

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Héroes y narrativa audiovisual: La construcción de la figura del héroe postclásico a través de la mirada de CANO-GÓMEZ en la serie de televisión "SPARTACUS"

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

AUTOR

SEBASTIAN MATHIAS CACERES OLIVOS

ASESOR

GUILLERMO VASQUEZ FERMI

Lima, Abril, 2018

RESUMEN

La presente investigación se justifica en lo siguiente. La figura del héroe es un tipo de personaje que se encuentra recurrente en la televisión y el cine actualmente. Dicho esto, resulta relevante cómo se pretende construir el héroe post-clásico para la audiencia actual en una serie que se ambienta en la Antigüedad. Por ello, esta investigación tiene como objetivo verificar la presencia del héroe postclásico en la serie “Spartacus”, identificando los elementos dramáticos y del héroe postclásico presentes en ella. Para ello, resulta importante revisar la teoría de Pablo Cano-Gómez acerca del héroe post-clásico. Este autor crea una serie de características propias para definir al héroe en base a teorías de otros autores como Gustav Jung, Joseph Campbell y Jesús González Requena. De esta forma diferencia a los héroes clásico, manierista y postclásico. Para recopilar los datos necesarios para responder las preguntas de investigación se buscó identificar los elementos del héroe postclásico de Cano-Gómez visualizando episodios de la serie en cuestión. Asimismo, se utilizó los recursos para la construcción del personaje que utiliza en su tesis de Licenciatura Sthefany Quintana, con el objetivo de identificar los elementos dramáticos del personaje en la serie. Una vez recopilado los datos y producido el análisis, se encontró que el personaje de Spartacus reúne varios elementos en su configuración que lo encajan en la figura del héroe. Asimismo, reúne en su mayoría elementos postclásicos que lo terminan por definir como un héroe postclásico. De este modo, se concluye que Spartacus es un héroe creado para la audiencia actual que se nutre del universo simbólico tradicional.

DEDICATORIA

A mis padres, Javier y Mariella, que me impulsan cada día a ser una mejor persona y a luchar por mis objetivos.



ÍNDICE

1) Planteamiento, justificación y delimitación del tema de investigación.....	5
2) Estado de la cuestión.....	10
3) Preguntas de investigación e hipótesis.....	13
4) Objetivos de la investigación.....	15
5) Marco Teórico.....	16
5.1. Capítulo 1. El héroe y la mirada de Cano-Gómez	16
5.1.1. El héroe previo a la posmodernidad.....	16
5.1.2. El héroe en la posmodernidad.....	30
5.2. Capítulo 2. El guion.....	34
5.2.1. La historia.....	34
5.2.2. La construcción del personaje.....	41
5.3. Capítulo 3. La Antigua Roma y las series de televisión.....	49
5.3.1. Roma (2005-2007).....	50
5.3.2. Hispania, la leyenda (2010-2012).....	53
5.3.3. Imperium (2012).....	58
5.3.4. La Biblia (2013).....	61
5.4. Capítulo 4. Espartaco en el cine y la televisión.....	65
5.4.1. Espartaco en el cine.....	66
5.4.2. Espartaco en la televisión.....	74
6) Diseño Metodológico.....	84
7) Análisis de objeto de estudio.....	87
8) Conclusiones.....	216
9) Bibliografía.....	218

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor, por el apoyo y guía en todos estos meses para cumplir la meta de terminar la tesis. Asimismo, a mi profesor de Seminario de Investigación 1 por hacer hincapié en la importancia de la elección del tema de la tesis y sus valiosas observaciones acerca de la base de mi investigación. De igual manera, a mi profesor de Seminario de Investigación 2 por su también valioso aporte al momento de trabajar el marco teórico y la metodología.



1. PLANTEAMIENTO, JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación pretende centrarse en el personaje protagónico de la serie de televisión “Spartacus”, que lleva el mismo nombre (a partir de ahora se mencionará al personaje de la ficción como Spartacus y al personaje histórico como Espartaco). Se busca ver cómo se cumple la figura del héroe postclásico de acuerdo a lo postulado por el autor Ángel Pablo Cano-Gómez en el personaje de Spartacus a través de sus aspectos dramáticos, a pesar de que el personaje histórico de Espartaco se remonta a la Antigüedad. Para ello se realizará una investigación descriptiva, dando un abordaje dramático¹ a la serie y aplicando una metodología cualitativa. La fuente principal será el personaje Spartacus de la serie mencionada, al que se le aplicará la herramienta del análisis de contenido estructurado en dos capas: los elementos dramáticos del personaje y los elementos del héroe postclásico basados en la teoría de Cano-Gómez. Mediante esta investigación se busca confirmar la hipótesis de que el personaje de Spartacus, a pesar de ser un personaje perteneciente a una época antigua, sí encaja en la figura del héroe postclásico como la define el autor mencionado y apoyándose en los elementos dramáticos con los que se construyó.

“Spartacus”, según el portal de películas IMDb, es una serie americana inspirada en la historia del gladiador Espartaco, que se rebeló contra la República Romana en el siglo I a.C. y formó un ejército de esclavos en busca de la libertad. La serie consta de tres temporadas y una miniserie. Fue creada por Steven S. De Knight, producida por Starz Originals y se transmitió originalmente por la cadena Starz pero en Latinoamérica fue transmitida por Movie City y FX, incluyendo Perú (2015). Cabe mencionar, como dice Lapeña, que no es la primera adaptación de la historia de Espartaco a un medio ya que antes ha sido llevada a la literatura así como al cine y a la televisión, destacando la famosa película de Stanley Kubrick, “Spartacus” (1960) (2002: 55).

La primera temporada, llamada “Spartacus: Sangre y Arena”, se estrenó en el 2010 y contó con 13 capítulos, según IMDb (2015). Cuenta la historia del protagonista

¹ Abordar el objeto desde el argumento, trama o estructura narrativa.

Spartacus, un soldado tracio que formó parte de la tropa auxiliar romana y luego fue apresado por desertor. Él logra zafarse de su sentencia de muerte y es comprado como esclavo por el director de gladiadores Batiato para que pelee para él. Spartacus pasará de ser un gran gladiador a quedar enfrentado con su amo y finalmente conducirá la liberación de la casa de esclavos de Batiato al final de la temporada (Spartacus: Sangre y Arena 2010).

En el 2011, con la enfermedad del actor protagónico de la serie, Andy Whitfield, se estrena una miniserie llamada “Spartacus: Dioses de la Arena” de 6 capítulos que se ambienta cinco años antes de la primera temporada, señala IMDb (2015). Cuenta la historia de cómo Batiato se volvió director de su casa de esclavos ante la muerte de su padre y fue ascendiendo socialmente. Además cuenta la historia del gladiador galo Gannicus, gladiador estrella de la casa de Batiato que al final de la miniserie consigue su libertad (Spartacus: Dioses de la Arena 2011).

La segunda temporada, llamada “Spartacus: Venganza”, se estrena en el 2012 como una secuela de la primera y contó con 10 capítulos, según IMDb (2015). Ante el fallecimiento de Whitfield se contrató al actor Liam McIntyre para el papel de Spartacus. Esta cuenta la historia de lo que ocurre luego de la liberación de la casa de esclavos de Batiato. Se verá cómo se irá consolidando la comunidad de esclavos liberados en la ciudad de Cápua mientras que se enfrentan al pretor romano Cayo Claudio Glabro, llamado a aplacar la rebelión y que además tiene un enfrentamiento personal con Spartacus por ser uno de los responsables de la muerte de su esposa (Spartacus: Venganza 2012).

Finalmente la tercera temporada, llamada “Spartacus: Guerra de los Condenados”, se estrenó en el 2013 como secuela de la anterior y contó con 10 capítulos también, establece IMDb (2015). Esta cuenta la parte final de la rebelión de Spartacus, quien ha formado un ejército con todos los esclavos que ha ido liberando de villa en villa. Al ser una amenaza mayor para la República, el hombre más rico de Roma, Craso, comandará sus legiones para enfrentarlo acompañado de un joven Julio César (Spartacus: Guerra de los Condenados 2013).

Como ya se ha mencionado, Spartacus es el protagonista de la serie. En ella no se le conoce por su verdadero nombre y son los romanos los que lo bautizan como Spartacus en honor a un rey tracio. Él es un guerrero bárbaro de la región de Tracia, lo que ahora sería Bulgaria y Rumania, que al inicio de la primera temporada pelea como aliado de los romanos contra un pueblo bárbaro que tienen como enemigo en común. Cuando ve que su pueblo queda expuesto ante un ataque enemigo, Spartacus y otros guerreros tracios desertan del mando romano y van rumbo allá. Su comandante romano, Cayo Claudio Glabro, lo encuentra y lo apresa separándolo de su esposa. Luego, Spartacus es enviado a Cápua, en la península itálica, para ser sentenciado a muerte en un combate contra otros gladiadores. Contra todo pronóstico, Spartacus se libra de la sentencia y obtiene el clamor del público. Ante ello su pena es conmutada a la de esclavitud y es comprado por el director de esclavos Batiato. En ese momento inicia su camino en convertirse en un gran gladiador con el objetivo principal de recuperar a su esposa. Cuando ese objetivo falla, toma a Roma como su enemiga y acoge la causa de la libertad de los esclavos que embandera durante el resto de la serie (Spartacus: Sangre y Arena 2010).

La serie “Spartacus” trascendió la ventana de la televisión y llegó a otros formatos. En el 2012, Gale Force Nine lanzó el juego de mesa “Spartacus: A Game of Blood and Treachery”, basado en la serie, según aparece en su portal (2012). Ese mismo año, Titan Books anunció la publicación de una serie de novelas inspiradas en la primera temporada de la serie. La primera de ellas, “Spartacus: Sword & Ashes”, fue publicada en enero de ese año y escrita por J.M. Clements. El segundo libro, llamado “Spartacus: Morituri”, fue publicado en agosto y escrito por Mark Morris, narra Nededog (2012). Por último, en el 2013 se sacó un videojuego de la serie para las consolas de Xbox 360 y Play Station 3 llamado “Spartacus Legends”. El juego fue desarrollado por Kung Fu Factory y distribuido por Ubisoft, según aparece en Metacritic (2013).

Lapeña cuenta que la serie “Spartacus” se ubica en el contexto de una revitalización tardía del género péplum² en el cine y la televisión. Fue con el éxito tanto comercial

² Género que se centra en historias del mundo greco-romano.

como en la crítica de la película “Gladiator” (2000) de Ridley Scott que los grandes estudios se volvieron a fijar en el Mundo Antiguo. Así fueron saliendo películas como “Troya” (2004) y “300” (2006) o series como “Roma” (2005). La serie “Spartacus” llegaría más tarde en el 2010 pero reivindicando un aspecto que siguió en el olvido para el mundo audiovisual, con la ironía que era el contexto de la película de Scott: los gladiadores (2007: 153).

En cuanto a la figura del héroe, cabe mencionar en primer lugar que este no viene a ser lo mismo que la figura del protagonista. El primero responde a una categoría moral mientras que el segundo a una categoría funcional. Más adelante, cuando se hable del héroe con mayor profundidad, se detallará más esta diferencia. El héroe se ha vuelto recurrente en varias películas en los últimos años así como su presencia en la televisión ha aumentado. Quizá la forma en que más fuerza ha cobrado es en su variante del superhéroe con todas las películas que han salido inspiradas en los cómics de Marvel y DC Comics. Para dar unos ejemplos de los últimos años están “The Avengers”, “Batman: The Black Knight Rises” y “The Amazing Spider-Man” en el 2012. Para el siguiente año se estrenó “Man of Steel”, el reinicio de la franquicia de Superman. En el 2014 salieron “Captain America: The Winter Soldier” y “X-Men: Days of Future Past”. Finalmente, en el año 2015 se estrenó la secuela de la saga de The Avengers, “Avengers: Age of Ultron”. El héroe en sus versiones más tradicionales también ha seguido presente como se ve con el último estreno de la película de la saga de James Bond, “Spectre: 007” (2015).

La teoría escogida para analizar al héroe en Spartacus es la de A. Pablo Cano-Gómez. Escogemos a este autor ya que fue quien enumeró una serie de características propias del héroe postclásico tras revisar la aproximación al héroe de varios autores como Carl Gustav Jung, Joseph Campbell y Jesús González Requena (2012: 435). Cano-Gómez parte de la división que hace este último autor acerca del relato cinematográfico por periodos en clásico, manierista y postclásico (2012: 438). Siguiendo esa línea, Cano-Gómez divide los atributos del héroe en esos tres periodos (2012: 444). Así postula que el héroe postclásico se encuentra presente en la ficción contemporánea debido al descreimiento del público actual hacia los valores del héroe clásico de la ficción

tradicional (2012: 442). Por lo tanto, resulta interesante como un personaje histórico de la Antigüedad como Espartaco puede ser retratado para el público contemporáneo como un héroe postclásico.

El tema es importante en el sentido de que nos va a dar una idea de que cómo está retratada la figura del héroe postclásico a nivel de guion en una serie actual. La figura del héroe siempre ha sido poderosa en el cine y en la televisión, quizás más aún en el primero. Figuras como Aragorn y Luke Skywalker son ejemplos de ello. La audiencia se siente empática con ellos y se identifican con sus objetivos. Actualmente en el cine se están estrenando varias películas de superhéroes donde esa figura del héroe es lo principal. De igual manera estas historias son llevadas a la televisión.

Dentro de la figura del héroe, tenemos aquel que lucha a capa y espada y se ambienta en contextos antiguos o medievales, como el mismo Spartacus. Ejemplos a finales de los años noventa y comienzos del 2000 son William Wallace de “Corazón Valiente” y Maximus de “Gladiator”. En la televisión en los últimos años hemos tenido a los personajes de Ned Stark, Robb Stark y Jon Snow de la serie “Juego de Tronos”.

Siendo esta una figura importante a la hora de construir un guion, sería interesante ver como se construye actualmente utilizando como ejemplo la serie “Spartacus”. Por todo ello esta tesis podría interesarles tanto a guionistas como a realizadores. Por la temática y objeto de estudio podría ser de interés también para los amantes del género épico. La tesis podría ser un aporte para los estudios del guion, la realización audiovisual y la televisión. Finalmente, podría ser leído por cualquier estudiante de Comunicación Audiovisual o de carreras afines así como por los seguidores de la serie en cuestión.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Sobre el tema se ha revisado bastante. En primer lugar, hay un autor que ha escrito sobre el personaje histórico de Espartaco y su paso por distintos medios. Se trata de Óscar Lapeña, profesor de Historia de la Universidad de Cádiz, en España, según la página Academia (2015). Primero cuenta con la obra, “Espartaco antes y después de Kubrick. Las otras apariciones del gladiador tracio en el cine” (2002). En esta investigación, Lapeña hace un recuento de las apariciones de Espartaco en el cine sin contar la película de Kubrick, que es la más estudiada, y retoma varias que parecerían haber quedado en el olvido. La lista va desde la primera película que se hizo sobre el tema en Italia a inicios del siglo XX hasta la última que se ubica a inicios del presente siglo. En esa publicación, hay también registro del paso de Espartaco por la literatura y el teatro durante el siglo XIX. Hay varios elementos importantes que resultan relevantes para esta investigación. En el caso de la aparición de Espartaco en obras literarias y de distinto índole, coincide con importantes procesos históricos como la abolición de la esclavitud en los Estados Unidos, las amenazas territoriales a Polonia y la unificación italiana. Luego, en las películas Espartaco es retratado como símbolo de la libertad y es usado también como parte de un discurso en contra del racismo y la desigualdad. Es un hombre inteligente, que aprende de las tácticas romanas, y a la vez musculoso. Es motivado también por un deseo de venganza. Finalmente, sus intereses personales los deja de lado ante los intereses colectivos o los entremezcla.

Otra investigación del mismo autor es “Espartaco, el rebelde domesticado. Recepción cinematográfica y televisiva del gladiador tracio en el siglo XXI” (2007). En ella, Lapeña hace un recuento de las apariciones de Espartaco en la televisión. Dice que en aquellos años, Espartaco no volvió al cine pero encontró en la televisión una nueva ventana. La mayoría de apariciones de Espartaco se dio en documentales y programas de género cultural y no tanto en producciones de ficción. Lo particular de esta investigación y de suma importancia para la mía es que hace un análisis de la primera temporada de la serie objeto de estudio, “Spartacus: Blood and Sand” (2010). Si bien la publicación tiene fecha en el 2007, debe haber habido un error ahí ya que el estreno de la temporada es posterior a esa fecha. Una de las cosas que se mencionan en esta

investigación es que la figura de Espartaco se presenta como símbolo de la lucha contra la opresión y la tiranía en los programas culturales. Asimismo, lo retratan como una gran amenaza para Roma. En el telefilm “Spartacus” (2004) se le presenta como un tipo atlético, galán, de profundas convicciones y con un marcado ideal de libertad. También como estratega y veterano combatiente contra Roma. De igual manera, como líder y escéptico ante la existencia de los dioses. Por último, en el análisis de la primera temporada de “Spartacus”, Lapeña detalla su evolución durante la trama, pasando de poco pensante a estrella y terminando como vengador. Señala su motivación para rebelarse como más personal que inspirado en el ideal de libertad, marcando así una diferenciación con las representaciones anteriores. Finalmente, se le señala, junto a los demás gladiadores, como monógamo, romántico y fiel. Se diferencia una vez más por ello con otras producciones.

Luego, Lapeña hace un análisis de la película “Spartacus” (1960) de Stanley Kubrick en “Spartacus (Kubrick, 1960). De la novela a la pantalla: génesis de Spartacus” (2013). En esa obra hace un recuento de la evolución de la historia de Spartacus desde la adaptación de la novela de Howard Fast (1951), pasando por las primeras versiones de guion de Dalton Trumbo hasta las correcciones del director Kubrick. En este proceso existieron diferencias entre Fast y Trumbo porque el primero buscó darle un tono patriótico mientras que el segundo un tono más izquierdista. Asimismo, en los cambios finales de Kubrick, se reduce la carga izquierdista. Se le quita importancia a Espartaco como una amenaza real para Roma y se empequeñecen las acciones colectivas de la rebelión.

Otra obra de Lapeña dedicada a una sola película es “The Stolen Seduction: The Image of Spartacus in Ricardo Freda’s *Spartaco, gladiator della Tracia*” (2013). Esa publicación es un análisis de una película olvidada en la historia cinematográfica y opacada por la posterior película de Kubrick. Se trata de una película italiana sobre Espartaco del año 1953. Lapeña hace una reivindicación de la película resaltando todos sus atributos. En esta, Espartaco no lucha por la libertad sino contra los vicios de Roma. Asimismo, hay una preponderancia de las diversas tentaciones a las que se enfrenta. Por último, la historia se centra más en sus conflictos personales

Con respecto a la figura del héroe, un autor que ha investigado sobre ella es José Prósper Ribes, profesor de la Universidad Politécnica de Valencia y que ha sido Jefe del Departamento de Comunicación Audiovisual del CEU San Pablo de Moncada en Valencia, como cuenta la página Encadenados (2009). Él escribió la obra “El héroe clásico en el relato cinematográfico” (2006), investigación en la que define la figura del héroe clásico y tiene un listado de los atributos que debe tener un personaje para configurarse como tal. A lo largo de la obra, trata de identificar estos atributos en personajes de distintas películas de guerra o westerns dentro de las décadas de 1930 a 1960. Su investigación, junto a las de varios otros autores, contribuye a dar una mirada al héroe previo a su paso a la posmodernidad.

Finalmente, tenemos al autor en el cual se apoya esta investigación, el anteriormente mencionado A. Pablo Cano-Gómez, Doctor en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Católica San Antonio de Murcia en España (2012: 432). Él realizó una investigación titulada “El héroe de la ficción postclásica” (2012), en la que realiza un análisis de la serie norteamericana “Hijos de la Anarquía”. Cano-Gómez toma la teoría de González Requena (2012) sobre tres distintos periodos en el relato cinematográfico: clásico, manierista y postclásico. Ella está recogida en su obra “Clásico, manierismo y postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood” (2012). Cano-Gómez busca ubicar al personaje principal de la serie objeto de estudio, Jack Teller, en la figura del héroe postclásico de González Requena. Para ello analiza la serie usando los conceptos de ese autor además de tomar los de otros autores como Carl Gustav Jung, Joseph Campbell, entre otros.

3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN E HIPÓTESIS

Preguntas de Investigación	Hipótesis de Investigación
<p>General: ¿La figura del héroe postclásico de Cano-Gómez se encuentra presente en el protagonista de la serie “Spartacus”?</p>	<p>General: El personaje de Spartacus encaja en la figura del héroe postclásico de Cano-Gómez de acuerdo a cómo está construido el personaje en sus aspectos dramáticos.</p>
<p>¿Cuáles son los elementos dramáticos de personaje de Spartacus?</p>	<p>Los elementos dramáticos del personaje de Spartacus son su dialecto, apariencia externa, metonimia, decisiones en tiempos de crisis, relaciones con otros personajes, la inmersión en su interior, su crecimiento y transformación y el desarrollo de sus escenarios.</p>
<p>¿Cuáles son los elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez?</p>	<p>Los elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez son su eminente conflicto psicológico, su enfrentamiento a miedos, su actividad mental y física, su moralidad compleja, la burla o compasión que provoca y su meta de trascendencia.</p>

<p>¿Cuáles son los elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez presentes en el personaje de Spartacus?</p>	<p>Spartacus contiene la mayoría de los elementos del héroe postclásico de Cano-Gómez, por lo que puede ser encasillado en esta figura.</p>
---	---



4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivos de Investigación

General: Analizar si la figura del héroe postclásico de Cano-Gómez está presente en el protagonista de la serie “Spartacus”.

Secundario: Identificar los elementos dramáticos de personaje en Spartacus.

Secundario: Identificar los elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez.

Secundario: Identificar los elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez presentes en los elementos dramáticos del personaje en Spartacus.



5. MARCO TEÓRICO

5.1. CAPÍTULO 1: EL HÉROE Y LA MIRADA DE CANO-GÓMEZ

En este capítulo se pretende abordar la figura del héroe, tanto en su definición como en sus características, tipos y cambios productos del tiempo y el espacio. En ese abordaje se dará espacio a la mirada de Cano-Gómez, elegida en esta investigación para establecer la presencia del héroe postclásico en Spartacus. El capítulo se divide en dos, en función a la ubicación del héroe con respecto a la posmodernidad. Así, primero se habla del héroe desde su origen y su paso por distintas etapas hasta el periodo previo a la posmodernidad. Luego, se dedica un subcapítulo propio para tratar los cambios producidos en el héroe a causa del periodo posmoderno en el que se encuentra. Ello con el fin de darle el espacio merecido a la figura del héroe postclásico, central en esta investigación, y sobre todo a la figura que postula Cano-Gómez.

5.1.1. El héroe previo a la posmodernidad

La figura del héroe es definida de distintas formas por diversos autores y en algunos casos se llegan a contradecir. Sin embargo, hay conceptos del héroe que se repiten en diversos estudios. A continuación, se muestran algunas de las definiciones que encuentra este personaje. Prósper Ribes toma la definición que el Diccionario de la Mitología Universal y de los Cultos Primitivos hace del héroe y lo presenta como un hombre valiente y fuerte que protege al pueblo. El héroe se define así por sus atributos y su acción. Prósper Ribes menciona además que el héroe representa en parte el conflicto social en donde se desarrolla y que por lo tanto cada tradición cultural tiene su propio modelo de héroe. Así, la concepción del héroe empieza a depender de la cultura (2005: 1). Siguiendo esa línea, Gutiérrez menciona que hay autores que consideran héroe a cualquier personaje que represente los valores vigentes de la sociedad. Sin embargo, por el otro lado, hay autores que consideran la parte cultural pero a la vez sostienen que hay rasgos unívocos del heroísmo. Esa es la opinión de Gutiérrez misma al mencionar que la definición del héroe no puede depender de eventualidades culturales. Por lo tanto, habría rasgos universales del héroe (2012: 52-53). Ella sostiene que la cualidad que define al heroísmo es universal

pero que la forma que adopta es cultural (2012: 58). Por otro lado, Cárdenas toma las ideas de Campbell y establece que el héroe es aquel que se lanza a la aventura de la transformación aunque se juegue la propia vida (2011: 82). Asimismo, menciona que el héroe es definido más por una serie de operaciones narrativas que por contenidos épicos o religiosos particulares. Es una alusión al viaje del héroe y como se define este a través de su acción en la historia. Más adelante se volverá a tratar este tema (2011: 83). Gil y García presentan más formas de definir al héroe. Una es la propia de los griegos que consideran al héroe como alguien divino y terrenal a la vez. La conocida figura del semidiós. Luego está la definición del héroe como guerrero. Por último, el héroe se presenta como el impulso evolutivo que se enfrenta a los monstruos de la perversión. Una visión que tiene más carga psicológica (2016: 3). La definición del héroe involucra por lo tanto la función de proteger y luchar así como una serie de atributos. De igual modo, está la polémica por la influencia de la cultura en ella. Y finalmente, está la idea de la transformación del héroe a través de la narración, punto a tratar a continuación.

La aventura o viaje del héroe es recogido por Joseph Campbell en su obra “El héroe de mil caras”. Esta ha tenido enorme influencia en el cine, nos dice Cárdenas, ya que ha sido el soporte teórico de la producción cinematográfica tradicional y por lo tanto un referente para guionistas y directores (2011: 81). Asimismo, es referente de varios autores citados en esta investigación en materia de teoría del héroe. Campbell establece que la primera misión del héroe es retirarse del mundo de los efectos secundarios a aquellas zonas donde residen las verdaderas dificultades. En estas, él deberá enfrentar esas dificultades o borrarlas (1959: 18). Su segunda misión será volver a su mundo, esta vez transfigurado, para enseñar lo aprendido sobre la renovación de la vida (1959: 19). Ambas misiones resumen lo que sería la aventura del héroe. Esta inicia con la llamada del héroe, en la que el héroe es atraído, llevado o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura, dejando atrás su mundo. En el umbral se encuentra a un guardián que cuida el paso. El héroe puede derrotar o conciliar a esta fuerza y entrar vivo al otro mundo. La otra opción es que sea muerto por su oponente y descienda a la muerte. Detrás del umbral, el héroe atraviesa un mundo lleno de fuerzas, que pueden ser adversas (pruebas) o amigables (auxiliares). Todo es para llegar a un punto en el que debe enfrentar una prueba final y conseguir una recompensa. La recompensa puede significar la unión sexual con la diosa

madre del mundo, el reconocimiento del padre-creador o su propia divinización. Si las fuerzas le han resultado hostiles puede derivar en el robo de la recompensa. De ahí viene el momento del regreso al mundo. En el caso de haber fuerzas hostiles, puede darse como huida. Si estas lo bendicen, más bien se moverá bajo su protección. Al pasar el umbral, las fuerzas se quedarán en su mundo. El bien que el héroe trae termina por restaurar el mundo (1959: 140). Campbell menciona que esta travesía, si bien involucra acción, fundamentalmente es en el interior del héroe (1959: 24). Asimismo, sostiene que esta fórmula es una magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno (1959: 25). Ello va de la mano con lo que afirma al decir que sin importar la cultura, esta fórmula se mantiene igual (1959: 27). Así, tenemos un modelo de viaje en el que el héroe abandona su mundo para enfrentarse a una serie de fuerzas y volver luego con un don. Este modelo es una forma de buscar la esencia del héroe y tiene la característica de pretender ser universal.

Cárdenas también habla del viaje del héroe pero lo hace citando a Vogler. Establece que el viaje del héroe nace de la vida misma y que a la vez funciona como un manual de vida. Sobre el manual, va referido más a los guionistas ya que pretende ser un manual de escritura para ellos (2011: 83-84). Gallo Botero habla del viaje del héroe como un viaje a la realización y el autodescubrimiento de lo que es cada uno en las sombras (2017: 27). Mondelo se refiere al viaje haciendo mayor alusión al concepto de espacio y por lo tanto dice que este es la manera en que el héroe se aleja de la realidad cotidiana para alcanzar lo extraordinario. Lo extraordinario se manifiesta en una recompensa que a su vez puede mostrarse como un tesoro, el amor o el conocimiento (2013: 11). García Mingorance se refiere a él como un viaje circular ya que el héroe siempre vuelve a su punto de partida pero con una nueva identidad (2013: 75). Mendía García se refiere al viaje según la teoría de Antonio Sánchez Escalonilla, la forja del héroe. Esta establece un patrón de pruebas y encuentros que sigue el héroe en su camino (S/F: 2). Lo novedoso de esta teoría es la aparición de una profecía al héroe, en la cual ve su futuro (S/F: 3). Estas últimas concepciones toman igual un aspecto del viaje del héroe de Campbell. Sin embargo, también existen detractores a este concepto. Gutiérrez menciona que este esquema se termina volviendo funcional al vaciarse de todo contenido simbólico para remarcar la universalidad de la acción heroica. Contrapone a Campbell el modelo de Frye, que aboga

por un arquetipo del héroe que concilie lo universal humano del héroe con lo particular cultural (2012: 55). Asimismo, establece que el viaje del héroe de Campbell así como el de Greimas son la versión más simple de este ya que se basan básicamente en que el personaje se enfrente a una serie de pruebas y salga airoso o no de ellas. Señala al modelo de Vogler como una versión más compleja al consistir de doce etapas que coinciden a la vez con los tres actos de la acción dramática (2012: 56). Finalmente, la autora sostiene que los viajes heroicos no definen al héroe ya que parten de la premisa errónea de que este es héroe desde el inicio de la historia. Según ella, ello solo se podría comprobar al final cuando se sepa el sentido de la historia. Además, menciona que estos viajes brindan una estructura que no necesariamente brindan una cualidad heroica al protagonista (2012: 58).

