

COMENTARIOS A LA PELÍCULA TROYA



Jose Luis Bellón*

Troya (2004). Dir.: Wolfgang Petersen. Guión: Homero y David Benioff. Música: James Horner. Género: Acción / Drama / Guerra / Aventuras. Muletilla: Por honor. 163 min / Alemania: 156 min. País: USA. Lengua: Inglés. Color: Color

Argumento: Adaptación del poema de Homero; la película nos cuenta el asalto a Troya por las fuerzas griegas unidas (1193 a. C.) y hace una crónica caballeresco-aventurera de los destinos de los hombres y mujeres envueltos en aquel mítico conflicto (internacional).

Reparto (actores principales y algunos secundarios interesantes): Brian Cox (Agamemnon), Nathan Jones (Boagrius), Brad Pitt (Achilles), John Shrapnel (Néstor), Brendan Gleeson (Menelaus), Diane Kruger (Helena), Eric Bana (Héctor), Orlando Bloom (Paris), Sean Bean (Odysseus), Julie Christie (Thetis), Peter O'Toole (Príamo), Saffron Burrows (Andrómaca), Rose Byrne (Briseida), Tyler Mane (Áyax), Frankie Fitzgerald (Eneas).

Calificación: violencia y algo de desnudez (sobre todo el culo de Brad Pitt y Orlando Bloom).

Este texto no es más que una crítica superficial de *Troy* (2004), o más bien algunas notas sacadas

a partir de su lectura. Se trata de unas reflexiones de un cultoretta que estudió clásicas hace muchos años. Primero haremos una lectura jocoso-literal del texto, con comparaciones sobre posibles intertextos. Después, más adelante, pasaremos a una lectura jocoso-sintomática, a la interpretación de los posibles subtextos inconscientes.

Lens Tuero, antiguo catedrático de griego de la Universidad de Granada, trágicamente fallecido hace algún tiempo, dijo un día en clase que no había nada más bonito que Homero. Llevaba razón, sobre todo la *Odisea*, si bien la fuerza trágica de la *Ilíada* es la matriz de la cosmovisión esclavista en torno al destino. Lens Tuero quizás debiera haber añadido la *Eneida* de Virgilio (sobre todo los libros II, IV y VI): ese poema-propaganda que es toda una *summa*, un negativo del imaginario de las clases dominantes romanas de la época de Augusto.

W. Petersen dirigió también *Das Boot* (1981) ['El submarino'], que es buena... aquella película donde se elabora un alegato contra la guerra en la claustrofóbica atmósfera de horror y tensa violencia de un U-boot alemán de la Segunda Guerra Mundial. Dirigió asimismo *The Perfect Storm* (2000) ['La tormenta perfecta'], que me gustó (unos pescadores que, intentando escapar del trabajo precario, salen a faenar a los Grandes Bancos en octubre a pesar de saber que pueden morir; su patrón pasa del barco, lo que fuerza a los tipos a volver a casa atravesando una tormenta espantosa... vas a ver la peli pensando que es otra

*Profesor de la Universidad de Leeds

historia de desastres naturales tipo *Volcano* y te encuentras con la lucha de clases como sustrato y soporte narrativo).

Algunos posibles intertextos (en mi opinión): *Alexander Nevski* (1938, Sergei M. Eisenstein y Dimitri Vasilyev) la serie de *The Lord of the Rings* ['El Señor de los anillos'], *Gladiator* (2000, Ridley Scott), *Medea* (1959) y *Edipo Rey* (1967) de Passolini, todo *peplum* y posiblemente *Clash of Titans* (1981) ['Furia de titanes'], de Desmond Davis (la de Perseo) o *Jason and the Argonauts* (1963), de Don Chaffey.

Primera evidencia: como *Gladiator*, este filme es un «blockbuster» (un éxito taquillero), una película diseñada para el mercado de masas, producto de baja cultura para vender rápido, tragar dinero deprisa y hacer un bonito cadáver. Tal vez sea eso. No es un producto 'Alta Cultura', pero como todos sabemos estos textos aparentemente de serie B son contemplados por millones de personas, poseen una especie de tensión interna transmitida desde el público, pues se construyen y se sostienen en una estructura de referencias internas que el público debe de poder leer, consciente o inconscientemente. En definitiva, este tipo de productos son importantes para tomarle el pulso a una serie de códigos simbólicos, para contemplar el negativo de un imaginario. No son exactamente la obra de un «creador» y su «proyecto original» (aunque ¿qué obra lo es?), sino el trabajo trenzado entre una empresa, un mercado, una ideología y una tradición cultural (¿qué obra no es esto?) más o menos adaptada a las necesidades de un público que, como es el caso del público americano, suele ser un público-niño (Spielberg, por cierto, comprende muy bien a su público). Sin embargo el texto, tras el análisis, se revela más rico en alusiones y elusiones de lo que la insoportable mirada del agente cargado de capital cultural creía creer.

