

## ESPARTACO, EL REBELDE DOMESTICADO

### RECEPCIÓN CINEMATOGRAFICA Y TELEVISIVA DEL GLADIADOR TRACIO EN EL SIGLO XXI

Óscar Lapeña Marchena

Universidad de Cádiz

**RESUMEN:** *En el siglo XXI el personaje de Espartaco ha vuelto a encontrar su lugar en la ficción audiovisual. Pero ha sido una recepción fundamentalmente televisiva, es decir, reducida al ámbito doméstico. No se han realizado grandes producciones cinematográficas sobre la historia del gladiador. Al contrario, Espartaco ha sido un personaje habitual de los documentales y de las producciones de televisión, adaptado a las nuevas exigencias de su audiencia.*

**Palabras clave:** *Espartaco, recepción cinematográfica, Antigua Roma.*

**ABSTRACT:** *In the XXI century the character of Spartacus has again found its place in the audiovisual fiction. But it was a primarily television reception, reduced to the domestic sphere. There have been no major film productions on the history of the gladiator. On the contrary, Spartacus has been a regular on the documentary and television productions, adapted to the new demands of the audience.*

**Keywords:** *Spartacus, cinematic reception, Ancient Rome.*

El éxito comercial de la película "Gladiator" (R. Scott, USA 2000), hizo que los grandes estudios cinematográficos y las cadenas de televisión volvieran a apostar por el Mundo Antiguo como un filón dispuesto a ser explotado. Films como "Troy" (W. Petersen, USA 2004), "300" (Z. Snyder, USA 2006) o "Centurion" (N. Marshall, UK 2010), y series televisivas como "Rome" (USA 2005) así lo demuestran. Todo, por tanto, hacía pensar que se asistiría a un resurgir de uno de los temas de la Antigüedad más atractivo para el cine: los gladiadores. Pero no ha sido exactamente así. Se han realizado films sobre el mundo de los gladiadores, caso de "The Arena" (T. Bekmambetov, USA/Rusia 2001), "Amazons and Gladiators" (Z. Weintraub, USA/Alemania 2001), o "Gladiator" (B. Grant, UK 2004). También han estado presentes de un modo híbrido, en títulos como la citada "300" o en "The Scorpion King" (Ch. Russell, USA/Alemania/Bélgica 2002), convertidos en una mezcla de gladiadores, competidores de lucha libre y forzudos torneados no por el gimnasio o los anabolizantes, sino por la nueva magia del *photoshop*: las nuevas tecnologías computerizadas al servicio del culto de algunos cuerpos.

Los gladiadores parece que han retornado a las pantallas, pero ¿cuál ha sido el destino del gladiador más famoso de la Antigüedad? Podemos hablar de un tímido retorno de Espartaco a la ficción cinematográfica, sobre todo si lo comparamos con el éxito del “Spartacus” de Stanley Kubrick y sus derivados posteriores: “Il figlio di Spartacus” (S. Corbucci, Italia 1962), “La vendetta di Spartacus” (M. Lupo, Italia 1964) o “Espartaco y los diez gladiadores” (N. Nostro, España/Italia/Francia 1964).

En lo que llevamos de siglo XXI Espartaco ha dejado a un lado los fastos de la gran pantalla para encontrar cobijo en la televisión. La mayoría de las producciones sobre Espartaco son films realizados para este medio, ya sean de ficción, documentales o docudramas, es decir documentales que introducen elementos de ficción alternados con reconstrucciones computerizadas y con la presencia de historiadores y especialistas en el tema. El auge de los documentales históricos está directamente relacionado con el consumo masivo de productos históricos de carácter divulgativo, bien sean publicaciones escritas, audiovisuales, colecciones de todo género o la proliferación de canales especializados de televisión, ya sean de pago o en abierto. Estas producciones intentan complementar al Espartaco de la tradición literaria y sobre todo cinematográfica con la autoridad académica para así explicar el mito o sencillamente superarlo. El Espartaco que renace en estos documentales es un personaje ya adaptado a los nuevos tiempos, tanto a la cultura e ideología imperantes en occidente como a las directrices y exigencias del mercado televisivo.

Han sido muy escasas las producciones realizadas en exclusiva para el cine, apenas contamos con un par de ejemplos de vida comercial muy limitada. El resto son productos para consumo doméstico: un musical, series de televisión, animación y una cinta pornográfica para el mercado del dvd de adultos. Espartaco parece haber perdido prácticamente toda relación con la pantalla grande, con el medio que lo popularizó a niveles masivos en la década de los sesenta del siglo XX.

Así pues, en primer lugar dedicaremos nuestra atención al personaje de Espartaco en los diversos docudramas realizados en el siglo XXI. Luego nos ocuparemos de las producciones televisivas y de ficción y de los ejemplos cinematográficos. Para acabar con un análisis más profundo de dos series de televisión que consideramos significativas, tanto por la difusión como por la popularidad de la que han gozado. Se trata de “Spartacus” (R. Dornhelm, USA, TV, 2004), y de “Spartacus: blood and sand” (USA, TV, 2010). Son dos producciones de características opuestas, ya que la primera se trata de un telefilm de aproximadamente tres horas de duración mientras la segunda es una serie compuesta, por el momento, de trece episodios. En la primera se recrea toda la revuelta mientras que en las más de doce horas de duración de “Spartacus: blood and sand”, toda la acción se desarrolla en el *ludus* de Capua, es decir que permite mostrar un nivel de detalle mucho mayor.

La primera producción sobre el gladiador tracio realizada en el siglo XXI fue “The real Spartacus”, una producción británica de Granada Television y Channel 4 dirigida por Bill Lyons en el año 2001. Se trata de un documental con

pocos elementos de ficción y que viene guiado por la omnipresente voz de un narrador sobre la que se alternan las intervenciones de especialistas en temas como la esclavitud o el cine sobre el mundo antiguo, caso de María Wyke (Universidad de Reading), Keith Hopkins (Universidad de Cambridge), y Andrew Wallace-Hadrill (Colegio Británico de Roma).

Más elementos de ficción se encuentran en “Spartacus. Gladiator gegen Rom”, un docudrama realizado por la ZDF alemana bajo la dirección de Günther Klein en 2002<sup>1</sup>; se trata de un episodio de la serie de divulgación histórica “Sphinx”. La revuelta de Espartaco se reduce a los aspectos más importantes, ya que su narración se ve alternada con abundantes *excursus* acerca del origen de los combates de gladiadores, de los avances médicos ligados a ese mundo y también acerca del aparato tecnológico, los mecanismos y el material humano y técnico que funcionaba en las entrañas del anfiteatro Flavio para que un día de juegos se desarrollara sin altercados. Espartaco aparece como un héroe trágico, que conoce de antemano su destino pero que, a pesar de ello, mantiene su compromiso con los suyos y con sus propios ideales. A lo largo del documental son constantes las referencias a la película “Gladiator” (R. Scott, USA 2000), introduciendo escenas de la misma para ilustrar el mundo de los gladiadores. Los especialistas que tomaron parte en el documental fueron Keith Bradley (Universidad de Notre Dame), Juliane C. Wilmanns (Historiadora de la medicina), y Marcus Junkelmann (Historiador y autor de *Gladiatoren*, 2008).

Del año 2004 es el episodio número cinco de la serie “Decisive Battles” dedicado a la revuelta de Espartaco; esta producción estadounidense realizada por The History Channel dedica sus capítulos a grandes batallas de la Antigüedad –de Quadesh a Farsalia, de las Termópilas a Gaugamela-, y también a personajes significativos, como Craso, Boudica o el citado Espartaco. En realidad se trata de la reconstrucción computerizada de una serie de batallas clónicas que se alternan con las intervenciones de Ronald Mellor (Universidad de Los Ángeles), Paul Cartledge (Universidad de Cambridge) y Philip Sabin (Kings College, Londres). Un narrador guía al espectador por los episodios más relevantes del levantamiento, por la esclavitud y por el universo de los gladiadores que es comparado con las manifestaciones deportivas de masas de la actualidad mientras los gladiadores son asimilados a las modernas estrellas del pop y del rock. También en el documental se afirma que no hay que descartar un posible origen real de Espartaco en su Tracia originaria<sup>2</sup>.

Las batallas que aparecen en la pantalla recuerdan a la estética y al ritmo sincopado de los videojuegos; en todas ellas la presencia de romanos y rebeldes es muy numerosa. Los personajes no están individualizados y muchos gladiadores que toman parte en las batallas lo hacen equipados con sus armas y protecciones características. Resulta reseñable el paisaje recurrente de los campos de trigo, un

---

<sup>1</sup> H. Dumont, *L'Antiquité au Cinema. Vérités, Légendes et Manipulation*, Paris 2009, 300.

<sup>2</sup> T. Mommsen, *Historia de Roma*, Vol. VII, Madrid 1983, 114 y ss.; M. Doi, “The origin of Spartacus and the anti-Roman struggle in Thracia”, *Index*, XX, 1992, 31–41, 31 y ss.

nuevo préstamo o influencia de “Gladiator”, en donde funciona como contrapunto positivo a los turbios sucesos de la vida política romana.

Roma aparece fugazmente reconstruida en los últimos minutos del documental gracias a las nuevas tecnologías, y sin faltarle en su *skyline* la majestuosa silueta del Coliseo, el icono atemporal por excelencia de la romanidad, que además sirve para garantizar a los espectadores que se encuentran realmente en Roma, más allá del caprichoso uso de la cronología. Las últimas palabras del narrador le recuerdan a la audiencia que Espartaco es el símbolo de la resistencia a la tiranía y la opresión, en un discurso fiel a la tradición del gladiador tracio en la cultura popular norteamericana.

El año siguiente, 2005, la National Geographic Channel produjo “Spartacus: gladiator war”, un docudrama dirigido por Dan Oliver y con Derek Lea interpretando a Espartaco. Los expertos participantes fueron Barry Strauss (Universidad de Cornell), Crispin Swayne (historiador militar), Mei Trow (autor de *Spartacus: the myth and the man*), y Tom Holland (autor de *Rubicon*).

Ya antes de los títulos de créditos iniciales el narrador afirma que Espartaco es un nombre legendario y alude a los esclavos como los conquistadores de la libertad mientras que en la pantalla se ven unas cadenas rotas. La revuelta se define como el más grande problema interno padecido por Roma, sin aludir a posibles conexiones con otros acontecimientos. La estructura narrativa se levanta sobre la constante oposición entre Craso y Espartaco; el romano siempre rodeado de esclavos y el segundo como un líder meditabundo, fiero y cruel. Basta ver con la saña con la que crucifica con sus propias manos a un prisionero romano, en una escena de una crueldad comparable a aquella otra de la batalla final de “Spartacus” (S. Kubrick, USA 1960), en donde el tracio arranca con su espada el brazo de un legionario<sup>3</sup>.

La recreación de las batallas es una constante a lo largo del docudrama. Roma se reduce a la imagen repetida y acelerada de su ejército en permanente movimiento, como robots alienados<sup>4</sup>, y a una reconstrucción virtual que vuelve a remitir a la estética de los videojuegos. Junto a Espartaco y Craso también aparecen Crixus –típico forzudo del *péplum*–, y la compañera del tracio. La ruptura entre los dos líderes de la revuelta se recrea en la única escena con diálogo del docudrama, en donde Crixus habla una lengua supuestamente bárbara para reclamar su derecho a dedicarse al saqueo en busca de oro y mujeres. Mientras tanto, Espartaco quiere llevar a los suyos fuera de la península itálica, aunque también él se verá superado por el deseo de sus hombres de no abandonar el territorio romano. Al final, el narrador afirma que Espartaco luchó y murió por defender la libertad y la justicia, y que es un símbolo universal de la resistencia a la opresión, convirtiendo al tracio en el paladín de unos valores contemporáneos

---

<sup>3</sup> S. Prince, *Classical film violence: desining and regulating brutality in Hollywood cinema, 1930–1968*, New Brunswick 2003, 42.