Otra manera de definir el héroe es la que utiliza Carl Jung con su arquetipo del héroe y que cita Gallo Botero. El héroe enseña al hombre un camino de lucha en el que se defiende el sistema de creencias de la sociedad. Asimismo, el molde del héroe es universal pero su contenido es cultural, dependiendo del contexto. Ejemplos de estas variaciones las tenemos con el héroe occidental y el oriental. El héroe occidental es activo, masculino y su labor es seguir un camino de batallas para rescatar a una bella dama. Por el otro lado, el héroe oriental es pasivo, femenino y también sigue un camino de lucha pero con el objetivo de obtener el autodescubrimiento. Además, utiliza como armas su emoción y pensamiento (2017: 26). Yendo al punto del asunto, la función del arquetipo del héroe es el desarrollo del ego para encontrar en el inconsciente del individuo las propias fuerzas para superar las dificultades de cada momento (2017: 27). El arquetipo busca la maduración del héroe y muchas veces se logra superando los obstáculos de la niñez y la juventud para terminar su preparación. Jung llama al proceso para conseguir el pleno desarrollo del arquetipo como proceso de individuación, la integración de su sombra y la manifestación de su inconsciente que lograrán el desarrollo de su conciencia (2017: 30). De esta manera, el arquetipo del héroe hace énfasis en la definición del héroe en su proceso de autodescubrimiento y superación de limitaciones. Además es partidaria de unir lo cultural con lo universal, al denominarlo como un molde que tendrá contenido variable dependiendo del contexto cultural.

Habiendo dicho algunos aspectos básicos considerados para definir al héroe, es momento de ver la serie de características que se le adjudican. Como dice Cano-Gómez, “el héroe es uno de los personajes más representativos de la cinematografía contemporánea, y con mayores códigos de conocimiento e interpretación compartidos por los espectadores en cualquier parte del mundo” (2012: 434). Campbell habla de que el héroe es el hombre de la sumisión alcanzada por sí mismo (1959: 17). De igual manera, menciona que el héroe es el único hombre capaz de superar sus limitaciones históricas y personales, y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales (1959: 19). En el caso del héroe, según Campbell, no influye su origen ya que su labor es siempre la misma. Ello tiene que ver con el indeterminismo cultural que pretende el autor. También menciona que la fuerza que el héroe busca está presente desde antes en su corazón (1959: 29). Con respecto a su relación con la sociedad, en el caso de las culturas que se nutren con la mitología, los lugares donde el héroe nace, regresa al mundo o realiza hazañas son señalados como santuarios (1959: 31). Menciona además que ser virtuoso no basta para ser un héroe (1959: 32). Campbell enumera otras características más de diversa índole. Menciona que si el acto del héroe coincide con lo que la sociedad está preparada, puede llegar a ser conductor de un proceso histórico (1959: 47). Campbell sostiene también que una característica recurrente del héroe es el exilio en su infancia y su posterior regreso (1959: 181). La conclusión de este ciclo es su regreso o reconocimiento como héroe tras descubrir su verdadero carácter (1959: 184). Para el autor, el héroe es el campeón de las cosas por hacer y se enfrenta directamente con el statu quo (1959: 187). Ello da un equivalente al héroe como sinónimo de cambio. En otro ámbito, menciona que el héroe debe pasar siempre una prueba antes de contraer matrimonio (1959: 191). El héroe tiene una relación especial con la muerte. Campbell sostiene que una característica fundamental es que no le teme a esta. De igual manera, tras ella el héroe es una imagen sintetizadora, sigue presente pero con otra forma (1959: 198). Y además, el héroe que esté ansioso por vivir puede posponer su destino por un tiempo y resistir a la muerte (1959: 199). El autor prosigue sosteniendo que la esencia del héroe está en su interior más que nada (1959: 202).

Cárdenas menciona también algunas características del héroe. Establece que la acción del héroe se rige por cuatro principios: organicidad, causalidad, unidad y totalidad (2011: 82).

Por otro lado, menciona sobre el anteriormente nombrado viaje del héroe, que el héroe tiene una clara colaboración con este y que pueden ser articulados en una unidad completa (2011: 83). Gallo Botero dice que el héroe no puede ser alguien normal sino que tiene que traspasar lo humano. Dice también que la aceptación de este genera conocimiento sobre lo inconsciente. Usa como ejemplo a Batman, quien genera que se sepa que de la sombra también pueden provenir la fuerza, el ingenio y la justicia (2017: 28). Por último, Gallo Botero sostiene que la principal proeza del héroe es iluminar el inconsciente, en el sentido de que la conciencia tenga completa autonomía de los recursos propios (2017: 31). Ello quiere decir conocer lo que uno tiene. Mondelo habla de que las bases de la conducta del héroe son dos: el código de honor y la valentía (2013: 10). Son por lo tanto héroes que creen en lo que hacen y por lo que luchan. Asimismo, considera que el nomadismo está asociado a ellos por la idea de libertad y su movimiento por espacios abiertos (2013: 11). Volviendo al tema abordado atrás de la cultura, Gutiérrez sostiene que el héroe es usado normalmente como hoja de ruta para rastrear el origen de los hábitos sociales de las civilizaciones (2012: 44). Siguiendo el tema, Gutiérrez cita a Banús sosteniendo que existen similitudes entre héroes de narrativas exentas de la influencia greco-romana y por lo tanto propone la existencia de un contenido antropomórfico universal del héroe (2012: 54). Ello significaría una característica vital del héroe. Otra característica igual de importante es la que menciona el autor citando esta vez a Pieper. Esta viene a ser el hecho de que el núcleo del heroísmo es la fortaleza. Ya se ha hecho una alusión a ello a la hora de hablar de la definición del héroe. Esta cualidad del fuerte es entendida como la disposición a morir o a caer en combate (2012: 57). Sin embargo, la acción del héroe necesita de otro requisito para no caer en fanatismos o temeridades. Esto sería un cariz moral traducido en una prudencia desinteresada en la acción (2012: 58).

Tignanelli menciona otras características del héroe. Establece que un héroe debe poder superar una debilidad pero sin eliminarla. Esta permanecerá a lo largo de la historia. De ahí afirma que el héroe se rebela contra una fuerza destructiva (2009: 346). Baraybar Fernández cita a Gil Calvo y sostiene que el héroe representa al hombre realizado (2013: 35). Por su lado, García Hernández cita la psicología junguiana afirmando que el comportamiento del héroe parte del inconsciente colectivo y por lo tanto sería universal (2015: 8). Esta idea se entrelaza con lo expuesto previamente por Gutiérrez sobre el

contenido antropomórfico universal. García Lorenzo habla de características del héroe en relación a los espectadores. Comenta que el espectador quiere ser como el héroe (1999: 149). Asimismo, que este viene a ser la proyección de los deseos y miedos del espectador (1999: 150). García Mingorance cuenta que al héroe se le atribuyen antiguamente cuatro virtudes: prudencia, justicia, templanza y la antes mencionada fortaleza. De ahí menciona que el héroe tiene como vocación el sacrificio por los demás, aunque este le cueste la vida (2013: 75). De esto deriva su afirmación de que la tarea fundamental del héroe es proteger y servir. Y para cumplir esa tarea el héroe cuenta con habilidades únicas (2013: 81). Dicho todo esto, García Mingorance sostiene que sin embargo, el héroe no es invulnerable y siempre tiene un punto débil (2013: 84). Hernández va del lado de la concepción culturalista del héroe y afirma que este es el vehículo de instalación de un mito en la sociedad. De la mano de ello sostiene que el héroe vendría a ser el reflejo de un momento en la sociedad (2013: 98).

Cano-Gómez parece partir de las ideas mencionadas atrás y sostiene que el héroe logra identificar al espectador que cree firmemente en el relato y además estructura la forma narrativa del mito (2012: 442). Para terminar con las características, Gil y García sostienen que un elemento heroico constante es la defensa de la ley. Asimismo, mencionan que el héroe muestra por igual sus fortalezas y debilidades, lo que se relaciona con la no eliminación de estas y la tenencia de un punto débil expuestos anteriormente (2016: 4). Finalmente, el héroe debe a menudo realizar tareas para las cuales no está preparado (2016: 6). Ello se relaciona con la idea de la superación de las limitaciones del héroe mencionada al inicio. De esta manera se termina el apartado de las características del héroe, entendidas de una manera general para todo héroe y que involucran sus acciones, atributos y motivaciones. Asimismo, su relación con el espectador o la cultura. Sin embargo, estas pueden variar con los distintos héroes que existen. A continuación, se presentan las variantes del héroe previo a la posmodernidad, que se verá en el siguiente subcapítulo.

Existen distintos tipos de héroe. Una primera categoría a ver sería el héroe según el medio en el que se presenta. Si bien el héroe se origina desde el mito, como vienen repitiendo los autores, se llegan a dar ciertas variaciones en los formatos en los que se nos presentan.

Campbell menciona que el héroe del cuento de hadas varía del héroe del mito, ya que el primero alcanza un triunfo doméstico y microscópico mientras que el segundo lo hace a un nivel macroscópico e histórico-mundial (1959: 29). García Hernández presenta al héroe trágico proveniente de la tragedia griega. Menciona que este se origina cuando el Estado empieza a utilizar el teatro con fines políticos de coerción. El héroe trágico transgrede una ley que termina provocando un castigo para él (2015: 9). Ello resulta irónico ya que Gil y García mencionan que el héroe trágico es el que restablece la ley para evitar la brutalidad (2016: 3). García Hernández menciona además que el sacrificio del héroe trágico deviene siempre de sus pasiones. Ello provoca en el espectador que le sirva de escarmiento para no cometer los mismos errores pero a la vez lo coloca como un modelo a seguir. El autor prosigue con el héroe cinematográfico. Sostiene que a diferencia del héroe del mito, este viene a ser una persona normal en situaciones extraordinarias. Prosigue diciendo que el motivo del inicio de la aventura de este héroe es usualmente una heroína en peligro. Finalmente, establece que este héroe tiende a buscar la aventura y a la vez huir de la cotidianidad (2015: 10).

Los héroes también se ajustan a roles que los distinguen. Campbell, en alusión a su aventura del héroe, dice que cuando el héroe es bendecido por el padre, vuelve al mundo para representarlo. Y lo hace como maestro o emperador, es decir como un líder (1959: 192). Sin embargo, cuando el héroe olvida el origen de sus dones de reinado, rompe la visión del papel que debe sostener y se convierte en tirano. El héroe puede también volver bendecido por el padre como su encarnación y deviene a así en redentor del mundo. Este está llamando a enfrentarse al tirano y a buscar el cambio (1959: 194-195). Otro tipo de héroe es el santo. Este más bien renuncia al mundo y busca al padre pero en su versión no manifiesta (1959: 196-197). García Hernández presenta al antihéroe, que es el héroe que más bien atenta contra los valores vigentes de un determinado contexto social (2015: 11). Gil y García mencionan al héroe civilizador, que enseña a los hombres los entresijos de la civilización (2016: 3). Función que hace alusión a la característica didáctica cultural del héroe. Existen variables y combinaciones con respecto a estos roles. Tignanelli habla del líder redentor, que tiene como función orientar cuando exista confusión e impartir vida en donde solo se espera muerte (2009: 347). Santaolaya habla de la figura mesiánica, que es un antihéroe que aparece para salvar al pueblo en su peor momento, pero que es

consciente de no pertenecerle, ni temporal ni socioculturalmente, ya que proviene de un no-lugar y un no-tiempo. Por ello, tiene presente la temporalidad caduca que tiene su misión y que lo llevará al concluir esta a volver de donde proviene, a sacrificarse por esa sociedad o a insertarse a ella tras la expiación y redención propias (2015: 4). Este héroe mesiánico es incapaz de quedarse en un sitio usualmente, debido a la extra-temporalidad, salvajismo y libertad que lo caracterizan (2015: 7). Este tipo de héroe no es elegido por la sociedad para que la salve sino que el mismo se erige como protector y lo hace ante una sociedad que no reconoce su labor y no quiere ser salvada (2015: 13). La autora sostiene que si bien la sociedad aparta al héroe, este también decide por sí mismo alejarse. El héroe mesiánico tiene como acto fundamental la creación de un nuevo lugar pero este será un no-lugar, lleno de salvajismo, primitivismo y violencia (2015: 14). Siguiendo con el tema, este héroe tiene como requisitos ser melancólico, nocturno e introvertido (2015: 16). El héroe mesiánico puede llegar a renunciar a su liderazgo en favor de otro, más acorde con la sociedad a ser salvada. Finalmente, para terminar, este tipo de héroe vendría a ser fruto de la violencia inherente de la sociedad, violencia que al mismo tiempo la sociedad rechaza y condena (2015: 17). Ello podría explicar en parte el rechazo social del héroe mesiánico.

Un último tipo de héroe de acuerdo a su rol y que merece su propio apartado sería el bastante conocido superhéroe. Gallo Botero lo llama el primer héroe moderno y marca su nacimiento tras la Primera Guerra Mundial y la Gran Depresión, siendo el primero en apartarse del tradicionalismo. Este héroe sigue conservando cualidades casi divinas que las oculta la mayoría de las veces y se le conoce por su carisma, doble personalidad y disfraz para ocultar poderes (2017: 24). Batman es designado como uno de los superhéroes más cercanos al espectador, ya que se le considera más “normal” que los que tienen poderes con origen extraterrestre o producto de la magia (2017: 25). Mondelo sitúa más bien el origen del superhéroe en la Guerra Fría, en el contexto del surgimiento de la nueva tecnología armamentística. Sitúa sus poderes como producto de los avances de la ciencia y la tecnología, ya sea por accidente o aprovechando su uso. Menciona que les une su deseo por evitar el mal y la injusticia, proteger a los indefensos, aunque eso les cueste serios problemas personales (2013: 21). Santaolaya ubica al superhéroe como una variante del héroe mesiánico, en el sentido de que al no poder vivir en la sociedad, ha de

recurrir a un disfraz (2015: 17). Tignanelli se distancia del superhéroe al afirmar que el héroe común es más heroico ya que tiene que enfrentar limitaciones y debilidades que este no. Además, menciona que la identidad secreta del superhéroe se da para ocultar más bien su debilidad. Finalmente, el espectador se identifica más al héroe común que al superhéroe ya que encuentra en el primero cualidades propias de lo humano, tanto en debilidades como en capacidades (2009: 346).

Otra categoría en la que se ajustan los héroes es en relación al espacio en que se mueven y si lo hacen de noche o de día. Así, Mondelo presenta a los héroes diurnos y nocturnos. Los primeros son acrobáticos y se mueven en espacios libres en contraposición de los segundos, oscuros que se mueven en espacios cerrados, opresivos y urbanos (2013: 11). Antes de pasar a verlos, se mostrará primero como el espacio influye en el héroe. El espacio puede ser el principal adversario del héroe en su viaje, como muchas veces lo ha constituido el mar (2013: 12). Este es asociado a individuos libres que siguen sus propias reglas y códigos de conducta (2013: 11). El espacio es también condicionante, como se da con la aparición de la ciudad, espacio agresivo y oscuro plagado de personajes con las mismas características (2013: 16). Esa inseguridad del espacio genera la necesidad de héroes que protejan al indefenso (2013: 20). Revisando a los héroes diurnos y nocturnos se profundizará más sobre ese tema. Uno de los héroes diurnos es el pirata, que tiene como espacio al mar. Tiene como recompensa usualmente un tesoro, el amor o el conocimiento (2013: 11). Estos no soportan la inactividad o la inmovilidad y les termina pareciendo igual que la muerte (2013: 12). Otro tipo de héroe diurno es el líder de exiliados, que busca un lugar donde establecerse (2013: 13). Al establecerse en un lugar, ese héroe-conductor pasa a ser héroe-defensor. En el contexto del Viejo Oeste americano, se tiene la figura del sheriff. Este necesita del apoyo de otros para hacer cumplir la ley. Este tipo de héroe es solitario y complejo psicológicamente, buscando purgar sus propios errores (2013: 14). El motero también es un héroe diurno, recorriendo con su motocicleta las carreteras. Este sigue buscando una vida nómada sin ataduras en espacios abiertos, en un contexto en el cual ya predominan las ciudades (2013: 15).

En cuanto a los héroes nocturnos, se tiene al gánster. Estos tienen valores particulares. Dividen el mundo entre los valientes y los que no lo son y que aunque lo sean no llegan

a sacar provecho para ellos mismos. Asimismo, rompen la ley en todas las formas. Sin embargo, cuentan con fuertes códigos de amistad, ética y lealtad, aunque carezcan de una moralidad socialmente aceptada (2013: 17). Otro héroe nocturno es el detective privado, que viene a ser un personaje algo indisciplinado que se siente más libre actuando por su cuenta que recibiendo órdenes. Esa libertad lo hace moverse en los mismos lugares que los que combate y termina por parecérseles (2013: 18). Todos estos héroes tienen como característica sus contradicciones y ambigüedades psicológicas. Con el paso del tiempo, estos héroes urbanos se tornan héroes diurnos pero de una manera menos acrobática y más complejos psicológicamente que los anteriores. En la ciudad aparecen también héroes diurnos que huyen de la inactividad y combaten a ladrones, asesinos y terroristas sin detenerse. Son policías que tienen un pasado, con crisis de identidad o problemas disciplinares (2013: 19). Se ve de este modo que el espacio de la ciudad no limita finalmente la existencia de solo héroes nocturnos.

Un tipo de héroe que es icónico en el cine norteamericano y que hace alusión a un contexto y ocupación determinada es el héroe del western. El comúnmente denominado vaquero. Líneas atrás se ha hecho una alusión lejana a este. Ahora tocaría tratarlo con mayor profundidad. Santaolaya cuenta que el héroe del western clásico recibe la llamada de la aventura y la lucha por proteger a la comunidad y salvaguardar unos valores morales (2015: 5). Una variante de este es el héroe del western psicológico, que asume el papel del errante eterno y abandona la posibilidad de fundar un hogar. El héroe del western se mantiene más allá del supuesto Bien que sostiene contra el Mal del progreso. En su contexto reina la violencia y está ausente la ley. Hace de la libertad su modo de vida. Lo que estos héroes defienden al final de todo, es su imagen, su propio honor (2015: 6). Con el fin de este héroe del western clásico, se produce la muerte de la adolescencia del western, y se da paso a héroes conscientes de su propio lado oscuro. Otra variante del western, cuenta la autora, es el western crepuscular. Este muestra la decadencia del héroe del western de antaño, presentando un ambiente hostil con hombres abocados al fracaso, intentando sobrevivir (2015: 8-9). En este, el camino de la redención y la reinserción a la sociedad pierde todo el sentido (2015: 10). Estos héroes tienen como única aliada a la muerte. (2015: 11). Finalmente, tienen una ambigüedad ya que predomina en ellos el

reconocimiento de la virtud, aunque sea una virtud que haga uso de la violencia (2015: 12).

Los héroes se pueden clasificar también por el resultado de sus acciones. Así se presenta en los dos modelos de Greimas, citado por Gutiérrez. Uno es el derrotado, que pierde sus capacidades. El otro sería en contraposición el victorioso, que además de ser el motor de la acción, gana y mejora con ella, adquiriendo nuevas cualidades (2012: 51).

Viene ahora la clasificación del héroe según el periodo en el que aparece. Se tiene así al héroe clásico, perteneciente a la etapa clásica del cine. Esta etapa, como sostiene Cano-Gómez citando a González Requena, se ubica en Hollywood, entre los años 20 y 40. El relato clásico rescata el relato mítico y simbólico, con espectadores que focalizan sus deseos a través de un héroe en el que creen firmemente (2012: 438). Cano-Gómez define al héroe clásico como el que demuestra valentía en el enfrentamiento físico frente a peligros que atentan su integridad física. Este busca preservar la vida de sus protegidos exponiendo incluso la suya. Tras completar su misión, obtiene el reconocimiento de su sociedad (2012: 442). Varias de estas características han estado presente antes en la definición del héroe sin distinciones. Mondelo sostiene que el héroe clásico no se presenta problemas sobre su identidad, ya que aunque no sepa quién es, sabe lo que debe hacer (2013: 15). Prósper Ribes propone una serie de características del héroe clásico. Sostiene que al igual que el héroe trágico, este presenta un error característico que procede de sus virtudes (2005: 2). Luego, menciona que su concepto de justicia parte de sus propias convicciones y es ajeno a normas externas. Asimismo, es inmutable. De la mano con esto está que el héroe clásico se encuentra en conflicto con su sociedad, ya que para preservar las normas sociales debe romper algunas de ellas (2005: 3). Otra característica es que la mirada del héroe se encuentra segregada de la mirada del espectador. Esta es inaccesible en los puntos cruciales del relato. Siempre se le muestra al espectador en una perspectiva de posición tercera. Asimismo, varias veces su mirada está disociada de la de otros personajes. Esto se evidencia en que el héroe clásico puede presenciar los acontecimientos más pavorosos y en un gesto compasivo no permite que otros personajes lo hagan. Una característica más es que la acción del héroe está determinada por la existencia de acontecimientos del pasado. No obstante, por el otro lado, este es dueño de

su destino (2005: 6). De la mano con esto, el héroe clásico se enfrenta a situaciones no provocadas por él. Por último, Prósper Ribes señala que sufre angustia, está psíquicamente enfermo. Esta angustia viene a ser el deseo que pierde su objeto y por lo tanto desespera (2005: 7).

Baraybar Fernández presenta a su vez características del héroe clásico. Sostiene que este solo puede sostener una relación sentimental una vez que haya logrado su hazaña. Asimismo, menciona que es racional (2013: 34). Ello debido a que utiliza la racionalidad para resolver los conflictos, como instrumento para sobrevivir en un ambiente hostil (2013: 36). Otra característica es que el héroe clásico se tiene que enfrentar a fuerzas de la naturaleza así como a poderes de carácter social (2013: 37). Por último, establece que su fin principal es obtener el reconocimiento social para con ello lograr la inmortalidad (2013: 41).

Otro tipo de héroe según el periodo es el héroe soviético. Vásquez sostiene que en el cine del realismo socialista, la exaltación del héroe es uno de los polos de atracción en los que se mueve, junto al canto apologético de la máquina como símbolo de desarrollo industrial. Esta exaltación está relacionada con la figura del héroe como un maestro, un modelo de vida. Por el otro lado, se relaciona con el culto a la personalidad propia de la propaganda soviética en la década de 1930 (S/F: 2). Una característica de este héroe soviético es que se presenta como un ser converso, al cual se le ha presentado una nueva evidencia. Un nuevo hombre, creador de un estado socialista que lleva al hombre a realizarse en un mundo igualitario y de continuo progreso (S/F: 3). Para finalizar con los tipos de héroe por periodo, García y Ruiz presentan al héroe musculado, consolidado en los géneros de acción y aventura. Este aparece en los años ochenta hacia adelante, con personajes con cuerpo perfecto capaz de salvar al mundo. Estos se desenvuelven mejor en un ambiente espectacular, con el uso de efectos especiales. Algunos ejemplos son los personajes interpretados por los actores Sylvester Stallone y Arnold Schwarzenegger (2016: 4). El tipo de héroe propio del presente siglo será tratado en el siguiente subcapítulo. Con esto se concluye la parte sobre los tipos de héroe.

Con el paso del tiempo, el héroe tiende a cambiar y se ha estado viendo en los apartados anteriores. Es momento ahora de verlo con mayor detenimiento. Campbell sostiene que en las tradiciones de los pueblos, en el momento en que los dioses dejan de ser decisores de todo, se da el paso del héroe semidiós al héroe humano. Aparecen así los héroes culturales, los fundadores de ciudades (1959: 177). Esto se va dando fundamentalmente con la expansión de los pueblos y ciudades sobre la Tierra (1959: 188). Luego, en la modernidad, donde ya no existe ningún significado en ningún grupo ni en el mundo, el héroe aparece cambiado para traer de vuelta ese significado que se encuentra de manera inconsciente en el hombre (1959: 212). Campbell sostiene que el enemigo a vencer para este héroe moderno es lo que él llama los patriotas, en referencia a los nacionalismos (1959: 213). El héroe diurno de Mondelo cambia en función del tiempo y del espacio y se va tornando más oscuro, más torturado, psicológicamente más complejo, más individualista y con mayores dudas sobre su identidad (2013: 15). Cano-Gómez, en línea con lo anteriormente mencionado, sostiene que en la década de 1950 el héroe cambia en la llamada etapa manierista. En esta se da un distanciamiento del espectador frente al relato. Se usan las mismas formas narrativas clásicas pero el héroe tiene un aumento en su carga psicológica y ambivalencia, siendo más representativo su mundo interior complejo frente a la importancia de la acción (2012: 438). Santaolaya menciona que durante la misma época, se da el cambio en el héroe del western ya que no encuentra su lugar en ningún orden y aquello por lo que lucha se encuentra lejos de satisfacerle (2015: 7). La autora menciona también que en la década de 1970, el héroe se torna más cotidiano ante la búsqueda de uno que pueda reflejar las dudas y preocupaciones del norteamericano promedio (2015: 13). En la década de 1980, al contrario, se da una deshumanización del héroe ya que se vuelve un gigante todopoderoso por fuera pero hueco por dentro. Ello en el contexto del triunfalismo económico y armamentístico americano de la época (2015: 14-15). Sin embargo, la autora menciona que en este tiempo surge también un guía para el héroe: el héroe mentor (2015: 15). Durante esos años y llegando a la década de 1990, García Mingorance dice que el héroe se vuelve un ser atormentado que olvida sus cualidades heroicas y deviene en villano. O que no llega a serlo pero ignora a la vez ser un héroe, debido a que no reúne los requisitos aunque realice actos heroicos (2013: 76). Finalmente, llegado a los 2000, Santaolaya menciona que el héroe puede renunciar a su destino mesiánico, en un contexto del predominio del libre albedrío (2015: 16). Más

cambios producidos en esa época se verán cuando se trate la posmodernidad en el siguiente subcapítulo.

Para cerrar este subcapítulo, es oportuno hacer una diferenciación. Con frecuencia, se toma el concepto de protagonista y de héroe de manera indiferente. Como ya se ha precisado al inicio de esta investigación, se debe hacer una distinción ahí. Como menciona Gutiérrez, el término de protagonista hace referencia al papel que realiza un personaje en la acción de una historia. Por lo tanto, es una categoría funcional. Por otro lado, el término de héroe implica la valoración de la acción y por lo tanto viene a ser una categoría moral (2012: 44). El protagonista es el que más actúa en la historia mientras que el héroe es el que actúa con fortaleza y con desinterés. Asimismo, la cualidad de la acción del héroe solo se puede saber al final de la historia, por el sentido de esta. De esta manera, la cualidad de lo heroico no puede atribuirse al protagonista desde el inicio ni todo protagonista es necesariamente héroe (2012: 58).

Antes de pasar al siguiente tema, es necesario hacer un recuento de lo que finalmente es un héroe, tomando en cuenta las distintas ideas presentadas por los autores mencionados. Se puede decir que un héroe es principalmente una persona que con fortaleza y valentía protege y sirve a los demás. Este no le teme a la muerte y es capaz de sacrificarse por otros, en una acción totalmente desinteresada. El héroe además de la fortaleza cuenta con otras virtudes como la justicia, la templanza y la prudencia. Este supera sus debilidades pero no las llega a eliminar. Se enfrenta al status quo o a una fuerza destructiva. Por último, se puede decir que la figura del héroe es un molde universal que varía su contenido dependiendo de la cultura en la que se encuentre.

5.1.2. El héroe en la posmodernidad

En este subcapítulo se pretende abordar al héroe postclásico, elemento central en esta investigación. Para ello se debe ver primero como surge. Cano-Gómez cita a González Requena y comenta que a partir de la década de 1980, se produce una pérdida de referentes en el mundo. Ello se da en el contexto de la caída del bloque comunista y el fin de la Guerra Fría. Caen las grandes corrientes de pensamiento y políticas del siglo XX y

ya no queda lugar para los símbolos (2012: 439). La pérdida de valores resulta en una desvaloración o sospecha del heroísmo. Ello deviene asimismo en dos cosas. Primero, la suspicacia del espectador hacia la verosimilitud del héroe clásico. Y por lo tanto, en segundo lugar, la reformulación del modo de creación de la obra, ya que cambia el modo de ser y la motivación del personaje principal (2012: 442). Junto con esta sospecha, Baraybar Fernández señala una incompreensión del fin último del héroe clásico como reconocimiento social. Ello debido a que en esta época de exaltación de la individualidad, ese fin resulta incomprensible y vanidoso (2013: 41). Por otro lado, García Lorenzo indica más bien la existencia de una falta de interés del espectador en la aventura del héroe y le trata de buscar una explicación en la saturación actual de imágenes e información en el espectador, que le termina causando inercia y apatía (1999: 150). El descreimiento existente en la audiencia termina causando que el héroe pueda devenir en un psicópata, ante tanto rechazo de relatos del pasado, comenta Cano-Gómez (2012: 439). Con respecto al contexto, Baraybar Fernández comenta que hay más oportunidades de reconstruir la identidad y recomenzar un camino sobre nuevas bases (2013: 32). Ante tal situación, resulta indispensable el surgimiento de un nuevo tipo de héroe. De esta manera surge el relato postclásico. Una forma de relato, comenta Cano-Gómez, que busca la identificación absoluta del espectador (2012: 439). Asimismo, que se nutre narrativamente del universo simbólico tradicional (2012: 440).

El héroe postclásico reúne una serie de características que lo distinguen y lo vuelven acorde a su época. Estas son presentadas por diversos autores que se refieren a él usando diversos términos como héroe postmoderno o héroe contemporáneo. Primero, Mondelo habla de que la función del héroe en la posmodernidad es devolver la identidad colectiva a la sociedad, ya que en esta ya no hay individuo ni identidad diferenciada (2013: 24). Esta idea va de la mano con lo que menciona Cano-Gómez sobre que el héroe sobrevive a estos tiempos para generar símbolos (2012: 443). Estos conceptos son irónicos ya que a la vez, el héroe postclásico tiene inestabilidad de identidad, como señalan Gil y García (2016: 5). Sobre esto, Crisóstomo afirma que el héroe postclásico se ve abordado por una creciente indefinición (2014: 39). Mondelo habla de que esa crisis de identidad es proveniente del paso de espacios abiertos a ciudades oscuras y claustrofóbicas que oprimen a los personajes (2013: 24). Otra característica es la que indica Baraybar

Fernández, de que el héroe postclásico es reflejo del hombre actual (2013: 25). Ello se asocia a la característica general del héroe de ser reflejo de la sociedad en la que se encuentra. Una diferencia que tiene con el héroe clásico es que el postclásico tiende a servirse y protegerse a sí mismo, como menciona Baraybar Fernández (2013: 26). Asimismo, Gil y García comentan que este no siempre busca el bien colectivo de manera automática ya que antes necesita buscar primero su identidad (2016: 6). Por su lado, García Hernández le atribuye más bien al héroe postclásico la virtud de ayuda y sacrificio, contradiciendo un poco lo dicho atrás por los otros autores (2015: 14). Baraybar Fernández sostiene que el héroe postclásico es un héroe dejado a su suerte, con un comportamiento instintivo en búsqueda de identidad (2013: 26). Ello va de la mano con lo que afirma sobre que este héroe construye su vida al margen de la sociedad (2013: 41). Además, se relaciona con lo que menciona sobre que el héroe postclásico se debe enfrentar a las aleatoriedades de la vida social y política así como de su propia personalidad (2013: 40). Baraybar Fernández prosigue señalando que el héroe postclásico cuestiona permanentemente todo (2013: 40).