Troya no me gustó demasiado, pero me gustó. Mucha influencia de *The Lord of the Rings* en las batallas hechas por ordenador; aguzando un poco la vista, puede notarse que los guerreritos que avanzan por la playa hacia la línea defensiva de los troyanos se parecen a los muñequitos de un juego de ordenador que tiene mi sobrino. Pero hay

algo más: el avance de las tropas griegas en la playa, es cierto, recuerda a *Alexander Nevski*, y James Horner, el compositor, consigue algo similar a Sergei Prokofiev, sin llegar a copiarlo. No creo que, como reseña un tipo en internet, la lucha Héctor *versus* Aquiles sea «alucinante», a no ser que te pirres por las pelis chinas de kung fu (y a mi me pirran...).

El choque tremendo en primera línea es muy similar al de la batalla bárbaros-romanos en *Gladiator*. Todo mentira, obviamente, pues como decía Catón, la mayoría de las batallas se ganan en un 30% por el griterío y el acojone del enemigo más una correcta estrategia, y salvo en contadas ocasiones (último asalto, enemigo desesperado, rabia desbocada ante la derrota o ante la victoria) se produce esa barbaridad (nunca mejor dicho) de choque espantoso. Nadie quiere morir de esa manera, sino combatiendo de verdad, demostrando que se tiene habilidad, conocimiento, linaje, control... y para eso deben verte (interesante que en *Troya* Aquiles no acabe con Héctor al comienzo porque nadie le vería hacerlo...). ¿Te pondrías tú delante de una ametralladora así como así? No. Pues antiguamente lo mismo: nadie se lanza en plancha contra las lanzas del enemigo salvo los locos, los que no tienen nada que perder (ni ganar, probablemente) o los que quieren morir rápidamente y con honor. Tal vez por eso en *Gladiator* el choque tenga ese sentido de barbaritos al borde de un ataque de nervios. Imagino que el último asalto en la toma de Masada o Jerusalen debió de ser así. Pero este no es el lugar para divagar sobre la guerra en el mundo antiguo.

La peli tiene muchos paisajes diseñados por ordenador: ciudad de cartón piedra retocada por ordenador (ni siquiera, como en *Gladiator*, pudieron o supieron mezclar las imágenes de una ciudad romana del Norte de África con las creadas por el ordenador, y crear esa ilusión histórica alucinante de una Roma posible).

Obviamente nada de eso nos importa si la ilusión histórico-épica es reflejada o representada de alguna manera. La película lo hace, con un cierto saborcillo de las pelis de Passolini (*Medea*, *Edipo*), pero saborcillo solamente (las chozas, el vestuario, la sequedad semidesértica de los paisajes), pues Passolini es otra historia, política, ideológica y estéticamente; y no hablo sólo de Alta Cultura,

«calidad», etc.: en Passolini (como sucede en la Trilogía de la vida -*Cuentos de Canterbury, Las mil y una noches, Decamerón*) hay un estudio histórico de otras formas de subjetividad (recordar el desencanto por las subjetividades contemporáneas en *Saló*), así como una representación del inconsciente, lo que hace las películas algo inédito, un cine analítico cargado de referencias culturales y artísticas. Pero volvamos a *Troya*:

Alguien, un asesor de historia (magnífico trabajo en *Gladiator*) debe de haber dado los datos sobre el *mégaron*, los leones del palacio de Agamenón, las luchas con lanza, la función del carro, los combates singulares y todo el detalleo (si bien no hay tantos arcos en la *Ilíada*)... además, se sigue con cierta fidelidad el poema homérico: se intentan representar los episodios clásicos: la despedida de Héctor y Andrómaca, Príamo vestido de mendigo pidiendo a Aquiles (que además es «el de los pies rápidos») el cadáver de su hijo, el héroe patriótico y humano (Héctor), la muerte de Patroclo, la rivalidad entre Aquiles y Agamenón, etc.

Fallos: Primero y principal, la ausencia de los dioses en la peripecia (podían haber hecho algo parecido a *Lucha de Titanes*, la peli de Perseo). Si bien Aquiles es el único personaje al que se le sugiere hijo de una diosa, esto es, se alude a su carácter de ser quasi-sobrehumano, como en la mitología; hay asimismo trozos de la película en la que se observa la presencia del destino, pero Petersen lo podría haber trabajado mejor. El final es un poco cutre, sobre todo el meter a Aquiles en el caballo de madera (como todo el mundo sabe, era Neoptólemo, su hijo, según Virgilio; a Aquiles lo había matado previamente Paris) y el pastel de su enamoramiento con Briseida; claro que este personaje que acaba compartiendo cama con Aquiles es necesario para provocar la duda metódica en el aguerrido mirmidón: se contrapone al personaje trágico condenado a matar constantemente con el enamorado que se ha dado cuenta de lo absurdo de su existencia. Otro fallo es el matar a Áyax y a Menelao... vamos, que casi me meo en la butaca de risa... Diomedes parece no estar, Néstor es mínimo, y Ulises no es el tipo maquiavélico, «el de muchos ardides», de otras versiones (recuerdo

