
Óscar LaPeña Marchena, Borja Antela-Bernárdez, *Alejandro Magno en la pantalla*, Bellaterra (Barcelona), Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, 2020, 89 pp. [ISBN 9788449093388].

Más allá del Alejandro Magno inmortalizado en la gran pantalla por Richard Burton y Colin Farrell, o de la interpretación realizada para la televisión por Sean Connery, encontramos las huellas de este personaje histórico en la filmografía italiana e india - completamente desconocida para el común de los espectadores- y en series de TV juveniles y numerosos videojuegos, lo cual nos da una idea de la poderosa actualidad y contemporaneidad que puede llegar a tener la Antigüedad. Esta es la novedosa aportación de los profesores Lapeña y Antela-Bernárdez, dos grandes conoedores del tema, quienes nos ofrecen, dentro de la colección de Documentos del Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Barcelona, un peculiar recorrido por las formas menos conocidas y quizás menos ortodoxas de representación del general macedonio, como ellos mismos nos aclaran en el breve prólogo (p. 7-9).

A pesar de que el volumen, en nuestra opinión, se podría haber mejorado con la inclusión de más imágenes ilustrativas, no cabe la menor duda de que su contenido es el resultado de un profundo trabajo de documentación e investigación, como se puede comprobar por la exhaustiva bibliografía recogida al final (p. 83-89), en la que no faltan estudios tan relevantes sobre el tema como *Hellas on Screen* (2008), de Irene Berti y Marta García Morcillo, o *Responses to Oliver Stone's Alexander: Film, History and Cultural Studies* (2010), editado por Cartledge y Greenland¹.

En el primer capítulo del libro (p. 11-24), Óscar Lapeña nos presenta una brillante introducción sobre el *péplum*, tratando sus características principales y deteniéndose en particular en la producción cinematográfica del año 1963, a fin de realizar un pormenorizado estudio del único film de este género en el que podemos ver a Alejandro III de Macedonia, aunque sea como un personaje secundario. Así, el actor Gabriele Antonini encarnará, en la película de Mario Caiano *Goliath e la schiava ribelle*, a un líder político y estratega diplomático fiel a los pactos firmados, en contraposición con la figura oscura y ruin de Darío III.

A continuación (p. 25-45), el mismo autor aborda la presencia helenística en el cine y en la televisión de la India, centrándose en los filmes sobre *Sikandar* (*Sikander* fue el nombre *oriental* de Alejandro), que se nos antoja un trasunto de la colonización británica. Hasta el año 1947, fecha de la independencia, contamos con unas siete películas, siendo la más relevante *Sikandar* (1941), de Sohrab Modi, una espectacular producción épica deudora de *Scipione l'Africano* (1937) de Carmine Gallone, con muy clara intención política. Posteriormente, veremos una docena de títulos algo más objetivos, aunque de muchos de ellos no contamos con información fehaciente, lo cual conduce al autor al terreno de las conjeturas e hipótesis. En estos filmes Alejandro Magno, a la sombra del héroe nacional Chandragupta, será dibujado con características negativas, algo que se repetirá en los seriados televisivos hasta llegar a nuestros días,

¹ Recomendamos, además, otros dos trabajos no incluidos en la bibliografía: el estudio de Krzysztof Antczak y Dan Tudor Ionescu "Reading Plutarch of Chaeronea: A Cinematic Portrait of the Youth of Alexander the Great as Envisaged by Robert Rossen and Oliver Stone", *Images* vol. XVII / 26 (2015), 161-175, y la interesante monografía de Konstantinos P. Nikoloutsos "The Alexander Bromance: Male Desire and Gender Fluidity in Oliver Stone's Historical Epic", *Helios* 35. 2 (2008), 223-251.

como demuestra *Poros* (2017), que bebe de la estética de *300* (2006) y de las superproducciones de Robert Rossen y Oliver Stone.

En el tercer capítulo (p. 47-58), firmado por Borja Antela-Bernárdez, se nos ofrecen ejemplos muy variados de ficciones de pantalla dirigidas a un público infantil y juvenil, entre las que vemos series de dibujos animados o cómics. A partir de ellos extraemos la conclusión de que Alejandro Magno es usado como un símbolo del poder y de la confianza en uno mismo, con elementos recurrentes como su espada, su tumba o hasta la “S” de Superman. En este curioso recorrido de relecturas variopintas llegaremos hasta las ficciones orientales *anime* o series didácticas como *Érase una vez el hombre...*

El último capítulo (p. 59-82), también del mismo profesor, se centra en la presencia de Alejandro Magno en el ocio digital, un terreno muy poco trabajado por los especialistas en tradición clásica. Partiendo de juegos emblemáticos, como *The ancient art of war* (1984), donde el general macedonio es empleado como un símbolo del poder militar, se hace un repaso a distintos juegos de estrategia, como *Age of empires* (1997) o *Empire Earth* (2001-2007), en los que los aspectos históricos se diluyen para dar prioridad al entretenimiento. Apoyado en abundantes citas bibliográficas, este estudio viene enriquecido con interesantes reflexiones del autor sobre la fidelidad a la historia o sobre la filosofía del juego. De dudoso valor didáctico, siempre enfocados desde la perspectiva de Occidente frente a Oriente, muchos de estos *wargames* son fruto de una “alejandromanía” desatada tras el éxito del *Alexander* de Stone, como lo demuestra el juego oficial de la película para PC Windows, y títulos como *Rome total war: Alexander* (2014) o *Ancient battle: Alexander* (2019). Así pues, a lo largo de estas páginas, el lector recibe un abundante caudal de erudición a través de una exposición clara y convincente, que se cierra con una reflexión final sobre la simplificación de la idea del Mundo Antiguo como un mero escenario de combate.

A. VALVERDE GARCÍA
Instituto Santísima Trinidad (Baeza)
allenvalgar@hotmail.com