Crisóstomo menciona que la doble personalidad es una característica recurrente en el héroe postclásico. Esta se origina con el relato del doctor Jekyll y el señor Hyde y ha estado presente en las anteriores etapas del héroe. Esta doble personalidad se manifiesta como una que actúa de acuerdo a la ley y otra que lo hace fuera de ella (2014: 39-40). La autora menciona que el héroe postclásico tiene debilidades evidentes para el espectador, lo cual permite su identificación con él. Además, transgrede los límites del bien y el mal (2014: 41). Esta última característica es recurrente, ya que como Cano-Gómez menciona, el héroe postclásico responde a un código de conducta dudoso (2012: 450). Una característica que rompe con el pasado es la que señala García Mingorance, al decir que el héroe postclásico hace del ámbito doméstico su lugar de acción y por lo tanto desaparece el viaje del héroe (2013: 76-77). Cano-Gómez presenta más características del héroe postclásico, que además serán utilizadas para el análisis de la figura en Spartacus. Menciona, citando a Jung, que este tiene mayor vida interior que permite hacer ver al espectador la matriz del relato. De ahí señala que este precisa de un enorme coraje moral, ya que los peligros que enfrenta no son solo físicos. Luego dice que este tiene como actividad principal la meditación y el razonamiento, a diferencia del héroe clásico que se

basa en la acción física (2013: 443). Sigue diciendo que el héroe postclásico no obtiene reconocimiento por su labor sino que se enfrenta a la incompreensión de la sociedad y muchas veces a la burla (2013: 443-444). En cuanto a su meta, Cano-Gómez menciona que si bien tiene como meta salvar a alguien, su verdadera meta es solventar los miedos y dudas que afectan su mundo interior (2013: 444). Se refiere a ello también como que la misión del héroe postclásico es realizar el viaje para lograr su individualización y alcanzar los deseos que alberga dentro (2013: 447). Por otro lado, menciona que este se ha vuelto mucho más humano y se aleja así de la concepción de héroe situado entre la condición de hombre y deidad (2013: 445). Para terminar, dice que el héroe postclásico puede realizar las mismas acciones que su predecesor pero se diferencia en hacer más (2013: 444). Asimismo, esas acciones propias del héroe clásico quedan en un segundo plano para el postclásico (2013: 452-453). Cerrando las características, se ve que hay bastantes que diferencian al héroe postclásico de la anterior versión del héroe. No obstante, García Hernández señala que la existencia de un héroe postclásico en un relato depende también de la visión de quien lo analice (2015: 16).

García Mingorance presenta una forma de definir al héroe postclásico. Lo hace mediante la llamada fragmentación del héroe. Esta se da cuando el héroe no conoce su función en el mundo y desconoce o carece de las virtudes fundamentales para cumplir su misión (2013: 76). El rompimiento se produce en un mundo cotidiano caótico y en un aislamiento producto de una sociedad que supuestamente ya no necesita del héroe. Este estado puede devenir en la redención o reaprendizaje del héroe para su posterior ascenso o en su conversión en villano (2013: 77). Así nace el héroe fragmentado, un personaje que comprende que su vida está incompleta y que necesita recomponer sus piezas para resolver el misterio que lo acoge. Este deberá realizar una anagnórisis de sus virtudes como héroe, aceptarlas y acoger esa nueva identidad heroica. Solo así podrá actuar independientemente del hastío de la sociedad en la que vive, de la que necesita una renovación o una nueva visión de la misma (2013: 78). El proceso de desfragmentación se da por lo tanto mediante el reconocimiento de las evidencias de su condición de héroe (2013: 82). Asimismo, descubriendo su punto débil y restableciendo sus relaciones afectivas (2013: 87).

Existen distintos tipos dentro de la clasificación del héroe postclásico. Santaolaya comenta por ejemplo de que su héroe mesiánico evoluciona en un héroe mesiánico postmoderno. Este tiene como característica diferencial el ideal de cambio del motor social (2015: 16). Crisóstomo presenta una variante del héroe postclásico en la figura del asesino serial, asociada a la característica de moral ambigua que tiene lo postclásico (2014: 37). Ligado también a lo que dice, citando a González Requena, sobre que el descreimiento del espectador actual resulta en que solo se crea en los psicópatas (2014: 38). Sostiene que el origen de estos asesinos heroicos se sitúa usualmente en un trauma que tuvieron (2014: 37). Además, menciona que si bien sus actos son cuestionables, siempre encuentran una coartada moral para ellos (2014: 48-49). Finalmente, sostiene que llevan una capacidad de mimesis social, al presentar una dualidad de personalidad que oculta su lado asesino a la sociedad (2014: 49). Hernández presenta al héroe pop y lo define como un antihéroe. Menciona que es un personaje desgarrado, agresivo, de humor cínico y que no presenta los rasgos físicos clásicos. Existe en una sociedad que ya no da lugar a la inocencia. Asimismo, lo describe como una transformación del héroe clásico que deja de lado los valores de la modernidad (2013: 98). Para terminar, Gil y García mencionan una clasificación particular del héroe postclásico, ligada de igual manera a la característica de la moral cuestionable. Ellos presentan al héroe claro y al héroe oscuro. El héroe claro vendría a ser el que no ejerce el mal en su búsqueda del bien y no se cuestiona la legitimidad de sus acciones. Al contrario, el héroe oscuro es el que cuenta con una experiencia personal significativa y ejecuta el mal en su búsqueda del bien (2016: 7). De esta manera, se cierran los tipos de héroe postclásico y el subcapítulo sobre este. En conclusión, se tiene a un héroe que ha sido marcado por el contexto actual. Entre sus características más resaltantes figuran su moral ambigua, su actividad de tipo más mental y su búsqueda de identidad.

5.2. CAPÍTULO 2: EL GUION

5.2.1. La historia

El núcleo de todo guion dramático es la historia, como lo menciona la autora Carmen Brenes (1992: 47). Dentro de esta historia, su amalgama, su esencia, viene a ser el

conflicto. Este es definido por Doc Comparato como “el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final” (1993: 71). Domingo Piga lo sitúa como “el choque de fuerzas contrarias y opuestas” (2002: 41). Asimismo, menciona también que la historia se estructura basada en personajes en conflicto y que este conflicto finaliza en una resolución (2002: 31). Por lo tanto la coincidencia está en que haya un enfrentamiento, una oposición para que exista la historia. Este conflicto se expresa de distintas maneras. Comparato menciona el conocido término del *story line*, que viene a ser la expresión del conflicto con el mínimo de palabras posibles. Usualmente se utilizan entre cinco o seis líneas y contiene la presentación, el desarrollo y la solución del conflicto (1993: 73). Piga presenta por su lado una manera aún mucho más breve de presentar el conflicto. Esta es la premisa, que viene a ser la idea central del guion. La premisa expresa en una proposición gramatical de no más de una línea, al personaje, el conflicto y la resolución (2002: 30).

Hay distintos tipos de conflictos presentes en una obra. Comparato presenta la siguiente tipología. Primero está el conflicto con una fuerza humana, que es el conflicto entre el personaje y un hombre o grupo de hombres. Luego está el conflicto con una fuerza no humana, que enfrenta al personaje con obstáculos climatológicos, paranormales, etc. Finalmente se encuentra el conflicto con una fuerza interna, que viene a ser el personaje frente a un conflicto consigo mismo. El autor menciona que no se tratan de compartimentos estancos, ya que se pueden dar combinaciones entre ellos (1993: 72). Sin embargo, establece que el conflicto matriz es uno solo y que solo puede ser de un tipo (1993: 73). Piga presenta una tipología distinta del conflicto, referida al avance de la historia. En primer lugar tiene al conflicto estático, en el que el personaje intenta tomar una resolución pero no se produce movimiento en la historia y el personaje no evoluciona (2002: 41). Después está el conflicto a saltos, en el que se introduce una acción ajena a la acción en la que estaba el personaje y este crece bruscamente. Sostiene que ello puede ocasionar una ruptura entre el personaje y la premisa misma (2002: 41-42). Por último está el conflicto creciente, que es el conflicto por excelencia. En él, el personaje crece paso a paso hasta la resolución del conflicto principal. Se da cuando los personajes están perfectamente organizados y la premisa es clara (2002: 42). Piga presenta un tipo más de conflicto que son las transiciones. Estas son conflictos menores que van determinando el

conflicto ascendente. Encauzan los estados de ánimo de los personajes hasta hacerlos tomar una resolución (2002: 47). Su función es dinamizar el conflicto y hacerlo más creciente, pero sin saltos inexplicables (2002: 48).

El conflicto presenta también cualidades esenciales. Comparato sostiene que son dos: correspondencia y motivación. Ellas sirven para atraer al público, buscando una reacción emocional en ellos. La primera busca que haya una correspondencia con el espectador, que este pueda sentir el problema del personaje como suyo. Mientras tanto la segunda, la motivación, establece que para que haya esa correspondencia es necesario que el conflicto tenga su razón de ser (1993: 107). Ambas cualidades crean un punto de identificación, que viene a ser la relación convergente entre el público y la historia (1993: 108). Todo ello denota en que el espectador se ponga en el lugar del personaje y sienta el conflicto como suyo.

Habiendo visto cuál es el centro de la historia tocaría ver cómo se organiza esta. Brenes presenta la cita de Syd Field en la que sostiene que cualquier historia posee un principio, un medio y un final (1992: 49). Es la teoría de los tres actos que Ernest Lehman, citado por Brenes, presenta así: un primer acto en el cual se determine quienes son las personas y la situación de la historia, un segundo acto que presenta el desarrollo de la situación hasta un punto de gran conflicto y un tercer acto que muestre cómo se resuelve este conflicto (1992: 52). Comparato divide las tres etapas de manera similar (1993: 106). Piga divide la historia de igual manera haciendo estas precisiones. El inicio de un conflicto se anuncia siempre en un momento trascendente de la vida de un personaje (2002: 49). Este inicia porque va a producir un cambio irreversible en la vida de los personajes y crecerá hasta llegar a un punto de resolución definitiva. Ese punto es la crisis. Luego viene la culminación o clímax, que significa que el conflicto ya no puede crecer más y cesa el movimiento. Acto seguido se presenta la resolución que es la situación de conclusión que da una resolución positiva o negativa al conflicto (2002: 50). Cabe presentar dos aspectos más mencionados por Piga. Él habla de puntos de ataque, que es cuando el personaje toma una decisión que será vital para su vida (2002: 48). Sostiene que estos deben ir imprescindiblemente al inicio del guion (2002: 49). Asimismo, habla de la escena de rigor, que demuestra la premisa. Esta tiene carácter obligatorio y

escenifica el conflicto, por lo que está presente en el momento de su culminación, ello quiere decir al final de la obra (2002: 51). Se ve entonces que la historia se estructura generalmente en tres partes y en función a la evolución del conflicto.

Siguiendo el tema de la estructura del guion, Comparato ubica el conflicto dentro de lo que él llama la acción dramática. Esta viene a ser la historia construida “a través de la voluntad directa o indirecta de los personajes, que toman decisiones conflictivas, produciendo cambios en sí mismos y en el mundo que los rodea” (1993: 110). Dentro de esta manera de construir la historia se encuentra el *plot*, del cual Comparato se refiere como el centro de la acción dramática, la espina dorsal de la historia. El *plot* son las acciones organizadas de manera conexas, de forma que si se suprime o altera una, se altera el conjunto (1993: 118). Por lo tanto, el *plot* se presenta como un tipo de unidad. Más adelante en su obra Comparato define el *plot* como “la parte central de la acción dramática, donde todos los personajes están ligados por problemas, conflictos, intrigas... temas”. Se mantiene la idea haciendo énfasis también en la interconexión. Comparato menciona como sinónimo del *plot* al núcleo dramático, aunque este haga mayor énfasis en los personajes ya que se refiere al conjunto de personajes unidos entre sí por la misma acción dramática que se organiza en un *plot*”. Así que un *plot* o más pueden estar contenidos en el mismo núcleo dramático (1993: 127). La función del *plot* se va a esclarecer de mejor manera en las siguientes líneas.

Comparato sostiene que el *plot* se rige de dos principios. El primero es el de la totalidad, que sostiene que el *plot* es la suma de todas las partes que se rigen por el criterio del principio, medio y final (1993: 128). El segundo es el de la unidad, ya mencionado anteriormente, que establece que todas estas partes son igualmente importantes y por lo tanto, la supresión o cambio de alguna de ellas alterará el todo. Esta lógica se puede visualizar en el hecho de que no se pueden saltar escenas en un producto audiovisual sin que el sentido del *plot* no se desvirtúe (1993: 129). La linealidad no es requisito del *plot*, según Comparato. Él menciona que la única lógica que rige el emplazamiento de los acontecimientos de una historia en el *plot* es la necesidad dramática (1993: 130). Para finalizar esta explicación del *plot*, Comparato coloca como su función la defensa de la historia, evitando que se vaya perdiendo (1993: 131).

Habiendo quedado más claro lo que es el *plot*, se verá ahora los tipos de *plot* que existen. Primero está el *plot* principal, que viene a ser la historia principal, el *story line* desarrollado. El siguiente lugar encontramos el *subplot*. Este viene a ser una historia secundaria, que sirve como refuerzo o contraste del *plot* principal. Funcionan bien si se utilizan con la prudencia necesaria para no dispersar. Luego está el *multiplot*. En este no hay una historia principal sino varias historias que suceden a la vez. Se usa usualmente en televisión y la historia principal se termina volviendo la que gana la preferencia del público (1993: 131). Finalmente está el *plot* paralelo, en el cual hay dos o más historias con la misma importancia que transcurren de manera paralela, sin unión entre sí. La interacción que llevan es de comparación o contraste (1993: 132).

Los *plots* cuentan también con formas para clasificarse. Comparato parte del listado elaborado por Lewis Harman para ello. En primer lugar está el *plot* de amor, en el cual una pareja se separa por algún motivo, vuelve a unirse y todo acaba bien. De ahí se encuentra el *plot* de éxito, sobre un personaje que busca el éxito y al final puede que lo encuentre como que no. Acto seguido está el *plot* de la cenicienta, que presenta a un personaje humilde que se convierte en destacado (1993: 132). Después está el *plot* del triángulo, en el que un nuevo miembro interfiere en una relación de dos. Esta relación puede ser amorosa como de otra índole así como puede ser entre personajes o personaje y objeto, idea, institución, etc. Otro *plot* es el de regreso, que muestra una historia de retorno. También está el *plot* de venganza, en el que se comete un crimen o injusticia y el héroe intenta contrarrestar la situación por su cuenta. En siguiente lugar está el *plot* de conversión, siendo lo más usual el paso de bandido a héroe pero no termina ahí. El *plot* de sacrificio, en el que el héroe se sacrifica por alguien o por una causa (1993: 133). Por último, el *plot* de familia, que muestra la relación entre familias o grupos relacionados por alguna cosa. No obstante, Comparato menciona que este tipo de clasificación sirve solo para que el guionista tenga una idea de las características principales de su obra acabada así como calificar el trabajo de otros (1993: 134).

Brenes habla también de la unidad de la historia en los siguientes términos. Lo hace primero mencionando el concepto de la extensión de la historia refiriéndose a que esta debe tener cierta extensión intermedia, de tal manera que la memoria pueda recordarla

sin mayor esfuerzo. Esta exigencia se aplica a cualquier formato, incluyendo a los programas de televisión. Ello debido a que todos los distintos tipos de programas rigen sus historias a un principio y un final (1992: 120). Luego, Brenes habla del orden de los sucesos en la historia. Cita a Mieceke Bel y sostiene que el relato es una serie de acontecimientos lógicamente y cronológicamente relacionados (1992: 123). Antes Brenes sostiene que las acciones en la historia siguen un orden casual. Que el principio sirve para llegar al final (1992: 77). Esta relación causa-consecuencia se hace presente en la resolución del conflicto. La acción tomada por el personaje para la resolución tiene antecedentes en la parte previa de la historia, ya que el autor “siembra” cosas para que el espectador no se sorprenda al final de manera ilógica (1992: 78). Aprovechando el tema de la resolución del personaje, Brenes cita a Straczynski expresando que los personajes deben salir de los problemas por sí solos. Esto en alusión a cuanto al final, una situación fortuita o la ayuda de otro personaje terminan resolviendo el conflicto a favor de este (1992: 78-79). Habiendo presentado esta relación causal en el transcurso de los hechos, Brenes sostiene que no solo hay un paso cronológico en la sucesión de acontecimientos, sino la producción de un cambio cualitativo. Ello debido al estado deficiente inicial de los personajes, en el cual van introduciendo mejoras en el transcurso de la historia para cambiar su situación. Finalmente sobre el tema de la unidad, Brenes primero cita a Lausberg sosteniendo que la unidad exige limitaciones en cuanto a la extensión y vinculación interna (1992: 124). Sobre la extensión ya se habló. Más bien sobre la vinculación, Brenes sostiene que las partes de un relato no son simplemente elementos yuxtapuestos, sino partes que responden a una lógica interna (1992: 125). Siguiendo esta línea, sostiene que las partes de la acción, dentro del lugar que se les da, vienen a ser elementos integrantes y necesarios de la acción misma (1992: 126). Esta idea es similar al principio de unidad mencionado atrás por Comparato. Este principio también puede ser violado en favor de la historia. Brenes cita a Brémond, quien sostiene que suprimir un elemento de la historia adrede, es una de las técnicas más frecuentes para construir enredos (1992: 129).

En la construcción de la historia y el desarrollo del conflicto, Brenes presenta grados de complicación de la acción siguiendo la teoría de Aristóteles. Sostiene que hay dos tipos de acción. Una es la acción sencilla, en la que el paso de la crisis a la resolución es

paulatina y casi imperceptible. La otra es la acción complicada, en la que el paso es súbito y provoca la sorpresa de los mismos personajes. Brenes, citando a Lausberg, menciona que de todas maneras en esta última acción se debe respetar el nexo de causalidad (1992: 130). Otro elemento es la peripecia, que significa el giro de la acción en sentido contrario e igual nace de la acción precedente (1992: 131). Está luego la anagnórisis, que es el proceso de súbito reconocimiento que trae consigo un cambio en el curso de la acción (1992: 132). Siguiendo con la acción, se encuentran los núcleos, que son actos de un personaje que abren o cierran una incertidumbre (1992: 133). El espacio entre núcleo y núcleo vienen a ser las catálisis, que llenan el espacio narrativo y son unidades exclusivamente consecutivas (1992: 134). Un elemento similar a la peripecia es el *plot-point*, que provoca también el giro de la acción y su desarrollo en otra dirección (1992: 80). Brenes sostiene que este, además de hacer avanzar la historia, mantiene la atención del espectador (1992: 81).

Se ha hablado de cómo se organiza la historia en torno a sus acciones. A continuación se verá cómo se estructura el guion de cara al público. Comparato establece que la estructura del guion es la división del argumento en grupos (escenas), montados en un orden elegido por el autor, de tal forma que se obtenga el máximo nivel de tensión dramática, de acuerdo al estilo personal. Existen dos tipos de estructura. Una es la macroestructura, que viene a ser la estructura general del guion (1993: 119). En ella se ve el esqueleto de escenas y se decidirá su extensión final, en relación a la cantidad de puntos clave de la historia. La macroestructura en programas de televisión extensos implica la estructura general así como la que se da por semana. En estos casos de larga extensión se usan recursos para mantener el interés del espectador. Uno de ellos es el punto de partida, que va al inicio del programa y determina si se consigue o no llegar al público. Luego están los puntos críticos, que van al inicio y final de cada serie, así como a inicio y final de cada semana. Parecidos son los ganchos, que son situaciones cruciales que solo se resuelven en el capítulo siguiente (1993: 120). Comparato clasifica la macroestructura en dos tipos. Una es la gran macroestructura, que es la estructura general del trabajo para un programa de televisión. Puede ser un culebrón donde se vea el planteamiento por semanas, una serie en el que se planifique las historias que se desarrollarán en varios episodios o una miniserie donde se trate la evolución dramática que será desarrollada en varias horas. El

otro tipo es la pequeña macroestructura, que se refiere a la estructura de cada capítulo, episodio o película. La microestructura es el segundo tipo de estructura general del guion. Hace referencia al trabajo de estructura por escena (1993: 122). Para la creación de esta, Comparato determina que se debe imaginar cómo es realmente la acción, seleccionar una parte de la acción para la escena, tener en cuenta la razón de ser de la escena así como su función para encadenar la historia y su objetivo (1993: 183).

Para terminar, cabe hablar de la relación entre el personaje y la historia, aparte de todo lo que ya se ha mencionado anteriormente en el subcapítulo. Comparato expresa que “el conflicto siempre ha de ser de importancia máxima para el personaje”. Ello es indispensable, así no lo sea para el resto. Por otro lado, el personaje mismo es generador de conflictos en base a sus necesidades o carácter (1993: 109). Queda evidenciada así una estrecha relación como lo sostiene el autor. Brenes presenta por su lado nociones al respecto. Citando a Field, sostiene la diferencia entre acción y personaje. La primera es lo que pasa y el segundo a quién le pasa (1992: 57). Diferencia simple que de por sí establece una relación entre ambos. Pero si bien Brenes establece esta relación, logra posicionar a uno por encima del otro. Sostiene que “lo que se representa o imita en una historia son acciones más que personajes; y si estos existen, es en función de aquellas” (1992: 118). Todo para cerrar diciendo que la acción es el núcleo central del relato (1992: 119). Habiéndose presentado lo más importante con respecto a la construcción de la historia y dejando claro su posición frente al personaje, toca ahora hablar de la construcción de este último, pieza fundamental de esta investigación. Ello será objeto del siguiente subcapítulo.

5.2.2. La construcción del personaje

Comparato anuncia que el personaje que va a desarrollar el conflicto nace cuando se empieza a escribir la sinopsis (1993: 84). A continuación se presentan las observaciones que menciona este autor para la configuración del perfil del personaje y que indica son frecuentes entre los profesionales del medio. Primero, señala que debe haber una adecuación del personaje a la historia. Esto va más dirigido al protagonista e indica que este tiene su razón de ser en el drama y por lo tanto sus características deben generar una

interacción máxima con la historia (1993: 91). Luego, está el pensar y sentir del personaje. Comparato menciona que los personajes expresan sus pensamientos a través del habla. Un habla que puede ser verbal como expresada en gestos, miradas, expresiones corporales, etc. Por otro lado, señala que los personajes expresan sus sentimientos por medio de la acción. Esto es tanto actuación como reacción y comportamiento ante la acción. El autor menciona que en TV se expresan los pensamientos con el habla de manera más evidente que el cine ya que esta trabaja con la evidencia (1993: 92). En siguiente lugar, está el modo de hablar, que involucra tanto el acento, como la velocidad y otros aspectos del habla. Comparato afirma que este elemento puede definir al personaje por sí mismo. Sigue ahora lo que el autor denomina el bautismo y hace referencia al nombre del personaje. Este revela la clase social, el carácter y la tipología del personaje (1993: 93). Se puede hacer uso de nombres clichés siempre y cuando tenga una razón en la historia. Luego, está la exigencia del personaje por ser real. Esto involucra varias cosas. Uno es que el personaje debe contar con todos los valores llamados universales así como personales. Lo que va a variar entre cada personaje es la proporción que se da a estos valores. Asimismo, involucra que el personaje tenga contradicciones manifiestas para que sea verosímil. Involucra también que el personaje sea único, con historia únicamente suya y de nadie más. Además requiere que se considere que el personaje realiza actos conscientes, frutos de su voluntad propia, pero también actos inconscientes productos de impulsos no voluntarios. Finalmente, se necesita que haya un equilibrio en el personaje entre sus contradicciones que lo asemeje a un ser humano (1993: 94). Esta exigencia de ser real culmina en conseguir personajes redondos, en contraposición a los personajes planos o estereotipados. Sin embargo, sobre estos últimos, Comparato menciona que varias veces son esenciales para el género de aventura. La siguiente observación es la composición. Esta involucra tres factores. Uno es el factor físico, que tiene en cuenta edad, peso, altura, color de piel, etc. Otro es el factor social, que considera clase social, religión, profesión, etc. El tercero es el factor psicológico, que incluye ambiciones, anhelos, frustraciones, etc. (1993: 95). En la composición se debe tener en cuenta la correspondencia entre intelecto y emociones, para generar la identidad del personaje. De igual modo, debe considerar los cambios que se producen en el personaje y dan paso a su evolución. Siguiendo con las observaciones, están las características básicas de la personalidad humana que se hacen presentes en los personajes. Comparato toma un

listado de Ben Brady para ello, entre las que está ser parco, gentil, alegre, delicado, etc. (1993: 96). Finalmente, presenta el contraste como observación. El contraste hace diferente al personaje de otros personajes y de los seres vivos. Se basa en la capacidad del personaje en desarrollar una voluntad propia y en su identidad, que es fruto de la mezcla de sus valores individuales y universales (1993: 97).

Sthefany Quintana presenta otros recursos que sirven para la construcción del personaje. Primero, presenta el dialecto, ya que este permite conocer el origen, procedencia, clase social, contexto y nivel intelectual y cultural del personaje (2014: 35). Menciona también a la apariencia externa. Este refleja el interior del personaje ya que su forma de vestirse, maquillarse o cuidarse la apariencia denota su personalidad y estado de ánimo. De igual manera, los aspectos de su apariencia que no dependen de él sirven ya que pueden terminar influyendo en su personalidad. Luego, presenta la metonimia. Esta viene a ser la relación que se hace al personaje con un objeto para representarlo. El ejemplo que muestra es un grifo botando agua para representar a un personaje desangrando. En siguiente lugar, están las decisiones en tiempos de crisis. La autora menciona que las decisiones de los personajes en situaciones límites expresan lo más profundo de su humanidad (2014: 36). Ello puede también ser explicado con lo que sostiene McKee de que un personaje cuenta con una caracterización que resulta visible pero que su verdadero carácter se mantiene oculto y solo se manifiesta en decisiones ante dilemas. En estas decisiones, la presión es esencial ya que las decisiones en las que no se arriesga nada significan poco (2009: 131-132). McKee dice además que debe haber una diferencia entre esta caracterización visible y el verdadero carácter para dotar de complejidad al personaje (2009: 134). Volviendo a Quintana, menciona también a las relaciones entre personajes. Señala que el contraste o similitud que se produce entre un personaje y otro durante su relación contribuye a la definición de cada uno (2014: 37). McKee habla también sobre esto ya que menciona que se llega a conocer a un personaje por lo que dicen otros personajes sobre este (2009: 448). Otro recurso de Quintana es la inmersión en su interior. Los personajes manifiestan sus pensamientos, sentimientos e intenciones a través de sus acciones u omisiones. Así se llega a conocer el interior del personaje (2014: 37). Después, se tiene el crecimiento y transformación del personaje. El personaje va cambiando en su interior pero con reflejos en su exterior. Por último, está el desarrollo de escenarios. Menciona que la escenografía

de un espacio personal es parte de la expresión de la forma de ser del personaje (2014: 38). Estas características serán utilizadas para analizar la construcción del personaje en Spartacus y cruzarlas con las características del héroe postclásico de Cano-Gómez. Ello debido a la claridad de las mismas y a su concisión. Cabe mencionar que de esta enumeración que hace Quintana, varias parten de la obra “Narrativa Audiovisual” de Jesús García Jiménez.

Piga menciona la importancia de la tridimensionalidad a la hora de crear personajes. Lo hace de similar manera a Comparato cuando habla de los tres factores de la composición del personaje. Habla primero de aspectos fisiológicos que involucran los aspectos físicos mencionados anteriormente. Indica que su importancia radica en la influencia que tienen en los aspectos psicológicos y sociológicos. Tiene luego a la dimensión sociológica que se refiere a la relación de un personaje con los demás, con la sociedad (2002: 32). Finalmente, considera la dimensión psicológica. Esta involucra varios aspectos. Uno es que puedan ser bivalentes o polivalentes. Esto quiere decir con varias facetas en una misma dimensión (2002: 33). Otro aspecto es la introversión o extroversión del personaje (2002: 34). Un aspecto más es su actitud frente a la vida. Todos estos aspectos no van aislados sino más bien están relacionados y desarrollan una interdependencia (2002: 35). Piga menciona que de nada sirve que los personajes sean tridimensionales si todos son iguales. Allí se evoca la idea del contraste mencionada atrás por Comparato, sosteniendo que los personajes deben ser variados así como contrarios y opuestos. Ello con el fin de generar drama (2002: 39).

Piga sostiene que para la creación de un personaje, el escritor debe conocer bien la naturaleza humana. Habla también del estereotipo, del cual rechaza su uso, que presenta personajes esquematizados sin contradicciones. Menciona que en Estados Unidos se utilizan bastante y a veces ocurre por tener que hacerlo en función de actores divos (2002: 36). Siguiendo el tema de la construcción del personaje, Piga expresa que se debe tener bien claro los términos en la elaboración de este y por ello toma una idea de Stanislavski y Lajos. Establece que la caracterización es el conjunto de elementos que acompañan al personaje como fenómeno totalizado mientras que los factores individuales que delimitan al personaje constituyen las características (2002: 36-37).