<sup>4</sup> O. Lapeña, “Nuevas perspectivas en la recepción cinematográfica de la Historia Antigua: el ejemplo de Dacci/Les guerriers (Sergiu Nicolaescu, Rumanía-Francia 1966)”, *Stud. hist. Hª antig.*, 28, 2010, 155–178, 170.

que se extrapolan al pasado para dotarles una mayor legitimidad y, en el fondo, credibilidad.

El último docudrama que consignamos aquí es “Spartacus”, el episodio segundo de la serie estadounidense “Rome: rise and fall of an empire”; fue dirigida por Rex Piano en el año 2008 para la Gardner Films. Los especialistas que tomaron parte en el rodaje fueron Thomas R. Martin (College of the Holy Cross, Worcester), David S. Potter (Universidad de Michigan), Noel Lenski (Universidad de Colorado), y Ray van Dan (Universidad de Michigan).

Antes de centrarse en la revuelta hay una breve introducción sobre la esclavitud como inevitable consecuencia de las conquistas romanas que se ilustra con las imágenes de un pequeño mercado de esclavos. La pequeña escala será una constante en el docudrama, ya que todos los episodios que se reproducen – incluida la negociación con los piratas a orillas del mar-, parecen haber sido rodados en los mismos exteriores. De nuevo las luchas de gladiadores son comparadas con manifestaciones deportivas contemporáneas mientras los *lanistae* se equiparan a modernos entrenadores. Estas semejanzas se ilustran con el fervoroso y apasionado comportamiento del público, niños incluidos, que se agolpa en un minúsculo anfiteatro. Las diferencias entre Espartaco y Crixus y su ruptura se concentra en el episodio en donde Crixus intenta violar a una mujer romana y Espartaco lo detiene<sup>5</sup>. Se utiliza un tema de gran sensibilidad hoy día para explicar y simplificar la compleja realidad del contingente servil. Durante unos instantes el espectador puede ver Roma: un mercado, soldados siempre presentes y en el cielo el vuelo de una bandada de pájaros –inspirada de nuevo en “Gladiator”-, para dotar de credibilidad a la reconstrucción. Como es habitual en este tipo de producciones al final del docudrama el narrador resume todo lo visto en una máxima o en una enseñanza que el espectador debe recordar; en este caso que Espartaco es un personaje legendario y, sobre todo, un permanente símbolo de rebelión ante la injusticia.

La abundancia de docudramas –no sólo sobre Espartaco sino sobre la Antigüedad en general-, se explica por el desarrollo de los canales de televisión temáticos que permiten dar salida a una programación muy especializada. También hay que aludir a que hoy día la Historia se ha convertido en un objeto más de consumo, lo que se manifiesta en un número mayor de cauces no académicos, que permiten divulgar los conocimientos históricos a un público cada vez más numeroso.

Los docudramas se presentan al espectador como un concienzudo trabajo de historia que viene respaldado por la presencia en pantalla de especialistas en la materia. En los programas aquí consignados se trata de historiadores anglosajones, filólogos clásicos y autores de novela histórica. Sus palabras pretenden ser la voz académica que eleva la calidad del docudrama. Junto a ellos el espectador recibe la guía del narrador, una presencia omniscente que actúa como eslabón entre la

---

<sup>5</sup> Salustio habla del saqueo y las violaciones cometidas por los seguidores de Espartaco. *Hist.* 98 B – C.

pantalla y la audiencia. Por razones de programación los docudramas suelen tener una duración que gira en torno a los cincuenta minutos.

En todos los programas se asocia el personaje histórico de Espartaco con el universo de los gladiadores, aun cuando no podemos saber con seguridad si el tracio llegó a luchar en la arena. Espartaco fue condenado por desertor *ad gladium*<sup>6</sup> o *ad ludum*<sup>7</sup>, esto es a convertirse en gladiador. Estuvo en el *ludus* que en Capua poseía el *lanista* Lentulo Batiato<sup>8</sup>. Y que de allí, podemos suponer que debido a las duras condiciones de vida<sup>9</sup>, se fugó junto a un grupo de gladiadores cuyo número oscilaría alrededor de los setenta<sup>10</sup>. Pero no hay constancia de que el tracio llegara a combatir en la arena; la revuelta pudo iniciarse antes de que acabara su periodo de instrucción. Siempre y cuando no aceptemos la otra hipótesis que sostiene que Espartaco pudo llegar a ser instructor de gladiadores, por lo que entonces sí habría sido con seguridad un combatiente victorioso que tras su retiro siguió, ya como libre, trabajando en el *ludus*<sup>11</sup>.

En todos los programas se califica a la revuelta de Espartaco como uno de los mayores, si no el mayor, problema interno padecido por Roma; pero eso sí, sin ningún tipo de conexión con otros fenómenos socio-políticos y de orden público como podían ser la continuación del descontento de ciudades del sur de Italia tras el final de la Guerra Social o el bandolerismo endémico de zonas de la península itálica que podían explicar la duración y las dimensiones alcanzadas por la rebelión<sup>12</sup>. Porque aunque Floro afirma que los gladiadores se movían por el deseo de venganza resulta difícil creer que la sola ira podía haber mantenido durante tres años amenazada a Roma<sup>13</sup>. Del mismo modo tampoco abordan la cuestión de la presencia de elementos libres en las filas rebeldes, presentando un

---

<sup>6</sup> Varr, *Res Urb.* I. Aunque puntualiza que fue condenado injustamente, pues era inocente. Flor. II, 8, 8.

<sup>7</sup> App. *B. C.* I, 116. J. Kolendo, "Comment Spartacusdevient-il esclave?", *Spartacus. Symposium rebus spartaci gestis dedicatum 2050 a*, Sofía 1981, 71-77; F. G. Millar, "Condemnation to hard labour in the Roman Empire, from the Julio-Claudians to Constantine", *PBSR*, 52, 1984, 124-147, 134; A. Bernet, *Les gladiateurs*, París 2002, 95 y ss.

<sup>8</sup> Plutarco *Crass.* VIII, 2. Tito Livio (*Per.* XCV, 2), y Floro (II, 8, 3), hablan sólo de Léntulo. Mientras que Orosio (*Hist.* V, 24, 1), y Pacato (*Pan. Lat.* XII, 23, 2), lo llaman Gneo Léntulo.

<sup>9</sup> Para Plutarco (*Crass.* VIII, 2) la fuga se produce porque Batiato ordenaba encerrar a los gladiadores dentro del *ludus* y les obligaba a combatir entre ellos.

<sup>10</sup> Respecto al número de fugados Floro (VIII, 3) habla de 30; para Cicerón no serían más de 50 (*Att.* V, 2, 8, 9). Veleyo (II, 3, 5), eleva la cifra a 64. Para Apiano (*B. C.* I, 116) serían alrededor de 70. Salustio (*Hist.* III, 90), Frontino (*Str.* I, 5, 21), Livio (*Per.* XCV), Orosio (V, 24, 1) y Eutropio (VI, 7, 2) coinciden en 74. Y Plutarco (*Crass.* VIII), distingue entre los 200 que la planearon y los 78 que la llevaron a cabo.

<sup>11</sup> A. Guarino. "Spartaco professore?", *Labeo*, 26, 1980, 325-327; A. Guarino, "I gladiadores e l'auctoramentum", *Labeo*, 29, 1983, 7-24.

<sup>12</sup> O. Lapeña, *El mito de Espartaco: de Capua a Hollywood*, Amsterdam 2007, 93-102 y 151-179.

<sup>13</sup> Flor. II, 8, 3.

conflicto maniqueo, propio de la ficción cinematográfica, entre los esclavos y Roma<sup>14</sup>.

El desarrollo narrativo de todos ellos es casi idéntico: un narrador – presente o sustituido por la voz en off-, conduce al espectador a través de recreaciones, bien con actores o realizadas mediante técnicas computerizadas, de episodios de la revuelta. Esas imágenes se alternan con breves intervenciones de los especialistas, que suelen dirigirse a la audiencia desde despachos sólidamente pertrechados de libros que respaldan con su presencia la validez de sus testimonios. Son también frecuentes las vistas de anfiteatros romanos, en especial del Coliseo así como de piezas de museos, relacionados con el tema de los gladiadores o de otros personajes de la revuelta, como Marco Licinio Craso. También es habitual el recurso a mapas, animaciones, decorados y a recreaciones hechas por ordenador de batallas y de ciudades, en especial de Roma.

El formato del docudrama permite, al contrario de lo que ocurre con la ficción, acudir directamente a los testimonios de los autores grecorromanos que se ocuparon de la revuelta o de los combates de gladiadores. De este modo el espectador puede oír fragmentos de Séneca y de Juvenal en “Spartacus. Gladiator gegen Rom” (2002), y a Plutarco y Apiano en el episodio de la serie “Rome: rise and fall of an empire” (2008).

Los episodios recreados en los docudramas son, básicamente, la fuga del *ludus* de Capua, el descenso del Vesubio<sup>15</sup> y la victoria frente a las primeras tropas enviadas por Roma<sup>16</sup>, las diferentes batallas, la traición de los piratas, la diezma ordenada por Craso<sup>17</sup> y las diferencias internas entre Crixus y Espartaco. Aunque también hay espacio para episodios menores como la crucifixión del prisionero romano que ordena Espartaco para atemorizar al ejército rival<sup>18</sup>, la ruptura del bloqueo al que los tiene sometido Craso<sup>19</sup>, los juegos celebrados en honor de Crixus tras su muerte en el monte Gargano<sup>20</sup>, el uso de los cadáveres como

---

<sup>14</sup>W. Z. Rubinsohn, “Was the bellum spartacium a servile insurrection?”, *RIFC*, 99, 1971, 290–299; G. Stampacchia, “La rivolta di Spartaco come rivolta contadina”, *Index*, 9, 1980, 99–111; A. Bodor, “The ethnic and social composition of the participants in the slave uprising led by Spartacus”, *Spartacus. Symposium rebus spartaci gestis dedicatum 2050 a. Sofia* 1981, 85–94. R. Orena, *Rivolta e rivoluzione il bellum di Spartaconella crisi della repubblica e la riflessione storiografica moderna*, Milán 1984.

<sup>15</sup> Plut. *Crass.* IX, 2–3. Front. *Strat.* I, 5, 21.

<sup>16</sup> No está claro el nombre del primer mando que combatió a Espartaco; los autores hablan de Varinius Glaber (App. *B. C. I.*, 116), Claudius Pulcher (Liv. *Per.* XCV), Clodius (Plut. *Crass.* IX, 1–2. Oros. V, 24, 1), y Clodius Glaber (Flor. II, 8, 4); F. Ryan, “The Pratorships of Varinius, Cossinius and Glaber”, *Klio*, 78, 2, 1996, 374–379, 377.

<sup>17</sup> Plut. *Crass.* X, 1. App. *B.C. I.*, 118; M. Vallejo Girvés, “Violación del Sacramentum y Crimen maiestatis: la cobardía en el ejército de Roma”, *Habis*, 28, 1997, 16–177, 175.

<sup>18</sup> App. *B. C. I.*, 119.

<sup>19</sup> Plut. *Crass.* X, 9.

<sup>20</sup> Cic. *De Hauris.* XII, 26; App. *B. C. I.*, 117; Flor. II, 8, 9; Oros. V, 24, 3. Aunque según el testimonio de este último los combates se celebraron en honor de una matrona violada.

centinelas para engañar a los romanos<sup>21</sup>, o el sacrificio del caballo que Espartaco realiza antes de la batalla definitiva<sup>22</sup>.

En los docudramas Roma queda reducida a su ejército, a los mercados de esclavos y a las luchas de gladiadores, que tienen lugar en anfiteatros de lo más dispar pero en donde se repite el fervor irracional y cruel de los graderíos. Mientras que por lo que se refiere a los personajes sólo tienen cabida Espartaco y Craso y en menor medida Crixus, Pompeyo y la compañera del tracio<sup>23</sup>.

