

Còmic i Història Antiga*

Miller, Frank. 2018. *Xerxes: The Fall of the House of Darius and the Rise of Alexander #1-#5*. Milwaukie, OR: Dark Horse Comics.

Veinte años después de la aparición del influyente cómic *300*, Frank Miller ha retomado la historia y a lo largo de 2018 han ido apareciendo los cinco números de esta precuela/secuela titulada *Xerxes: The Fall of the House of Darius and the Rise of Alexander*. A diferencia de su predecesora, esta obra no se centra en un episodio específico, sino que aborda un espectro cronológico mucho más amplio. La elección de este enfoque ya prefigura una de las grandes debilidades de este cómic: su compendiosidad. Las elisiones y saltos temporales son constantes a lo largo de una narración marcada por su superficialidad. Al lector no historiador ciertamente le puede resultar complicado llenar esos huecos y comprender en su totalidad lo que pasa en (y entre) las viñetas. De la misma manera, se trata de una obra con un protagonismo mucho más coral. A diferencia de *300*, donde las figuras de Leónidas y Jerjes dominaban claramente la escena, aquí hallamos una multiplicidad de personajes en ocasiones innecesaria. Tómese como ejemplo a la joven ateniense Afrodita, que nos es presentada como una niña rica malcriada rodeada siempre de eunucos, para desaparecer prácticamente en la siguiente viñeta, sin haber aportado nada substancial a la historia. Quizás este malgasto de espacio hubiese estado mejor empleado en profundizar en los personajes realmente históricos, como ejemplariza el caso de Bagoas, que muere envenenado por Darío III sin dar ningún detalle sobre su rol en su acceso al trono. Como decíamos, aquí no hay un Leónidas con el cual el lector pueda simpatizar. Temístocles y Milcíades en los dos primeros números son personajes unidimensionales, con un protagonismo muy limitado. Alejandro, en las dos últimas entregas, tampoco consigue erigirse con efectividad como el héroe de la historia. Ciertamente, Jerjes acapara una mayor atención, pero, pese al título, únicamente tiene una cierta entidad propia al final del segundo número y durante el tercero (aunque su fantasma flote sobre los dos últimos). Los diálogos y

* Amb la present ressenya inaugurem una nova secció regular de la revista *Historiae* dedicada exclusivament a l'anàlisi de la representació del món antic en l'imaginari dels còmics.

acotaciones, de un acentuado laconismo, tampoco ayudan a hacer fluir la historia, algo caótica dados sus múltiples saltos adelante y atrás en el relato.

A nivel artístico, las diferencias respecto al cómic original son palpables. Los dibujos son mucho más toscos, con una tendencia a lo grotesco mucho más marcada. Los reyes persas, quizás con la excepción de Darío I, se encuentran apenas humanizados. Su aspecto es pétreo, más parecido a un gólem o a un trol, sin poder atisbar sus rasgos humanos. Incluso Alejandro llega a asumir parte de estas características conforme se adentra en Oriente, aunque sin que lleguen a desaparecer nunca por completo sus rasgos humanos. Esta sutil referencia a la orientalización de Alejandro, ya presente en las fuentes antiguas, es un detalle que probablemente confunda o pase desapercibido al lector no académico. En cierta manera, esta también reaparece en el tributo que Alejandro rinde al rey Darío III (y por extensión al extinto Imperio Aqueménida), donde comprende que el muerto era el único que podía entender lo que suponía cargar con el peso de todo un imperio. Por otro lado, y volviendo al plano más artístico, abundan a lo largo de las entregas los detallistas retratos de rostros de una acentuada fealdad y con cuerpos abultados. La coloración también se percibe diferente a la de *300*, debido muy probablemente al cambio de Lynn Varley por Alex Sinclair en este apartado. Las reminiscencias a esa primera historia son claras y constantes, pero, a menudo, parece que Miller no quiere (o no puede) aproximarse artísticamente a ella, llevándose uno la sensación que se encuentra ante una obra hecha con cierta precipitación o desgana (o una combinación de ambas). Páginas y páginas con dibujos repetitivos y sin texto alguno se repiten a lo largo de los números, siendo quizás la batalla (aquí convertida en emboscada) de Issos el ejemplo más flagrante.