Brenes habla también de lo que le da identidad al personaje. Para ello cita a Field. Establece que para darle vida al personaje se distingue entre su interior y su exterior. El interior comprende la vida del personaje desde su nacimiento hasta el momento de la película. Ese pasado incluye dónde nació, cómo fue su infancia, cómo era la relación con sus padres, etc. Por su lado, el exterior es la vida del personaje desde que empieza la película hasta que acaba. Evidentemente el exterior está influenciado por el pasado y lo manifiesta en el presente. Cuando se habla de vida, cabe mencionar que la divide en tres apartados: vida profesional, que resume las relaciones del personaje con su trabajo; vida personal, que comprende las relaciones con la familia y vida privada, que se refiere a la vida del personaje cuando está solo (1992: 67). En cuanto a la exteriorización de la caracterización de un personaje, Brenes menciona que se manifiesta a través de sus acciones, sus reacciones e incluso su forma de hablar. Sin embargo, menciona que Field sostiene que es a través de las relaciones que se logra mejor esto. Para ello, señala tres tipos de relaciones. La primera es la relación del personaje con el objetivo que quiere lograr, ya que a través de la búsqueda por alcanzarlo es que se manifiesta a sí mismo. Luego, está la ya mencionada por otros autores relación con los demás personajes (1992: 69). Finalmente, está la relación del personaje consigo mismo, es decir la conciencia que se tiene de sí mismo. Además de las relaciones, Brenes establece que los rasgos externos también son útiles para la exteriorización de la caracterización. Ellos involucran las características físicas, la manera de vestir, etc. Asimismo, menciona a las acciones, ya que estas denotan los motivos de los personajes (1992: 70). En siguiente lugar, hace mención del ambiente en el que se mueve y de los decorados para caracterizarlo. Recurso similar al presentado por Quintana para el desarrollo de escenarios. El guionista debe tener bien claro las motivaciones y sentimientos de los personajes y una manera de poder manifestarlos es a través de un personaje confidente, al cual se le cuente estos. El conocimiento de las motivaciones termina volviendo verosímiles a los personajes (1992: 71).

Una forma más de expresar la caracterización de los personajes es el diálogo y se le otorga un apartado propio por la importancia que le da Brenes. A través de este, se es capaz de mostrar motivaciones y valores internos. Asimismo, la relación verbal entre personajes es uno de los modos más densos de acción que poseen estos debido a que es una de las

maneras más eficaces de mostrar acciones inmanentes intelectuales y volitivas (1992: 73). Brenes menciona que en el diálogo de los personajes existe una relación entre el mundo creado por el guionista y el mundo real pero que sin embargo se hace más evidente con las acciones. Otra característica de los diálogos es que sean naturales pero a la vez concisos, diferenciándose así del habla de las personas reales (1992: 74). Brenes menciona algunas funciones del diálogo señaladas por Field. En relación al personaje, destaca que hagan a estos naturales, reales y espontáneos. Asimismo, que sirvan para explicitar sus conflictos. Se termina mencionando que los diálogos no solo sirven para la caracterización de los personajes sino para prestar servicio directo a la historia. Ello se consigue moviendo a la historia hacia adelante, comunicando hechos y datos al espectador y explicitando sus conflictos (1992: 75). Además sirviendo como elementos dramáticos y narrativos. (1992: 72).

Al momento de hablar de las características y cualidades de los personajes, Brenes cita a Aristóteles en cuanto a la relación que tiene un personaje entre su ser y su actuar. Luego parte a enumerar las cualidades que presentan. Señala que deben ser buenos técnicamente hablando, es decir con una personalidad fuerte, sociológicamente destacada. Segundo, de que su modo de ser esté en consonancia con sus condiciones naturales o sociales. Tercero, de que en caso de imitar a un personaje histórico o mitológico, se respete su idea tradicional. En último lugar, que permanezcan consecuentes consigo mismos (1992: 137).

Luego de ver cómo están constituidos los personajes y la manera en que lo exteriorizan, hay que ver la tipología que tienen. En primer lugar por importancia está el protagonista. Este es, como lo expresa Comparato, el personaje básico del núcleo dramático principal (1993: 90). Brenes usa la definición de Field y lo presenta como el personaje más importante, el que actúa, el que toma las decisiones (1992: 66-67). Volviendo con Comparato, este presenta otro tipo de personaje, el antagonista. Este viene a ser básicamente el contrario del protagonista, su oponente (1993: 98). El antagonista debe tener el mismo peso dramático que el protagonista pero no necesariamente la misma profundidad dramática (1993: 99). También existen otros tipos de personajes de menor importancia. Está el colaborador, que es un personaje secundario que está al lado del protagonista o del antagonista y forma parte de su mismo núcleo dramático. Pueden ser

menos complejos que estos. Luego están los componentes dramáticos, que son elementos explicativos, de conexión y conclusión. Se presentan como personajes estereotipados, sin complejidad alguna. También pueden presentarse como objetos (1993: 99).

Brenes presenta por su lado algunas tipologías de personajes. Una es la que presenta Philippe Hamon a través de un análisis semiótico. Este parte de tres tipos genéricos: los personajes referenciales, los deícticos y los anafóricos. Los primeros se constituyen según signos que reenvían de una realidad exterior al propio sistema de significación. Los deícticos a signos que reenvían a la misma instancia desde la que se enuncia. Los anafóricos a signos que reenvían a otros signos dentro del mismo enunciado (1992: 138). Un personaje puede ocupar una de las funciones pero a la vez encarnar las otras dos. Los dos primeros tipos de personajes están al servicio de la historia ya que hacen alusión a una realidad externa que se trae a esta (1992: 139). En el caso de los personajes anafóricos, debido a que su caracterización depende de la relación que establezcan con los demás elementos de la historia, es necesario señalar los tres modos de señalización que usan. En primer lugar, está la oposición respecto de otros elementos. Un personaje adquiere una característica porque otros personajes de la historia lo dicen o porque así se estima de sus actuaciones (1992: 140). El segundo modo es la acumulación repetida de rasgos que van caracterizando lo que aparece indeterminado inicialmente. No se trata entonces solo de que el personaje actúe sino que lo haga repetidas veces de la misma manera (1992: 141). Finalmente, el tercer modo viene dado por los aspectos que determinan su estabilidad en unos casos o bien su evolución en otros casos. Ante esto, Brenes precisa que “la estabilidad de un personaje no consiste en que ante situaciones parecidas, actúe de manera idéntica; sino en que refleje en cada una de estas situaciones, un determinado tipo de comportamiento” (1992: 142).

Otra tipología que presenta Brenes es una de Etienne Souriau, en base a la función que ejerce el personaje en el relato (1992: 146). Souriau sostiene que en todo relato existen seis funciones, que no necesariamente tienen que estar distribuidas cada una en un personaje individual. Primero está *Fo* o fuerza orientadora. Ella trata del esfuerzo de conseguir un fin. Luego está *Bs* o bien deseado, que es aquello a lo que aspira *Fo*. En siguiente lugar está *Os* o destinatario o receptor deseado. Este viene a ser el personaje

para el que *Fo* desea el logro de *Bs*. De ahí se encuentra *Op* u oponente. Este es el contrincante de *Fo* para que *Os* logre *Bs*. Después está *Ar* o árbitro de la situación. Viene a ser un personaje que puede decidir en el conflicto entre *Fo* y *Op*. Por último, está *Ad* o ayudante. Este es un personaje co-interesado con otro de los anteriores. Esta tipología es útil debido a que puede ser aplicada sin inconvenientes al caso audiovisual al no hacer mención a ningún sistema expresivo. Asimismo, permite analizar a los personajes con relativa facilidad al solo tener seis funciones. Finalmente, es posible utilizarla en cualquier tipo de relato por su carácter genérico (1992: 147). A continuación, algunas precisiones acerca de estas funciones. Una es que *Bs* no siempre es una persona y más bien puede ser también algo de tipo impersonal. *Fo* es *Fo* en la medida que quiere algo. Esta puede estar encarnada por un solo personaje o por varios (1992: 148). Ante *Fo* se alzan algunos personajes y circunstancias que dificultan el logro de su objetivo mientras que otros le ayudan a conseguirlo. Estos son los oponentes y ayudantes que le dan interés a la historia (1992: 149). Por su lado, el oponente no busca, solo impide o dificulta a *Fo* que alcance *Bs*. Para terminar, Brenes menciona que es posible que un personaje evolucione de una función a otra, ya sea como elemento esencial o como ayudante de cualquiera de ellos (1992: 150).

El personaje está claramente relacionado con la historia. Piga menciona que los personajes son los que demuestran la premisa y que por lo tanto deben ser lo suficientemente válidos, definidos y claros para demostrarla en cada momento hasta llegar a la resolución (2002: 35). Por su lado, Brenes cita a Blum sosteniendo que “el personaje debe estar íntegramente unido a la historia tramada y debe tener motivaciones verosímiles”. Asimismo, citando a Chayefsky, menciona que este debe ser capaz de representar las acciones necesarias para hacer una historia. Además, Brenes indica que nunca se les puede desligar de la acción, ya que la esencia del drama es el conflicto como ya se ha mencionado antes (1992: 64). Volviendo a Piga, este señala algo parecido a lo que se acaba de mostrar sobre el personaje y la historia. Sostiene que el personaje debe contar con la fuerza suficiente para que su objetivo tenga una resolución consecuente con su evolución (2002: 38).

Brenes menciona que los personajes están en una situación al principio y pasan a una situación distinta al final de la historia (1992: 76). Ello se refiere a la evolución del personaje, a la cual se ha hecho referencia someramente atrás. Piga menciona que los personajes no son estáticos y que su evolución es una condición inherente a ellos. Sostiene que la causa de esa evolución es la búsqueda del personaje por resolver el conflicto. Hay distintos tipos de cambios. En las obras realistas, el personaje tiene cambios productos del desarrollo y con causas que se producen de cara al público, estableciendo una evidente relación causa-efecto. En cambio, en las obras expresionistas, los cambios se producen bruscamente, sin el proceso de crecimiento. En palabras de Piga, esta vendría a ser más una mutación que una evolución. Por último, las circunstancias son causantes también del cambio en el personaje y pesan tanto como cualquier influencia interna (2002: 37).

Para finalizar sobre la construcción del personaje, habiendo visto cómo se caracteriza, sus tipos y relación con la historia, es necesario saber la relevancia que tiene. Brenes transmite la percepción de García-Noblejas y sostiene que la importancia del personaje dentro del relato ha ido creciendo en los últimos tiempos hasta llegar al punto de ser el centro de referencia de la acción misma (1992: 136). Piga va más allá y contradice al mismo Aristóteles. El maestro griego sostenía que el personaje es secundario y la trama es lo principal. En cambio Piga afirma que la trama, las situaciones y la acción surgen del personaje y no este de ellos (2002: 38). Él menciona que depende de la composición del personaje para ver cómo va a ser su reacción ante el conflicto y en vista de ello la historia que se dará origen (2002: 39).

5.3. CAPÍTULO 3: LA ANTIGUA ROMA Y LAS SERIES DE TELEVISIÓN

En este capítulo se pretende ver como el contexto de Espartaco ha sido retratado en la televisión. Los ejemplos a continuación son productos televisivos de la época contemporánea y sirven en el sentido de presentar breves miradas de la representación de la Antigüedad en el contexto actual. Se presentan tanto en formato de serie así como de miniserie. Asimismo, su origen varía ya que se trata de producciones tanto estadounidenses como británicas y españolas. La mayor parte de ellas incluso coincidieron con la transmisión de las temporadas de la serie “Spartacus”.

5.3.1. Roma (2005-2007)

Del Prado nos dice que “Roma” es una serie de televisión que se centra en un momento de apogeo en la ciudad, previo al inicio del Imperio Romano, pero confluendo a la vez corrupción y exceso. Los acontecimientos históricos se entrelazan con las historias de dos soldados comunes (2014: 11). De este modo, en la serie están presentes tres líneas argumentales principales. La primera trata de las relaciones interpersonales en la lucha por el poder entre personajes históricos como Julio César, Marco Antonio, Cleopatra y Octavio. La segunda línea se centra en Lucio Voreno, un soldado romano que por cumplir su deber como tal, descuida su matrimonio y familia. Ello conducirá a la infidelidad y tras ella al suicidio. La tercera línea aborda la historia de Tito Pullo, un soldado romano que es hábil en el combate y con las mujeres pero termina encontrando el amor. Las intrigas y odios entre mujeres terminan asesinando a su amada (2014: 11-12).

La serie es una co-producción entre el canal estadounidense HBO y la cadena británica BBC, según Cascajosa. El proyecto fue supervisado por los productores británicos Jane Tranter y Gareth Neame (2006: 28). Boycott cuenta que el acuerdo entre HBO y la BBC fue de invertir entre 100 y 110 millones de dólares para la producción de una temporada de 12 episodios de 1 hora cada uno. Al final, para la primera temporada HBO terminó invirtiendo 85 millones de dólares y la BBC 15 millones (2005). La serie fue creada inicialmente por Bruno Heller, John Milius y William J. MacDonald, teniéndolos también como productores, según Del Prado. Para la suma de 22 episodios entre las dos temporadas de la serie, se alternó entre varios directores. En cuanto al reparto, Kevin McKidd interpreta a Lucio Voreno, Ray Stevenson a Tito Pullo y Ciarán Hinds a Julio César, como los principales personajes de la serie (2014: 10). Sobre su género, hay una cierta hibridación propia de las series originales de HBO que utilizan para diferenciarse del resto de la programación y entre sí mismas. En el caso de “Roma”, se tiene el género péplum combinado con el drama político. El primero ya ha sido antes mencionado para el caso de “Spartacus” y tenía la ventaja para HBO de ser un género pocas veces utilizado en series de televisión, como cuenta Cascajosa (2006: 30-31).

Walsh nos dice que para la grabación en sí, HBO se asoció con la productora italiana Rai Fiction, previo a la primera temporada. Utilizaron los estudios Cinecittà, ubicados en la campiña de Roma. Ahí armaron enormes sets para poder reconstruir la Antigua Roma. Se utilizó un enorme equipo para ello, 350 en total procedentes de varios países (2005). En cuanto a la musicalización, señalan Goldwasser y Kidd, los productores contactaron al compositor Jeff Beal para que se ocupara de ello, luego de que terminara de trabajar en la serie “Carnivàle”. Los lineamientos le fueron dados por el propio guionista Bruno Heller, que buscaba darle una sensación pre-cristiana a la serie, y por el interés de HBO en los sonidos no modernos. De este modo, Beal recurrió a instrumentos de la época para recrear los sonidos. Para cada capítulo, le asignaron dos semanas de trabajo. La primera la destinaba a componer la música de la banda sonora y a grabar algunos de los instrumentos. En la segunda, incorporaba las notas del productor y terminaba de grabar y orquestaba los instrumentos (2006).

Del Prado establece que la trama de las dos temporadas está determinada por la primera línea argumental. La primera temporada da inicio con la victoria del general romano Julio César sobre el caudillo de la resistencia celta Vercingétorix, en la batalla de Alesia. Luego se centra en el auge y caída de César en Roma. La segunda temporada parte desde el asesinato de Julio César y se centra en las luchas por el poder entre Octavio y Marco Antonio, hasta la victoria final del primero (2014: 11). Hibbard señala que según Heller, estaba pensado hacerse tres temporadas más de la serie pero tras la segunda se canceló (2008). En julio del 2006 se anunció el fin de la serie debido a la no renovación del contrato con la BBC. El periodo de dos años había concluido y debido al alto costo de la serie se le dificultaba a la cadena británica renovarlo, cuenta Becker (2006).

La serie generó buenas críticas en general de expertos de revistas y periódicos³ (Woods 2006, Timms 2005, Stanley 2007, Schwarzbaum 2007, Ventre 2006, Poniewozik 2005, Thomas 2006, Bianco 2007, McFarland 2007, The Guardian 2005, Neigher 2005, Abele 2005). “Roma” consiguió también varios premios. Wilson cuenta que la primera temporada ganó cuatro premios Emmy de ocho nominaciones (2007). Los premios y

³ Estos provenían de revistas y periódicos como Rolling Stones, The Guardian, The New York Times, Entertainment Weekly, Variety, Time, Empire, USA Today, Seattle Post, Slant Magazine y L.A. Weekly.

nominaciones se dieron en diversas categorías. Un premio a dirección de arte en series de una sola cámara del Sindicato de Directores de Arte. Una nominación a los Globos de Oro por mejor serie dramática de televisión y mejor actriz en una serie dramática de televisión, según aparece en el portal web de HBO (2005). Estos son solo algunos de los tantos que acumuló.

Del Prado considera que la serie tiene la idea central de que la vida de los ciudadanos comunes en la ciudad está sujeta directamente a las decisiones del poder político, quitándoles así participación en la vida democrática (2014: 2). Esto va de la mano con la presencia de la ideología del Imperio Romano en la serie a través de su división del trabajo, clases sociales y todo lo que refleja la noción de dominación en la búsqueda de una producción cultural legítima (2014: 7). El autor enumera seis características de la serie, presente en su narrativa y que construyen un discurso. Primero está la historia del Imperio Romano, aderezada con historias de amor, sexo y violencia extrema. Es la trama histórica con los componentes propios que buscan atraer el interés de la audiencia. Luego está el concepto de que el fin justifica los medios, representando en que el ejercicio del poder se realiza haciendo todo lo necesario para mantenerlo. Concepto que va ligado a la trama principal sobre luchas por el poder. En siguiente lugar está el encuentro del sexo explícito con el poder (2014: 3). Esta característica se relaciona con un elemento mencionado por Cascajosa que es la sexualidad explícita en la serie y la eliminación de la intimidad, ya que los actos se realizan casi siempre frente a esclavos, sirvientes y familiares (2006: 30). Pero en ese caso, la autora lo menciona como el elemento tabú propio de las series dramáticas originales de HBO. Una cuarta característica es la relación entre el amor fiel y una traición dolorosa que culmina en un suicidio. Esto alusivo a la trama de Lucio Voreno. Se sigue con el binomio de la guerra despiadada y la fidelidad del ejército. Esta característica se liga con la postura belicista que Del Prado le da a la serie. Finalmente, está la unión de la violencia extrema y la destreza combativa en un solo personaje, que viene a ser Tito Pullo. La idea del personaje violento y habilidoso. Asimismo, junto a esta característica se menciona una idea que es bien significativa para esta tesis: el elemento de que el héroe también es habilidoso con las mujeres (2014: 12). Todas estas características agrupan variables presentes en la serie que terminan formando esa hibridación de péplum con drama político.

A la serie se le acusa de varias imprecisiones históricas en cuanto a sucesos y personajes. Heller menciona en el portal de HBO que los creadores de la serie trataron de llegar a un equilibrio entre lo que la audiencia esperaba y una aproximación más naturalista. Asimismo indica de que la serie buscaba más retratar como la psicología de los personajes influenciaban la historia a hacer una simple descripción de la historia como se le conoce (2007). El consultor de Historia, Jonathan Stamp, menciona que efectivamente los productores de “Roma” se enfocaron en conseguir una mayor autenticidad a una mayor exactitud histórica, según lo cuenta Kinnes (2005). El autor menciona también que los personajes de la serie, Lucio Voreno y Tito Pullo, realmente existieron pero su participación en los sucesos que aparecen en pantalla son ficcionados (2005). Gold cuenta que los creadores de la serie indicaron que ellos buscaron representar una imagen más auténtica de Roma, una Roma más cruda distinta a la imagen idealizada que tenían los espectadores derivada de películas previas (2005).

En conclusión, la serie “Roma” fue un ambicioso intento de recrear el mundo romano en un periodo clave en su historia, el paso de la República al Imperio. Se entremezclan tramas de personajes comunes con personajes ilustres de ese periodo para la construcción de su historia. La producción es una apuesta de la HBO, dentro de su modelo diferenciador, por un género poco tratado en la televisión como el péplum. Sin embargo, lo hace dentro de un periodo de revitalización del género producto del éxito de la película “Gladiador” (2005). La serie gozó de éxito de la crítica así como de audiencia, que fue declinando⁴, según Deans (2006).

5.3.2. Hispania, la leyenda (2010-2012)

“Hispania, la leyenda”, cuenta Mayor, es una serie de televisión española que se centra en Viriato, un personaje histórico que lideró la revuelta lusitana en la Iberia del siglo II a.C., en contra de los invasores romanos liderados por Galba. La serie fue producida por Bambú para la cadena española Antena 3. Fue creada por Ramón Campos y constó de

⁴ El primer capítulo de la primera temporada de “Roma” consiguió 6.6 millones de espectadores en el Reino Unido y para el capítulo final fueron 3 millones los que lo vieron.

tres temporadas (2014: 80). El primer episodio de la primera temporada se estrenó el 25 de octubre de 2010, según Cueto y George (2013: 118).

Los directores que trabajaron en la primera temporada fueron Carlos Sedes, Alberto Rodríguez, Santiago Amodeo y Jorge Sánchez-Cabezudo, como aparece en el portal de El Norte de Castilla (2010). Para la segunda, solo siguió Sánchez-Cabezudo y se contrató a Pablo Malo y a Félix Viscarret, todos con experiencia en el cine, cuenta Carretero (2011). López señala que la productora buscaba una dinámica cinematográfica por lo que contrató a directores con experiencia en ese medio (2011). En cuanto al reparto, como aparece en el portal de Antena 3, el protagonista Viriato es interpretado por Roberto Enríquez. Para los antagonistas, el pretor Galba es interpretado por Lluís Homar y el oficial Marco por Jesús Olmedo (2012).

El rodaje de la primera temporada se inició el 26 de julio de 2010 y finalizó en diciembre de ese año, según Martín (2010). Para la segunda temporada, el rodaje inició en febrero del 2011 y finalizó en exteriores en abril y en interiores en julio de ese año, cuentan Gallo y Rodríguez (2010) (2011). Para los exteriores de las locaciones, se grabaron los poblados hispanos en Jaraíz y los romanos en Torremenga, según Martín (2010). Se escogió Extremadura ya que permitía grabar grandes extensiones de tierra asimismo que el verde de las montañas y el terreno daba un tono épico, señala Pérez (2010). Los interiores fueron grabados en los estudios de Boadilla del Monte, como cuenta el portal Panorama Audiovisual (2010).

El Norte de Castilla cuenta que con respecto al arte, los muebles que utilizan los romanos fueron traídos directamente de Italia y algunos habían sido utilizados en la serie “Roma”. El vestuario fue confeccionado especialmente para la serie así como los exteriores. Los caballos que utilizaron habían sido usados antes en las películas “El Reino de los Cielos” (2005) de Riddle Scott y “El último samurái” (2003) de Tom Cruise (2010). La música se le encargó a Federico Jusid, con experiencia previa en “El secreto de sus ojos” (2009) nos dice Gallo (2010). La post – producción fue llevada a cabo por Boutique Films y El Ranchito, según Panorama Audiovisual (2010).

Recibió algunas nominaciones a los Premios ALMA, entre ellos mejor guion de serie de televisión, como aparece en el portal de RTVE (2011). Consiguió un Fotograma de Plata al mejor actor por la interpretación de Lluís Homar, según el portal de Terra (2011). Homar sería también premiado por la Academia de TV por su papel de Galba, nos cuenta Palanco (2012).

La profesora Mar Chicharro, nos dice Ruiz, indica que la serie tuvo buena recepción en el público debido al desconocimiento de este sobre el contexto histórico, lo que le lleva a aceptar hechos de la ficción como verdaderos (2011). Fórmula TV establece que el primer episodio de la primera temporada obtuvo 4.7 millones de espectadores, con un share del 22.7%. A largo de esa temporada se mantendría en ese promedio. El primer episodio de la segunda temporada fue visto por 3 millones de personas, con un share del 16%. Durante esa temporada se mantendría en un promedio de 2.7 millones de espectadores, con un share del 15% (2012). Finalmente, el primer episodio de la tercera temporada tuvo 2.7 millones de espectadores y un share del 14%. Su media sería 2.2 millones de espectadores y un share del 13%, según la misma Fórmula TV (2012). Un bajón notable.

Cueto y George cuentan que “Hispania, la leyenda” se estrenó en un contexto de proliferación de producciones españolas en la televisión de tipo ficción o drama histórico (2013: 119). Sin embargo, nunca antes se había hecho una producción del periodo romano en Iberia, siendo esta serie la primera en abordarlo (2013: 118-119). La serie aparece también dentro del contexto de los aniversarios por la Guerra de la Independencia, conmemorando la liberación de España del yugo napoleónico. En ese periodo aparecen varias producciones audiovisuales alusivas al tema (2013: 121). Una de ellas es la serie “Dos de mayo: la libertad de una nación” (2008). Según Cueto y George, esta serie se asemeja a “Hispania” en su visión simplista del pasado, retratada en como construyen la Historia con varias sub-tramas que toman el periodo histórico como ambientación. Ambas impregnan de patriotismo y heroísmo la lucha contra un invasor foráneo (2013: 125). Sin embargo, “Hispania” tiene la ventaja de que al ser de un periodo más antiguo del cual la audiencia no tiene tanto conocimiento, le permite explorar más el incremento de conflictos internos azuzados por una invasión extranjera (2013; 125-126). Esto en

referencia a las disputas entre las filas de Viriato que le terminarán costando su propia vida.

Según Cueto y George, “Hispania” se asemeja también a una serie que parece ser que sirvió de inspiración y data de varias décadas atrás, tratando el mismo tema de la Guerra de Independencia. Se trata del “Curro Jiménez” (1976-1978). Es la figura del personaje que abandona su ocupación habitual para buscar la justicia, al lado de compañeros con especiales atributos, lo que la liga una a la otra. Ambos sufren masacres en sus pueblos y se enfrentan a invasores extranjeros como guerrilleros (2013: 126-127). Dicho esto, se afirma de que según el contexto en el que es lanzada “Hispania” al aire, los productores buscaron conscientemente crear una alegoría de la serie con la Guerra de la Independencia (2013: 124).

Un aspecto importante a tratar sobre esta serie es como se construye la figura de un personaje histórico como es Viriato, similar al caso de Espartaco. Se parte del hecho de que la mayoría de lo que se sabe sobre el personaje es en base a leyendas ya que los hechos comprobados son pocos, nos dicen Cueto y George (2013: 120). Esta noción de Viriato como leyenda le permite a la cadena idealizarlo (2013: 126). Otro punto acerca de este personaje es sobre su posición tanto como fundador de España como de Portugal. En la serie no se hace mención a su posible doble origen, que según los hechos históricos lo acercan más a Portugal. En cambio, se construye una identidad hispana que en ese periodo no existía (2013: 121-122). La figura de Viriato sirve como soporte para las posiciones Pan-Ibéricas y Pan-Hispánicas, sobre la idea de unión entre España y Portugal. Se dice que en el caso de la serie, hay una posición Pan-Ibérica en el sentido de profundizar en las conexiones culturales que unen a los habitantes de la península en una sola Hispania pero a la vez hay una posición contraria de mantener la ignorancia mutua entre ambas naciones y moderar su relación en pro del mantenimiento de sus soberanías nacionales (2013: 123). Cueto y George terminan afirmando que la postura de la serie es sobretodo centralista, rechazando las pluralidades y viéndolas como amenazas a la unidad nacional (2013: 127-128). La figura de Viriato también es vista como luchador por la libertad, noción ya presente en la tradición española (2013: 124).

Cueto y George mencionan que la exactitud histórica es la medida que la audiencia y la crítica utilizan para calificar un drama histórico, ya que al fin y al cabo este es su diferenciador frente a dramas meramente ambientados en el pasado. En el caso de “Hispania”, al inicio de la serie hubo voluntad de los creadores por mantener esa exactitud. Se contrató a un consultor en Historia y se escogió una locación próxima al lugar de origen de Viriato. Asimismo, el evento inicial de la masacre de su aldea corresponde con lo que dicen las crónicas (2013: 119). Sin embargo, luego empezaron a tomar licencias históricas (2013: 120). La serie traspasa los límites de lo dramáticamente permitido en una ficción histórica con la recreación de la muerte de Viriato. Se interpreta de manera violenta con intenciones melodramáticas, cuando las versiones existentes cuentan de una posible muerte por envenenamiento o apuñalamiento mientras dormía en su tienda (2013: 126).

Dentro de ese melodrama y desviacionismo histórico, está como es representada la figura de Roma en la serie. Hay una satanización de esta a través de una representación como invencible pero sin reconocerle cualidades a los romanos o tratar de entender sus acciones, nos dicen Cueto y George (2013: 121). No se le presenta en ningún momento como impulsor de desarrollo político y cultural (2013: 126). Es el maniqueísmo puesto en acción.

Mayor cuenta que la serie generó una serie de productos Transmedia. Primero fue un videojuego que se lanzó antes del estreno de la primera temporada, durante el rodaje. En este, el jugador es asesorado por algunos de los personajes de la serie. El visionado de los capítulos puede ayudar a resolver algún obstáculo del juego mientras que jugarlo puede revelar información de algún capítulo (2014: 80). El juego logró ser un éxito, debido especialmente a la perfecta coordinación que tuvo con la serie (2014: 81-82). Otro producto fue la novela “La fuerza del pasado” de Miguel Fernández. Se lanzó luego del fin de la segunda temporada y su trama abarca momentos antes, durante y después de la serie a través de los ojos de un personaje secundario. De este modo, el libro complementa y amplía los relatos y hechos de los episodios. A diferencia del anterior, este producto fue un fracaso (2014: 80-81). Mayor afirma que en estos productos hubo *user-generated content*, siendo este contenido generado por los mismos usuarios (2014: 81 y 73)

En conclusión, “Hispania, la leyenda” es una serie de carácter histórico sobre un periodo de la época romana que termina siendo afectada por su inexactitud histórica. Cueto y George mencionan que el éxito y la posibilidad de una secuela fue lo que distrajo a los creadores de la serie de seguir con la exactitud y al final les terminó jugando en contra (2013: 128). Lo interesante de esta serie es que se centra en un personaje histórico, que lideró una lucha contra los romanos en búsqueda de la libertad. En ello se parece a Espartaco, diferenciándolo el componente nacionalista que es propio de Viriato y que lo conduce más a la soberanía nacional. Espartaco está más enfocado en la libertad personal y representa a los esclavos.

5.3.3. Imperium (2012)

Sobre esta serie no existe tanta bibliografía como las dos anteriores mencionadas, quizás por su poco éxito y su única temporada. “Imperium” surge como un *spin off* de “Hispania, la leyenda” y estrena el 5 de setiembre de 2012, como cuentan Cueto y George (2013: 118). La decisión de hacerla surge como una mezcla de apuesta y descubrimiento de potencial. El productor ejecutivo Ramón Campos reconoce, hablando con Antena 3, que trasladar la historia a Roma y utilizar personajes romanos era más complicado que el uso de personajes españoles pero por el otro lado reconoció que ese factor permitió que surgiera una serie nueva (2012). Asimismo, el guionista de la serie, Carlos de Pando, en conversación también con el canal comenta que la posibilidad de trasladar la serie a Roma tenía bastante potencial dramático por la cantidad de historias que habían (2012). Por otro lado, la autora Lucía Salvador comenta que tanto “Hispania, la leyenda” como “Imperium” surgen en un contexto dentro de la televisión española en el que había dos corrientes dominantes. Una de contar episodios de la Historia reciente de España y la otra de centrarse en sucesos de épocas remotas. Claramente estas series se ubican en la segunda corriente (2016: 154-155).