La influencia cinematográfica está muy presente siendo las más evidentes las del "Spartacus" de Stanley Kubrick, en cuanto a la recreación del *ludus* y de los gladiadores, y las de "Gladiator". Del film de Ridley Scott se notan trazos en lo referente a la recreación de las batallas y también en cuanto a imágenes recurrentes como pueden ser las de los campos de trigo y las bandadas de aves con las que se animan algunas reconstrucciones por ordenador. Además, de estas películas aparecen directamente escenas en mitad del montaje de los docudramas.

Los docudramas se dirigen a su audiencia utilizando un lenguaje contemporáneo, ya que hablan de valores sociales, filosóficos y políticos actuales. Las bases ideológicas de occidente –la concepción de dignidad humana, de libertad, justicia, igualdad-, se trasladan al siglo I a. C. convirtiendo a Espartaco en un predecesor de los modernos libertadores, haciéndole portador de unos valores que comparte con los espectadores. El tracio es ahora un luchador contra la tiranía, la injusticia, el poder absoluto y la esclavitud siempre concebida desde un punto de vista moderno, obviando la compleja y lejana realidad de la cultura romana. Más que añadir información estas producciones confirman a los espectadores los conocimientos de ya poseen, y subrayan y legitiman con su presunta antigüedad unos valores que jamás son cuestionados.

Al margen de los docudramas y de las dos producciones sobre las que nos detendremos más en profundidad, Espartaco ha aparecido en otras oportunidades en el cine y la televisión del siglo XXI. Por orden cronológico la primera de ellas fue "Spartak" (N. Kasatkina & V. Vasiliev, Rusia 2003), una nueva versión cinematográfica del ballet "Spartakus" de Aram Khachaturian<sup>24</sup>, y con Youri Klevsof en el papel del gladiador tracio.

Dos años más tarde, en el 2005, Elie Chouraqui dirigió la versión cinematográfica del musical "Spartacus le gladiateur, il revait d'être libre", del que había sido el encargado de la puesta en escena; en los papeles protagonistas estaban Jerome Collet como Espartaco y Alain Cheneviere como Marco Licinio Craso. De nuevo un discurso actual en donde el tracio lucha contra el racismo y la desigualdad<sup>25</sup>.

---

<sup>21</sup> Sall. *Hist.* III, 96 B. Front. *Str.* I, 5, 22.

<sup>22</sup> Plut. *Crass.* XI, 9. M. Capozza, "Spartaco e il sacrificio del cavallo", *Critica Storica*, 2, 1963, 251-293, 252 y ss.; O. Lapeña, *Op. cit.*, 30.

<sup>23</sup> Plut. *Crass.* VIII, 4.

<sup>24</sup> G. Balanchine, F. Mason, *101 Argumentos de Grandes Ballets*, Madrid 1988, 136 y ss.

<sup>25</sup> H. Dumont, *Op. cit.*, 301.



El realizador húngaro Csaba Borbely dirigió en 2006 para la All Worlds Video estadounidense la película porno gay "Spartacus"<sup>26</sup>. Encerrada en las rígidas convenciones del género, en esta cinta el espectador podrá encontrar a varios de los personajes de la revuelta, algunos históricos, como el tracio (interpretado por Claudio Antonelli), o Crixus, y otros nacidos de la ficción, caso de Draba (que nació en la novela de Howard Fast y que fue popularizado por el film de Kubrick y que aglutina los problemas y las contradicciones raciales de los Estados Unidos de los años sesenta)<sup>27</sup>, o de la versión masculina de la también compañera cinematográfica del tracio, Varinia, aquí reconvertida para la ocasión en Varinio.

Del mismo año es una producción diametralmente opuesta, ya que si la película de Borbely se editaba en el mercado del dvd destinada a un público adulto, el "Spartaco" del que ahora nos ocupamos es una serie de animación dirigida a una audiencia infantil y juvenil. Es una producción de la compañía italiana Mondo TV realizada por Orlando Corradi sobre dibujos de Marco y Gi Pagot. La Mondo TV había realizado series y largometrajes sobre la Antigüedad, como "Gladiator", "L'Antico Testamento", "Nel nome di Gesù", "Re Davide", "Ercole" o "Ulisse"<sup>28</sup>.

La acción de "Spartaco" abarca trece capítulos; repasamos brevemente la trama en donde se pueden encontrar aspectos muy interesantes. Espartaco es un tribuno militar asentado cerca del Danubio que es acusado injustamente de conspirar contra el gobernador de la provincia. La condena recibida le lleva al *ludus* que Vitelio regenta en Capua, muy cerca de donde Espartaco había nacido y donde aún vive su padre. En el *ludus* Espartaco conoce a Giunia, que posee conocimientos mágicos y que le habla de la existencia de una máscara de oro que posee el *lanista* y que tiene extrañas propiedades. Las muestras de rebeldía de Espartaco no evitan que pronto se convierta en el gladiador más cotizado de Capua. La revuelta se produce por los violentos intentos de otro *lanista*, llamado Porfirio, por hacerse con los servicios de Espartaco. Éste, junto a los demás gladiadores y de Giunia huye al Vesubio portando consigo la máscara dorada. La rebelión estalla cuando se han concentrado en Capua centenares de campesinos del Sannio en protesta por los elevados impuestos con que Roma los ahoga, en una aislada conexión de la revuelta con la realidad socioeconómica del centro y sur de la península itálica bajo control romano. En la serie serán estos campesinos quienes nutran las filas rebeldes. Espartaco tiene dos fieles lugartenientes, Gallo y Egizio (de nuevo un africano de piel negra), que le acompañan en sus triunfos sobre las tropas romanas. El objetivo de Espartaco es cruzar los Alpes y dirigirse a Hispania para encontrarse con el ejército de Sertorio y enfrentarse al enemigo

---

<sup>26</sup> N. Simoes Rodrigues, "Least that's what Plutarch says. Plutarco no cinema", M. De Nazaret Ferreira & P. Simoes Rodrigues, N. Simoes Rodrigues (eds), *Plutarco e as artes. Pintura, cinema e artes decorativas*, Coimbra 2010, 139–272, 188, nota 125.

<sup>27</sup> G. Fatás, "Una visión de la crisis de la República Romana a través del cine", A. Duplá, A. Iriarte, (eds). *El cine y el mundo antiguo*, Bilbao 1990, 15–37, 21; A. Duplá, "La sociedad romana en el cine", *Scope. Estudios de Imagen*, I, Córdoba, 1996, 77–97, 89; O. Lapeña, *Op. cit.*, 243.

<sup>28</sup> [http://www.mondotv.it/MondoTV\\_IT.htm](http://www.mondotv.it/MondoTV_IT.htm).

común, Roma. Pero la victoria de Pompeyo sobre Sertorio obliga a los rebeldes a cambiar el plan y dirigirse al sur. No puede faltar el nacimiento de un hijo de Giunia y Espartaco. También hay lugar para narrar la diezma ordenada por Craso y la traición de los piratas que les impide llegar a Sicilia. De nuevo se recogen las relaciones de los rebeldes con las ciudades de la Magna Grecia, hostiles a Roma y temerosas de las violentas represalias que podían sufrir si apoyaban a Espartaco. La serie acaba con la derrota de los rebeldes, la heroica muerte de Espartaco<sup>29</sup>, y la marcha de Giunia, Egizio y el hijo de Espartaco en un final agridulce que insiste en la esperanza en un futuro mejor.

Aun estando dirigido a un público infantil y juvenil, “Spartaco” es de las pocas producciones que establecen vínculos entre la revuelta de Espartaco y otros acontecimientos más o menos contemporáneos, como la amenaza que suponía Sertorio -también Mitridates, que esperaba utilizar la revuelta en suelo itálico para sus propios intereses<sup>30</sup>-, el descontento campesino al implantar Roma en la zona un nuevo modelo agrícola<sup>31</sup>, así como los ecos de la Guerra Social en el sur peninsular.

Por su parte, “Spartacus” (T. Dunn, UK/USA/Alemania, TV, 2008), es el episodio número tres de la serie de televisión “Heroes & Villains”; los otros cinco capítulos estaban dedicado a Atila, Ricardo Corazón de León, Hernán Cortes, Napoleón y El Shogun. Fue rodado en Hungría y Túnez y los papeles principales fueron para Anthony Flanagan (Espartaco), y Robert Glenister (Craso). La trama se inicia en las oscuras estancias del *ludus* de Capua; bajo la voz en off del propio Espartaco se van desarrollando diferentes episodios, entre ellos la diezma en las filas romanas y la marcha de Crixus al frente de sus hombres. Espartaco es mostrado como un guerrero, no como un estratega, idealista, colérico, melancólico y astuto; sus seguidores sólo se mueven por el afán de saqueo y por la idea de venganza y libertad, una libertad que solo podía alcanzarse lejos de Roma<sup>32</sup>.

Uno de los pocos ejemplos de producto dirigido a la gran pantalla es la película italiana “Morituri”, a pesar de que los problemas de distribución parecen haberla limitado, por el momento, al ámbito de internet<sup>33</sup>. Se trata de un film escrito y producido por Giuanluigi Perrone y dirigido por Raffaele Picchio en el año 2008. La película no sigue en absoluto los hechos históricos de la revuelta servil, sino que plantea un argumento en donde lo fundamental es la contaminación de géneros. “Morituri” es un film de terror en donde el Mundo Antiguo se combina con el universo de los zombies, como ya sucedió años atrás en “Roma contro Roma” (G. Vari, Italia 1964)<sup>34</sup>. En esta oportunidad son los

<sup>29</sup> Liv. *Per.* XCVII, 2. Plut. *Crass.* XI, 9 y ss.; Flor. II, 8, 14. App. *B. C. I.*, 120; Oros. *Hist.* V, 24, 7.

<sup>30</sup> Plut. *Mith.* 109.

<sup>31</sup> E. Gabba, M. Pasquinucci, *Strutture agrarie e allevamento transumante nell'Italia romana (III – I sec A. C.)*, Pisa 1979; O. Lapeña, *Op. cit.*, 140–150.

<sup>32</sup> H. Dumont, *Op. cit.*, 301.

<sup>33</sup> [www.morituri.com](http://www.morituri.com).

<sup>34</sup> A. Bruschini, A. Tentori, *Mondi Incredibili. Il Cinema Fantastico-Avventuroso Italiano*, Bolonia 1994, 28; O. Lapeña, *Guida al Cinema Peplum*, Roma 2009, 203.

seguidores de Espartaco, muertos en la batalla final los que vuelven a la vida sembrando el terror en el Lazio. Se rodó en soporte digital en un yacimiento etrusco a pocos kilómetros de Roma; la referencia al mundo etrusco trae a la memoria que, para el cine, esta ha sido una civilización asociada a lo sobrenatural, misterioso y terrorífico<sup>35</sup>. "Morituris" es una película que sigue la estela de otros cineastas italianos dedicados al terror, caso de Lucio Fulci o Michele Soavi.

Hemos dejado para el final de este apartado tres películas en donde de modo tangencial aparece Espartaco. La primera es "The Recruit" (R. Donalson, USA 2003), una cinta de espionaje en donde hay un programa informático llamado "Spartacus" que tiene la capacidad de anular a otros programas. La segunda es "Gladiator: Benn versus Eubank" (R. Smith, UK, TV, 2003), una mezcla entre documental y *reality show* en donde dos modernos boxeadores se trasladan al pasado para recibir la preparación propia de los gladiadores; se rodó en Capua y en Roma, y reproducía la vida de un *ludus* donde los boxeadores convivían con unos gladiadores, entre los que se encontraba uno llamado Espartaco<sup>36</sup>. Mientras que la tercera es "The Gladiators from Capua", un episodio de la serie de la televisión británica BBC "The Roman Mysteries" realizado en el año 2007. A pesar del título y de desarrollarse en un *ludus* de Capua, los protagonistas son un grupo de niños que protagonizan diversas aventuras en el mundo romano, pero Espartaco no aparece por ningún lado.

