangelo secondo il cinema. Il cinema cristologico delle origini ai nostri giorni*. Siracusa.
- Saïd, E. (2009). *Orientalismo*. Barcelona.
- Salvador Ventura, F. (2015). «La Teodora filmica de 1954: una emperatriz cristiana y del pueblo». En: Lapeña Marchena, O.; Pérez Murillo, M. D. (eds.). *El poder a través de la representación filmica*. París, 311-325.
- Scullard, H. H. (1974). *The elephant in the Greek and Roman world*. Cambridge.
- Siclier, J. (1962). «L'Age du Péplum». *Cahiers du Cinema*, 131, 26-38.
- Solomon, J. (2002). *Péplum. El Mundo Antiguo en el cine*. Madrid.
- (2001). *The Ancient World in the Cinema*. Yale.
- Spinazzola, V. (1974). *Cinema e pubblico. Lo spettacolo filmico in Italia 1945-1965*. Milán.
- Taylor, M. (2016). «Ozymandias the Dreamer: Watchmen and Alexander the Great». En: Kovacs, G.; Marshall, C. W. (eds.). *Son of Classics and Comics. Classical presences*. Oxford, 201-214.
- Thoraval, Y. (1996). «El cine mudo en la India». *Secuencias*, 5, 69-80.
- Tola, F.; Dragoni, C. (2000). «India, Grecia y Roma de Alejandro a Augusto». *Boletín de la Asociación Española de Orientalistas*, 36, 5-25.
- Vich, S. (1990). «La Grecia clásica en el cine». *Historia y Vida*, 58, 20-24.
- Vidal, J. (2013). «La Babilonia asiria de David W. Griffith». En: Antela-Bernárdez, B.; Sierra, C. (eds.). *La historia antigua a través del cine*. Barcelona, 121-132.
- Wieber, A. (2008). «Celluloid Alexander(s): A Hero from the Past as Role Model for the Present?». En: Berti, I.; García Morcillo, M. (eds.). *Hellas on Screen. Cinematic Receptions of Ancient History, Literature and Myth*. Stuttgart, 147-162.
- (2017). «Non-western Approaches to the Ancient World: India and Japan – Classical Heritage or Exotic Occidentalism?». En: Pomero, A. J. (ed.). *A Companion to Ancient Greece and Rome on Screen*. Oxford, 329-348.

Óscar Lapeña Marchena es profesor de Historia Antigua de la Universidad de Cádiz e investigador responsable del grupo de investigación Hum 1026 «Imagen y Memoria: miradas transversales entre la Historia y los Medios Audiovisuales». Es autor de los libros *El mito de Espartaco. De Capua a Hollywood* (2007), *Guía al Cinema Peplum* (2009) y *El ojo de piedra. Cinco perspectivas sobre el Mundo Antiguo y los géneros cinematográficos* (2019), además de coeditor de *Imagining Ancient Cities in Film. From Babylon to Cinecittà* (2015) y *El poder a través de la representación fílmica* (2015), y editor de *Cine y Eros* (2017) y *El cine va de viaje* (2019).

Borja Antela-Bernárdez es profesor agregat de Historia Antigua de la Universidad Autónoma de Barcelona y coordinador del grupo de investigación Historia del Conflicto en la Antigüedad. Ha escrito principalmente sobre Alejandro Magno y la formación del mundo helenístico, pero también sobre historiografía (*Hellenismus*, 2018), cine y antigüedad, pedagogía libre (*Historia viva*, 2019), etc. También ha realizado una importante tarea de divulgación, con libros como *Pèricles no hi és* (2009) o *A pesca na Gallaecia romana* (2010). Es director y editor jefe de la revista *Karanos. Bulletin of Ancient Macedonian Studies*.

A lo largo de las páginas de este libro, hemos querido invitar a otras formas de recuerdo de Alejandro, más libres y, a veces, menos ortodoxas o menos históricas. Ello debería ayudarnos a percibir el modo en que este personaje, sempiterno símbolo occidental de tantas lecciones para la esencia de lo humano, ha sido y es rescatado. De algún modo, Alejandro ha sobrevivido siempre a los obstáculos del paso del tiempo con una poderosa fuerza que hace que su figura sea revisitada constantemente, desde la metáfora y el símbolo o como simple contexto de partida, dentro de muchísimos relatos, figuraciones y producciones de ficción. Este libro revisa la pervivencia del joven rey macedonio en las ficciones de pantalla: cine, televisión, vídeos en línea y videojuegos.

Hemos decidido recorrer aquí uno de estos caminos desconocidos para buscar a un Alejandro tan nuevo como viejo, con sus veinticuatro siglos a la espalda, y reflexionar al mismo tiempo sobre la historia, la ficción y la memoria popular. La Antigüedad, una vez más, y no podía ser de otro modo, es poderosamente actual y contemporánea.