El portal IMDb define a la serie como un drama histórico, al igual que su antecesora (2012). Además, presenta la siguiente sinopsis de la serie:

Back from the campaign of Numancia, Galba has been dispossessed of everything that made him a respected and powerful man. The Senate repudiates him, his family is ruined and his wife, Claudia, fled with his firstborn Cayo to the arms of the man who made him fall into disgrace: Quinto Servilio Cepion. Without his honor and without his newborn son, Galba swears revenge against Quinto and he begins an inexorable rise to power to recover the position that he snatched him. His family, the Sulpicio, must get back the name that they deserve in Rome and Galba is willing to do anything for it. He does not know that an error from his past is haunting him. An error with a woman's name... Cora. A young patrician that is determined to unmask Galba, the man who killed her mother and her brother and got to imprison her father, Tiberius, before leaving for Numancia. A woman willing to come to an agreement with his greatest enemy to save her father, a man firmly resolved to regain his lost glory and a family that yearns for the control of the whole Rome. Imperium ... Because when your friends become your enemies, you only have your family left⁵ (IMDb 2012).

La trama se centra así en la lucha por la búsqueda del poder por un lado y el deseo de venganza por el otro. Todo dentro del contexto del regreso de Galba a Roma, tras la campaña contra Viriato en Hispania. La productora Bambú, la misma que la de "Hispania, la leyenda", se encargó de la realización de la serie, como cuenta IMDb (2012). Los encargados fueron, como productores ejecutivos y según aparece en el portal de Antena 3, el ya mencionado Ramón Campos y Teresa Fernández-Valdés (2012). Campos, como creador de la serie, tiene también participación como director y guionista, nos dice Film Affinity. El portal pone asimismo como directores a Carlos Sedes, quien trabajó antes en

⁵ "De regreso de la campaña de Numancia, Galba ha sido desposeído de todo lo que hacía de él un hombre respetado y poderoso. El Senado lo repudia, su familia está arruinada y su esposa, Claudia, huyó junto con su primogénito Cayo a los brazos del hombre que lo hizo caer en desgracia: Quinto Servilio Cepión. Sin su honor y sin su primogénito, Galba jura vengarse de Quinto y comienza un inexorable ascenso al poder para recuperar la posición que él le arrebató. Su familia, los Sulpicio, deben tener de vuelta el nombre que merecen en Roma y Galba está dispuesto a hacer todo por ello. Él no sabe que un error de su pasado lo está asechando. Un error con una mujer llamada... Cora. Una joven patricia que está determinada a desenmascarar a Galba, el hombre que mató a su madre y a su hermano y que hizo que encarcelaran a su padre, Tiberio, antes de partir a Numancia. Una mujer dispuesta a llegar a un acuerdo con su más grande enemigo para salvar a su padre, un hombre firmemente resuelto a volver a ganar su gloria perdida y una familia que grita por el control de Roma entera. Imperium... porque cuando tus amigos se convierten en tus enemigos, lo único que te queda es tu familia.

“Hispania, la leyenda”, y Jorge Torregrossa. Dentro del pool de guionistas, además de Campos y el anteriormente mencionado Carlos de Pando, agrega a Luis Gamboa, Gema R. Neira y María José Rustarazo, entre otros. Se menciona a Jacobo Martínez a cargo de la fotografía y a Xavier Capellas de la música (2012).

Padilla nos dice que al elenco original de “Hispania, la leyenda” se le sumaron más de 10 intérpretes para formar el cast de “Imperium” (2013: 900). Así, según aparece en el portal de Fórmula TV, tenemos a un grupo de personajes con aparición previa. En primer lugar está Galba, interpretado por Lluís Homar, el militar romano que funge de antagonista en la anterior “Hispania, la leyenda” y que ahora viene a ser el protagonista de la serie. Otro es Quinto, el senador interpretado por Pepe Sancho. En esta nueva oportunidad viene a ser el antagonista. De ahí está la esposa de Galba, Claudia, interpretada por Nathalie Poza. Ahora ella pasa al lado rival de su esposo. Después están los nuevos personajes que aparecen recién en “Imperium”. Uno de ellos es Antonia, interpretada por Elvira Mínguez. Ella viene a ser la cuñada de Galba que también tiene como objetivo recuperar el status de su familia. Luego está Tito, interpretado por Javier Ríos. Él viene a ser también parte de la familia de los Sulpicio, siendo el sobrino de Galba. Médico de profesión y de carácter sensato y generoso. Finalmente está Cora, interpretada por Aura Garrido. Ella es la mujer que está dispuesta a vengarse de Galba por lo que le hizo a su familia. En ambos casos, se ha mencionado una parte de los personajes para darnos una idea (2012).

Fórmula TV cuenta que los exteriores de la serie fueron grabados en los estudios Cinecittà, en la Vía Tuscolana, en Roma. Los mismos que se usaron para la anterior serie citada de “Roma”. Allí también se grabó una de las más grandes producciones del género de los últimos tiempos: “Gladiator”. De igual manera que otras emblemáticas de todos los tiempos como “Quo Vadis” (1951), “Ben-Hur” (1959) y “Cleopatra” (1963) (2012).

Cueto y George dicen que al igual que su antecesora, “Imperium” no gozó de mucho éxito (2013: 118). A continuación, Fórmula TV nos cuenta como se dio esto. En su estreno, Antena 3 consiguió por la serie un share del 10,9% y 1 849 000 espectadores. Luego, a lo largo de la serie se mantendría con una media de 9,1% de share y 1 469 000 televidentes.

El último capítulo llegó a tener un mínimo histórico de 7% y 1 088 000 espectadores. Así la actriz Elena Furiase, parte del elenco, anunciaba en su Twitter que la serie no tendría una segunda temporada (2012). La serie no logró alcanzar ni el 13% de media que logró la tercera temporada de “Hispania, la leyenda”, cuando ya el público había comenzado a disminuir notoriamente.

La serie “Imperium”, si bien no tuvo éxito, da una versión no anglosajona de una producción ambientada en la Antigua Roma, lo cual es de gran interés. La trama se centra en las luchas políticas y en la búsqueda de venganza. Ello es distinto a la trama que lleva Espartaco en “Spartacus” pero tiene semejanza con las líneas argumentales de Batiato y Glabro. Ambos en la búsqueda constante del poder y el segundo con el agregado de ser traicionado por los suyos.

5.3.4. La Biblia (2013)

Esta miniserie, a diferencia de las anteriores, no se centra directamente en la Antigua Roma pero toma contacto con ella en los hechos narrados en el Nuevo Testamento. Como aparece en Entertainment & Travel, los creadores y productores ejecutivos de la serie son el renombrado Mark Burnett y Roma Downey. Burnett era conocido por producir reality shows como “The Voice”, “Survivor”, “The Apprentice” y “Shark Tank”. Mientras Downey había actuado en la serie “Touched by an Angel” (2013: 1). Junto a ellos estuvieron como productores ejecutivos Richard Bedser, Dirk Hoogstra y Julian P. Hobbs. Los últimos dos de parte de The History Channel, cadena que transmitió la serie. La serie fue encargada a la Lightworkers Media y a la Hearst Entertainment & Syndication para su realización. A cargo de la distribución estuvo One Three Media, Inc (2013: 2). “La Biblia” estrenó el 3 de marzo del 2013 en History (2013: 1).

La miniserie, como dice Littleton, constó de 10 episodios de una hora de duración cada uno. Se transmitió dos episodios seguidos por domingo, en cinco semanas (2013). Según Entertainment & Travel, la estructura de la miniserie se basaba en contar las historias del Antiguo y Nuevo Testamento, desde el Arca de Noé hasta la crucifixión de Jesús (2013: 2). Eso se hacía a través de acción en vivo y contenido creado por computadora. Hay un

narrador que en este caso es el ganador del Emmy, actor y vocalista Keith David. Asimismo, está acompañado por la música del compositor ganador del Grammy y del Óscar, Hans Zimmer (2013: 1).

Según Levin, “La Biblia” fue el primer proyecto escrito por el propio Burnett (2011). Para él, que ya había llevado a cabo varios proyectos de televisión, esta miniserie tenía un valor como el de ninguna otra desde su esencia misma, según cuenta Littleton. Burnett tenía como uno de sus propósitos, convertir la miniserie en una herramienta de enseñanza sobre el libro sagrado (2013). Levin nos cuenta el concepto que tenía The History Channel sobre la miniserie. Dice él que en palabras de Nancy Dubuc, su presidenta, “La Biblia” es poner en imágenes los relatos del libro (2011). Porter dice que esta miniserie es el último de los esfuerzos de la televisión por cable de dramatizar la Historia y no quedarse en el estilo de la cabeza parlante, propio de los documentales históricos (2011).

Según Marrapodi, el presupuesto para los 10 capítulos fue de 22 millones de dólares. Un monto reducido para una producción de esa escala, en opinión del mismo Burnett (2013). En la realización de la miniserie, se consultó a más de 40 estudiosos de la Biblia y líderes religiosos, nos dice Littleton (2013). Ello es una muestra de búsqueda de exactitud y fidelidad en la elaboración. Littleton cuenta también que la grabación de los capítulos fue larga y situándose en Marruecos, entre otras locaciones (2013). Sobre el elenco, Entertainment & Travel nos cuenta que fue liderado por uno de los productores ejecutivos de la miniserie, Downey, quien es actriz nominada al Emmy y al Globo de Oro. Ella hace del papel de la Virgen María (2013: 1). Jesús es interpretado por la estrella portuguesa de televisión, Diogo Morgado. Juntos a ellos estuvieron una serie de actores británicos aclamados como Sean Teale, David Rintoul, Amber Rose Revah, Peter Guinness, Greg Hicks y Simon Kunz (2013: 2).

Littleton reconoce que la miniserie tenía un público potencial en no solo al que le guste la Historia, sino también en el devoto cristiano. Por ello, Burnett fue de comunidad evangélica en comunidad y se asoció con una firma de marketing cristiana, para llegar a ese público. Por su lado, Downey invitó desde un video en YouTube a todos los asistentes a la iglesia a que recen por el proyecto. A ello se suma sus apariciones en medios de

comunicación cristianos y en visionados con esa comunidad. Por último cabe mencionar que Burnett y Downey eran conocidos cristianos devotos. The History Channel también hizo su esfuerzo por promocionar la serie con un tráiler que se difundió en cines y en los medios de la compañía a la que pertenece, A+E Networks. La campaña enfatizó el drama de las historias de la Biblia que se presentarían (2013).

Finalmente, la miniserie también se promocionaría a través de la puesta en letras de la misma, en la novela “THE BIBLE: A STORY OF GOD AND ALL OF US”, creada por Burnett y Downey según aparece en Entertainment & Travel. El libro salió el 26 de febrero del 2013 y llegó a estar en el puesto 10 de la lista semanal de libros de tapa dura de ficción del Publisher. Asimismo, el 31 de marzo de ese mismo año llegó a estar en el puesto 20 de la lista de libros de tapa dura de ficción del New York Times (2013: 1).

La miniserie resultó ser un éxito mundial como reseña Entertainment & Travel. Burnett declaró que recibían ofertas de varios países para adquirir la licencia de “La Biblia” para sus mercados. Lo mismo aseveró C. Scot Cru, vicepresidente senior internacional en la One Three Media (2013: 1). El portal Hollywood Jesus sostiene que la miniserie llegó a estar en el primer lugar de audiencia en países como España y Portugal (2013). El estreno de la “La Biblia” en Estados Unidos consiguió 13.1 millones de espectadores y un rating de 3.3 dentro el público de 18 a 49 años, según Hibberd. Esto significa el record del programa más visto por cable en el 2013 (2013). La segunda transmisión de la miniserie logró 10.8 millones de espectadores, con 3.2 millones de espectadores entre los 18 y 49 años y 3.8 millones entre espectadores de 25 a 54, según Andreeva. Ello significa una disminución de la audiencia pero de todas maneras un número importante para un programa de cable (2013). La tercera transmisión logró conseguir 10.9 millones de espectadores, con 4.2 millones dentro de los 25 y 54 años y 3.5 dentro de los 18 y 49, nos dice Patten. Así se mejoró la audiencia del domingo anterior y se consiguió ser el número 1 en audiencia de ese día (2013). Al final de la miniserie, cuenta Hollywood Jesus, “La Biblia” logró conseguir 95 millones de espectadores acumulados para The History Channel (2013). Todo lo anteriormente mencionado supone un éxito rotundo en audiencia para esta miniserie.

La miniserie no se quedó solo en la transmisión por cable e incursionó en otras ventanas. En descargas, “La Biblia” consiguió el primer puesto en descargas de programas de TV por iTunes, según Entertainment & Travel. Llegó a estar también en el puesto 2 de la lista de las 100 películas y programas de TV más vendidas de Amazon (2013: 1). El portal Breitbart menciona que la miniserie también lidera los rankings en otras tiendas digitales como VUDU, Xbox, PlayStation, CinemaNow y GooglePlay (2013). La serie, como era de esperarse, apareció asimismo en DVD y Blue-ray, y Hollywood Jesus cuenta que como contenido especial tiene el making of de esta. “La Biblia” arrasó también en ventas en ese mercado y logró puesto número 1 en ambos (2013). Tanto fue el impacto, que Breitbart menciona que consiguió ser la miniserie más vendida en su primera semana, en los formatos de DVD, Digital HD y Blue-ray, de la historia (2013).

El éxito comercial de la miniserie también fue acompañado por el reconocimiento de la academia. Hayden cuenta que en el 2013, la serie fue nominada a 3 premios Emmy: mejor miniserie o película, mejor edición de sonido y mejor mezcla de sonido (2013).

Durante la transmisión del programa, la YouVersion Bible App se asoció con la producción, cuenta Entertainment & Travel. De este modo, cada domingo de transmisión, la aplicación se ubicaba dentro de los 25 primeros de unas 800 000 aplicaciones en iTunes. El creador del app, el pastor Bobby Gruenewald, cuenta que esta era descargada millones de veces durante las semanas desde que se estrenó “la Biblia” (2013: 1). En cuanto a los productos que se hicieron a raíz de la serie, esta tuvo una secuela, según cuenta Elvasky. Se llamó “A.D.: Beyond the Bible”, producida por la NBC y centrada en los sucesos posteriores a la resurrección de Jesucristo (2013). Littleton dice que a partir de la miniserie surgió también una película. Esta es “Son of God” (2014), que narra la historia de Jesús desde su nacimiento hasta su resurrección. El papel de Cristo es hecho por Diogo Morgado al igual que en la miniserie. Los estudios 20th Century Fox se encargaron de realizarla, a la vez que veían la distribución de “La Biblia”. La película fue apoyada por varios líderes religiosos y pretendía captar al mismo público que la miniserie (2013).

Si bien la miniserie trató de cuidar la fidelidad al libro y consultó a varios especialistas sobre el tema, no pudo escapar de los cambios o licencias creativas. Hallowell menciona que uno de estos errores se ubica en la historia de la destrucción de Sodoma. En el programa aparecen unos ángeles que van a rescatar a Lot y a su familia de la destrucción de la ciudad y en el transcurso luchan con armas. En el texto sagrado no hay mención a lucha ni armas (2013). Otra inexactitud es la que hay acerca del sacrificio de Isaac, nos dice el pastor McClarty. En la Biblia, Abraham lleva a Isaac al punto del sacrificio luego de caminar días juntos a dos jóvenes. En la miniserie, el recorrido se reduce a unos cuantos metros de su campamento y no hay acompañantes (2013). Para terminar de enumerar los errores pero no siendo el último, Merritt cuenta el que está presente en la salida de Jeremías de Jerusalén tras el ataque de los babilonios. En el programa, Jeremías logra burlar a las tropas babilonias y escapa de la ciudad tras el ataque. En el texto, Jeremías es capturado por los babilonios y luego liberado fuera de la ciudad (2013). Todas estas inexactitudes parecen otorgar de más emoción al suceso, por lo que vendrían a ser licencias creativas.

“La Biblia” fue una miniserie ubicada en la Antigüedad que logró grandes índices de audiencia con poco presupuesto. La serie tuvo una estrategia de comunicación bien implementada y dirigida. Así como su distribución estaba bien armada. A diferencia de las anteriores series mencionadas, esta tuvo la particularidad de haber inspirado una película como spin off.

5.4. CAPÍTULO 4: ESPARTACO EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN

Habiendo visto la representación de la Antigua Roma en la televisión contemporánea, es momento de ver la representación del personaje histórico de Espartaco tanto en la televisión como en el cine. Ello desde su inicio, tras haber pasado por otras plataformas como la literatura y el teatro, hasta el periodo actual que es retratado en la serie “Spartacus”. Así se podrá ver varios ejemplos de la representación del personaje como de su historia además de vislumbrar una posible evolución con el paso del tiempo. Este capítulo se apoya en las investigaciones del anteriormente mencionado autor Óscar Lapeña, estudioso de la representación audiovisual de Espartaco en el tiempo.

5.4.1. Espartaco en el cine

La historia de Espartaco, cuenta Lapeña, fue recogida por los historiadores romanos que registraron la crónica en su momento y luego fue llevada a otros medios. En el siglo XIX, se escribieron en los Estados Unidos las obras de teatro “Spartacus to the Gladiators” de Elijah Kellog y “The Gladiator” de Robert Montgomery Bird (2013: 172). Un personaje luchador por la libertad como Espartaco cobraba relevancia en ese periodo de abolición de la esclavitud en la nación americana. En la Polonia del siglo XIX también se recogió la historia de Espartaco, esta vez desde la poesía. Así Teofil Lenartowicz escribió el poema “Gladjatorowie” en 1855 y luego Cyprian Kamil Norwid escribió el poema “Ubi defuit orbis Spartacus” en 1857 (2013: 174). En la Polonia de esos años la historia de Espartaco se hacía relevante de igual manera ante las amenazas a su territorio por sus vecinos Prusia y Rusia. En otro país de Europa como Italia se hicieron obras de literatura inspiradas en el héroe tracio. “Spartaco” (1857/58) de Ippolito Nievo, “Spartacus” (1858) de Giulio Carcano, “Spartaco” (1874) de Raffaello Giovagnoli, “Spartacus” (1891) de Pietro Platania y el poema “Spartaco, Poema Drammatico in tre Atti” (1924) de Gaetano Morano son algunas de ellas (2013: 174). Una vez más, la historia de Espartaco se hace relevante al contexto debido esta vez a los tiempos de unidad nacional y remembranza del pasado clásico que había en el país itálico. Más cerca a tiempos contemporáneos, se realizaron novelas como “The Gladiators” de Arthur Koestler (1940) y “Espartaco” de Howard Fast (1951) en el siglo pasado, mientras que en este siglo salieron “Los romanos: Espartaco. La rebelión de los esclavos” de Max Gallo (2006) y “Spartacus: The Gladiator” y “Spartacus: The Rebellion” de Ben Kane (2012). De todas estas, la más famosa es la de Fast que llegaría incluso a inspirar la película “Spartacus” (1960) de Stanley Kubrick (2013).

Lapeña cuenta que Espartaco es llevado a la pantalla grande con la película italiana “Spartacus, il gladiatore della Tracia” en 1913, dirigida por Enrico Vidalli. La obra se basó en la novela de Giovagnoli y tuvo varios adeptos en la izquierda italiana de ese tiempo, incluyendo al conocido Antonio Gramsci. La historia representada se caracterizó por centrarse en el enfrentamiento entre Espartaco y el romano Marco Craso. Espartaco es retratado como el símbolo de la libertad mientras que Craso es el símbolo del

despotismo. Espartaco se representa como un hombre inteligente que aprendió de las tácticas romanas y que antepone los intereses colectivos ante sus deseos personales. A pesar de todo ello no tiene un final feliz ya que su rebelión fracasa y también lo hace en su vida personal al no ver concretado su romance (2013: 174-175).

En 1953, nos dice Lapeña, se estrena otra película italiana, “Spartaco”, dirigida por Riccardo Freda. La película se dio en un periodo post-guerra que se estrenaron varias películas con temática de la Antigüedad en Italia, como Messalina (1951) y Theodora (1954) (2013: 171). Su director, Freda, un amante de los héroes históricos, tuvo problemas iniciales con el guion antes de rodar la película porque retrataba a los romanos como malos. El *Direttore Generale dello Spettacolo* (autoridad de la industria del cine italiano), Nicola De Pirro, se lo censuró. Este había ocupado altos cargos en la industria del cine y del teatro durante la era fascista y en esos años la imagen de Roma fue enaltecida con visos patrióticos. Debido a ello, Freda se vio obligado a cambiarlo. La película fue producida por Consortium Spartacus, API Rome y la francesa Rialto Film. La película retrata a Espartaco como un oficial romano de origen tracio que en una pelea con otro oficial en Tracia termina siendo condenado a muerte. Él es defendido por Sabina, hija del cónsul romano Craso y en cambio es vendido como esclavo a la Casa de Batiato, donde se convertirá en gladiador. En ese tiempo será seducido por Sabina y pondrá en duda sus objetivos. Sin embargo, también tendrá otra mujer que será la bailarina esclava Amytia a la cual sí corresponderá. Espartaco termina escapando con otros gladiadores y se refugia en el Monte Vesubio. Se termina enfrentando contra las legiones de Craso y muere en batalla (2013: 176-177).

Lo que distingue a esta película, según lo que nos cuenta Lapeña, con otros filmes es que en ella Espartaco no comienza como un bárbaro sino como un oficial romano. Esto es de trascendental importancia ya que lo que moverá al personaje en la película no será tanto la lucha por la libertad sino la lucha contra los vicios de Roma. En esa lucha, la esclavitud es vista como uno de esos vicios. Otra característica de esta película es que los rebeldes no tienen mucha importancia y se centra la atención mayormente en los conflictos personales de Espartaco. Además, como es propio del género del péplum, hay un marcado erotismo representando por el personaje de Sabina. Una particularidad más del filme

italiano es la ausencia de juicios morales o alusiones al cristianismo. Es más, la parte final de la película alude a seguir la lucha y defender los valores seculares encarnados en Espartaco. Finalmente, una característica más de “Spartaco” es la preponderante presencia de las tentaciones al protagonista. Por un lado, la seducción al placer sexual de Sabina y por el otro la seducción al poder de Craso, que le ofrece recuperar su estatus anterior (2013: 178-180).

Lapeña señala que el filme no tuvo buena acogida por parte de los críticos italianos, dentro de una tendencia por parte de ellos a darles malas reseñas a las películas con temática histórica. Paradójico ante un momento en el que salían varias películas de este tipo. La película tuvo una comparación desventajosa con la americana “Quo Vadis?” (1951). Sin embargo, años después sería reivindicada por la crítica francesa (2013: 177). En Estados Unidos, Kirk Douglas, impulsor y protagonista de la versión americana “Spartacus” (1960), adquirió los derechos de la película italiana para evitar su proyección en el país y así evitar futura competencia (2013). Este acto provocó un duro golpe a la difusión de la película y por lo tanto conllevó a su olvido.

La siguiente película que representó la historia del gladiador y además de ser la más famosa de todas es la anteriormente mencionada “Spartacus” de Stanley Kubrick. Lapeña nos cuenta que la película hecha en los Estados Unidos fue una adaptación de la novela del mismo nombre escrita por Howard Fast (1951). Fast fue un escritor norteamericano que perteneció al Partido Comunista entre los años 1943 y 1956. Sus afiliaciones lo llevaron a terminar en la cárcel cuando se negó a colaborar con el Comité de Actividades Antiamericanas. Por ello se vio obligado a escribir la novela de “Spartacus” tras las rejas. Cuando recuperó la libertad, tuvo dificultades para publicar su obra hasta que la editorial Doubleday accedió a hacerlo. La novela fue un éxito rotundo. En ella, se ven retratadas muchas de las ideas marxistas que el autor tenía en ese entonces. La historia se centra en la lucha de clases y en la lucha por la libertad. Además se toca la problemática racial junto a la esclavitud, que en el contexto norteamericano estaba muy presente. Asimismo, el personaje de Espartaco carece de connotación religiosa alguna. Fast buscó con su novela difundir el activismo político de izquierda en una época bastante represiva en los Estados Unidos debido a la cacería de brujas del senador McCarthy (2013).

En 1957, sigue contando Lapeña, la novela llega a manos del actor Kirk Douglas y rápidamente busca llevarla a la pantalla grande. Primero debía adaptar la obra literaria a un guion cinematográfico. Le encargó la tarea al mismo autor pero finalmente la adaptación de Fast no convenció a Douglas. Es por ello que decide pasarle la labor a otro perseguido político, el guionista Dalton Trumbo. Trumbo había sido acusado por la Comisión de Actividades Antiamericanas en 1947 de pertenecer al Partido Comunista y este se negó a colaborar. Fue despedido de la RKO y luego fue condenado junto a otros diez personajes de Hollywood a un año de cárcel y a 10 mil dólares de multa. Después de salir de la cárcel fracasó en su intento de volver a Hollywood así que emigró a México. Ahí siguió escribiendo guiones pero firmando con seudónimos. En 1957 vuelve a Hollywood, año que gana al Óscar por su guion en la película “The Brave One” pero no lo recibe al haber firmado con otro nombre (2013).

Lapeña señala que Fast rechazó tajantemente la versión escrita por Trumbo, que había sido firmada con otros nombres. Ante un segundo intento de Fast de dar una versión de guion y un nuevo rechazo por parte de Douglas, este último decidió que sería Trumbo el que definitivamente haría el guion de la película. La versión de Trumbo desarmó la estructura de la novela y le dio una narración más lineal a una historia que estaba contada más a través de testimonios. Convierte a Espartaco en un verdadero héroe cinematográfico a diferencia de la novela en donde solo aparecía en los flashbacks. Sin embargo, no descarta todo ya que rescata los anteriormente mencionados flashbacks así como el tono reflexivo de la obra. También mejora a los personajes que en la novela eran muy planos (2013).

El principal desacuerdo que había entre Fast y Trumbo, indica Lapeña, era sobre la carga marxista del guion. En ese tiempo Fast ya se había desafiliado del Partido Comunista y buscaba darle un mayor tono patriótico a sus obras mientras que Trumbo más bien todavía sentía las secuelas de la Caza de Brujas. El guion era una exaltación de la clase trabajadora. Mientras tanto, Douglas había conseguido la coproducción con Universal Studios, ante la negativa de United Artists que iba a hacer un proyecto parecido basado en la obra de Koestler (1940). De este modo, Universal asumía el 60% de la producción mientras que el otro 40% estaba en manos de la productora de Douglas, Byrna

Productions. Lo primero que hizo Universal, asustado del tono izquierdista de la película, fue poner al director Anthony Mann. Este solo duró dos semanas por peleas con Douglas y solo rodó la escena inicial. Tras ello se contrató a un joven Stanley Kubrick que ya tenía cuatro películas en su haber. Este requirió disminuir el tono izquierdista, cortar algunas secuencias y darle mayor protagonismo a Espartaco. Ante un primer montaje del material rodado, Trumbo reclamó por los cambios efectuados y propuso modificaciones en un extenso informe a las que se sumaron las de algunos actores secundarios (2013).

Lapeña dice que dentro de los cambios producidos entre la versión final de la película y el guion de Trumbo, está una escena en la que aparece Craso contando la amenaza que Espartaco representa para Roma. En la película es reemplazado por voces en off. Asimismo se eliminan las escenas en las que aparecen los esclavos luchando y ganando y se reemplaza con menciones de sus victorias en diálogos. El camino lleno de peligros de los esclavos en búsqueda de su encuentro con los piratas en la costa de Italia se cambia por un recorrido pacífico. Por último, Trumbo escribió que la derrota final de Espartaco se daba contra tres ejércitos romanos, dándole mayor mérito a esta. En cambio en la película solo es el ejército de Craso el que lleva a cabo el encuentro (2013). Los cambios producidos le quitan una mayor importancia a las acciones de Espartaco en cuanto a ser una amenaza para Roma y empequeñecen las acciones colectivas de la rebelión.

La película de United Artists nunca se llegó a rodar por problemas internos lo cual dejó en exclusividad el título de Spartacus para la película de Kubrick, según Lapeña. El lanzamiento de esa película pudo haber sido una competencia muy fuerte. En cuanto a la producción, Kubrick reemplazó a la actriz que haría del personaje de Varinia por Jean Simmons. Ella hizo finalmente el papel pese a una operación. Otro problema que enfrentó Kubrick fue la lesión del actor Tony Curtis y el intento de querrela del actor Charles Laughton contra Douglas. “Spartacus” fue una superproducción para su época con 12 millones de dólares de presupuesto y unas 10 mil personas entre actores y figurantes (2013).

En su fecha de estreno en los Estados Unidos, Lapeña señala, provocó el rechazo de grupos de derecha por considerar la película como una apología al comunismo. El público

fue atraído a verla por la presencia de grandes estrellas como el mismo Douglas y por el buen recuerdo que se tenía de este género debido al éxito previo de “Ben Hur” (1956), algo parecido que ocurrió en la década pasada de este siglo con “Gladiator” (2000). “Spartacus” fue un éxito en taquilla recaudando 20 millones de dólares a dos años de su estreno. Además fue nominado a seis premios Óscar, de los cuales ganó cuatro en las categorías de mejor actor secundario (Peter Ustinov), mejor escenografía en color, mejor fotografía en color y mejor vestuario en color. Significó el regreso de Dalton Trumbo a Hollywood con su inclusión en la lista de créditos de la película y poniendo así fin a una época en el cine americano. En los años noventa, la película fue restaurada como motivo de un homenaje a Kirk Douglas y participaron Robert A. Harris, quien fue restaurador de “Lawrence de Arabia” (1962), Kubrick, el montador de la cinta original R. Lawrence y el director Steven Spielberg (2013).