La primera de las producciones que analizamos más en profundidad es "Spartacus", realizada por la Kurdyla Entertainment y la cadena de televisión estadounidense Network Pictures, en donde se estrenó el 28 de abril de 2004. El director fue Robert Dornhelm, un especialista en rodar para televisión. El reparto venía encabezado por Goran Visnij en el papel de Espartaco<sup>37</sup>, Agnus MacFayden como Craso, Rhona Mirra como Varinia, Ian McNeice en el papel de Lentulo Batiato, Henry Simmons como Draba, Georgina Rylance como Helena, la amante de Craso, Paul Kynman como Crixus y James Frain como el hebreo David.

La película de Dornhelm se sitúa en un contexto de abundantes producciones para televisión sobre la antigüedad que se realizaron explotando el reclamo de "Gladiator"; generalmente eran miniseries realizadas en régimen de coproducción entre televisiones estadounidenses y europeas que presentaban una serie de características comunes. Para empezar la duración, cercana a las tres horas, cuatro en total si le suman las pausas publicitarias. En segundo lugar, los telefilms presentaban la estructura narrativa de un *biopic*, eran la biografía en imágenes de los protagonistas. En tercer lugar el rejuvenecimiento al que se somete a los personajes, ya que buena parte del metraje esté dedicado a sus años de adolescencia y juventud. Y finalmente, la actualización a la que son sometidos, ya que se les hace partícipes de la realidad y de los valores coetáneos de la audiencia. Otros títulos similares fueron: "Attila" (D. Lowry, USA/Lituania, 2001,

<sup>35</sup> O. Lapeña, "El misterio etrusco resucita en el cine", *Metakinema*, 6, abril 2010.

<sup>36</sup> L. M. Carmona, *Los 100 grandes personajes históricos en el cine*, Madrid 2006, 75.

<sup>37</sup> El croata Visnij era un actor muy popular en la televisión estadounidense al ser uno de los protagonistas de la serie "Urgencias" (1994 - 2009), donde interpretaba a uno de los galanes, el doctor Luka Kovac.

TV), "Julius Caesar" (U. Edel, USA/Alemania/Italia/Holanda, 2002, TV), "Augustus" (R. Young, Alemania/Italia/España/Francia/UK, 2003, TV), "Nerone" (P. Marcus, Italia/España/UK, 2004, TV).

El telefilm está basado en la novela homónima de Howard Fast, que se editó en 1951 y que sirvió de base al guión escrito por Dalton Trumbo para el "Spartacus" de Stanley Kubrick<sup>38</sup>; y está dedicado a la memoria del escritor estadounidense y a la del actor británico Sir Alan Bates, que en el telefilm interpretó a Agripa antes de fallecer.

La historia viene narrada en un *flashback*, en donde Varinia le cuenta a su hijo, como si fuera una leyenda, la revuelta de Espartaco. Ella es una pastora gala capturada por los romanos y convertida en esclava. Es comprada por Batiato, un *lanista* propietario de una escuela de gladiadores en Capua. Allí coincidirá con Espartaco, un esclavo tracio llegado desde las lejanas minas de oro de Egipto.

Al igual que sucedía con el "Spartacus" de Kubrick, la primera parte del telefilm sucede en el *ludus* de Capua y se centra en el aprendizaje de los futuros gladiadores. En el *ludus* Espartaco conoce al judío David, a Gránico, a los negros Nordo y Draba, a Varinia y al galo Crixo. El entrenamiento al que son sometidos los gladiadores recuerda la bárbara etapa de formación de los marines, para convertirlos en máquinas de matar, de "Full Metal Jacket" (S. Kubrick, USA, 1987)<sup>39</sup>.

En esta nueva versión Espartaco es un afamado gladiador que ha vencido ya en una docena de combates. Su primera derrota es ante Draba en una lucha privada organizada por Craso; pero el tracio no muere ya que Draba en lugar de asestarle el golpe definitivo se revuelve contra la tribuna encontrando la muerte. La revuelta estalla al día siguiente provocada por la violencia indiscriminada que aplica Batiato.

Así da inicio la segunda parte del telefilm centrada en la rebelión. El espectador puede ver los triunfos sobre las tropas romanas; el descenso del Vesubio; el temprano acuerdo con los piratas cilicios para huir de la península itálica; la ambiciosa intervención en la campaña militar de Craso; el saqueo al que los rebeldes someten Italia para hacerse con el botín con el que pagar a los piratas; su traición y la batalla final donde muere Espartaco. En el epílogo nace el hijo de Espartaco, Varinia logra su libertad y huye de Roma en compañía del pequeño

---

<sup>38</sup> Para las vicisitudes del guión véase: J. P. Smith, "A Good Business proposition, Dalton Trumbo, *Spartacus*, and the end of the Blacklist", *The Velvet Light Trap*, 23, 1989, 75–100; D. Trumbo, "Report on Spartacus", *Cineaste*, 18, 3, 1991, 30–34; D. L. Cooper, "Dalton Trumbo VS Stanley Kubrick. Their debate over Arthur Koestler's *The Gladiators*", *Cineaste*, 18, 3, 1991, 34–38; D. Trumbo, "Il grande Spartacus e il piccolo Spartacus", *Linea D'Ombra*, 73, 1992, 99–103; D. L. Cooper, "Sul destino della rivoluzione: depressi e ottimisti", *Linea D'Ombra*, 73, 1992, 104–107; D. L. Cooper, "Spartacus: still censored after all these years", *Cineaste*, 20, 4, 1993, 4 y 61.

<sup>39</sup> P. Kirkham, J. Thumin, "You Tarzan", en P. Kirkham, J. Thumin, (eds), *You Tarzan. Masculinity, movies and man*, Londres 1993, 11–26, 16; I. Rae Hark, "Animals or romans. Looking at masculinity in *Spartacus*", en S. Cohen, I. Rae Hark, (eds), *Screening the male. Exploring masculinities in Hollywood Cinema*, Londres–Nueva York 1996, 151–172.

hacia la Galia donde encontrará la paz y donde mantendrá vivo el recuerdo y la memoria de Espartaco.

El telefilm dirigido por Robert Dornhelm adapta algunos de los acontecimientos narrados en la novela de Howard Fast a las circunstancias y exigencias de la moderna audiencia televisiva estadounidense. En la pequeña pantalla Espartaco se aleja del típico forzado del *peplum*; es fuerte, atlético, un galán seductor y deudor de algunos de los papeles televisivos del actor que se puso en la piel del tracio. Es un hombre de profundas convicciones y defensor de la intrínseca e inalienable libertad del hombre.

La acumulación de injusticias a su alrededor hace reaccionar a Espartaco. Comenzando por las durísimas condiciones de vida en las minas de oro egipcias, donde trabajan hombres y niños desnutridos, en un paisaje que recuerda a un *lager* y en donde todo intento de rebeldía es castigado con la muerte. Para continuar con los crueles entrenamientos del *ludus* de Capua y la brutalidad aún mayor del público que asiste a los combates y que con sus gritos y su fanatismo aturde y escandaliza aún más a Espartaco. Y para terminar la muerte de Draba y la sangrienta represalia ordenada por Batiato. La suma de todos esos horrores provoca que Espartaco empuñe las armas y quiera cambiar esa realidad.

Espartaco no es el animal semisalvaje que llega a Capua en la versión de 1960. En la versión de Dornhelm es un estratega que urde planes para vencer a Roma: el descenso del Vesubio o la estratagema simulando un ataque cuando en realidad se trata de vacas con antorchas prendidas en la cornamenta son ejemplos de su inteligencia. Estas habilidades, podemos pensar, que se remontan a su etapa de resistencia a Roma<sup>40</sup>; ya que de ese modo se presenta ante Crixo, que a su vez afirma haber combatido a los romanos en su Galia natal y en las dos revueltas sicilianas (135 a. C.–131 a. C. y 104 a. C.–101 a. C. respectivamente), con lo que resultaría poseer una edad cercana a los 80 años; aunque el mensaje que recibe el espectador, que no tiene por qué tener nociones de cronología, es que se encuentra frente a un contumaz defensor de la libertad.

El gran dilema que ahoga a Espartaco tiene que ver con su responsabilidad como líder, ya que sin su presencia los rebeldes se encuentran desorientados; el tracio los tutela, les da unas normas básicas e intenta, en cierto modo, controlarlos. La única alternativa que tienen es Crixo, un galo forzado y semibárbaro que propone planes sencillos: saquear, ejecutar, atacar Roma aunque no estén preparados para ello. Es como si los rebeldes no hubieran alcanzado aún el grado de madurez de Espartaco y se movieran en un estadio inferior, de violencia, que comparten con los romanos. Y así el tracio no puede contenerlos cuando los rebeldes organizan un burdo combate de gladiadores entre dos prisioneros romanos. Para Espartaco se están comportando como los romanos, sin entender nada de los cambios que se van sucediendo.

El telefilm reduce las diferencias internas en el bando servil a una simple cuestión de planes a seguir; mientras Crixus quiere dedicarse al saqueo

---

<sup>40</sup> Para Julio César –*B. G. I*, 40, 5-, la principal amenaza de la revuelta derivaba de los conocimientos militares que los rebeldes habían aprendido de Roma.

indiscriminado, Espartaco estima que lo mejor es abandonar la península itálica. La traición de los piratas que debían realizar esa operación precipitará los acontecimientos. Las diferencias concluyen con la marcha de Crixo y sus seguidores y su derrota a manos romanas. La distancia que en ocasiones separa a Espartaco de los suyos hace que el tracio parezca un visionario, si no fuera porque el espectador corrobora su discurso.

Comparándola con la versión de Kubrick, en donde los esclavos aparecen idealizados, incapaces de cometer acciones reprobables<sup>41</sup>, el film de Dornhelm es más realista, al menos en cuanto se refiere a los actos vandálicos de los rebeldes. En la pantalla aparecen diversos episodios de violencia llevados a cabo por los esclavos: el ataque a ciudades romanas, el saqueo y el pillaje a los que se entregan, las ejecuciones sumarias realizadas por Crixo o la muerte de Helena, la amante de Craso. Aquí los esclavos si se manchan las manos de sangre.

Cuando entran en batalla –con sus armas de gladiadores o como Crixo, blandiendo pesadas mazas bárbaras-, se pintan el rostro de color azul, un detalle que en el universo cinematográfico, y desde el éxito de “Braveheart” (M. Gibson, USA 1995), identifica a los luchadores contra todo tipo de opresión, llámese Imperio Romano o Británico. Entre los rebeldes pocos aparecen individualizados, entre ellos destacan el hebreo David, Crixo o los gladiadores negros Nordo y Draba; introducir el elemento racial no es algo casual, sirve para que el público estadounidense entienda que se trata de esclavos que luchan por lograr la libertad. Y, por supuesto, está Varinia, una mujer raptada por los romanos, violada y vendida como esclava para acabar al servicio de Batiato. Es valiente, aguerrida, y también el espíritu crítico que marcha junto al tracio.

La esclavitud en Roma viene definida por su heterogeneidad que supera una moderna división básica entre libres y esclavos. En el telefilm se aprecian diversas formas de esclavitud: la explotación a gran escala, ya sea la agrícola o las minas de Egipto, la doméstica, la sexual (Varinia y las otras mujeres están al servicio de Batiato y de los hombres del *ludus*), y la asociada al mundo de los gladiadores, que en su mayoría eran de condición servil aunque también podía haber libres que aceptaban por un periodo de tiempo determinado ponerse bajo la autoridad de un *lanista*.

Frente a los esclavos el espectador puede reencontrarse con la más típica y repetida imagen de Roma que el cine ha mostrado, incidiendo sólo en algunos aspectos básicos. Para empezar Roma se asocia a la idea de ejército, una maquinaria militar dispuesta a entrar en combate en cualquier momento. En el “Spartacus” de Dornhell se pueden ver desde las inexpertas tropas que Capua envía en un primer momento hasta las legiones de Craso y Pompeyo, desde el comportamiento holgazán y temerario de algunos legados hasta la estricta disciplina que se impone con la diezma. Por su parte, la vida política se reduce al maniqueo enfrentamiento entre las aspiraciones autoritarias de Craso y la oposición de Graco y Agripa, defensores del gobierno republicano. Un planteamiento que ya aparecía en “Spartacus” (S. Kubrick, USA 1960), y en

---

<sup>41</sup> O. Lapeña, *Op. cit.*, 245 y ss.