A nivel histórico, ciertamente, nadie espera nada parecido a la precisión (y ni el propio autor aspira a ella). Se trata, de nuevo, de una visión muy personal de la historia, con un marcado corte fantástico y onírico, y un gusto por la violencia y la sensualidad. Los escenarios naturales, las ciudades (tanto las griegas como las persas) y la arquitectura se caracterizan por una desmesurada grandiosidad. Ciertamente, hay aspectos que pueden obviarse bajo la premisa de la libertad artística (aunque algunos puedan resultar algo sangrantes, como la abiertamente sensual estatua de la casta Atenea, la futurista representación de Persépolis o el anacrónico uso de fuego griego creado por “alquimistas”) o la interpretación de los testimonios, pero hay otros que se oponen directamente a lo escrito en las fuentes. Por ejemplo, Darío muere asesinado a manos del “ninja”, luego reconvertido en dramaturgo, Esquilo. Alejandro no es el joven imberbe de sus retratos, sino que se trata de un maduro rey provisto de una cuidada barba. Los espartanos, lejos de ser enfáticamente excluidos de la campaña de Alejandro (como atestigua la dedicación tras Gránico), se unen y participan en la conquista del Imperio Aqueménida.

En relación a este punto, cabe reseñar que, pese a su virtual ausencia y falta de protagonismo, la alargada sombra de los espartanos no acaba de desvanecerse nunca. La misma ahistórica presencia de estos en la campaña macedonia es un claro ejemplo de ello. La imagen y mitología creadas a su alrededor a partir de su primer cómic y, en especial, de su posterior versión cinematográfica, hacen indispensable para Miller su evocación. Ya en la primera entrega, los atenienses juegan con el temor que inspira la fama espartana a los soldados persas. Del mismo modo, y en una de las dos apariciones de Esparta en el cómic, Miller dedica unas pocas viñetas a justificar la ausencia espartana en Maratón (recuperando, de nuevo, la representación deforme de los éforos). Aunque se ponen en boca de los atenienses comentarios despectivos para con los espartanos, en el relato pesa la sensación que ellos mismos son conscientes de la superioridad natural de los espartanos (y como Temístocles se encarga de subrayar antes de Maratón). La segunda aparición de Esparta no tiene lugar hasta el cuarto número, donde en el 334 llegan las noticias sobre la victoriosa expedición de Alejandro a una ciudad con un enorme estatua de un puño alzado en su centro. Esparta, pues, sirve para representar al mundo heleno en su conjunto y como su máxima expresión. Complementariamente, Esparta desempeña un importante rol en la caracterización antagónica de los atenienses, que se definen en contraposición a los lacedemonios.

Cabe reconocer que, respecto a *300* (tanto cómic como film), Miller crea una mayor empatía respecto a los soldados persas. Los humaniza y reconoce que, igual que sus contrapartes griegos, se trata de hombres con esposas, hijos e hijas, que pueden morir con valentía e, incluso, los llega a calificar de “Persian heroes” en el segundo volumen. Aun así, no llegan a ser nunca verdaderamente equivalentes a los combatientes griegos. Estos encarnan al ciudadano (“potters and taylors and blacksmiths and fishermen”) que voluntariamente toman las armas para defender su hogar y una idea (la democracia). No hace falta subrayar las claras resonancias contemporáneas que todo ello tiene viniendo de la pluma del en absoluto pacifista Frank Miller. Pese a los enormes peligros, los soldados griegos y macedonios evocan una innegable camaradería, afrontando con entereza esas amenazas (llega a calificar la marcha macedonia como “happy times”), seguros de contar con el favor de los dioses. Este hecho es especialmente notable en los dos primeros números, donde los atenienses se ponen en manos de Atenea y los dioses se encargan de mostrar su hostilidad a los invasores orientales (Darío I llega a decir que los dioses griegos son demasiado fuertes). El soldado griego, pues, encarna al soldado estadounidense ideal, patriota y con Dios de su lado. En cambio, los combatientes del bando persa no tienen otra opción y no luchan en realidad por iniciativa propia, sino siguiendo los designios de su tiránico rey. En el segundo número, por ejemplo, Darío envía unas barcasas con trescientos