Las siguientes películas sobre Espartaco, nos dice Lapeña, aprovecharon el éxito de la película de Kubrick para atraer a la audiencia. Una de ellas es “Il Figlio di Spartacus”, película italiana dirigida por Sergio Corbucci y estrenada en 1962. En esta película más que tratarse sobre Espartaco hace alusión a él. El filme narra la historia de Rando, un centurión romano que es enviado por Julio César al Norte de África para investigar las irregularidades del gobierno de Craso. Una vez allí descubre que Craso gobierna como un déspota y que además planea una conspiración contra Julio César. Pero la cosa más importante que va a descubrir es cuando un esclavo le cuenta que él es el hijo de Espartaco. En ese momento, Rando toma el casco de su padre y se hace pasar por él, liberando a los esclavos y combatiendo a Craso (2002: 62).

Hay diversos aspectos para destacar de aquella cinta, indica Lapeña. Primero la actuación del estadounidense Steve Reeves como Espartaco. Este era un fisicoculturista y ya había hecho antes del papel de Hércules. Por lo tanto tenemos a la figura de Espartaco como alguien musculoso. De ahí otro aspecto a señalar es que el conflicto principal de la historia no es tanto la lucha de la libertad y la abolición de la esclavitud sino más bien el enfrentamiento personal que tiene Rando con Craso. Es el deseo de vengar la muerte de su padre lo que mueve al protagonista. Finalmente, otro punto es que en la película el mito de Espartaco es valorado por la gente por lo que supone que los productores

asumieron que si el mito era valorado en su tiempo también debía serlo durante la época de los romanos (2002: 63).

En 1963 se estrena la película “El Gladiador Invencible” de A. Momplet con una coproducción italiano-española, cuenta Lapeña. La película alcanzó un éxito notable en taquilla. Aprovechando este se estrenó una secuela al año siguiente, “I Dieci Gladiatore”, dirigida por G. Parolini y hecha en Italia. En esta versión el héroe se multiplica por diez (2002: 64) En 1964, sigue contando Lapeña, aparecen dos películas más. Una de ellas es la coproducción franco-italiana “Hercule défie Spartacus” del director Domenico Paolella. Como dice su nombre, suponemos que trata sobre el enfrentamiento del héroe griego Hércules con el gladiador tracio. Esta forma parte de un ciclo de películas en las que Hércules se enfrenta a un grupo variado de enemigos. Ese año también se estrenó “La Vendetta di Spartacus”, hecha en Italia y dirigida por M. Lupo. En la historia no aparece Espartaco y más bien se juega con su mito ya que la trama trata sobre unos agitadores al servicio de Roma que difunden el rumor de que Espartaco no está muerto para reunir a sus seguidores supervivientes y acabar con ellos (2002: 63).

Lapeña señala que en 1965 aparecen más películas sobre el gladiador. Una de ellas es “Il Gladiatore che Sfidò l’Impero”, con la presencia una vez más de Domenico Paolella en la dirección. La cinta nos presenta a un Espartaco viviendo tranquilo en su natal Tracia en tiempos de Nerón (2002: 1963). Otra película, sigue Lapeña, que se estrena ese año es “Espartaco y los Diez Gladiadores”, dirigida por Nick Nostro y con una coproducción francesa, española e italiana. La historia es un clásico del género péplum que sigue la línea de la película de Parolini que se estrenó el año anterior y en donde más bien los verdaderos protagonistas son los diez gladiadores que ayudan a Espartaco. Ese mismo año, el mismo equipo estrena “El Triunfo de los Diez Gladiadores” (2002: 1964).

Yéndonos diez años después, nos dice Lapeña, aparece la película soviética “Spartak” en 1975, dirigida por Y. Grigorovich y V. Derbeneyov. Esta es una adaptación del ballet del mismo nombre compuesto por el ruso Aram Kachaturiam. El ballet se estrenó en 1968 en el Teatro Bolshoi de Moscú y dio la coincidencia de que el coreógrafo fue uno de los directores de la película, Grigorovich (2002: 64).

Lapeña cuenta que la historia se inicia con Craso volviendo triunfalmente a Roma luego de conquistar Tracia y trayendo una multitud de esclavos en la que se encuentran Espartaco y su mujer Frigia. En esto tiene una similitud con la serie de “Spartacus” porque el personaje Espartaco tiene una pareja desde su origen en Tracia. Volviendo a la película, Espartaco es enviado a una escuela de gladiadores mientras que Frigia es enviada a trabajar en la casa de Craso y es puesta a cuidado de su concubina Aegina. En una fiesta organizada en esa casa, Craso ordena que dos gladiadores enmascarados peleen a muerte para deleite del público. Espartaco es uno de ellos y termina venciendo. Luego este comprenderá lo terrible que es la esclavitud y decidirá escapar de la escuela junto con los otros gladiadores. Su misión será liberar a todos los esclavos de Roma pero no sin antes liberar a su mujer. Espartaco va con sus gladiadores a la villa de Craso a rescatarla mientras que el romano está dando una fiesta. Al enterarse del ataque, los patricios huyen pero Espartaco logra capturar a Craso. Espartaco decide enfrentar en un duelo a Craso en vez de ejecutarlo de frente y lo vence. Craso humillado, le perdonan la vida y lo dejan ir. Ante este hecho, Craso planea su venganza y envía a Aegina al campamento de Espartaco a corromper sus lugartenientes menos decididos. En el enfrentamiento entre el ejército de esclavos y el de Craso, el primero es fácilmente vencido pero será recién en una emboscada en la que Espartaco caiga. La historia termina con Frigia buscando el cuerpo de su amado en el campo de batalla (2002: 64-65). Esta última película cuenta con giros dramáticos bien claros y un entremezclamiento entre los intereses personales del protagonista y los intereses colectivos.

A inicios del siglo XXI, aparece una nueva adaptación del ballet de Kachaturiam, según Lapeña. Lleva el mismo nombre y fue dirigida por N. Kasatkina y V. Vasiliev en Rusia, el año 2003. Youri Klevsof hace el papel de Espartaco. Finalmente, para finalizar con el listado de películas, Lapeña menciona la existencia de una película del año 2005. Se trata de una adaptación al cine del musical “Spartacus le gladiateur, il revait d’etre libre”. Fue dirigida por Elie Chouraqui, encargada de la puesta en escena del musical. Jerome Collet hizo de Espartaco y Alain Cheneviere de Craso. Tiene la característica de presentar un discurso en Espartaco contra el racismo y la desigualdad (2007: 160).

5.4.2. Espartaco en la televisión

Como dice Lapeña, tal parece ser que en el siglo XXI Espartaco se alejó de la pantalla grande para aparecer en la pantalla chica. No han surgido nuevas películas del gladiador tracio en este siglo a pesar del gran éxito que supuso a inicios del 2000 una película de gladiadores como “Gladiator” (2000). Sin embargo, sí han aparecido varios productos audiovisuales para televisión como lo son documentales, telefilmes y series (2007: 153). A continuación veremos algunos de ellos.

Una primera producción sobre Espartaco en el presente siglo es el documental para televisión “The real Spartacus”, una producción británica de Granada Television y Channel 4 dirigida por Bill Lyons en el 2001, como cuenta Lapeña. El documental se trata de apegar al máximo al registro histórico y cuenta con una omnipresente voz en off que conduce la narración y testimonios de especialistas sobre temas como la esclavitud y el cine sobre el mundo antiguo (2007: 154-155). Como se ve, tiene los elementos de un típico documental histórico.

Lapeña relata también que el año siguiente se estrena el docudrama “Spartacus: Gladiator gegen Rom” (2002), como un episodio parte de la serie de divulgación histórica “Sphinx”. Fue producido por la alemana ZDF y dirigido por Günther Klein. Esta producción, como parte del formato del docudrama, tiene más visos de ficción y se centra principalmente en los hechos más importantes de la rebelión. Durante la narración se insertan momentos de explicación del mundo de los gladiadores sustentados por expertos así como imágenes de la película “Gladiator” (2000) (2007: 155).

En el 2004, el episodio de la serie “Decisive Battles” de la cadena americana The History Channel se dedica a la revuelta de Espartaco, según manifiesta Lapeña. Esta serie se centra en batallas importantes de la Antigüedad o en personajes decisivos de aquella época. Durante los capítulos reproducen las batallas en 3D. En el episodio de Espartaco se cuentan hechos de la revuelta, los gladiadores y la esclavitud con el testimonio de expertos. Asimismo, hay una particular comparación entre el mundo de los gladiadores con los espectáculos deportivos actuales y entre los gladiadores con los músicos de rock

y pop (2007: 155). Lapeña nos dice que las batallas entre gladiadores y romanos son parecidos a los videojuegos. Ambos ejércitos cuentan con numerosas tropas y se ambientan en campos de trigos, préstamo de la película “Gladiator”. Asimismo se recrea Roma virtualmente junto a su símbolo, el Coliseo. Al final el narrador hace recordar al espectador de que Espartaco es el símbolo de la lucha contra la opresión y la tiranía (2007: 155-156)

El año siguiente, en el 2005, cuenta Lapeña que la americana National Geographic estrena el docudrama “Spartacus: gladiator war”, dirigido por Dan Olivier y protagonizada por Derek Lea. Este inicia con la voz del narrador calificando a la rebelión de Espartaco como el más grande problema interno que sufrió Roma en su historia. Ya desde ese momento se busca el interés del espectador. La estructura se basa en el enfrentamiento permanente entre Espartaco y Craso, siendo el primero retratado como el símbolo de la libertad y el segundo como de la opresión. Dentro de la historia aparece también Crixo y se representa la disputa que tienen ambos al final de la rebelión (2007: 156).

Lapeña menciona la existencia de un docudrama más sobre Espartaco. Se trata de “Spartacus”, segundo episodio de la serie estadounidense “Rome: rise and fall of an empire”. Este fue dirigido por Rex Piano en el 2008 para la Gardner Films. En él hay un símil entre los combates de gladiadores y los eventos deportivos actuales. Se muestra también la diferencia de caracteres entre Espartaco y Crixo. Como los anteriores docudramas, cuenta con los testimonios de especialistas y la presencia de un narrador omnipresente (2007: 157).

Los docudramas en general, sostiene Lapeña, empezaron a abundar gracias a la aparición de canales de televisión temáticos y porque la historia se volvió un objeto de consumo. El autor agrupa una serie de características que los docudramas sobre Espartaco contenían. Primero está el soporte en los especialistas para dar mayor veracidad al contenido. Luego está la presencia del narrador omnisciente para guiar al espectador a través de la estructura (2007: 157). La asociación de Espartaco con el mundo de los gladiadores también es un elemento recurrente. Después se tiene la calificación de la rebelión de Espartaco como uno de los conflictos internos más grandes de Roma, sino el

más grande. Junto con esto, se omite la relación entre ella y otros eventos de la época (2007: 158). Lapeña indica también que los docudramas tienen la ventaja sobre la ficción de poder incluir los testimonios de los mismos autores grecorromanos que registraron la crónica de los sucesos mientras pasaban. Sobre los episodios de la rebelión de Espartaco que usualmente aparecen, el autor indica que estos son el escape de la casa de Batiato, el descenso del Vesubio, las primeras victorias esclavas y las diferencias entre Espartaco y Crixo (2007: 159). Una característica compartida es la reducción de Roma a tres elementos: su ejército, el mercado de esclavos y la lucha de gladiadores. Se reconoce asimismo la influencia cinematográfica en este formato, de parte principalmente de las películas “Spartacus” (1960) de Kubrick y “Gladiator” (2000) de Scott. Finalmente, se menciona la adaptación de valores modernos a la época de los sucesos narrados (2007: 160).

En el 2006, cuenta Lapeña que se produjo la película de porno gay “Spartacus”, dirigida por Csaba Borbely para la estadounidense All Worlds Video. Claudio Antonelli interpreta a Espartaco y aparecen personajes como Draba, creado por Howard Fast para su novela. De acuerdo a la particularidad del género, está presente la compañera del tracio Varinia pero en su versión masculina, Varinio. El producto se distribuyó por el mercado de DVD (2007: 161).

Ese mismo año, se produce una serie de animación para niños y jóvenes llamada “Spartaco”, según Lapeña. Esta fue producida por la italiana Mondo TV, a cargo de Orlando Corradi sobre los dibujos de Marco y Gi Pagot. La serie constó de 13 capítulos y la trama es la siguiente. Espartaco es presentado como un tribuno militar asentado en el Danubio. Se le acusa injustamente de conspirar contra el gobernador de la zona y se le codena a la esclavitud. Pasa al *ludus* de Vitelio en Cápua y se termina convirtiéndose en un gran gladiador. Ahí conoce a Giunia, esclava con conocimientos mágicos. Un rival de Vitelio trata de apoderarse de Espartaco y a raíz de esto se produce una rebelión en la casa que deriva en el escape del tracio junto con Giunia y los demás gladiadores. La rebelión de Espartaco en territorio romano inicia con las protestas en Cápua de unos campesinos en contra de los altos impuestos. Estos pasan a formar sus filas. Ubica como sus lugartenientes a Gallo y a Egizio, africano de piel negra. Luego Espartaco se traza

como objetivo ir a Hispania para juntarse con Sertorio y enfrentar juntos a Roma (2007: 161). La derrota de este ante Pompeyo lo hace desistir y cambia su plan para ir al sur. La serie finaliza con la derrota y muerte de Espartaco frente a los romanos. Giunia logra huir cruzando los Alpes junto a Egizio y al hijo que tiene con Espartaco. Como dice Lapeña, lo característico de esta producción es que hay una conexión de la rebelión de Espartaco con otros eventos contemporáneos como la revuelta de Sertorio y el descontento campesino tras la implantación del nuevo modelo agrícola en el centro (2007: 162). Esto la diferencia de los docudramas ya mencionados. Asimismo, aparece de nuevo un personaje de piel negra como Draba, creado por Fast. Por último, está de vuelta la construcción del personaje de Espartaco como un militar romano y no como tracio, recurrente en otras producciones italianas que hemos visto.

Lapeña le da un especial lugar a dos producciones de Espartaco en la televisión. La primera es “Spartacus”, telefilm de 4 horas de duración incluyendo cortes comerciales, realizada por la Kurdyla Entertainment y la cadena de televisión estadounidense Network Pictures. Fue dirigida por Robert Dornhelm y contó en el reparto con Goran Visnij en el papel de Espartaco, Agnus MacFayden como Craso, Rhona Mirra como Varinia, entre otros. El telefilm se estrenó el 28 de abril del 2004 en la misma Network (2007: 164).

La trama del telefilm, nos cuenta Lapeña, se basa en la novela de Howard Fast. Inicia con Varinia contándole a su hijo sobre la rebelión de Espartaco. Varinia era una pastora gala que llega hecha esclava a la casa de Batiato. Allí conoce a Espartaco, en este caso un esclavo tracio venido de las minas de Egipto. Para el caso del telefilm, Espartaco ya es un aclamado gladiador con varias victorias encima. La primera parte se centra en el entrenamiento al que son sometidos los gladiadores del *ludus*, entre ellos Crixo y el negro Dabra. La rebelión inicia por el siguiente suceso: Draba se enfrenta a Espartaco en un combate por exhibición a pedido de Craso. Draba lo vence pero en vez de matarlo se enfrenta a la tribuna y es abatido. Ante este escándalo, Batiato ejerce represión en la casa desatando el levantamiento de los gladiadores (2007: 164).

Lapeña nos dice que la segunda parte del telefilm gira en torno a la rebelión de Espartaco. Se muestran episodios como la primera victoria frente a los romanos, el descenso del

Vesubio, el trato con los piratas cilicios para navegar fuera de Italia y su posterior traición. Finaliza con la derrota del ejército de Espartaco y la muerte de este (2007: 164). En el prólogo, Varinia logra escapar a la Galia con el hijo que tiene con Espartaco y mantiene viva su leyenda (2007: 165).

El personaje de Espartaco, nos cuenta Lapeña, es adaptado al gusto de la audiencia americana actual y se muestra como un tipo atlético, galán, de profundas convicciones y con un marcado ideal de libertad. Tanto así esto último que será la acumulación de injusticias lo que motive su rebelión. Asimismo, es representado como un estratega y un veterano combatiente contra Roma. Crixo es presentado como un tipo forzado que también ha combatido contra Roma en el pasado. Se diferencia con Espartaco en que los planes que propone son más bien sencillos (2007: 165).

Lapeña relata que los rebeldes son representados como tipos violentos y de carácter impulsivo. Espartaco siente una responsabilidad bien grande frente a ellos como líder ya que se desorientarían y más bien los problemas surgen cuando Crixo quiere proponer sus planes sencillos de saqueo. Los rebeldes se presentan en el mayor de los casos uniformizados, surgiendo algunas particularidades como el judío David, los negros Dabra y Nordo o Varinia como mujer (2007: 165-166).

Lapeña cuenta también como son retratadas algunas figuras de ese mundo en el telefilm. La esclavitud se presenta de manera heterogénea, teniendo una vertiente agrícola, doméstica y la gladiadora. Por otro lado, Roma es reducida como se ha venido haciendo a la idea de ejército, con tropas desde las más habilidosas a las más inexpertas y de tribunos desde de los más disciplinados a los más relajados. También se le asocia a la idea de violencia política, enfrentando el autoritarismo con el republicanismo (2007: 166). En esta imagen de Roma, está también la concepción del gusto de sus ciudadanos por el combate de gladiadores, tanto en espectáculo público como privado. Los romanos son representados como obsesionados por el poder y el símbolo de eso es Craso. Este es presentado como una persona cruel y que su objetivo no es tanto Espartaco sino la búsqueda de poder (2007: 167).

En cuanto a las características de la trama, Lapeña señala que hay una notoria ausencia de erotismo. Siendo esto así que los personajes de Espartaco y Crixo se presentan como asexuados (2007: 167). Al contrario, sí hay una violencia constante en el telefilm, sin caer en el realismo o en el exceso. Hay alusión a la religiosidad asimismo. Espartaco duda de la existencia de los dioses mientras que Varinia trata de convencerlo de lo contrario. Se muestra repetidas veces la crucifixión. A Dabra le dan una muerte similar a la de San Sebastián. Por último, David antes de morir anuncia que regresará junto a otros millones, en clara alusión a Jesucristo (2007: 168).

En el telefilm aparecen varios episodios que usualmente no se cuentan de la historia de Espartaco, según Lapeña. Uno por ejemplo son las negociaciones entre Espartaco y Craso. Otro es la ejecución de un caballo por parte de Espartaco antes de una batalla. Este hecho tiene registro histórico pero resulta polémico mostrarlo a una audiencia actual. Por otro lado, hay varios aspectos adaptados al presente aparte de la figura de Espartaco. Uno es el establecimiento de leyes entre los rebeldes que acuerden la abolición de la esclavitud, la unidad, una propiedad comunal y la igualdad de género (2007: 169). Otro es la semejanza entre el combate de gladiadores y los eventos deportivos modernos. Finalmente, hay presencia de una sensibilidad ecológica manifestada por uno de los personajes. Todos elementos de la época moderna y ajenos a los tiempos de Espartaco (2007: 170).

Este análisis de Lapeña sirve a mi investigación en el punto de que nos describe a un Espartaco orientado al público moderno y con ciertas características propias de la época. El Espartaco de Dornhelm es de apariencia atlética. Su moral está marcada por profundas convicciones. En cuanto a su relación con las mujeres, es un galán seductor pero también se dice que es asexuado. Sobre su relación con Roma, se le presenta como un luchador en contra de ella desde siempre. Tiene un fuerte ideal de libertad y el motor de su rebelión es no soportar las injusticias. Su actividad es bastante mental ya que se le describe como un gran estratega y su relación con los esclavos es que siente responsabilidad como su líder frente a la desorientación de estos. Todas estas características podrían repetirse o no en el Espartaco de la serie objeto de la investigación.

Para finalizar, la segunda producción a la que Lapeña pone especial énfasis es la primera temporada de la serie objeto de estudio de esta investigación, “Spartacus: Blood and Sand”. Esta fue producida en el 2010 por la Ghost House Pictures para la cadena estadounidense Starz. Al frente de la productora estaban Sam Raymi y Bob Tapert, con experiencia en el género. La serie contó con 13 episodios de 50 minutos cada uno y su estreno consiguió 500 mil espectadores. El éxito de la serie llevó a que se produjera la precuela “Spartacus: Gods of the Arena”. La serie se caracterizó por el uso de decorados mínimos y de la pantalla azul para insertar efectos especiales (2007: 170). En el reparto se contó con Andy Whitfield como Spartacus, Manu Bennet como Crixo, John Hannah como Batiato y Craig Parker como Glabro (2007: 171).

La trama de la temporada según Lapeña se centra en el mundo de los gladiadores. Detecta dos líneas argumentales: una sería las intrigas políticas de Batiato por alcanzar el poder y la otra sería la de Spartacus, en su paso por el *ludus* (2007: 171). Luego divide la historia de la temporada en tres etapas. La primera establece que va del segundo al quinto capítulo y se centra en la preparación de Spartacus para convertirse en gladiador. En ella, el tracio desarrolla una actitud tonta. Caerá hasta tener que pelear en las fosas pero luego resurgirá hasta lo más alto tras vencer al gladiador Theofokles. La segunda etapa va del sexto capítulo al décimo. Inicia con la muerte de su esposa Sura y la dedicación de Spartacus exclusivamente al combate en la arena. En ella, el tracio alcanza el éxito y se vuelve una leyenda. Finaliza con la muerte de su mejor amigo Varro por capricho de un adolescente (2007: 172). Este es su momento de despertar y sale de su burbuja marcado por esa afrenta personal. Finalmente, está la tercera etapa que va del capítulo 11 al 13. Esta se centra en el plan de venganza de Spartacus. El tracio se alía con Crixo y consiguen un levantamiento en la casa de Batiato (2007: 173).

Como dije anteriormente, Lapeña establece que los gladiadores son los verdaderos protagonistas de la serie. Cuenta que estos se encuentran orgullosos de ser gladiadores y se les presenta como estrellas, superiores a esclavos y hombres libres (2007: 173-174). Se ubican físicamente en un patio frente a la villa de Batiato, rodeados de bancas de madera, celdas y una enfermería. Lo particular de este sitio es que se encuentra erigido en la cima de un risco, dándole apariencia de Olimpo. Los gladiadores están siempre

semidesnudos, con sus cuerpos en constante exhibición. Sumado a ello está el trabajo corporal que realizan (2007: 173). Ellos se encuentran resignados, no piensan en la libertad. Su mayor esperanza es triunfar en el *ludus*. La mayor amenaza que tienen es ir a parar a las minas. La situación es de tal manera que la rebelión que realizan es fruto de humillaciones personales a varios de ellos. Se les representa por otro lado como monógamos, románticos y fieles, teniendo como ejemplos a varios como Spartacus, Dottore, Varro y Crixo (2007: 174-175). Por último, se puede decir que veneran al lanista (2007: 173).

En cuanto a los personajes gladiadores tenemos al mismo Spartacus, que como dice Lapeña, al ser su nombre otorgado por los romanos y desconocerse el verdadero, tiene así una identidad ficticia y una alusión de búsqueda de la justicia propia de los héroes de cómics (2007: 172). Otro personaje importante en la temporada es Dottore, título en italiano para Enomao, un gladiador retirado que entrena a los gladiadores de la casa. Este se mantiene fiel a la arena. Luego está el conocido Crixo, descrito como brutal pero fiel. En seguida está Ashur, gladiador con carrera trunca y espía de Batiato. De ahí Varro, mejor amigo de Spartacus y romano hecho esclavo por deudas. Finalmente está Barca, gladiador despiadado amigo de Crixo. Dentro de los gladiadores hay diversidad racial, entre los que se encuentran negros y germanos (2007: 174-175).

Cuenta Lapeña que en la serie hay un marcado erotismo. Se pueden ver en los capítulos muestras de voyerismo, exhibicionismo, desnudos frontales de ambos sexos, bailarinas semidesnudas y orgías (2007: 176). La esclavitud sexual convive con la doméstica, y tanto esclavos comunes como gladiadores son usados para ese fin (2007: 174). El hecho de que la serie se transmita en un canal de cable permite esto, al estar más exento de la censura (2007: 178). También existe una fuerte presencia de violencia. Ella se halla tanto en la arena, como en el *ludus* y la villa. La velocidad con la que se muestra la lucha contrasta con la lentitud con la que se muestra los resultados de esta (2007: 178). Para ello se agencian de la cámara phantom para ralentizar. La violencia se visualiza en el público histérico de la arena y más aún en el de las fosas, envuelto en más violencia y más histeria (2007: 177).

Como ya es recurrente y ha estado mencionando Lapeña, en esta serie hay una semejanza entre la lucha en la arena y los eventos deportivos modernos. Se asemeja a los gladiadores con estrellas, a Batiato con un comentarista o maestro de ceremonias y al público como una hinchada histérica (2007: 177). La reacción de los romanos frente a los gladiadores es de fascinación erótica y miedo. La mayoría los ven a distancia (2007: 176). En torno a la figura de los gladiadores, se construyen leyendas e historias mágicas (2007: 175-176).

La imagen que se representa de Roma es la recurrente a las anteriores producciones, menciona Lapeña, pero con el aditivo de más sexo y violencia. Se muestra ejemplificada en la trama de Batiato, que tiene dos partes: una es la disputa que mantiene con Solonio, un lanista rival, y la otra es la búsqueda de apoyo a Glabro para entrar en la política. Batiato no duda en usar el engaño y la violencia para lograr sus objetivos (2007: 176). Sobre la religiosidad presente en la serie, se hace presente en el diálogo de los personajes que constantemente invocan a los dioses (2007: 179). En cuanto a la música, se usó bastante música rock para los combates. Asimismo, estuvo presente música étnica y del tipo de Hans Zimmer de la película “Gladiator” (2000) (2007: 178).

Lapeña menciona que la serie tiene varias influencias de otras producciones. Por ejemplo, señala que las escenas de peleas están influenciadas por el cine gore y de artes marciales. Luego que las mutilaciones expuestas en cámara tienen como referente la película italiana “Antrophagus” de J. D’Amato (1980). De ahí que los personajes de las fosas tienen al cine de terror como referente. Lapeña señala en especial tres referentes principales. Uno es la serie “Roma” (2004-2007), en la elaboración de las intrigas por el poder, el dialecto que usan y el tratamiento de las escenas de sexo. Luego menciona a la película “300” (2006) de Zack Snyder. Esta influencia en la vestimenta de los gladiadores, el comportamiento de estos, la exposición de la sangre y el uso de la pantalla azul. Finalmente, coloca a la película “Gladiator” (2000) como referencia. Ésta más que todo en la similitud de la lucha de gladiadores con los espectáculos deportivos. Hay un especial énfasis en la semejanza entre la vida en el *ludus* y la interna de un club deportivo (2007: 180).

Para concluir, Lapeña señala que en este espectáculo de la violencia que es “Spartacus: Blood and Sand”, Spartacus no es más que una pieza. Hay una constante obsesión por satisfacer la demanda del público, tanto de parte de Batiato como de parte de los gladiadores. Por ello, Lapeña califica la serie como una reflexión de la sociedad del espectáculo, una en la que Spartacus no es más que una simple excusa para la trama (2007: 180). El análisis de Lapeña está más centrado en el mundo de los gladiadores en la serie, más que en el protagonista mismo que lo deja de lado. Sin embargo, menciona algunas características propias de este. Primero marca una evolución del personaje a través de la trama en la que inicia con una actitud poco inteligente, para pasar luego por una fase de estrella y terminar saliendo de su burbuja para buscar venganza. Asimismo, considera que lo que impulsa a Spartacus a provocar el levantamiento son afrentas personales más que un ideal de libertad. Por último, se le incluye de manera especial en una característica compartida de los gladiadores: ser monógamos, románticos y fieles. Ello debido a la fidelidad de Spartacus a su esposa Sura. Ya de por sí marca una distancia con el Spartacus de Dornhelm al cambiar el motor de sus acciones. Al no profundizar Lapeña mucho en el análisis del personaje, abre una oportunidad a mi investigación para hacerlo.

6. DISEÑO METODOLÓGICO

Se trataría de una metodología cualitativa ya que se tratan de datos no cuantificables. Asimismo, se está investigando los aspectos dramáticos de una serie. El abordaje sería del tipo dramático al investigar elementos de la construcción del personaje. La investigación es del tipo descriptivo ya que se busca describir un caso que viene a ser la construcción de una figura dramática en el personaje de una serie a partir de lo que sostiene Cano-Gómez en cuanto al héroe postclásico.

En esta investigación, que tiene a un personaje de una serie de ficción de carácter histórico como objeto de estudio, la fuente principal es la serie “Spartacus” y la herramienta a aplicar es el análisis de contenido. Se pretende analizar capítulos de las temporadas 1, 2 y 3 dejando de lado la miniserie “Spartacus: Dioses de la Arena”, ya que en ella no aparece el personaje a analizar. Además, dentro de esas tres temporadas se tomarán seis capítulos por cada una. Serán los dos primeros capítulos, los dos del medio y los dos finales. Ello para ver la evolución del personaje junto a la evolución de la trama.

Se buscará analizar al personaje de Spartacus. Se le aplicará primero una pauta en la que se busca identificar los elementos dramáticos del personaje, con respecto a cómo está construido el personaje y su relación con la trama. Para la elaboración de esta parte de la guía se usa como referencia el subcapítulo “Del Guion y Estructura Narrativa”, ubicado en el capítulo de tratamiento audiovisual y sus elementos de la Tesis de Licenciatura “Supermán por siempre: La contextualización de las historias clásicas” de la ex – alumna de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la PUCP, Sthefany Quintana (2014: 29-78). Finalmente, se buscará identificar los elementos del héroe postclásico presentes, usando la teoría de Cano-Gómez explicada en el capítulo anterior. A continuación, el esquema con las dos pautas a aplicar.