“Gladiator”; en las tres producciones los políticos que son fieles a la república y se oponen a toda tentativa de poder absoluto llevan el nombre de Graco, en referencia a los dos hermanos, tribunos de la plebe, que fueron asesinados en las luchas políticas de Roma y que apenas han gozado de protagonismo cinematográfico<sup>42</sup>.

Por lo que se refiere a los espectáculos públicos romanos el cine se ha decantado siempre por los combates de gladiadores. La pasión por la arena queda reflejada en el anfiteatro de Capua y en las luchas privadas organizadas en el *ludus* de Batiato. En ambos casos se repite la pasión hipnótica del público, la violencia que fascina y que induce a la catarsis en las gradas ante el olor de la muerte.

En el telefilm los romanos aparecen crueles, prepotentes, caprichosos y obsesionados por el poder. De entre ellos sobresale Craso, interpretado por el actor escocés Agnus Macfayden<sup>43</sup>. Su afán es conseguir el control absoluto de Roma, objetivo que no logrará al verse al final superado por Julio César y Pompeyo. Para lograrlo no duda en traicionar y asesinar; su fijación es tal que apenas manifiesta emoción alguna cuando recibe la noticia de la muerte de Helena, su amante. En Capua demuestra poseer amplios conocimientos acerca de los gladiadores. Su crueldad se manifiesta cuando resucita la práctica de la diezma para mantener la disciplina en su ejército y cuando ordena quemar vivos a doscientos esclavos en Roma como señal de advertencia para que no se unieran a las filas rebeldes. Al contrario de lo que sucede en la versión de Stanley Kubrick, aquí no se muestra tan obsesionado por la figura de Espartaco, no se dedica a perseguir su fantasma y su recuerdo; para Craso la revuelta es sólo el mecanismo que la Fortuna le reserva para saciar su hambre de poder.

Siendo el erotismo una de las características básicas del *peplum*, es curioso como en el llamado resurgir del género en el siglo XXI este elemento se haya diluido de manera considerable, salvo excepciones. En el “Spartacus” televisivo Craso tiene una amante a la que apenas hace caso; el personaje se encuentra a años luz del interpretado años atrás por Lawrence Olivier, que dotó a su papel de una fuerte carga erótica, una clara bisexualidad y un deseo de posesión global: los esclavos, Varinia, Espartaco, el poder y, sobre todo, Roma. El tracio y su compañera viven una relación de fidelidad que tiene como fruto dos hijos, uno de los cuales nace muerto. Los héroes del *peplum* suelen ser asexuados, y Espartaco subraya esta máxima con su declaración acerca de que las mujeres y los hombres tracios

---

<sup>42</sup> Cayo Graco fue el protagonista de la película “Caio Graco Tribuno” de la casa romana Latium Film en 1911. Más recientemente Tiberio Graco apareció en “Battle for Rome”, una producción televisiva británica del año 2006, y en “Revolution” (Ch. Spencer, USA/UK/Alemania, TV, 2006).

<sup>43</sup> El actor inglés Sir Alan Bates interpretó a Agripa. El “Spartacus” de Dornhelm sigue la tradición estadounidense de que en el *epic* los actores británicos interpretaban a los personajes romanos, generalmente negativos, mientras sus opuestos –cristianos, esclavos–, eran personificados por actores estadounidenses. G. McDonald Fraser, *The Hollywood history of the world*, Londres 1988, 6; V. Attolini, “Il Cinema”, *Lo Spazio Letterario di Roma Antica*, Padua 1991, Vol. IV, 431–493, 463; P. Malone, “Jesús en nuestras pantallas”, en J. R. May (ed.), *La Nueva Imagen del Cine Religioso*, Salamanca 1998, 95–113, 110.

llegan castos al matrimonio. Nuevamente, en el bando de los personajes positivos de la trama, la sexualidad sólo tiene una función reproductora. El único elemento morboso que aparece en la pantalla está protagonizado por Helena, la amante de Craso, que curiosa ordena desnudar a David por el simple hecho de que no había visto nunca un hombre circuncidado.

Si el erotismo apenas tiene cabida en el telefilm no se puede decir lo mismo de la violencia. Batallas, saqueos, el fragor de la arena, crucifixiones y ejecuciones; a destacar una escena en el anfiteatro de Capua en donde unos criminales son crucificados y condenados con la *tunica molesta* a la que se prende fuego<sup>44</sup>. Violencia constante, que alterna la rapidez del montaje con otros momentos de ralentización de las imágenes, pero sin caer nunca en el realismo o el exceso de géneros como el *gore* o el *splatter*.

Si las alusiones religiosas eran una constante en el "Spartacus" de Kubrick, lo mismo podemos decir de esta producción, aunque con algunas variantes. La principal es que los esclavos ya no aparecen como el pueblo elegido que vaga liderado por Moisés/Espartaco en busca de la tierra de promisión y de libertad<sup>45</sup>; en la versión de Dornhelm recorren la península itálica dedicándose al pillaje y al saqueo. El elemento mesiánico ha desaparecido pero permanecen otras claras alusiones religiosas, cristianas y cristológicas. En las minas de Egipto Espartaco es condenado a morir en la cruz, y las crucifixiones volverán al final del telefilm cuando Craso ordene ejecutar a los rebeldes supervivientes; el último en ser crucificado, a las puertas de Roma, es el judío David, que antes de morir advierte al general romano que pronto regresará y que serán millones, en una alusión a Cristo y a la extensión del cristianismo<sup>46</sup>. Draba encuentra la muerte como San Sebastián, salvo que en lugar de flechas son lanzas romanas las que atraviesan su cuerpo. En el *ludus* Espartaco asegura a Crixo que los dioses no existen, y que él sólo cree en el hombre. Poco a poco su opinión cambiará por la influencia de Varinia, que le habla del amor y de la fe. Cuando espera el nacimiento de su hijo, el tracio afirma que querría rezar, pero que no sabe quien dirigir sus oraciones. Sucede algo semejante en la versión de Kubrick, en donde Varinia y Espartaco parece que se han adelantado a los tiempos y conocen la figura y el mensaje de Cristo. De ese modo se le recuerda al espectador que esos valores y esas creencias son universales, obviando el hecho de que han nacido y se han modelado en un contexto histórico concreto. También tendríamos que hacer referencia a la tentación que debe superar Espartaco y que no es otra que llevar una vida normal, como le propone Varinia, lejos del conflicto y de cualquier compromiso histórico. Una tentación que el tracio supera privilegiando la fidelidad hacia los rebeldes. La

---

<sup>44</sup> E. Cantarella, *I Supplizi Capitali in Grecia e a Roma*, Milán, 223 y ss.

<sup>45</sup> R. Combs, "Spartacus", *Monthly Film Bulletin*, Agosto 1984, 257-259, 258 y ss.; M. Wyke, *Projecting the Past. Ancient Rome, Cinema and History*, Londres 1997, 69 y ss.; A. Gonzales, "L'antiquité revisitée: mythes et référents culturels pour une culture classique de masse", *Gerión*, 25, Vol. Extra 1, 2007, 37-51, 49.

<sup>46</sup> Son las mismas palabras que en la versión de Kubrick, Espartaco le dirige a Craso desde la cruz.



última imagen del telefilm es un plano del cielo estrellado, desde donde se supone que Espartaco vigila y cuida de los suyos.

El metraje, cercano a las tres horas, muestra episodios menos conocidos de la revuelta; entre otros la ruptura del bloqueo al que Craso los tiene sometido<sup>47</sup>, la crucifixión de un prisionero romano<sup>48</sup>, el intento de negociación entre Espartaco y Craso<sup>49</sup>, y el sacrificio del caballo antes de la batalla final. Este último episodio ilustra la adaptación del relato histórico a los nuevos tiempos y a los nuevos espectadores. Cuenta el historiador griego Plutarco<sup>50</sup>, que antes de la batalla contra las tropas de Craso, Espartaco sacrificó un caballo ante sus soldados. Este gesto ha sido visto como un intento de aumentar la moral de las tropas o como un invento del propio Plutarco. Lo cierto es que en muchas culturas de Europa y del Próximo Oriente el caballo es un animal relacionado con el sol y con la fertilidad, cuyo sacrificio simboliza el acto supremo de la creación. Podemos pensar que la decisión tomada por Espartaco obedece a una toma de auspicios antes de entrar en batalla o a un sacrificio propiciatorio<sup>51</sup>. En la serie el caballo es un regalo que le hacen los gladiadores y que el tracio deja marchar en libertad. La sensibilidad actual no permitiría mostrar en pantalla la muerte de un animal en un episodio en donde Espartaco aparecía convertido en un criminal según los parámetros de hoy día.

La adecuación al presente se aprecia muy bien en la primera reunión que mantienen los esclavos tras la fuga del *ludus*. En ella Espartaco les enseña con una parábola que lo fundamental es permanecer unidos porque Roma intentará por todos los medios dividirlos; en la unidad está su fuerza y su única esperanza de éxito. En la reunión los rebeldes formulan las leyes básicas por las que se regirán, unas leyes que Espartaco considera necesarias para que el que se haga con el poder no acabe convertido en un tirano. Entre los principios podemos destacar la negativa a poseer esclavos, pues la esclavitud es un sistema intrínsecamente malo; luego aparece la liberación de todos los esclavos que encuentren a su paso; también la disposición de los bienes en régimen de comunidad<sup>52</sup> y, a propuesta de Varinia, la igualdad entre hombres y mujeres. Son algunos de los principios básicos de la organización social y política de occidente, de los que no había conciencia en el Mundo Antiguo y que, sin embargo, la ficción sitúa en ese marco cronológico para darles mayor prestigio y validez.

Otro aspecto de esta actualización del relato lo tenemos en el afán de presentar a los combates de gladiadores de un modo similar a las modernas

<sup>47</sup> Plut. *Crass.* IX, 1.

<sup>48</sup> App. *B. C. I.*, 119.

<sup>49</sup> Tac. *Ann.* III, 73, 2. App. *B. C. I.*, 119; M. Doi, "On the negotiations between the Roman State and the Spartacus army", *Klio*, 66, 1984, 170-174.

<sup>50</sup> Plut. *Crass.* XI, 9.

<sup>51</sup> M. Capozza, *Op. cit.*, 258-293; R. Kamienik, "Ostatnia bitwa spartakusa", *Antiquitas*, 16, 1992, 29-43, 39 y ss.

<sup>52</sup> Según Plinio Segundo (*N. H.* XXXIII, 49), Espartaco prohibió el oro y la plata en su campamento. También ordenó la expulsión de mercaderes (App. *B. C. I.*, 117); B. Baldwin, "Two aspects of the Spartacus slave revolt", *CJ*, 52, 1967, 289-294, 291.

manifestaciones deportivas de masas, haciendo de los luchadores unos antecedentes de los hoy famosos héroes deportivos. Este planteamiento se apoya en el comportamiento del público que asiste a los combates, siempre pasional, entregado, ciego, histérico y atrapado por el furor de la crueldad y la violencia y que olvida que los juegos de gladiadores, como otras manifestaciones lúdicas romanas poseían unas fuertes connotaciones cívicas y religiosas<sup>53</sup>. La ficción cinematográfica y televisiva los despoja de esos atributos y los convierte en simple espectáculo.

Un ejemplo anecdótico de la modernización del relato lo vemos cuando, antes de iniciarse las luchas en el *ludus* de Batiato unas bailarinas entretienen a los asistentes con su danza, como si de antiguas *cheer leaders* se tratase. Y acabamos con otro comentario actual: antes de suicidarse, un achispado Graco lamenta que para levantar las seis mil cruces que bordean la Vía Apia se hayan tenido que talar bosques enteros, “los amantes de los árboles, dice, estarán indignados”. Una sensibilidad ecologista y una preocupación por el medio ambiente inexistente en Roma pero que se introduce, bien como detalle cómico o para dotar a esos principios de una mayor respetabilidad.