androsios como carne de cañón para probar a los atenienses. La guerra persa es siempre una guerra de venganza, con tal de reparar los desaires griegos durante la Revuelta Jonia o la Primera Guerra Médica. Paradójicamente, este motivo no aparece en relación a la campaña macedonia, cuando fue uno de los lemas principales de dicha expedición. En todos los casos, los griegos siempre luchan por defender su civilización ante la amenaza de la hostilidad y la tiranía del Imperio Aqueménida. Las huestes persas son naturalmente inferiores a los helenos y nunca tienen opción de vencer (“poor bastards; they don’t have a chance”). Frente a los griegos libres, los súbditos del Imperio Persa no son más que esclavos (Miller los califica, por ejemplo, de “ants”, hormigas). En esta ocasión, y a diferencia de lo que ocurría con *300*, Miller reconoce la existencia de esclavos en Grecia. Pero son esclavos enérgicos y con iniciativa, ayudando a rearmar a su ejército e, incluso, disponiéndose a luchar por defender su ciudad. A nivel de vestuario, Miller retoma la dicotomía entre los griegos semidesnudos y los orientales cubiertos de pies a cabeza (si bien es posible ver en esta ocasión algún persa más ligero de ropa), entre ellos los ya conocidos Samurái/Inmortales. Esta diferenciación parece señalar la desacomplejada virilidad griega, de cuerpos mayoritariamente apolíneos, que no necesitan nada más para combatir al enemigo. Uno no puede hacer otra cosa que reír cuando, en una acotación, se indica que los griegos marchan cargando con la mitad de su peso en armadura, mientras en las viñetas se ve a los soldados ataviados con poco más que un taparrabos, un casco, el escudo, la lanza y las grebas.

Los Grandes Reyes encarnan, nuevamente, el prototipo del déspota oriental. La alienación se ve acentuada por la ya mencionada poca humanidad presente en sus representaciones. El único elemento de matiz es Darío I, con su representación temible pero humana y sus generosas ofertas a los griegos a cambio de su rendición. Sin embargo, como ejemplariza el caso de los androsios, no puede librarse de ciertos tics autoritarios. Al final del segundo número, se definen claramente las características básicas del soberano persa: su riqueza no tiene límites, su palabra es ley y todos los placeres carnales están a su alcance. Los dos primeros puntos se encuentran nuevamente ratificados durante la victoriosa marcha de los macedonios, con las viñetas dedicadas a mostrar los tesoros y tentaciones que hallan en Babilonia y Susa. Las acciones de los reyes aqueménidas se encuentran sujetas a sus caprichos y cambios de humor, como ilustra claramente el voluble Jerjes en relación al pueblo judío. El Imperio encarna la uniformización y la destrucción última de todas las culturas que caen bajo su yugo. En los reyes persas también destaca nuevamente su peculiar relación con la divinidad. En una escena parcialmente ya vista en la segunda entrega cinematográfica de *300*, Jerjes viajó al desierto en busca de un misterioso personaje con aspecto de momia con tal de “renacer” como dios. Miller ubica los hechos en Najd. Curiosa elección. Najd es el nombre de la región central de

Arabia (por lo tanto, fuera de los dominios del Imperio Aqueménida). Ese mismo lugar fue donde se originaron en el siglo XVIII tanto la familia Saúd como el wahabismo, la interpretación estricta del Islam seguida por Osama bin Laden, Al-Qaeda o Estado Islámico, entre otros, en conjunción con el salafismo. La elección, pues, no parece arbitraria y busca de nuevo establecer una correspondencia entre los antiguos persas y los actuales terroristas fundamentalistas. Jerjes, otra vez, se erige como la eterna amenaza oriental que busca aniquilar a Occidente.

Pese a los veinte años transcurridos y la creciente concienciación sobre el rol de las mujeres, de nuevo Miller no pasa de la mera objetivización. Toda mujer en las viñetas de *Xerxes*, dibujada con una abierta sensualidad, es únicamente un objeto de deseo sexual. En una amenazada Atenas, el historietista dedica una larga viñeta a las prostitutas de la ciudad. Allí encontramos también a la ya mencionada e impúdica Afrodita, así como la chocante representación escultórica de Atena (además de unas sirenas acompañando a Poseidón y unas adoradoras desnudas del titán Atlas). En las mujeres asiáticas, esa tendencia a la sensualidad se encuentra más acentuada si cabe. Los reyes persas se sirven de esclavas completamente desnudas a las cuales, en una nueva muestra de crueldad oriental, se les ha arrancado la lengua para que no puedan explicar nada de lo presenciado. Esther, pese a ser la mujer con mayor protagonismo, no llega nunca a tener entidad propia. Su función no va más allá de ilustrar la debilidad y la volubilidad de Jerjes. El relato de este episodio, como en muchos otros casos, se encuentra lastrado por su brevedad, las omisiones y por las convenientes modificaciones de Miller, que busca además enfatizar la crueldad del Gran Rey. En esta historia, también resulta un poco sospechosa la insistencia en llamar Sión a Judea, quizás a causa de sus reminiscencias contemporáneas. Ya en la cuarta entrega, Alejandro salva a las mujeres de Darío tras Issos, dando así su propia interpretación del famoso episodio. Más sorprendente resulta la relación explícitamente carnal establecida entre Alejandro y Estatira (dado que la denomina princesa, cabe pensar que sería la hija). Las mujeres orientales aparecen como una fuente de tentación para los macedonios en su avance, como muestran las chicas desnudas que los reciben en Babilonia, donde Alejandro baraja la idea de quedarse.