6.1. Guía de observación

6.1.1. Elementos dramáticos del personaje

- **Dialecto:** Involucra el habla del personaje y toma en cuenta su acento, las cosas que dice a menudo, la manera en que lo hace, la frecuencia con la que habla y los recursos lingüísticos que utiliza.
- **Apariencia externa:** Involucra la vestimenta, maquillaje así como las características físicas que incluyen el cabello, contextura entre otras. Se revisa tanto las características que son obra del personaje como las que no lo son.
- **Metonimia:** Viene a ser la asociación que se hace a un personaje con un objeto para representarlo. Se revisa si se da ese tipo de asociaciones.
- **Decisiones en tiempos de crisis:** Serían las decisiones que toma el personaje en una situación límite en la historia.
- **Relaciones entre personajes:** Se analizan todas las relaciones interpersonales existentes del personaje en cada capítulo y como se dan.
- **Inmersión en el interior:** Se analiza como lo que hace, dice u omite el personaje evidencian aspectos de su mundo interior.
- **Crecimiento y transformación de un personaje:** Se analizan los cambios producidos en el personaje durante el capítulo, tanto interna como externamente.
- **Desarrollo de escenarios:** Se ve si fuera el caso, la manera en que está constituido el espacio personal del personaje y como esté puede haber contribuido en su composición.

6.1.2. Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez

- **Tipo de desafío, conflicto:** Se analiza el tipo de conflicto principal que tiene el personaje en la historia, que en el caso del héroe postclásico de Cano-Gómez se trata de un conflicto eminentemente psicológico.
- **Enfrentamiento:** Se analiza a que se enfrenta el personaje en la resolución del conflicto, que en el caso del héroe postclásico de Cano-Gómez vienen a ser el miedo, las dudas, las inseguridades o la angustia.

- **Actividad:** Se analiza la actividad central ejercida por el personaje en la resolución del conflicto, siendo el caso del héroe postclásico de Cano-Gómez actividad de tipo mental como la meditación y el razonamiento, además de la física.
- **Moralidad:** Se analiza la moralidad que presenta el personaje, que en el caso del héroe postclásico de Cano-Gómez es compleja, propia de un antihéroe e incluso villano. Ello en contraposición de la moral irreprochable del héroe clásico y la moral irreprochable pero con matices y licencias del héroe del periodo manierista. Aquí la diferencia se dará en que en el primer caso no se presenta ningún vicio aparente. En el segundo hay una actitud cuestionable o dos a lo más. Finalmente, en la moral compleja hay una mayor presencia de actitudes inmorales o la presencia de una sola pero de gran magnitud.
- **Reacción provocada:** Se analiza la reacción que provoca la actividad del personaje en sus congéneres, que en el caso del héroe postclásico según Cano-Gómez viene a ser la incompreensión de estos o incluso la burla o compasión por sus actos.
- **Meta:** Se analiza el objetivo final que el personaje tiene en la historia, que en el caso del héroe postclásico según Cano-Gómez viene a ser conseguir la individualización, la trascendencia o la felicidad.

En el análisis de cada uno de los elementos dramáticos, se trató de dilucidar cómo influyen en la personalidad de Spartacus. Con respecto a los elementos del héroe postclásico, en cada caso se describió como se daba la categoría en el capítulo. Cabe mencionar que se accedió a los capítulos mediante visionados con la pauta de visionado a la mano. Ellos se vieron en su idioma original (inglés) con subtítulos en español. Los capítulos de todas las temporadas están presentes en diversas páginas de internet así como en el servicio de Netflix. Las fuentes bibliográficas son libres de descarga en internet así como libros impresos presentes en la Biblioteca de la PUCP.

7. ANÁLISIS DE OBJETO DE ESTUDIO

Temporada: 1

Capítulo: 1

Título: “La serpiente roja”

Resumen: El legado romano Cayo Claudio Glabro le propone a los tracios unirse a los romanos en su lucha contra el griego Mitrídates. Spartacus acepta con la condición de que los romanos les ayuden a ellos a eliminar a sus rivales, los getas. Los tracios combaten a los getas en la línea del frente. Spartacus descubre que los getas están yendo en dirección oeste, rumbo a las aldeas tracias. Se lo comenta a Glabro. Sin embargo, este último decide poner el rumbo de las tropas hacia el este en dirección a los griegos. Spartacus rechaza seguir las órdenes de Glabro y se produce una desertión masiva de las tropas tracias. Luego llega a su aldea consiguiendo rescatar a su esposa Sura de los getas pero no logrando lo mismo con el pueblo entero. Ante ello, deciden huir en dirección al sur. Sin embargo, son encontrados por los romanos. Glabro lo separa de su esposa y lo condena a muerte en la arena de gladiadores. Spartacus es llevado junto con los demás desertores tracios a Cápua, en el corazón de la Península Itálica. En la arena, se enfrenta en una pelea desigual a cuatro gladiadores y los logra vencer impulsado por el recuerdo de su esposa. Spartacus se gana el clamor del público y el senador Albino le perdona la vida, a cambio de su venta al lanista Batiato.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. **Dialecto:** Spartacus es un personaje que habla claro lo que piensa y que lo puede hacer en público. Asimismo, puede defender su posición hablando con seguridad, así se enfrenta a una autoridad. De este modo, se configura como un personaje seguro de sí mismo.

- B. Apariencia externa:** Es de contextura musculosa. Además, tiene cabello castaño largo y barba. Viste una especie de falda con correa. Por la espalda le cuelga una capa roja. Lleva brazaletes en las muñecas. En las piernas lleva canilleras y botas. Su torso más bien luce desnudo. En el caso del combate, porta un casco de estilo griego. Por otro lado, al final del capítulo se muestra sucio y magullado. Asimismo, ya no viste nada más que un taparrabos, sandalias que le cubren todo el pie y unos grilletos con cadenas en las muñecas. La apariencia de Spartacus lo describe como un guerrero bárbaro. Además, el cambio que tiene al final denota su estado de captura por los romanos. Asimismo, connota un estado de derrota en el cual está sumido el personaje.
- C. Metonimia:** Hay una especie de metonimia con la aparición de un lazo de tela. Spartacus se lo regala a Sura y le pide que lo lleve en su muslo, como un símbolo de que siempre estará con ella. Esta asociación presenta a un Spartacus afectuoso con su pareja.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Una primera crisis que tiene se da cuando se entera de que Glabro ha ordenado marchar al este en vez de enfrentar a los getas en la dirección contraria. Spartacus opta por rehusarse a seguir la orden con el objetivo de ir a proteger su aldea. Se marca así su vocación de protector. Otra crisis es cuando está en la arena en el momento de su ejecución, rodeado por cuatro gladiadores y recuerda el sueño de su esposa y el pedido que le hizo antes de partir a la guerra. Así se inspira y logra derrotar a los cuatro. Esto marca un aspecto más bien de resistencia y superación ante la adversidad.
- E. Relaciones con otros personajes:** Primero, con Glabro, en su primer encuentro, le pone condiciones para unirse a la lucha con los romanos, las cuales Glabro acepta con mala cara. Luego Spartacus se atreve a proponerle donde direccionar las tropas, lo cual molesta a Glabro. Los planes de Spartacus de ir a defender su aldea colisionan con los de Glabro de ir por la gloria contra los griegos. Spartacus rechaza que este sea testarudo. Siente además que no cumple su palabra al no ir a combatir a los getas. Por su lado, Glabro se siente agravado cuando Spartacus rechaza sus órdenes. Glabro le arrebató a su esposa y lo condena a muerte. Spartacus lo agravia por segunda vez al

salvarse de la ejecución, lo cual exaspera a Glabro. La relación entre ambos es conflictiva ya que sus intereses colisionan. Asimismo, en la relación de Spartacus con Glabro se manifiesta su vocación de protector ya que Spartacus elige ir a proteger a su aldea, desobedeciendo la orden de Glabro de ir en busca de los griegos. Con respecto a Sura, ella es su amada esposa. Tienen una relación horizontal. Spartacus le expresa abiertamente sus sentimientos. Incluso le llega a decir que sin ella, no hay vida, lo cual describe el gran afecto que le tiene. Tienen relaciones sexuales dos veces en el capítulo. Asimismo, se siente impactado cuando la pierde. En esa relación se vislumbra el respeto que tiene Spartacus hacia las mujeres y además su lado afectivo. Con Drenis, en su primer encuentro, se pelean porque tienen un desacuerdo sobre la lucha con los romanos: Drenis propone desertar y Spartacus respetar la alianza. Luego, se hacen camaradas por tareas en conjunto. A Spartacus le termina impactando su muerte. Aquí se destaca la especial consideración que tiene Spartacus por el valor de la palabra al querer respetar la alianza prometida con los romanos.

- F. Inmersión en el interior:** Spartacus manifiesta su deseo de retirarse de la guerra para vivir en familia. Asimismo, rechaza órdenes de Glabro pero no tenía en mente provocar una deserción violenta, como denota la expresión de su rostro cuando esta se produce. Siente que debe proteger a su pueblo y se siente culpable cuando no lo logra. Además, se sorprende por la exhibición de mujeres desnudas romanas. Se sorprende también con el combate de exhibición romano. Spartacus se destaca así como un personaje que no busca ser violento y que además tiene la vocación de proteger. Por otro lado, es ajeno a las manifestaciones culturales romanas.
- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de ser un guerrero tracio con una vida de campo a ser un esclavo en una ciudad romana. Es un cambio abrupto en cuanto a su condición social así como del espacio en el que se desenvuelve.
- H. Desarrollo de escenarios:** La choza de Spartacus es un lugar reducido, hecho con paredes de barro y columnas de madera. Una tela colgada de una cuerda funciona como puerta. Por otro lado, antorchas colocadas en las paredes sirven para iluminar.

Este espacio personal contribuye a su condición de guerrero bárbaro y connota cierta sencillez en el personaje.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente físico ya que se trata de apoyar a los romanos en su lucha contra los griegos para que estos los ayuden a vencer a sus enemigos los getas. Se presenta con la propuesta de Glabro a los tracios de unírseles en la lucha contra Mitrídates y Spartacus decide enfrentarlo aceptando el acuerdo de los romanos y yendo a la guerra. Es físico ya que se trata de una guerra que hay que superar.
- B. Enfrentamiento:** Se trata de un peligro físico que vienen a ser las hordas de getas que los enfrentan en la campaña romana. Estos son feroces guerreros bárbaros armados con espadas, hachas, escudos y arcos. Además, visten máscaras que los deshumanizan. Los getas buscan la muerte de los tracios y llegan incluso a atacar a sus aldeas. Por otro lado, está el peligro de Glabro que se rehúsa a cumplir el acuerdo, desatendiendo a los getas para ir rumbo a los griegos.
- C. Actividad:** Se da como netamente física al centrarse en combatir a los getas. Spartacus y los demás tracios combaten a los getas en la línea del frente. Asimismo, cumplen con los mandatos romanos viviendo en el campamento militar y haciendo misiones como hacer reconocimiento en los territorios aledaños. Por otro lado, combaten a los getas a toda costa, incluso si tienen que desobedecer a los romanos mismos.
- D. Moralidad:** Es de tipo irreprochable con matices y licencias. Spartacus cuenta con valores bien definidos como la honradez y la vocación por proteger al otro. La honradez se ve cuando hace valer su acuerdo con los romanos a Sura ante sus dudas acerca de la conveniencia de su partida a la guerra. Asimismo, cuando lo hace valer frente a los tracios que reniegan del mandato romano en la campaña. Su vocación de protector está presente al abogar con Glabro de ir a detener a los getas de su avance

hacia las aldeas tracias, al rebelarse a este ante su negativa de enfrentar a los getas y al defender a su esposa de los getas mismos. Se podría sostener que la vocación de Spartacus de proteger a su esposa está más motivado por un deseo de protegerse a sí mismo, al decirle “sin ti, no hay vida”. Ello podría indicar que busca asegurar su propia felicidad, lo cual puede ser cierto en alguna medida. Sin embargo, al ver a Spartacus totalmente afligido después de ver su aldea devastada y saber que no pudo salvarla, se puede indicar que su vocación por proteger a los demás es genuina. El matiz en la moral de Spartacus se da en la pelea final, cuando ejecuta a un gladiador con las piernas cortadas. Ello puede verse como un acto de crueldad, que puede ser motivado por la situación actual de Spartacus: la ira de haber sido condenado a muerte y su mujer enviada a la esclavitud injustamente. Asimismo, más directamente en el hecho que se tuvo que enfrentar a cuatro gladiadores en una situación de clara desventaja. Por ello el espectador puede pasar por alto ese acto de crueldad. De todas maneras, se hace la mención para hacer ver cierto cambio en el personaje al final del capítulo.

- E. Reacción provocada:** Recibe la burla de sus compañeros tracios por el valor que le otorga a la palabra al respetar su trato con los romanos. Se ve en el enfrentamiento con Drenis. Spartacus reprueba su intención de romper la alianza con los romanos y hace recordar la promesa que le hicieron a estos. Por su lado Drenis lo ridiculiza y considera que su verdadero motivo es impresionar a su esposa. Así terminan agarrándose a golpes.
- F. Meta:** Esta es poder retirarse de la guerra para poder vivir tranquilo con su esposa. Por lo tanto, busca la felicidad. Para conseguir ello tenía que ayudar a los romanos a derrotar a los griegos de Mitrídates y con esto recibir la ayuda de ellos para eliminar de una vez por todas a sus enemigos eternos, los getas.

Capítulo: 2

Título: “Sacramentum Gladiatorum”

Resumen: Spartacus se encuentra en el *ludus* de Batiato, el centro de entrenamiento de gladiadores. Allí se le pone como objetivo a Spartacus y a los demás reclutas el convertirse en gladiadores. Sin embargo, Spartacus se muestra reacio a seguir las instrucciones. Doctore, entrenador de los gladiadores, no le tiene fe al tracio pero Batiato insiste en él debido a la buena relación que le podría acarrear con Glabro, además del elevado precio que le costó comprarlo. Spartacus debe superar una serie de pruebas físicas y entrenamientos, mientras que recibe los abusos de los gladiadores liderados por el galo Crixo, campeón del *ludus*. Glabro visita a Spartacus y le indica que ya no desea su muerte sino su sufrimiento en la arena. Además rechaza darle el patrocinio a Batiato. Este último insiste todavía en entrenar a Spartacus y descubre que tiene una esposa. Le propone reunirlo con ella a cambio de que este se convierta en gladiador y pelee por su *ludus* en la arena. Spartacus se enfrenta en la prueba final a Crixo y lo logra vencer. Le termina perdonando la vida por pedido de Batiato. Finalmente, Spartacus hace el juramento de gladiador a Batiato.

Elementos dramáticos del personaje:

A. Dialecto: Spartacus se caracteriza en este capítulo por hablar poco. Ello como muestra del difícil momento que atraviesa. Por ejemplo, no participa en charlas grupales como las que tienen los otros reclutas antes de la prueba final. Asimismo, los silencios que presenta son en ocasiones desafiantes frente a rivales como Doctore o Batiato y se comunica más bien con la mirada. En otra ocasión le sirve para expresar sus sentimientos, como develando su preocupación por Sura ante Batiato luego de las preguntas de este. El habla le sirve para expresar sus sentimientos hacia Sura. Asimismo, para mostrar sus pensamientos como su sentir fatalista o su escepticismo acerca de los dioses. Junto con ello, Spartacus es un personaje que habla claro, mostrando su seguridad y firmeza. Se ve cuando corrige a Batiato diciendo que le arrebataron a su esposa en vez de que él la perdió. Finalmente, Spartacus utiliza el habla para indagar con otros personajes. Ello es importante en este capítulo ya que se halla en un ambiente desconocido para él. Así logra saber más acerca del *ludus* y la figura del gladiador con personajes como Crixo y Varro. De este modo, el dialecto perfila a un Spartacus abatido pero a la vez desafiante y seguro de sí mismo.

- B. Apariencia externa:** Sigue portando las mismas características físicas con la excepción de que le cortan el cabello en el *ludus* y le rasuran la barba. Esta vendría a ser una muestra de su acondicionamiento al mundo romano y corte con su pasado tracio. Permanece semidesnudo a lo largo del capítulo, vistiendo solo un taparrabos con una correa de cuero encima y unas sandalias en los pies. Ya que los demás gladiadores de la casa visten igual se denota que es la vestimenta característica de estos en el ámbito doméstico. Asimismo, connota un estado de sumisión en el que se encuentra.
- C. Metonimia:** Metonimia para Spartacus no aparece en este capítulo, ya que el lazo de tela que lo representaba a él pasa a representar a su esposa. En este caso, debido a que Glabro le devuelve el lazo en el *ludus* como un recuerdo de Sura, las figuras se invierten. Igualmente, Spartacus mostrará un gran aprecio por este objeto, ya que se arriesgará a que los guardias lo golpeen para no perderlo, y ello será evidente para otros personajes como Doctore.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Después de su primer enfrentamiento con Crixo, no le ruega a este por su vida cuando lo tiene sometido, mostrando una mezcla de resignación y orgullo. De ahí, cuando Spartacus es quien lo tiene dominando durante la prueba final y cuenta con la oportunidad para matarlo, supera el odio a Crixo y le perdona la vida, para aceptar el acuerdo de Batiato en búsqueda de su mujer. Demuestra con ello su sensatez. Estas decisiones en momentos distintos marcan el abandono de Spartacus de su actuar impulsivo por la adopción de la racionalidad.
- E. Relaciones con otros personajes:** Con Crixo, la relación es tensa debido a la actitud agresiva de este. Además, es menos fuerte y habilidoso en el combate que él. Con el Doctore, hay una relación de opresor-oprimido a la que Spartacus responde con actitud desafiante. Por el otro lado, entabla una amistad con Varro, el otro recluta que resulta ser un hombre hecho esclavo para pagar sus deudas. Con Ashur, el esclavo sirio, hay una relación ambigua. Ashur apuesta por Spartacus para pasar la prueba final pero este último desconfía de él. Con Glabro hay una relación de enemigos. Spartacus fue condenado a la esclavitud por él y además le arrebató a su esposa. Por

su lado, Glabro siente que Spartacus lo agravió al desertar en la guerra y al no morir en la arena y ahora solo busca su sufrimiento como gladiador. Con Batiato hay una relación esencialmente de amo-esclavo. Sin embargo, la propuesta que le hace a Spartacus de reunirlo con su mujer hace que este lo pueda ver como aliado. Spartacus no interactúa con la esposa de Batiato, Lucrecia, pero se distingue que este no es de su agrado. Finalmente, con Barca, gladiador amigo de Crixo, hay también una relación conflictiva. Spartacus recibe sus burlas y abusos. De estas relaciones se dibuja a un Spartacus desafiante y desconfiado, presente en un ambiente hostil. Además se destaca el aprecio que le tiene a su esposa por aceptar el acuerdo de Batiato.

- F. Inmersión en el interior:** Cuando se le reta a luchar con Crixo, no toma la espada de madera que le arroja Doctore, mostrando una actitud desafiante a este y a Batiato. Además, desafía a Crixo al responder a su burla. Asimismo, expresa verbalmente su duda acerca de los dioses. De la manera en como habla se denota también que es fatalista. Es impulsivo ya que le arroja su espada a Crixo en su primer enfrentamiento. Es ingenioso por como derrota a Crixo en la prueba final, haciéndole caer del estrado de madera. Por último, llora antes de su prueba final contra Crixo. Esto en alusión a su dilema de pelear por Batiato para recuperar a su mujer y demuestra a la vez un lado sensible ante su crisis interior.
- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de un estado de resignación y apatía frente al hecho de convertirse en gladiador a un estado comprometido con la idea, con el objetivo de recuperar a su esposa. Es un cambio interno. Es la superación de su orgullo y pesimismo en búsqueda de un objetivo mayor, la salvación de otro. Y para ello debe aceptar su realidad y esforzarse lo más que pueda para que con los recursos que tiene cumplir su objetivo.
- H. Desarrollo de escenarios:** Spartacus no tiene un espacio personal en el *ludus* como muestra de que es uno más entre los gladiadores. Duerme en una celda junto a los otros nuevos reclutas. Esta celda es un espacio cuadrado con paredes de cemento y una reja de metal. En las paredes se pueden ver cadenas colgantes. No cuenta con

muebles así que los que la habitan se sientan en el piso. Se encuentra tenuemente iluminada con antorchas. Este espacio es muestra además del estado de sometimiento en el que está sumido Spartacus.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Eminentemente psicológico, ya que necesita superar su resignación y orgullo para comprometerse en convertirse en un buen gladiador y así conseguir que le devuelvan a su esposa. Se ve al inicio cuando le dicen que está en ese lugar para ser formado como gladiador pero no muestra interés en ello. El conflicto se agudiza con Glabro expresándole que ese será su condena y con la propuesta de Batiato de superarlo a cambio de devolverle a su esposa.
- B. Enfrentamiento:** Contra las dudas y angustia que siente frente a la nueva situación en la que está como esclavo en una casa de gladiadores. Siente angustia además por la pérdida de su esposa, lo cual lo desorienta y hace que pierda cualquier interés en los nuevos retos que se le presentan. Asimismo, tiene un obstáculo físico como es el duro entrenamiento para convertirse en gladiador o el abuso de los gladiadores de la casa al mando de Crixo.
- C. Actividad:** Es principalmente física y se basa en resistir los duros entrenamientos para convertirse en gladiador y superar la prueba final. Involucra también un manejo de los sentimientos ya que supera su odio a Crixo para no matarlo en la prueba final y así cumplir con Batiato.
- D. Moralidad:** Se presenta de una manera compleja ya que muestra valores como ser solidario con su amigo Varro al regalarle un trozo de su pan pero también se muestra fácilmente violento con otros, golpeando a otro recluta salvajemente sin razón para desahogarse. Asimismo, tiene la noción de que el fin justifica los medios, en el sentido de que mataría a quien sea por recuperar a su esposa, tal cual como se lo expresa a Batiato ante su pregunta.

E. Reacción provocada: Viene a ser el reconocimiento de su amo Batiato al vencer y perdonarle la vida a Crixo. Spartacus logra superar la prueba final para convertirse en gladiador frente a Crixo y no lo mata aunque quisiera tras recibir la orden de Batiato de no hacerlo. Con ello, Spartacus habría aceptado el trato presentado por él. Batiato aprueba su decisión con una mirada favorable. Asimismo, Spartacus hace el juramento de gladiador y Batiato le da la bienvenida.

F. Meta: Ser un exitoso gladiador para salvar así a su esposa. Es decir, el éxito y la salvación de un ser querido. Ese objetivo es el que le lleva a superar su resignación, aceptando el trato de Batiato de convertirse en gladiador a cambio de que este lo ayude a encontrar a Sura.

Capítulo: 6

Título: “Cosas delicadas”

Resumen: Spartacus es presentado como el nuevo campeón de Cápua, tras haber vencido al mítico gladiador Theokoles. Batiato le cuenta que han encontrado a Sura y que ya está en camino al *ludus*. Por otro lado, Barca le cobra a Ashur la apuesta por la victoria de Spartacus frente a Theokoles pero este no tiene el dinero. Luego, Ashur le escucha a Barca decirle a su amante Pietros de que le perdonó la vida al hijo de Ovidio durante el asesinato de este y de su familia. Spartacus le manifiesta a Varro su intención de huir del *ludus* con Sura apenas la traigan. Organiza una celebración en el *ludus* con vino y prostitutas motivo de su victoria pero con la intención de dejar a gladiadores y guardias débiles para el día de su escape. Batiato se entera por un mensajero de que el hijo de Ovidio está vivo y se enfurece ante la posibilidad de que descubran que él está detrás del asesinato. Ashur delata a Barca. En la noche de la celebración, Pietros le cuenta a Batiato de que Barca no mató al hijo de Ovidio. Spartacus consigue suministrarle un somnífero a Doctore en un brindis que hace con él. Barca es llevado donde Batiato y lo ejecutan por su supuesta traición. El carruaje de Sura llega a la casa de Batiato y Spartacus encuentra que el carruaje fue atacado y su esposa muere en sus brazos, en lo que habría sido un plan orquestado por Batiato.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Spartacus utiliza el habla en este capítulo como una herramienta en la ejecución de sus planes. Principalmente para efectuar sus engaños. Estos los realiza a través de la amabilidad y la empatía, como ocurre con Batiato o Doctore. También habla para expresar sus pensamientos, como su disgusto por el estado de esclavitud de Sura o manifestando su intención de escape.
- B. Apariencia externa:** Sigue siendo fornido y de pelo corto. La barba le ha vuelto a crecer pero en menor tamaño. Sobre el vestuario, se le ve con tres atuendos. Al inicio, durante su reconocimiento como campeón, porta una armadura corta de gladiador, que consta de una falda de romano con cinturón y protección en un brazo, cubriéndolo hasta el hombro. Viene a ser la armadura que había estado usando en el combate hasta ese momento. A lo largo del capítulo se mantiene su vestimenta habitual de taparrabos con correa y sandalias y el resto del cuerpo desnudo. Un cambio se produce con una nueva armadura plateada de mayor cobertura que le regala Batiato, símbolo de su nueva posición como campeón. Tiene apariencia de escamas de serpiente y en el pecho presenta relieves dorados en forma de serpientes. Lleva además una falda romana. Tiene también canilleras plateadas con figuras doradas de serpientes. Cuenta con cobertura en los pies. Por último, incluye brazaletes plateados que cubren todo el antebrazo. Esta la utiliza al momento de comprarla, cuando instruye al hijo del magistrado y en el momento de la llegada de Sura. El cambio en la armadura que utiliza por una de mayor cobertura y más atractiva a la vista, acompaña ese momento de Spartacus en su ascenso como gladiador.
- C. Metonimia:** El regreso de la lluvia se asocia a Spartacus con su victoria frente a Theokoles en el inicio del capítulo. Previo a ese momento, Cápua había estado en una larga sequía. En cambio, con la proclamación de Spartacus como nuevo campeón de la ciudad, se produce a la par una fuerte lluvia que simboliza también el cambio.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Cuando Spartacus se da cuenta de que su esposa va a tener que vivir como esclava con él, rápidamente decide que huirán el día de su

llegada. Ello es una muestra de su amor por ella, que no soportaría verla sin su libertad. Otra crisis es cuando ve que Doctore no está bebiendo con los demás en la celebración y por lo tanto podría representar un obstáculo para él en su huida por su lucidez. Decide entonces aprovechar la confianza que este le tiene y le suministra un somnífero con engaños. Se ve así que Spartacus antepone a Sura sobre cualquiera, incluso amigos como Doctore.

E. Relaciones con otros personajes: Con el recientemente mencionado Doctore, existe camaradería entre ambos. Asimismo, tienen una relación empática. Doctore tiene confianza de contarle cosas íntimas pero Spartacus más bien guarda su distancia ya que no le cuenta sus planes. Con Batiato es una relación cordial, de admiración mutua. Spartacus lo ve como un medio y no tiene problemas en ponerle la vida en peligro para asegurar la libertad de su esposa. Batiato lo considera su mina de oro y provoca ocultamente la muerte de su esposa para que Spartacus no pierda su concentración. Así se denota de nuevo como Spartacus puede ser amigable pero sin descuidar sus intereses o atendiendo a estos. Con Crixo, siente gratitud hacia él por ayudarlo a vencer a Theokoles. Por último, con Varro existe lo siguiente. Varro se preocupa por su bienestar. Asimismo, hay confianza entre ellos ya que Spartacus le cuenta sus planes de escapar con Sura. Varro le hace ver a Spartacus las fallas de su plan inicial, dejando en evidencia su lado impulsivo. Se ve así, de la mano de lo que ya se ha dicho, como Spartacus puede mantener relaciones cordiales pero siempre tendrá como prioridad a su esposa sin importar los demás.

F. Inmersión en el interior: Spartacus es de trato amable con las personas en general, lo cual puede ser interpretado como que es una persona de buen corazón o como una manera de lograr sus objetivos. En el armado de su plan de escape se ven varias acciones encubiertas. Por ejemplo, le pide a Batiato poder usar su armadura nueva el día de la llegada de Sura. De este modo, estaría protegido en una eventual pelea durante su plan de escape. Otra acción es que le enseña al hijo del magistrado a usar la espada, lo que denota buen corazón pero a la vez ingenio ya que aprovecha en ese acto para robarle la cuchilla que tiene. Asimismo, emborracha a los guardias y a los gladiadores en la celebración que organiza para que no obstaculicen su escape al día

siguiente. Por otro lado, visita a Crixo en la enfermería y distraendo al médico, logra robar un somnífero. Finalmente, consigue sacarle un brindis a Doctore para que este tome el somnífero. Todas estas acciones se camuflan como buenos actos pero constituyen muestras de ingenio. Otra muestra de ingenio es su intención de secuestrar a Batiato en su plan de huida para evitar el enfrentamiento con sus guardias. En el capítulo, Spartacus manifiesta su escepticismo sobre la existencia de los dioses en varias ocasiones. Asimismo, valora la libertad ya que no está dispuesto a que su esposa viva como esclava. Spartacus es seguro de sí mismo ya que no duda de la factibilidad de su escape de la casa de Batiato ante Varro, basándose en el precedente exitoso de hacer algo impensado venciendo a Theokoles, a quien creían imbatible.

G. Crecimiento y transformación: Spartacus pasa de querer escapar de la casa de Batiato de manera violenta y descuidada a elaborar y poner en marcha un plan metódico para el mismo fin. Una vez más, la racionalización del personaje.

H. Desarrollo de escenarios: Le dan un cuarto para él solo tras su victoria contra Theokoles. El cuarto es chico, de paredes de adobe y con una cama pegada a la pared. Spartacus no llega a desarrollar un cambio en este como para poder caracterizarse. Sin embargo, el hecho de tener un cuarto para él solo es muestra también de su ascenso como gladiador.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

A. Tipo de desafío, conflicto: Principalmente físico ya que se trata de la posibilidad de que su esposa permanezca en la esclavitud en la casa de Batiato. Aparece cuando Spartacus se percata con Doctore de que el regreso de Sura a él significaría igual la vida de esta como esclava. Asimismo, que le tomaría tiempo poder comprar la libertad de ambos.

B. Enfrentamiento: Spartacus se debe enfrentar a peligros físicos, que vienen a ser los guardias y gladiadores leales a Batiato que impedirían su huida del *ludus*, de entre los que destaca Doctore. Asimismo, a complicaciones como la falta de acceso a armas.