“Spartacus: blood and sand” es una ambiciosa serie producida por la Ghost House Pictures para la cadena de televisión por cable estadounidense Starz. Al frente de la productora se encuentran el director Sam Raymi y Bob Tapert, que alcanzaron un gran éxito con el filón televisivo de “Hercules: the legendary journeys” (USA/Nueva Zelanda 1995 – 1999), y “Xena: warrior princess” (USA, 1996 – 2001)<sup>54</sup>. Otras películas realizadas por la productora han sido “Boogeyman” (S. Kay, USA 2005), “30 days of night” (D. Slade, USA 2007), o “Drag me to hell” (S. Raimi, USA, 2009).

La serie está compuesta por trece episodios de cincuenta minutos de duración; el rodaje tuvo lugar en un estudio en Auckland, Nueva Zelanda, y todo él se desarrolló ante pantallas azules, como ya sucedió con la película “300” (Z. Snyder, USA 2006), una de sus influencias directas. Los decorados están reducidos a la mínima expresión: la villa y el *ludus* de Lentulo Batiato, y breves tomas de la ciudad. Además, se utilizan maquetas para recrear el anfiteatro de Capua.

La cadena Starz, con una audiencia media inferior a los doscientos mil espectadores, logró el día del estreno, el veintidós de enero de 2010, superar el medio millón de abonados. El anunciado cóctel de sexo, violencia, ritmo y espectáculo daba sus frutos. Hasta tal punto que el éxito de la serie, unido a la enfermedad del actor protagonista, ha llevado a rodar “Spartacus: gods of the arena”, una precuela de seis episodios estrenada el 21 de enero de 2001, un año después de que la primera parte viera la luz. En “Spartacus: gods of the arena”, se

---

<sup>53</sup> A. Piganiol, *Reherches sur les jeux romains*. Estrasburgo 1923, 137 y ss.; K. Hopkins, *Death and Renewal*, Cambridge 1983, 4 y ss.; T. Wiedemann, *Emperors and Gladiators*, Londres 1992, 3 y ss.

<sup>54</sup> M. Dávila Vargas–Machuca, “La Historia Antigua reinterpretada por el ludismo televisivo: Hércules y Xena”, *Hum 736. Papeles de Cultura Contemporánea*, 2, 2003, 5–8.

desarrollan diversas historias del *ludus* de Batiato anteriores a la llegada de Espartaco.

El numeroso reparto de "Spartacus: blood and sand" está encabezado por el actor inglés Andy Whitfield en el papel de Espartaco; le acompañan John Hannah como Lentulo Batiato, Lucy Lawless, que interpretó el personaje de Xena y que es, además, esposa del productor Bob Tapert como Lucrecia, la esposa del *lanista*. Junto a ellos comparten protagonismo Manu Bennet como Crixo, Peter Mensah como el *Dottore*, Craig Parker como el legado Claudio Glaber y Viva Bianca como su esposa Ilythia.

La serie abarca desde la entrada al servicio de Roma de las tribus tracias hasta la fuga de los gladiadores del *ludus* de Capua, es decir que en sentido estricto no se ocupa de la revuelta de Espartaco, de hecho trata acerca del mundo de los gladiadores y la presencia del tracio no deja de ser una simple excusa.

"Spartacus: blood and sand" se inicia cuando el pueblo tracio, dirigidos por su líder, acepta formar parte de las tropas auxiliares romanas para evitar el avance de los feroces dacios, que en pantalla recuerdan a las desagradables figuras de los particulares éforos de "300". El duro trato que reciben por parte de los romanos, sumado al cambio de estrategia del legado Claudio Glaber, que decide enfrentarse a Mitridates y abandonar la Tracia a su suerte provocan la traición de los tracios. Su líder, junto a Sura, su esposa, logran sobrevivir a los dacios y huir. Pero son descubiertos por las tropas romanas: ella es vendida como esclava y él condenado *ad gladium*. En el anfiteatro de Capua el jefe tracio sobrevive a su condena siendo aclamado por el público y bautizado como Espartaco, pues dicen que su modo de luchar recuerda al de un legendario cabecilla tracio de ese nombre. A partir de este momento la serie desarrolla dos argumentos bien definidos. Por un lado las intrigas que ponen en marcha Batiato y su esposa Lucrecia para ascender en la sociedad capuana y entrar en política. Utilizando para ello todos los recursos a su alcance, incluyendo el chantaje y el asesinato. En su camino se cruzarán personajes como Ilythia, la esposa de Glaber, la prima de Marco Licinio Craso o el magistrado Calavio. En paralelo se describe la vida de Espartaco, pues así lo llaman todos, en el *ludus*. Desde los difíciles inicios en su preparación, pasando por la rivalidad con el galo Crixo<sup>55</sup>, hasta las derrotas que lo llevan a luchar en las llamadas fosas. Y por último su consagración como *Champion of Capua* tras vencer junto a Crixo al legendario Theokoles. Para finalizar recupera la conciencia de su situación y se sitúa al frente del motín que acaba con la vida de Batiato y Lucrecia y con la huida del *ludus* de esclavos y gladiadores.

---

<sup>55</sup> Salustio (*Hist.* III, 90) llama a Espartaco *princeps gladiatorum*. Para Veleyo (*His.* II, 30, 5) es el único líder. Según Apiano (*B. C.* I, 116), el tracio sería el líder y Crixo y Enomao sus lugartenientes. Floro (II, 8, 3) habla de los tres como los que encabezan la fuga. Para Cicerón, Plutarco, Frontino y Lucano sería el jefe indiscutible. Por el contrario Livio (*Per.* XCV, 2; XCVI, 1; XCVII, 1) califica de *dux* a Espartaco, Crixo, Casto y Ganico. Orosio (*Hist.* V, 24, 1), y Eutropio (VI, 7, 2), vuelven a hablar de tres capitanes. M. Capozza, "La tradizione della guerra di Spartaco", *Paideia*, 33, 1978, 7-25, 9.

La serie juega abiertamente con el mito de Espartaco, de hecho el nombre se lo adjudica Batiato y el público lo repite con fervor en un bautismo de masas; pero los únicos que conocen su verdadera identidad son Sura y él mismo. Se trata de una nueva identificación entre identidad ficticia y búsqueda de justicia, con lo que en esta recreación que tanto debe al cómic, Espartaco se equipararía a personajes como el Zorro o Batman.

Así pues, el hombre al que llaman Espartaco es el líder de los tracios, y el fiel amante de su esposa. Junto a ella añora una existencia tranquila lejos de la guerra, pero la captura por las tropas romanas hace que todo cambie. La estancia del tracio en el *ludus* pasa por tres etapas diversas. La primera se inicia cuando Batiato lo compra convencido de hacer de él un gladiador. Lo que le empuja a seguir es el sueño de comprar la libertad de Sura con el dinero que logre en la arena. En este periodo, que abarca los capítulos dos al cinco, se asiste a la dura y disciplinada preparación de los gladiadores que se condensa en la sucesión de combates con armas de madera y el acarreo de pesados troncos que recuerdan a los maderos de una crucifixión. Aquellos que superan con éxito el entrenamiento son marcados a fuego con la inicial de Batiato, indicando así que son músculos y sangre a su entera disposición.

En esta etapa Espartaco no se comporta de un modo inteligente, cayendo en las provocaciones de Crixo. Sus sucesivas derrotas fuerzan a Batiato, que ve como su inversión amenaza con la ruina, a llevarlo a combatir a las fosas, unas luchas callejeras hiperviolentas y sin reglas. No obstante, la fidelidad de Espartaco, que salva a Batiato de un intento de asesinato, consigue que el *lanista* decida devolverlo al *ludus*. La suerte de Espartaco cambia cuando junto a un malherido Crixo derrotan a Theokoles, un gigantesco gladiador surcado por decenas de cicatrices que no lucha por dinero sino para saciar su adicción a la sangre y la violencia<sup>56</sup>. La victoria convertirá a Espartaco en el *champion of Capua*.

La segunda etapa presenta a Espartaco convertido en una leyenda de la arena, en un gladiador invencible, en una máquina de matar. Y más aún cuando las ilusiones de reencontrarse con Sura desaparecen ya que ella es asesinada por orden de Batiato, que no quiere que el tracio, ahora que es también un negocio beneficioso, abandone el *ludus*. Esta parte comprende los capítulos seis al diez, y en ellos Espartaco se muestra alienado en su papel del gladiador más aclamado de Capua<sup>57</sup>; combate, interviene en las intrigas romanas, se codea con Batiato y recibe hasta el honor de que esculpan un busto suyo en la villa del *lanista*. De esta burbuja de éxito y poder despierta bruscamente cuando, en un combate de exhibición, debe matar por el simple capricho de un adolescente romano a Varro, el único amigo que el tracio había hecho en el *ludus*. Se trata de un despertar repentino del que nace un nuevo Espartaco, aquel que se rebela contra la crueldad vana que dirige caprichosamente la vida de los gladiadores; a partir de ese

---

<sup>56</sup> Que recuerda al descomunal y deforme soldado que los persas conducen encadenado en "300".

<sup>57</sup> *I'm Spartacus*, grita en el anfiteatro, aceptando así el papel del gladiador al que todos quieren ver.

momento sólo piensa en la venganza. Son las desgracias estrictamente personales las que provocan la reacción de Espartaco; las muertes de Sura y Varro le hacen adquirir conciencia de la verdadera situación en la que vive, encerrado en la jaula de oro que es el *ludus* y convertido en una maquina de hacer dinero; una acertada metáfora visual muestra un sueño febril del tracio en donde ve como de una herida del costado brotan monedas. No le mueven el convencimiento de la inalienable libertad del hombre o la injusticia de la institución esclavista, él acepta todo salvo las humillaciones y afrentas personales.

Espartaco pasa al tercer estadio a través de los sueños, pues será durante las pesadillas fruto de la fiebre cuando descubra el engaño al que fue sometido y que el verdadero culpable de la muerte de Sura es Batiato. No hay en la serie mención alguna al sueño de la compañera del tracio que consigna Plutarco<sup>58</sup>, aunque si un sueño que tiene Sura con una serpiente roja que Espartaco descubre en su primera aparición en la arena. Los capítulos once al trece presentan al protagonista maquinando su venganza. Para ello cuenta con la ayuda de la esclava Mira, aunque deberá ganarse el apoyo de Crixo y de los galos. Al final, la acumulación de humillaciones que sufren los gladiadores y las esclavas hacen que abandonen sus diferencias, se unan y reaccionen. La alianza de Espartaco y Crixo inicia la matanza en el interior del *ludus*. La serie llega a su fin cuando los rebeldes lo abandonan a la espera de una segunda temporada que, esta vez si, se ocupe de la revuelta<sup>59</sup>.

Pero más allá del personaje de Espartaco, el verdadero protagonista de "Spartacus: blood and sand" es el *ludus* de Léntulo Batiato y el voraz y fascinante universo de los gladiadores. Situado en las afueras de Capua, sobre una suerte de Acrópolis cortada a pico sobre un barranco que recuerda al emplazamiento del vampírico bar de "From dusk till dawn" (R. Rodriguez, USA 1996); de ese modo los gladiadores se sitúan físicamente por encima de la ciudad que lo aclama, están al nivel de los dioses, de los dioses de sangre y violencia. En ese particular Olimpo de ultraviolencia, del que sólo descienden para luchar, se van formando como casta especial dentro de los esclavos y de los hombres en general. Los gladiadores, a los que Batiato llama titanes, se muestran orgullosos de serlo, de formar una sólida hermandad sustentada sobre el compañerismo, el honor y la camaradería<sup>60</sup>. Los gladiadores caminan siempre semidesnudos, como preparados para entrar en combate en cualquier momento; sucede, nuevamente, igual que con los espartanos de "300". No olvidemos que una de las características del género del *peplum*, del que la serie es también deudora, es la constante exhibición de los cuerpos de los protagonistas, ya sean héroes forzudos o mujeres malvadas. La salvedad es que ahora la exhibición, de marcado carácter homoerótico, adquiere dimensiones masivas.