un *peplum* que capta esa astucia maquiavélica de Ulises), sino todo un caballero. Hay que recordar que en Homero ese maquiavelismo de Ulises está ausente, pues no hay juicio moral, si bien hay que matizar: Sófocles sí juzga moralmente a Ulises, pero es otra historia: Tucídides ha inventado el concepto de «razón de Estado», Platón intenta codificar una moral anti-democrática (anti-*demos*, entendámonos) y de ecos aristocráticos en los que la política, que hacia el siglo VI a. de C. ya se había transformado en el nivel dominante (el nivel político), es contemplada con desconfianza, si bien no significa que el mundo ideológico no esté dominado por la preponderancia de lo público (porque lo privado no existe).

Puede no importar que Petersen cambie las cosas, pero tampoco tiene sentido que se modifiquen... ¿qué saca con matar a Menelao y a Áyax? Ya que sigues la historia de Homero, hazlo bien, pues el poema épico tiene suficiente fuerza trágica (quizás la mejor escena es la de Príamo y Aquiles, también en la película). El guión no está mal, pero no a todo el mundo le gusta. A mí no me pareció tan malo. El personaje de Aquiles roza la grandeza y el *ethos* aristocrático del guerrero homérico, incluido ese aire de inmortalidad y leyenda, casi inhumano (si bien se le humaniza), y esa irracionalidad en el hecho de ser un hombre... «nasío pá matá», que acaba dándose cuenta de lo lamentable que es pasarse la vida dando tajos. El hecho de que la película se base en el intento de Menelao por recuperar su honor (a pesar de basarse la peripecia en la ambición imperialista de Agamenón) capta también que se trataba de otro código ideológico.

Además de las posturitas pseudo-bélicas de Brad Pitt, el espectador no homosexual debe soportar la presencia continua en pantalla de su culito, cuando ni siquiera le vemos nada a Helena o Andrómaca, las cuales, por cierto, producen la inquietante sensación de ser un poco anoréxicas. Claro que la película es para toda la familia y todos sabemos lo sensibles que son los ingleses con los desnudos, como si algo de la mojigatería victoriana permaneciera en su inconsciente (mojigatería inexistente cuando se trata de invadir países). Helena y Andrómaca: «La belleza malsana», como la llama un amigo mío. El rostro y

el cuerpo de Paris es indefinido sexualmente, como el mismo Eneas al final. Paris, Eneas, Patroclo tienen rostros como de niños, muy afeminados, medio mujeres, medio hombres... ¿qué carajo son? Sexualidad en el capitalismo contemporáneo, sexualidad indefinida, sexualidad del canon dominante que implica feminización de la masculinidad; incluso algo en el mismo Brad Pitt (al que se le enrolla con Briseida para eliminar sospechas respecto a su «primo» Patroclo), en la delgadez de Héctor, el cuerpo y la cara de Patroclo... la masculinidad es representada de forma grotesca en Áyax, Agamenón y sobre todo en Menelao: barbudos, peludos y pelotudos, rechonchos, bestias... son formas masculinas grotescas efecto de una contemplación feminista del hombre, una lectura excesivamente literal a partir de la concesión de valor hoy día a esa «feminización» de muchos hombres de las fracciones de clase adyacentes a la clase dominante. Si eres muy masculino y muy burro eres lo contrario de sofisticación, elegancia, sensualidad... y cultura (nótese la feminización salvaje de muchos escritores e intelectuales); buenas maneras son las maneras de la clase dominante, y de las buenas maneras a los buenos amañados hay sólo un pequeño paso.

Las mujeres de la película están colocadas fuera de la política y del ejército, pero ¿qué mujer no lo estaba en Homero? Andrómaca es dulce y casi parece la matrona del poema, Helena es sólo la seducción... los sentimientos andan a flor de piel para la película, pero si la cosa se transforma en un estudio histórico de otras formas de subjetividad (como sucede en Passolini) tal vez la peli no llegaría al público-niño. Evidentemente tenemos todos los *topoi*, todos los mitemas de la ideología dominante: la subjetividad y el individualismo de Aquiles, la infelicidad conyugal de Helena (necesitada de «amor») que se larga con un Paris enamorado de la moda juvenil. Todos los personajes del filme son humanos, demasiado humanos (recuerdo a propósito que esa es la tendencia a la hora de releer, re-presentar otros textos, como cuando Coppola humaniza en exceso a Drácula -hasta el punto de cargarse al monstruo- y luego al Padrino en la última parte), y un poco estereotipados, sin profundidad, lo cual se equilibra con la

personalidad facial de un Peter O'Toole o Brad Pitt, por ejemplo.