La feminidad también se encuentra latente en algunos de los personajes. Milcíades, por ejemplo, se destaca del resto de sus compatriotas al ser el único en montar a caballo y en vestir coraza (con lo que hemos visto que ello comporta). Esta pieza realza unos pectorales que, por su forma redondeada, parecen más femeninos que masculinos. De la misma manera, presenta una melena rubia, posee unos labios carnosos y lleva los ojos pintados y pendientes en sus orejas. Un Milcíades que en la segunda entrega es dibujado llorando y culpándose de la llegada de la flota persa. En contraposición, el viril Temístocles (que antes lo ha calificado de “fop”, vanidoso, presumido) lo hace levantarse y toma la iniciativa

para configurar la defensa que ha de acabar salvando la ciudad. A nadie sorprenderá tampoco la feminidad latente presente en Jerjes, ya desde su juventud luciendo una imagen bastante feminizada, que se realzará en su posterior “conversión” tras su peregrinación al desierto. Por otro lado, no existe la más mínima insinuación de inclinaciones homoeróticas en Alejandro. De hecho, la caracterización de Alejandro parece buscar alejar cualquier sospecha sobre él: un Alejandro barbudo y viril, del cual se destaca su maestría sexual en relación a la princesa Estatira y que se siente tentado por las sensuales mujeres orientales. Esa progresiva orientalización, como ya señalábamos, nunca va más allá de la mera superficialidad. La última viñeta de la serie es una clara ilustración de ello: Alejandro, pese a llevar sortijas, destaca por su inconfundible atavío militar griego, con el inevitable casco espartano/corintio. La Antigüedad de Miller vuelve a ser un mundo donde solo los machos triunfan, la feminidad es debilidad y las mujeres son meros objetos de placer sexual.

En conclusión, aun dejando de lado las múltiples inexactitudes históricas, nos encontramos de nuevo con un cómic que codifica una serie de mensajes y valores plenamente contemporáneos. Como ya ocurría en *300*, el relato “histórico” sirve para defender la superioridad del viril Occidente frente al tiránico y sensual Oriente. Las victorias de los griegos y la conquista macedonia fueron hechos con una proyección teleológica cuyos ecos aún resuenan en nuestros días. E igual que en el pasado, los hombres del presente deben tomar la iniciativa para preservar sus familias, sus hogares y su patria. Porque los enemigos de ayer son los mismos de hoy, saliendo del mismo desierto con el único propósito de subyugar el mundo en una época de oscuridad. El cómic de Miller vuelve a redundar en los temas de veinte años atrás y no deja de ser una mala copia de esa influyente obra, también a nivel visual. La calidad de los dibujos y las historias es claramente inferior y, en ocasiones, parece como desganada. Uno se pregunta si realmente el autor sentía que había una historia que explicar, si vio una buena oportunidad de ganar una buena cantidad de dólares retomando un viejo éxito o si algún *mánager/contrato* editorial lo forzó a ello. Los dos primeros números son, pese a las carencias, mucho más ricos que los tres siguientes. Dado que algunas partes de esas dos primeras entregas vieron la luz ya en el segundo film de *300*, parece probable que los restantes se creasen para poder completar un total de cinco números a comercializar, como ya había ocurrido con el primer cómic en 1998. Sinceramente, podría haberse ahorrado el esfuerzo. *Xerxes* no es más que los mismos mensajes retrógrados de siempre, pero envueltos en un embalaje mucho menos atractivo.

Marc Mendoza
Universitat Autònoma de Barcelona