---

<sup>58</sup> Crass. VIII, 4.

<sup>59</sup> Al abandonar el *ludus* Espartaco le asegura a sus seguidores que harán temblar a Roma.

<sup>60</sup> Cuando Crixo salva a Espartaco de morir asesinado en el interior del *ludus* a manos del galo Segavax le dice que no salvó a Espartaco, sino al hermano que comparte la marca de gladiador.

La formación de los gladiadores se forja en constantes combates que se alternan con sesiones de sauna, baño, aceites y masajes que van perfilando sus cuerpos como objeto de placer y espectáculo para el público romano. Los gladiadores son una cara maquinaria entrenada para la lucha, el dolor y la muerte al servicio del *lanista*, al que, por cierto, aclaman con los mismos gritos sincopados con los que los espartanos de “300” saludan a Leónidas.

El *ludus* está formado por un patio donde los gladiadores entrenan bajo el látigo del *Dottore*, una habitación con bancos donde comen<sup>61</sup>, celdas donde duermen y en ocasiones reciben la visita de esclavas y prostitutas, una pequeña cárcel, la enfermería y algunas estancias individuales para aquellos más afamados. El *ludus*, la vecina villa de Batiato y el anfiteatro de Capua serán, salvo en el primer capítulo, los escenarios donde se desarrolle toda la trama.

Al frente de la instrucción de los gladiadores se encuentra el *Dottore*, un antiguo gladiador retirado. Es curioso que en la versión original se le llame con el nombre italiano, es como si se le diera una pista al espectador estadounidense de que lo que está viendo sucede en Roma, a la que se menciona pero no aparece en la serie. Casi al final se descubre que *Dottore* es un cargo y no un nombre personal; en realidad se trata de Enomao, a quien Batiato piensa ascender al cargo de *lanista* cuando entre en política<sup>62</sup>.

Los gladiadores aparecen formando parte de una elite de la arena, unas modernas estrellas del deporte de masas o del pop o del rock encerradas en su propia fama. Ellos no piensan en la libertad, el mundo acaba en los muros del *ludus*. Se sienten superiores a la multitud que los aclama y por supuesto al resto de los demás esclavos.

En la serie se observan ejemplos de esclavitud doméstica y sexual; Batiato utiliza sexualmente a las esclavas ante la presencia y el consentimiento de Lucrecia quien por su parte se vale de Crixo para satisfacer sus deseos sexuales. Porque a pesar de la distancia de los gladiadores sobre el resto de los esclavos, los primeros son tratados exactamente igual que una mercancía de la que se puede disponer a capricho, como cuando Varro es obligado a mantener relaciones sexuales con una esclava en una exhibición de portento físico que satisfaga la curiosidad romana. Sobre la cabeza de los gladiadores pende siempre la amenaza de ser enviados a las minas, destino indigno que es mostrado como la antítesis del mundo de la arena.

Como contrapunto a la brutalidad del mundo de la arena la serie presenta a los gladiadores monógamos, fieles y románticos, aunque en algunas ocasiones se dejen vencer por los bajos instintos o acepten la explotación sexual a la que les someten sus amos. Espartaco piensa constantemente en Sura, ya con la esperanza de volver a verla o ya con el recuerdo amargo de su muerte; ella se convierte en su consejera, en la voz lúcida que guía sus pasos. El *dottore* recuerda con amor a su esposa fallecida y Varro, el ciudadano romano que entra voluntariamente en el

---

<sup>61</sup> Juvenal (XI, 20), habla de “la bazofia de la escuela de gladiadores”.

<sup>62</sup> Enomao, al margen de ser citado como uno de los capitanes de la revuelta (App. B. C. I, 116. Eutr. VI, 7, 2. Flor. II, 8, 3), es el nombre de un guerrero troyano. Hom. II. V, 706; XII, 140; XIII, 506.

*ludus* para pagar sus deudas de juego, tiene una mujer y un hijo y, como dice Espartaco tras su muerte, será recordado como padre y como esposo. Mientras que el brutal Crixo se enamora de Naevia, la esclava de Lucrecia; la franqueza de su amor será el contrapunto a los servicios sexuales que periódicamente debe rendir a la esposa de Batiato.

Los gladiadores aceptan su suerte con resignación, admiten que sólo en el interior del *ludus* pueden lograr algo de riqueza, de gloria y pueden mantener aun una leve esperanza de alcanzar la libertad. La revuelta estalla únicamente cuando coinciden diversas humillaciones individuales: cuando Espartaco descubre que Batiato ordenó matar a Sura, cuando Naevia y Crixo son cruelmente castigados y separados, cuando el *dottore* descubre que su fidelidad hacia la casa de Batiato, levantada sobre un severo código de honor, no es absoluto valorada y correspondida, sino en ocasiones despreciada y, finalmente, cuando Espartaco debe sacrificar la vida de Varro. Sólo entonces gladiadores y esclavos toman las armas. La venganza, comprimida en el especialmente violento último capítulo, ofrece escenas que recuerdan a un film de terror, en donde los gladiadores se comportan como zombies guiados por un furor ciego hacia sus víctimas. Los gladiadores, como los zombies, son muertos en vida, ya que la suya es una existencia en préstamo que pueden perder en cualquier momento.

“Spartacus: blood and sand” prioriza algunas individualidades dentro del contingente de gladiadores, al margen claro está de Espartaco. Para empezar está su *alter ego* Crixo. Brutal pero compañero fiel en los momentos difíciles. También está Ashur, un gladiador de carrera trunca y que ahora es la mano derecha de Batiato y su espía en el interior del *ludus*. Varro, el romano y Enomao y su fidelidad a un mundo de la arena idealizado. A su lado está Barca, un despiadado luchador de origen cartaginés y amante y protector del aprendiz Pietro. Junto a ellos no faltan los gladiadores negros, que subrayan el carácter servil de los que están en el *ludus*, así como una pareja de hermanos germanos, llamados Agro y Duro, que recuerdan las diferencias de carácter étnico dentro del contingente rebelde<sup>63</sup>. Y también hay un gladiador que lleva tatuado o grabado a juego en la frente la palabra *fugitivus*<sup>64</sup>.

El capítulo tercero, titulado “Legends” gira alrededor del universo mítico y legendario que conforma el imaginario fantástico del mundo de los gladiadores. Un mundo que recuerda combates portentosos, gladiadores descomunales,

---

<sup>63</sup> Tito Livio (*Per.* XCVII, 1) menciona dos capitanes rebeldes de origen germano, Casto y Ganico. Fue Mommsen el primero en sugerir la idea de que en el interior del contingente servil existirían diferencias de origen étnico. Posteriormente S. I. Mishulin sustituyó las diferencias étnicas por otras sociales, más concretamente entre libres y esclavos dentro de los rebeldes; O. Lapeña, *Op. cit.*, 21 y ss.

<sup>64</sup> No existen referencias seguras respecto a que los romanos marcaran a los esclavos como si fueran animales, salvo el testimonio de Diodoro de Sicilia (XXXIV/XXXV, 2, 1, 2). Lo habitual era tatuarlos, tanto a esclavos, delincuentes, prisioneros de guerra y criminales. Una constitución de Constantino (*C. Theod.* IX, 40, 2), ordena que el condenado *ad ludum* o a las minas no será tatuado en el rostro, pero si en las manos o las pantorrillas; C. P. Jones, “*Stigma: tattooing and branding in Graeco-Roman Antiquity*”, *JRS*, 77, 1987, 139–155, 147 y ss.

historias épicas y casi imposibles. Como la de los dos luchadores hijos de un chacal o la del propio Barca, último superviviente de Cartago que sobrevivió en la arena tras matar a todos sus compatriotas incluido su propio padre. Los nombres, los dibujos en las paredes del *ludus* cobran vida en un universo mágico, tejido con recuerdos extraordinarios que hacen de la arena un lugar especial, sólo al alcance de unos elegidos que están por encima del dolor y de la muerte. Porque, como dice el *dottore* en la ceremonia de recibimiento a los nuevos aspirantes, el gladiador no teme a la muerte, sino que la acaricia y la ciñe entre sus brazos<sup>65</sup>.

“Spartacus: blood and sand” ofrece una visión de Roma basada en el estereotipo cinematográfico con unas dosis más explícitas de sexo y de violencia. La trama, en el ámbito de los personajes romanos se reduce al mínimo: las intrigas que pone en marcha Batiato para arruinar a Solonio, otro *lanista* de Capua y sus intentos por lograr el apoyo del legado Glaber –a través de su esposa Ilythia-, para entrar en política. Un intento baldío, ya que la infamia que manchaba a todos los que de un modo u otro estaban relacionados con la arena y los escenarios se lo impide<sup>66</sup>. Para lograr esos objetivos Batiato chantajea, secuestra y asesina. La intriga reducida a los límites de la villa recuerda el modelo implantado por la serie “I, Claudius” (H. Wise, UK, TV, 1976).

Alternando con las intrigas y la violencia, el espectador recibe ciertas dosis de sexo, ofrecido en la misma línea que la serie “Rome” (USA/UK, TV, 2005–2007). En la pantalla hay episodios de *voyeurismo*, exhibicionismo, desnudos frontales de ambos sexos y las inevitables bailarinas, aunque todo muy *soft* y dosificado a lo largo de cada capítulo. La serie incide en la utilización sexual de los esclavos por parte de sus propietarios; de hecho, las esclavas y los mismos gladiadores se convierten en máquinas de practicar sexo. Junto a ello también se subraya el comportamiento activo de las diferentes mujeres con respecto a su vida sexual. No faltan las recurrentes orgías: una en la villa de Batiato y otra en el *ludus* financiada por Espartaco y pensada como tapadera para llevar a cabo una fuga que finalmente no se produce.

También se destaca en la pantalla las reacciones que provoca el mundo de los gladiadores en el ámbito romano, en especial entre las mujeres<sup>67</sup>. La arena es percibida entre la fascinación erótica y el miedo. Los gladiadores son la fuerza irracional, la barbarie, salvajes de pasiones incontroladas. Frente a ellos el trío formado por Lucrecia, Ilythia y Batiato son mostrados como depredadores sexuales con apetitos difíciles de saciar. Los esclavos y los gladiadores están allí para satisfacer a sus amos, para darles placer y ganancias económicas. Los romanos observan a los gladiadores casi siempre desde la superioridad que otorga la tribuna del *ludus*, sólo Batiato se mezcla con ellos, por cuestiones de negocios y

---

<sup>65</sup> Y termina añadiendo un expresivo *fuck is it*.

<sup>66</sup> G. Ville, *La Gladiature en Occident. Des Origines a la Mort de Domitien*, Roma 1981, 339 y ss.; T. Wiedemann, *Op. cit.*, 102 y ss.

<sup>67</sup> Eppia, la mujer de un senador, huye a Egipto seducida por un *lanista*. Juv. VI, 82–83; G. Ville, *Op. cit.*, 334 y ss. R. Auguet, *Cruelty and Civilization. The Roman Games*, Londres 1994, 166 y ss.



Lucrecia e Ilythia por placer. La fascinación lleva a las romanas a encapricharse y utilizar sexualmente a los gladiadores.

El protagonismo de la arena viene corroborado por el hecho de que las escenas de los combates monopolizan la pantalla. Las luchas de gladiadores y las ejecuciones *ad gladium* son asimiladas a modernas manifestaciones deportivas de masas. Se repite la toma cenital del anfiteatro de Capua, que ya aparecía en "Gladiator", como si estuviéramos en una *superbowl* de la Antigüedad. Batiato es al mismo tiempo *speaker*, comentarista y maestro de ceremonias. En las fosas, donde los combates son aún más crueles y caóticos, también hay un presentador o *speaker* con una estética ciberpunk que recuerda al Jerjes de la inevitable "300". Las luchas se desarrollan bajo música rock, entre guitarras distorsionadas y los gladiadores se muestran como modernas estrellas de masas, ídolos mediáticos que satisfacen a un público que se comporta como si asistiera a una *performance* brutal. Un público cuyo comportamiento apasionado en ocasiones raya con el trance y el histerismo.