Me llama la atención que todavía se hagan películas sobre Troya cuando en las formaciones sociales contemporáneas la cultura clásica ha desaparecido completamente de los sistemas de referencias en los bienes simbólicos. Al capitalismo no le es necesaria ya, tras desacralizarla y arrancarle el monopolio cultural a la Iglesia, como sucede en cierto modo con la filosofía. Hoy casi nadie sabe que la *Iliada* existió; es tan Alta Cultura que los que se dedican a ello viven más allá de las nubes (en el país de Oz). Pero ¿por qué la guerra de Troya precisamente como tema para una película? ¿De dónde surgió la idea y por qué? Es un tanto extraño, aunque puede comprenderse si se tiene en cuenta que no hay demasiados temas para hacer cine comercial, que hay un agotamiento de lugares comunes (constantemente venimos siendo asaltados por los re-makes de filmes anteriores).

Como sabemos, *El Señor de los anillos* de Tolkien es una alegoría de la Segunda Guerra Mundial. Pero estas escenas de guerra masivas, con miles de barcos, con miles de hombres matándose (también en *Troya*), ese choque de mundos, de civilizaciones, los mapas globales de mundos globales... ahí hay algo extraño. Y no se trata sólo en el caso de las batallitas de un intento de alcanzar un «realismo» histórico usando los ordenadores. En cualquier caso, no es demasiado realista, sino espectacular. ¿Por qué ese goce en una violencia de esas características? Como en *Das Boot*, el goce en la violencia es un miedo al mismo tiempo. Es una película anti-belicista, pero construyendo su disfrute en la violencia. Dos signos opuestos necesarios para la red narrativa; el goce se produce cuando emerge algo reprimido, en sentido contrario a la dinámica del chiste según lo teoriza Freud.

Tal vez sea interesante notar que los personajes no pueden escapar a su destino social dentro de las relaciones de poder, ni siquiera el mismo Aquiles (las relaciones de poder entre este y Agamenón son interesantes: el segundo no es nada sin el primero), y Hector sabe que va a morir cuando va al combate singular con Aquiles (combate que no sé porqué me recuerda al de Toshiro Mifune en *La fortaleza escondida* (1958) de Kurosawa, o a los duelos en *Star Wars* (1977), aunque es cierto que George Lucas se inspiró en aquél para su película). Un sujeto burgués no iría a la muerte como

lo hace Hector en la *Troya*. Eso sólo sucede si se cree en un determinado código de comportamiento que no tiene nada que ver con el nuestro. Asimismo, la individualidad de Paris es la que conduce a la catástrofe. En Homero era el destino, del cual Paris, en cierto sentido, no podía escapar. Ni siquiera tiene la decencia de morir con honor cuando le llega la hora. Como personaje, es un desastre. Quizás sea cierto que el afeminamiento de Orlando Bloom (Paris) sea necesario para construir al personaje.

Troya podría haber sido una magnífica versión cinematográfica del poema (sin que haya caído, afortunadamente, en la interpretación historicista de la Troya VIIa en Hissarlik, la de Schliemann, hahaha) si no fuera por los fallos (la canción del final es lamentable), por la feminización de algunos personajes excesiva (que en el caso de Paris sí podría considerarse acertada), la ausencia de dioses, de mitología, del destino (que está, pero mal trabajado). En cualquier caso, dentro de las características de «blockbuster», es interesante, por ejemplo el hecho de que no hay un sólo protagonista, sino muchos personajes paralelos. Aquiles es uno de los centrales (como en la *Ilíada*), pero también Héctor, que de alguna manera representa al pueblo Troyano y su actitud desesperanzada frente a la guerra. El imperialismo de Agamenón se contrapone a la ceguera política de Príamo y su fanatismo religioso. El nivel político queda de esta manera representado como un nivel que determina la vida incluso si conduce al desastre (¿se alude / elude de esa forma a las decisiones de política internacional de los últimos años que han conducido a una espiral belicista bestial o esto es buscarle cinco pies a este gato cinematográfico?).

Pienso en la imposibilidad del individuo frente a la fuerza de los acontecimientos históricos, además de las determinaciones de la ideología. En *Troya* se amalgaman una serie de mitemas de la ideología burguesa y una correcta lectura sobre la centralidad de la política en la peripecia, además de una reflexión sobre el código de comportamiento desplegado en el poema. La historia, su mezcla de azar y estrategia, moldea nuestras vidas, dibuja nuestra muerte y delinea lo que hacemos, esto es, determina lo que no podemos dejar de ser.

Por cierto que cabe la posibilidad de hacer una lectura en clave psicoanalítica, pero eso sería una lectura sospechosamente obvia.