Los combates poseen una coreografía propia de los videojuegos; están rodados con una *phantom camera* a mil fotogramas por segundo, lo que permite luego ofrecer las imágenes violentas ralentizadas<sup>68</sup>. La crueldad exacerbada de la arena se complementa con el comportamiento de los espectadores, hinchas alienados que jalean los nombres de los gladiadores y que acompañan con sus gritos cada nueva estocada, cada gota de sangre derramada. Un público febril, impaciente, embrutecido, caprichoso y adicto a la violencia. El clamor irresistible de lo que sucede en la arena se traslada al graderío en forma de pulsión erótica desatada con parejas manteniendo relaciones sexuales o mujeres que desnudan sus pechos en un exhibicionista homenaje a los gladiadores. El público rezuma adrenalina y vive cada combate como una catarsis orgiástica<sup>69</sup>. Este comportamiento rayano en el histerismo adquiere aún mayores proporciones en los combates en las fosas, una suerte de luchas callejeras carente de reglas, salvo que sólo uno debe sobrevivir. En las fosas, húmedas y oscuras, la estética romana se mezcla con el ciberpunk, guiños a "Blade Runner" incluidos (R. Scott, USA/Hong Kong 1982); parece un club privado de *Bdsm*, con hombres y mujeres desnudos, crucificados o atrapados en jaulas. Allí el público apuesta de modo alocado, los gladiadores son la escoria, son aquellos que no valen para la arena. Es un viaje a los infiernos en donde los espectadores recuerdan a drogadictos de la violencia que exigen a gritos su dosis. En las fosas la sangre es sólo sangre, el camino más rápido hacia la muerte. En "Spartacus: blood and sand" la violencia estalla de la conjunción entre lo que sucede en la arena y en las gradas, entre ambos se crea una ceremonia de sangre y de instintos primarios desatados y desenfrenados. Es como si se llevara la ultraviolencia nihilista de "A Clockwork Orange" (S. Kubrick, UK/USA 1971), a Roma y se clonara al pequeño Alex en

<sup>68</sup> M. García, "Spartacus. Sangre (sexo) y arena", *Cinemanía*, 177, junio 2010, 120–123, 122.

<sup>69</sup> Agustín de Hipona (*Confesiones*, VI, 8, 13), narró el episodio protagonizado por el joven Alipio, quien a pesar de aborrecer los espectáculos, accedió acudir para demostrar su fortaleza; y aunque cerró los ojos el clamor del público le obligó a abrirlos, quedando atrapado por la fascinación que ejercía la arena.

innumerables romanos reproducidos gracias a la magia insondable de los efectos informáticos.

Pero la violencia no sólo reside en los combates, de hecho está presente en la vida cotidiana del *ludus* y en la villa de Batiato, con la rivalidad entre los gladiadores, castigos, castraciones, crucifixiones y la sempiterna presencia del látigo del *dottore*.

En "Spartacus: blood and sand" la cámara se pone al servicio exclusivo de la violencia, la premisa básica es mostrarla en toda su crudeza; la vertiginosa rapidez de la lucha contrasta con la lentitud con que se muestran los resultados de cada golpe y cada estocada. De cada nueva herida la sangre brota y sobre todo salpica, racimos de gotas que cubren la lente de la cámara y con ella al espectador. Gracias a la sangre el espectador recibe su particular bautismo y llega a ser uno más de los gladiadores. Pero de tanto repetir el efecto, la sangre y su emulsión se convierten en recursos domesticados que garantizan que todo sucede según lo previsto y que ninguna sorpresa aguarda al espectador. La sangre aquí ni purifica ni contamina, más bien certifica que el resultado final ha sido realizado con la mejor tecnología que asegura el éxito final ante el juicio de la audiencia. No es sangre redentora ni sangre traidora, es sólo sangre que establece el *feedback* entre ambos lados de la pantalla.

Una de las novedades que ofrece la serie es la utilización de música rock para acompañar a los acontecimientos de la arena, identificando y convirtiendo, de paso, a los gladiadores con modernas estrellas del espectáculo. Pero al margen de ese recurso también hay momentos en donde el espectador puede reconocer en la banda sonora algunas influencias de la música con raíces étnicas que Peter Gabriel compuso para "The Last Temptation of Christ" (M. Scorsese, USA 1988), y también puede descubrir voces de dulzura desgarrada que remiten a las apariciones de Lisa Gerard en la banda sonora que Hans Zimmer compuso para "Gladiator"<sup>70</sup>.

Al igual que sucedió con "Rome", también "Spartacus: blood and sand" se ha emitido en Estados Unidos por un canal de televisión por cable y de pago. Es quizá por ello que el espectador pueda encontrar unas mayores dosis de sexo que las que habitualmente ofrece la televisión, pero sin alcanzar nunca los límites del *hard*. Como ya hemos apuntado en la pantalla hay desnudos frontales, orgías y escenas de lesbianismo melifluo, que, como sucedía con el *epic* y el *peplum* sirven para subrayar la intrínseca maldad romana. El sexo, como la violencia, también se ha domesticado, se ha reducido a los estrechos límites de la villa de Batiato, pero también a las reducidas fronteras del salón de un hogar, alrededor del fuego de la televisión y lejos, muy lejos de la magnificencia de la gran pantalla, de la oscuridad cómplice de una sala de cine.

---

<sup>70</sup> Lisa Gerrard, integrante del grupo "Dead Can Dance", ha participado en la banda sonora de películas como "Ali" (M. Mann, USA 2001), "Black Hawk Down" (R. Scott, USA 2001), "King Arthur" (A. Fuqua, USA / UK / Irlanda 2004), o "The Mist" (F. Daranbot, USA 2007).

Al contrario de lo que sucede en producciones como "Gladiator", "300" o "Troya" (W. Petersen, USA 2004)<sup>71</sup>, en donde la presencia de los dioses es muy reducida y la religiosidad se diluye en un minimalismo hueco heredero de la *new age*, "Spartacus: blood and sand" recupera un elemento habitual del *peplum*: sus protagonistas juran constantemente por los dioses, en especial por Júpiter, al que adornan con expresiones soeces. A los dioses se les encomienda la riqueza y el ascenso social; así como la llegada de la lluvia que asfixia a Capua<sup>72</sup>. El cielo se cubre de nubes y llueve gracias a un sacrificio: la sangre que Espartaco y Crixo derraman en la arena cuando vencen a Theokoles. Pero es una lluvia que presagia más sangre, la que acompaña al nuevo ídolo de Capua, Espartaco. La presencia de los dioses apenas tiene una vertiente material, ya que, por ejemplo, las estatuas que aparecen inmortalizan a Batiato y algunos gladiadores del *ludus*.

No resulta difícil encontrar en la serie huellas de contaminación de diversos géneros, así como influencia de películas concretas. La cuidada coreografía de los combates de gladiadores podría recordar a los films de artes marciales mientras que la deriva hiperviolenta de algunas escenas llevaría a territorios del *gore*. La cámara se regocija con los ojos que saltan de las órbitas, con cabezas pisadas, cuerpos atravesados, extremidades amputadas y con abdómenes que se abren dejando al aire los intestinos de la víctima, quien sabe si en un inconsciente homenaje a "Anthropagus" (J. D'Amato, Italia 1980). Más referencias al cine de terror se encuentran en los combates de las fosas, en donde un peculiar personaje lucha con las facciones cubiertas con el rostro arrancado de sus víctimas, lo que nos remite a otros iconos del género como Leatherface de "The Texas Chain Saw Massacre" (T. Hooper, USA 1974), o al más ilustrado Hannibal Lecter de "The Silence of the Lambs" (J. Demme, USA 1991).

Hay, además, tres producciones concretas que han influido notablemente en "Spartacus: blood and sand". La primera de ellas es la serie "Rome", que se ofrece de modelo a la hora de mostrar las intrigas por el poder así como el tratamiento para las escenas de sexo e incluso para los diálogos y el vocabulario, no tan alejado del grandilocuente idioma utilizado en el *epic* y el *peplum*<sup>73</sup>. La segunda sería la película "300"; la sucinta vestimenta de los gladiadores, su comportamiento, sus gritos sincopados y simiescos, el espíritu de grupo, o la identificación con la violencia y la muerte los emparenta con los espartanos del film de Zack Snyder. Otros aspectos comunes serían: el uso de la sangre, el rodaje realizado ante pantallas azules para luego añadirle los constantes efectos digitales, o el paisaje gris y amarillo deudor no sólo del film sino también de la novela gráfica que lo inspiró. Aunque la mayor influencia procede de "Gladiator". Una influencia que se aprecia, sobre todo, a la hora de establecer una total identificación entre los combates de gladiadores y las manifestaciones deportivas de masas contemporáneas. "Spartacus: blood and sand" repite los planos cenitales

<sup>71</sup> A. Prieto, "Troya sin Homero: Troya (2004)", *Stud. hist. H<sup>a</sup> antig.*, 23, 2005, 23–37, 36.

<sup>72</sup> En Capua los personajes sudan, pero no se trata del sudor cívico y severo de "Julius Caesar" (J. L. Mankiewicz, USA 1953), R. Barthes, "Los romanos en el cine", *La Mirada*, 3, 1978, 69–70 -, sino que es el sudor del deseo de "Body Heat" (L. Kasdan, USA, 1981).

<sup>73</sup> J. Solomon, *The Ancient World in the Cinema*, Yale, 2001, 321.

sobre el anfiteatro de Capua que ya aparecían en el film de Ridley Scott, a los que sólo les falta la presencia de un zepelín publicitario. En ambas producciones el espectáculo es el protagonista absoluto; los entrenamientos de los gladiadores y la vida del *ludus* se muestran como si el espectador pudiera descender y descubrir los entresijos ocultos de un moderno club deportivo. Y de todos, la muerte es el espectáculo mayor; una muerte que exige sangre, pero también cuerpos, cubiertos de sangre, aceite, sudor y polvo. Uno de los máximos exponentes de esta espectacularización lo tenemos en las escenas que muestran los rostros de los gladiadores dentro de los cascos, en donde el espectador puede ver hasta el más leve gesto de dolor, de rabia, de odio. La cámara supera los límites tradicionales y ofrece detalles hasta el momento inéditos.

El espectáculo absoluto es la catarsis a la que llega el público a través de la contemplación, la participación y el disfrute de la violencia; poco importa la vida o el dolor, *the show must go on*. Y en el interior de ese circo –de ese *rock and roll circus*–, Espartaco es sólo una pieza más, un gladiador que consigue sus quince minutos de fama, como ya lo lograron Theokoles, el *Dottore* o Crixo. Vive rápido, muere joven y deja un bonito cadáver; como el de Varro, en quien la cámara también se recrea, poco importa que esté vivo o muerto, un cuerpo es siempre un cuerpo.

Los gladiadores viven encerrados en una vida imaginaria, en el sueño de convertirse en leyenda en la imaginación de la multitud que los aclama pero que en cualquier momento puede cambiar de ídolo. En el interior del *ludus* Batiato reflexiona sobre el modo de controlar a la masa que abarrota las gradas, en el modo de ofrecer el menú adecuado para ponerla a su servicio. Del mismo modo los gladiadores también saben que deben tener al público de cara, ya que sin ellos, sin su caprichoso gusto ellos no serían nada. Deben darle su sangre y su vida para disfrutar del efímero placer de convertirse en el objeto de deseo de todos los que pueblan los graderíos. “*Spartacus: blood and sand*” reflexiona sobre la sociedad del espectáculo, acerca de sus límites, de sus penurias y peajes; también lo hace acerca del funcionamiento de la ficción, sobre la utilización del espectáculo y sobre la manipulación del mismo. En ese discurso Espartaco no deja de ser una simple y fácil excusa, hasta tal punto que no llegamos a conocer su verdadera identidad, él es sólo un cuerpo más, *another brick in the wall*.