- C. Actividad:** Es de tipo mental ya que se basa en elaborar y llevar a cabo un plan de escape para el momento de la llegada de Sura, mediante engaños y acciones disfrazadas. El plan consiste finalmente en convencer a Batiato de dejarlo usar su armadura el día de la llegada de Sura, robarle un cuchillo al hijo del magistrado durante las lecciones que le da, emborrachar a guardias y gladiadores dejándolos inútiles con una fiesta organizada por él y dormir a Doctore suministrándole un somnífero. Está la intención de secuestrar a Batiato para usarlo como escudo pero no se llega a realizar.
- D. Moralidad:** Es compleja ya que está dispuesto a engañar a quienes confían en él, con el objetivo de liberar a su esposa. Ocurre con Doctore, quien le cuenta sobre su difunta esposa y al cual Spartacus también se abre con respecto al tema. Sin embargo, aprovecha esa confianza para suministrarle el somnífero en un brindis. Además, llega a ser un poco cruel por abrirle la herida a Crixo para con ello descubrir cuál es la pócima del somnífero. Por otro lado, muestra otras virtudes como la gratitud y la amabilidad. Es agradecido con Crixo por ayudarlo en la lucha contra Theokoles, es agradecido con Doctore por su entrenamiento y lo es con Batiato por cumplir con su acuerdo. Asimismo, es de trato amable con todos en general.
- E. Reacción provocada:** Es la aprobación de su amigo Varro, el único que conoce de su plan de escape. Varro inicialmente rechaza su plan no pensado de escapar de la casa y trata de convencerlo de lo contrario. Cuando ve que ya tiene todo pensado y controlado, termina por apoyarlo en una muestra de compañerismo.
- F. Meta:** Es salvar a alguien, en este caso salvar a su esposa de la esclavitud. El camino para lograr ese objetivo es escapando de la casa de Batiato ya que la espera para comprar la libertad por medio de su rol como gladiador tomaría tiempo.

Capítulo: 7

Título: “Cosas grandes y desafortunadas”

Resumen: Batiato busca reconfortar a Spartacus por su pérdida y este manifiesta su sed de venganza, en especial contra Glabro, dejando de lado sospechas contra su amo. Batiato le paga a un hombre por la muerte de Sura. Doctore se entera por Pietros de que Ashur negoció la liberación de Barca. Spartacus manifiesta a Varro sentirse culpable por la muerte de Sura. Batiato recibe una nueva oferta para una pelea de Spartacus. Se la comenta a este pero Spartacus rechaza la idea de representar a un romano en contra de guerreros tracios. Doctore descubre que Naevia, esclava de Lucrecia, estuvo presente en la liberación de Barca. Spartacus y Varro descubren que Pietros se suicidó. Spartacus va a enfrentarse con Gnaeo, abusador de Pietros, y lo termina matando. Recibe la reprobación tanto de Batiato como de Crixo por ello. Doctore busca indagar más con Naevia sobre la liberación de Barca y luego lo hace con Ashur, encontrando incongruencias en la historia. Spartacus acepta la pelea propuesta por Batiato pero con la condición de ser él solo contra los seis prisioneros. Batiato acepta con la condición de que deje finalmente el pasado atrás. Spartacus se enfrenta a los prisioneros en la arena y comienza perdiendo. Recuerda las palabras de Sura y termina venciendo a los seis. El público y Batiato lo aclaman.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Spartacus utiliza el habla en este capítulo para expresar sus sentimientos y pensamientos. Es una herramienta más para exteriorizar el pesar que atraviesa y su cuestionamiento a la situación que vive.
- B. Apariencia externa:** Se mantiene fornido con pelo corto y barba. Igualmente, sigue usando principalmente un taparrabos con correa y sandalias. Para los entrenamientos utiliza botas, taparrabos con correa, brazaletes y guantes de cuero. Cabe mencionar que los demás gladiadores llevan también atuendos con protección extra como este. Al inicio del capítulo lleva puesto sobre su habitual atuendo una capa guinda que le cubre la espalda y el pecho. Esta es símbolo de luto durante el funeral de su esposa. En la pelea al final del capítulo, porta una armadura militar romana roja, sin llevar casco ni capa. Es el atuendo del militar romano que debe interpretar. Este último atuendo connota el corte de Spartacus con su pasado y la aceptación de su presente.

- C. **Metonimia:** Aparece en el acto de Spartacus de cerrar los ojos en el medio de la arena mientras que uno de los tracios le arroja una lanza, que termina haciéndole solo un rasguño en el rostro. El hecho de que esta no lo haya matado se relaciona con la idea de que Spartacus está destinado a no morir en ese sitio debido a que tal vez tenga un propósito que cumplir más adelante. Se presenta así la idea del “elegido” sobre la figura de Spartacus.
- D. **Decisiones en tiempos de crisis:** Ante la situación de Spartacus de no saber por qué vivir luego de la muerte de Sura, opta por aceptar su destino y entregarse a los dioses. Lo materializa enfrentando solo a los seis prisioneros en la arena. Cuando queda solo un prisionero a su merced, decide matarlo para cortar con su pasado. Estas decisiones describen a un Spartacus que logra superar su pasado y confía en su futuro.
- E. **Relaciones con otros personajes:** Con Batiato, Spartacus sigue confiando en él tras la muerte de Sura. Batiato lo intenta convencer de dejar el pasado atrás y concentrarse en el futuro. Ello con el fin de convertirlo en el mejor gladiador y con eso subir su propio status social. Le hace recordar además de que es su amo cuando le hace la propuesta de la interpretación de un romano en la arena. Se enfrentan por la muerte de Gnaeo debido al costo económico que representaba para Batiato y este le reafirma que es un esclavo. Así, se mantiene la relación utilitaria de Batiato con Spartacus de manera cordial pero llegando a límites en los enfrentamientos mencionados. Esta relación le sirve a Spartacus para recordar su posición como esclavo y gladiador. Con Crixo ocurre que a este le desagrada la idea de que Spartacus sea campeón. Reminiscencia de la rivalidad que mantiene con él y además sentimiento de envidia. Se enfrenta con él por la muerte de Gnaeo, ya que lo considera una deslealtad a la hermandad de gladiadores. En esta relación se refuerza la posición de Spartacus como gladiador.

Con Ilithia, esta no interactúa directamente con Spartacus pero lo quiere ver perder en la arena y se desconcierta con su victoria. Este desprecio puede estar relacionado a que es la mujer de Glabro, principal enemigo de Spartacus. Es una relación parecida a la mantenida antes con Lucrecia, aunque ahora esta tiene una percepción distinta del tracio debido a que reconoce el valor que le significa a su marido Batiato. Con Varro,

este lo acompaña en su duelo y lo hace recapacitar para que siga con su vida. Le hace recordar además de que es un esclavo. Es una relación de apoyo amical hacia Spartacus que refuerza su posición como esclavo pero a la vez lo empuja a seguir adelante. Con Pietros, Spartacus trata de ayudarlo frente a Gnaeo pero es rechazado. Termina desconcertado por su suicidio y se venga con Gnaeo. Esta relación describe el lado solidario de Spartacus con los débiles. Finalmente, con Doctore pasa que este lo encara por su intento de huida pero Spartacus no le da importancia. Por su lado, Doctore no lo delata. Así se ve que Spartacus no le teme a su autoridad y a la vez Doctore le sigue manteniendo afecto.

- F. Inmersión en el interior:** En primer lugar, expresa sentirse culpable de la muerte de Sura al no seguir su advertencia. Ello denota su angustia interna. Presenta un deseo de venganza frente a quienes mataron a Sura y contra Glabro. Luego, juega con el cuchillo que le robó al hijo del magistrado y se queda mirándolo, como si estuviera considerando la idea del suicidio. No le da importancia a la amenaza de Doctore de delatarlo por su intento de huida, lo que denota su falta de miedo a la muerte o incluso su anhelo a esta. Lo mismo se denota del hecho de que no le importe que los guardias lo descubran con el cuchillo. Le afecta ver el encuentro de Varro con su esposa en el *ludus*, lo que muestra su sufrimiento por la pérdida de Sura. Rechaza vestir de romano en una lucha en contra de tracios, lo cual evidencia un sentimiento de pertenencia a su pueblo. Lloro con el recuerdo de Sura, demostrando su sufrimiento por la pérdida así como su sensibilidad. Arroja a Gnaeo de un precipicio cuando este se burla de Pietros tras su muerte, lo que exterioriza su lado impulsivo en lo que parecía que solo iba a ser una golpiza. Respeta el valor de la vida de todo hombre, defiende la de Pietros frente a Batiato. Rechaza el mundo de gladiadores al negar su nombre romano y no creer en la hermandad de gladiadores. Expresamente deja de lado su escepticismo por los dioses y los termina por aceptar, aceptando de paso su destino. Esa aceptación del destino se manifiesta cuando se mantiene inmóvil en la arena esperando que le tiren una lanza que no lo termina matando o previamente cuando se arriesga a darle su cuchillo a Batiato. Se ve a sí mismo en el último prisionero vivo en la arena y lo asesina, mostrando un corte definitivo con su pasado. Finalmente, se llama por

primera vez a sí mismo como Spartacus, lo cual demuestra la asunción de su nueva identidad. Previamente siempre había negado expresamente ese nombre.

- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de estar desorientado por la muerte de su esposa a ser un gladiador convencido. Es el corte con su pasado y la aceptación de su destino, en lo que podría traducirse también en la capacidad de superación de las adversidades.
- H. Desarrollo de escenarios:** En el cuarto de Spartacus aparecen velas en una mesa como símbolo de su luto. Una manifestación más del sufrimiento por su pérdida.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente psicológico. Este vendría a ser la pérdida de una razón para vivir, que hasta ese momento había sido reunirse con su esposa. Spartacus se encuentra en un estado de resignación que lo ha desenfocado de su papel de gladiador y lo lleva a una actitud rebelde frente a su amo que le pueda costar la vida.
- B. Enfrentamiento:** Es en contra de la angustia que siente por la pérdida de Sura y su inseguridad ante lo que sigue para él. Ese dolor provoca que la idea del suicidio lo persiga o que pierda el control al matar por ejemplo a Gnaeo. Asimismo, que se enfrente a Batiato al desafiar su posición como amo.
- C. Actividad:** Es principalmente mental ya que recuerda las enseñanzas de Sura acerca de la aceptación del destino de uno y se presta a hacerle caso. Además, le pone una prueba a su destino pidiéndole a Batiato que le deje enfrentar a los seis prisioneros tracios solo.
- D. Moralidad:** Se ve como irreprochable con matices y licencias. Ello debido a que destaca su sed de justicia por proteger al débil, evidenciado en las veces que trata de salvar a Pietros del abuso de Gnaeo. Es buen compañero ya que se preocupa por el

dinero perdido de Varro en apuestas. Sin embargo, hace un uso excesivo de la violencia, matando a Gnaeo. Asimismo, puede considerársele cruel por ejecutar al último de prisionero tracio que ya se encontraba inválido.

- E. Reacción provocada:** Es el reconocimiento de la multitud y de Batiato por asumir finalmente su papel de gladiador en la arena. Al vencer la prueba que el mismo se puso combatiendo a los prisioneros solo y no dejando a ninguno con vida es que termina aceptando su destino. La multitud corea su nombre mientras que el reconocimiento de Batiato queda evidenciado en la forma efusiva en que responde a su saludo con la mano alzada a la distancia.
- F. Meta:** Es de tipo trascendental ya que busca alcanzar una razón para vivir. Ello implica poder superar su estado de resignación y aceptar su realidad para sobrevivir.

Capítulo: 12

Título: “Revelaciones”

Resumen: Spartacus se enfrenta en la arena contra Solonio, rival lanista de Batiato, por ser este último el supuesto asesino del magistrado y lo vence. Batiato premia a Ashur por su actuar en el plan para inculpar a Solonio. Spartacus le revela a la esclava Mira su descubrimiento sobre la autoría de Batiato en la muerte de Sura. Luego, visita a Batiato con la intención de matarlo pero se detiene al descubrir la presencia de Aurelia, viuda de Varro, a quien Spartacus se vio forzado a asesinar. Batiato recibe a Glabro y a Ilithia en su casa. El legado hace luchar a Spartacus contra sus hombres y el tracio los vence. Finalmente, le pide arrodillarse ante él como condición del patrocinio y lo hace. Ashur se pone a tocar a Naevia en frente de Crixo y este se abalanza contra él. Detienen la pelea y Ashur denuncia la relación que tienen ambos. Lucrecia golpea a Naevia ya que esta tenía al galo como amante. Glabro pretende quitarle el patrocinio a Batiato por el disturbio pero este lo chantajea con revelar que Ilithia mató a la prima del senador Craso. Glabro le concede el patrocinio y deja a Ilithia en su casa. Batiato manda a azotar a Crixo y anuncia

el endurecimiento de las condiciones para sus esclavos. Naevia es llevada fuera de la casa de Batiato. Spartacus propone hacer una rebelión violenta a los hermanos Agron y Duro.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Spartacus habla de manera educada. En esta ocasión, hace uso del subtexto ya que acusa a Batiato de la muerte de Sura indirectamente cuando conversa con el mismo. Ello denota su ingenio así como su intención oculta de asesinarlo. Asimismo, lo utiliza cuando le manifiesta a los hermanos Agron y Duro su intención de huir.
- B. Apariencia externa:** Continúa fornido con cabello corto y barba. Su principal atuendo sigue siendo el taparrabos con correa y las sandalias. Al inicio, durante la pelea contra Solonio, porta una armadura constituida de hombreras de metal, mallas de metal en los brazos, falda con gran cinturón, canilleras de metal y botas. Para su entrenamiento en el *ludus*, lleva el atuendo habitual pero ahora con mayor protección ya que se le incorporan hombreras de cuero y canilleras de cuero sobre las botas. Esos atuendos dan luz de la encumbrada posición de Spartacus como gladiador, sin dejar de ser un esclavo como hace recordar su atuendo habitual inamovible.
- C. Metonimia:** No hay metonimia en este capítulo. En las distintas partes del capítulo, no llega a ver un objeto o fenómeno que se asocie directamente con Spartacus, como en casos anteriores.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Cuando tiene la oportunidad de matar a Batiato, decide no hacerlo para evitar causar un daño a la viuda de Varro, Aurelia, en una posible represalia. Ello es muestra de su sentimiento de solidaridad con su amigo Varro, que supera el odio por Batiato. Luego, ante el endurecimiento de las condiciones en el *ludus*, decide realizar una rebelión violenta. Ya no basta con matar a Batiato sino que se tiene que matar a todo romano que sea un obstáculo en esa casa. Esto se lo manifiesta a los hermanos Agron y Duro. Este razonamiento de Spartacus puede inferirse en que ante el empeoramiento de la situación para todos los esclavos

en esa casa, incluido Crixo, su rebelión puede tener adherentes. Muestra con ello una actitud sagaz de encontrar la oportunidad ante la amenaza.

- E. Relaciones con otros personajes:** Con Doctore, se mantiene cordial y este le recuerda a Spartacus su posición como esclavo. Con Batiato, se ha vuelto su mayor enemigo al descubrir que causó la muerte de Sura y por lo tanto busca su muerte. Batiato lo siente extraño pero lo sigue viendo como su principal fortuna. Spartacus considera que es un ser egoísta. Esta relación representa el quiebre de Spartacus con el mundo romano ya que se ve defraudado por este. Con la esclava Mira, hay afecto mutuo pero no lo suficiente como para que Spartacus no la ponga en peligro en su plan de venganza inicial. Ello muestra que para Spartacus la única mujer sigue siendo Sura. Asimismo, ella funge de consejera al tratar de disuadirlo de matar a Batiato debido a las represalias consecuentes. La negativa de Spartacus de escucharla demuestra su egoísmo. Con Crixo, este lo ve como un rival y quiere recobrar la posición que Spartacus le arrebató. Por su lado, Spartacus no le da importancia ya que difiere con él en su concepción sobre los gladiadores. Además, siente compasión al verlo sufrir en el azotamiento. Esta relación muestra ese quiebre de Spartacus con el mundo romano y por otro lado da muestra de su sensibilidad y empatía por los suyos. Con Aurelia, la viuda de Varro, existe un sentimiento de preocupación hacia esta por ser la viuda de su amigo. Spartacus le advierte sobre Batiato y le pide que se vaya de su casa. Ella más bien lo rechaza por ser quien mató a su esposo. En la relación se muestra el gran afecto que siente Spartacus por su amigo Varro y lo que la amistad significa para él. Finalmente, con Glabro hay todavía una enemistad mutua. Glabro busca minimizarlo cada vez que puede. Por su lado, Spartacus no se rinde ante sus soldados cuando estos lo van venciendo para no darle el gusto. Sin embargo, es capaz también de controlar su ira hacia él. En esa relación se ve que el recuerdo por lo que le hizo Glabro sigue latente pero a la vez Spartacus es capaz de controlar ese odio, en un acto de sensatez.
- F. Inmersión en el interior:** Spartacus rechaza su nombre expresamente cuando habla con Mira, lo cual es un corte con el mundo romano. Golpea vehementemente una estructura de madera, siendo una manera de expresar su furia por el asesinato de Sura.

Expresa que no hay gloria en la arena en su conversación con Crixo, lo cual es otra muestra de corte con el mundo romano. Cuando visita a Batiato, mira la espada del guardia primero y luego un cuchillo para frutas, denotando su intención de matar a Batiato en ese momento. No responde ante una burla de Glabro, lo cual muestra autocontrol y sensatez. Asimismo, llega a arrodillarse ante Glabro, otra muestra de su autocontrol y sensatez. Por último, llora ante el azotamiento de Crixo, muestra de su compasión y sensibilidad.

- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de querer asesinar individualmente a Batiato para concretar su venganza a querer realizar una rebelión masiva en el *ludus*. Este cambio significa una transformación en su manera de hacer las cosas ya que deja de pensar en acciones individuales para pasar a pensar en el trabajo colectivo.
- H. Desarrollo de escenarios:** No se perciben cambios en su celda. Sin embargo, al final es confinado a una celda común con los demás gladiadores, símbolo del endurecimiento de condiciones para todos ellos.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Eminentemente físico ya que se trata de vengarse de Batiato por asesinar a Sura. Está presente desde el inicio con el conocimiento de Spartacus acerca de la autoría de Batiato en la muerte de su esposa, gracias a la confesión de su secuaz Aulo. Asimismo, está presente en la intención expuesta de Spartacus de poder tener una audiencia con Batiato y así tener la oportunidad de matarlo. Finalmente, su intención se ve también develada con lo que le dice a Solonio de que pronto Batiato lo seguirá en la muerte. Este conflicto hace que Spartacus se desoriente una vez más de su rol como gladiador.
- B. Enfrentamiento:** Se debe enfrentar a un miedo por la posibilidad de que maten a Aurelia como represalia. Ni siquiera es al peligro por su propia muerte ya que eso no lo perturba ni a la posibilidad de que maten a los demás esclavos como represalia. Aurelia es la viuda de Varro, a quien mató sin tener opción, y por lo tanto le tiene una

especial consideración. Además, se enfrenta al odio de ella ya que lo ve como el asesino de su esposo y por ello no le hace caso cuando le pide dejar la casa de Batiato.

- C. Actividad:** Es mental ya que descarta la posibilidad de matar directamente a Batiato tras descubrir la presencia de Aurelia en la casa como esclava. Luego intenta convencer a Aurelia de irse de la casa de este pero fracasa. Finalmente, percibe la idea de hacer una rebelión violenta en el *ludus* matando a todos los romanos, tras el endurecimiento de las condiciones en general producto del patrocinio de Glabro.
- D. Moralidad:** Es compleja ya que es egoísta al no interesarle la posibilidad de que maten a los demás esclavos en su venganza. Por otro lado, es solidario por querer proteger a la viuda de Varro y preocuparse por sus hijos. Asimismo, es compasivo con el sufrimiento de Crixo en su azotamiento.
- E. Reacción provocada:** Es de reconocimiento ya que cuenta con la aprobación y apoyo en su intención de huir por parte de los hermanos Agron y Duro, tras inferirla en la celda que comparten.
- F. Meta:** Es el éxito en su venganza consiguiendo la muerte de Batiato, lo cual le traería tranquilidad por la afrenta que le hizo mintiéndole y matando a su amada.

Capítulo: 13

Título: “Mátenlos a todos”

Resumen: Spartacus trata de conseguir gladiadores para sumarse a la rebelión y se percata de que varios aun le son leales a Crixo por lo que necesita del apoyo de este para sumar sus fuerzas. Lucrecia le propone a Batiato un combate a muerte de exhibición entre Spartacus y Crixo durante la celebración del patrocinio de Glabro. Batiato se lo cuenta a Spartacus. Este le pide que a Crixo se le permita entrenar para tener una pelea más equilibrada. Crixo se niega a sumarse a la rebelión. Ashur le consigue a Batiato un veneno para debilitar a Crixo durante su pelea y Spartacus se entera de ello. El día de la

celebración, Crixo y Spartacus se enfrentan en el *ludus* mientras que Batiato y los invitados observan desde el balcón. Spartacus le revela a Crixo que Batiato lo envenenó y este accede a apoyarlo, poniendo su escudo como plataforma para que Spartacus salte hasta el balcón. Los gladiadores se enfrentan a los soldados de Glabro en el *ludus* y luego entran a la casa y matan a guardias e invitados. Ilithia huye de la casa, ordenando a sus hombres sellar la puerta de salida. Crixo acuchilla a Lucrecia y mata a su hijo por nacer. Spartacus encara a Batiato por la muerte de su esposa y lo mata. Finalmente, Spartacus da un discurso a gladiadores y esclavos invitándolos a luchar contra Roma.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Spartacus usa el habla principalmente como una herramienta. Lo hace para elaborar su plan de rebelión, a través del convencimiento de personas o para conseguir cosas de manera oculta. Asimismo, al final del capítulo usa por primera vez el recurso del discurso y se dirige a gladiadores y esclavos con el fin de sumarlos a su causa libertaria. Este da pista de su nuevo rol como líder.
- B. Apariencia externa:** Spartacus se mantiene fornido con pelo corto y barba. Para el uso casual en el *ludus* y la casa de Batiato, continúa usando el taparrabos con correa y sandalias, pero incorpora esta vez brazaletes y grilletes en las manos. Ello es símbolo de las nuevas condiciones de seguridad impuestas con el patrocinio de Glabro. Para entrenar, continúa portando taparrabos, correa, brazaletes, botas de cuero con canilleras y hombreras. Finalmente, para la pelea de exhibición que tiene con Crixo en la celebración, usa taparrabos, una gran correa, brazaletes y botas de cuero con canilleras.
- C. Metonimia:** Una vez más no hay metonimia en este capítulo. No se llega a encontrar a un objeto que tenga una relación significativa con Spartacus.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Ante la falta de apoyo de gladiadores para la causa, Spartacus decide recurrir a Crixo, su rival. Ello es una muestra de inteligencia por encima de las emociones. Luego, en la pelea final con Crixo, cuando ha llegado el

momento de iniciar la rebelión debido a que la puerta de la casa ya está abierta, intenta una vez más de convencerlo de unírsele en vez de matarlo. Esto muestra de nuevo inteligencia por el apoyo que podría significar Crixo a la rebelión pero a la vez misericordia al decidir contar con él y no liquidarlo.

E. Relaciones con otros personajes: Con los hermanos Agron y Duro hay confianza mutua ya que Spartacus planea con ellos la revuelta. Detiene sus intenciones violentas contra Doctore, remarcando su posición de líder y consolidando la idea de no atacar a esclavos. Con Batiato, hay una relación externamente cordial. Spartacus lo ve como el enemigo a vencer y Batiato como su herramienta para el ascenso social. Esta relación demuestra su sentimiento de venganza. A Mira la ve como aliada y le tiene confianza ya que le pide cumplir una función dentro de su plan. Ella siente afecto por él y Spartacus le termina correspondiendo. Queda evidenciado en el pedido aceptado de acostarse con él a cambio de abrir la puerta de la casa de Batiato durante la celebración. Esta relación busca explorar su lado afectivo con las mujeres y su posición como objeto de atracción. Con Doctore, este ve a Spartacus como un obstáculo en la consolidación de la casa de Batiato. Spartacus lo tiene en consideración ya que pide expresamente que no lo maten durante la rebelión pero a la vez no le da la confianza para contarle su plan. Esta relación demuestra el aprecio de Spartacus por cualquier esclavo, incluso rival.

Con Crixo, hay una relación respetuosa ya que ambos reconocen tener objetivos dignos aunque puedan colisionar. En el caso de Spartacus, la venganza por Sura y en el de Crixo, encontrar a Naevia. Tanto es así que Crixo se niega inicialmente a unírsele porque considera que perseguido por los romanos no podría encontrarla. El grado de respeto entre ambos llega al punto de jurarse cumplir el objetivo del otro en caso de su derrota en la pelea final. Spartacus le tiene empatía ya que trata de convencerlo hasta el final. Crixo, ante la revelación de que en la casa de Batiato ya no hay espacio para él, otorga su confianza a Spartacus y lo reconoce como su líder. Esta relación cobra especial importancia en este capítulo ya que significa la alianza capaz de realizar la rebelión. Para Spartacus, significa superar rivalidades con alguien en busca de un bien común, a través del reconocimiento de sus objetivos y necesidades. Lo

lleva a una nueva capacidad de consenso. Con Aurelia, Spartacus busca protegerla advirtiéndole sutilmente sobre la rebelión. Esto denota su solidaridad y amistad. Busca ganar su favor al revelarle que Numerio ordenó la muerte de Varro. Por su lado, ella no le cree y desea su muerte. Spartacus la tranquiliza cuando pierde el control matando a Numerio, manifestando así su compasión.

- F. Inmersión en el interior:** Spartacus le pide a Batiato que Crixo entrene antes de su pelea con él para así tener la oportunidad de hablarle sobre la rebelión. Esto es una muestra de su ingenio ya que Crixo se encontraba aislado de los demás en su celda. Asimismo, le pide a Batiato poder pasar una noche con Mira para tener así la oportunidad de hablarle también de la rebelión. Otra muestra de ingenio ya que con las medidas de seguridad imperantes no lo habría podido lograr de otra forma. Manda a callar a Agron y Duro cuando discuten temas de la rebelión en voz alta en pleno *ludus*, lo cual lo perfila como precavido. Luego, en su discurso final, critica a la muerte por motivo del deporte. Esta declaración frontal en contra de la lucha de gladiadores, realza el valor de la vida del esclavo, hecho inédito hasta ese momento. De igual manera, significa un corte con Roma. En ese mismo discurso, les dice a los esclavos que son dueños de sus destinos. Se aleja así de la anterior idea de aceptación (o resignación) del destino que a uno le toca y abre paso a la autodeterminación, al ideal de libertad. Finalmente, invita a los esclavos a unírsele a luchar contra Roma. Ello demuestra su intención de propagar la rebelión fuera de la casa de Batiato y su representación de Roma como enemiga de la libertad de los esclavos.
- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de buscar venganza por la muerte de su esposa a buscar enfrentar a Roma para liberar a los esclavos. Deja atrás un objetivo individual para tomar uno colectivo. Asimismo, abraza el ideal de libertad.
- H. Desarrollo de escenarios:** Spartacus hace uso de varios espacios. Por ejemplo, su celda la usa como lugar de encuentro con Mira para pedirle su ayuda en su plan, usando la excusa de que viene a tener relaciones con él. Sin embargo, no existe una modificación del espacio o la presencia de nuevos elementos que aporten nueva información. Se podría mencionar que Spartacus sigue conservando efectivamente su

celda personal con el patrocinio de Glabro, lo que significa que mantiene sus privilegios como campeón. Asimismo, la escena final con todos los esclavos y gladiadores abandonando la casa de Batiato en grupo da una muestra de su condición de hombres libres, al salir por su cuenta de las paredes que los apresaban.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente físico que es llevar a cabo una rebelión de gladiadores en la casa de Batiato. El conflicto ya está presente desde el final del capítulo anterior, cuando las nuevas circunstancias en la casa de Batiato no dejan otra opción para la venganza de Spartacus. En el inicio de este capítulo el plan ya está en marcha para resolver el conflicto. Es físico ya que comprende el dominio físico de la casa de Batiato, desplazando a los romanos que los controlan y que a su vez opondrán resistencia.
- B. Enfrentamiento:** Se da en contra de las dudas e inseguridades de otros, en este caso la resistencia de Crixo y sus gladiadores a sumarse al plan. Esta resistencia se da por su rivalidad con Crixo, por miedo a las consecuencias, por la falta de consenso acerca de su liderazgo entre los seguidores de Crixo o por objetivos que se cruzan como el de Crixo por obtener su libertad legalmente para salvar a Naevia. También enfrenta en menor medida obstáculos físicos como la reclusión de Crixo, la inaccesibilidad de los gladiadores a los asistentes de la fiesta por las medidas de seguridad de Glabro o la defensa armada de los guardias y de Doctore.
- C. Actividad:** Es principalmente mental al primero tratar de convencer a los demás gladiadores de unírsele a su causa. Luego, proponiéndose convencer a Crixo para así sumar a los seguidores de este a la rebelión. Accediendo a hablar con este gracias a su ingenio al pedirle a Batiato de que lo deje entrenar para que así este apto para la pelea de exhibición. Tratando de convencer a Crixo de sumarse a su plan primero con la empatía al contarle que Batiato mató a su esposa y con su compañerismo al ofrecerle su ayuda para encontrar a Naevia. Luego, con la indignación de este al revelarle durante su pelea que Batiato lo envenenó para verlo perder. En paralelo se

encarga de que los gladiadores tengan acceso a la villa con lo siguiente. Logrando acceder a Mira tras pedirle a Batiato su permiso para pasar la noche con ella y luego convenciendo con su empatía a esta de abrir durante la rebelión las puertas que conectan la villa con el *ludus*. El resto de su actividad será física, basada en combatir a los guardias hasta llegar a Batiato.

- D. Moralidad:** Es compleja ya que no tiene problemas con matar a romanos inocentes para realizar su rebelión y provocar el suficiente caos en Cápua para cubrir la huida. Por el otro lado, busca proteger a los esclavos en general durante la rebelión, creando un doble estándar entre romano y esclavo. Busca proteger a la viuda de su amigo y la calma cuando esta pierde el control en la rebelión, demostrando su compasión. Asimismo, sostiene un sentimiento de justicia de ojo por ojo, expresado en su discurso y usado para justificar su venganza en contra de Batiato.
- E. Reacción provocada:** Es el reconocimiento debido a que obtiene la adherencia de varios gladiadores a su plan. Asimismo, obtiene finalmente el apoyo de Crixo y su reconocimiento como líder, tal cual se lo manifiesta a Doctore. Por último, obtiene el reconocimiento de todos los gladiadores y esclavos cuando toman la casa de Batiato, evidenciado en el clamor producido tras su discurso final.
- F. Meta:** Es conseguir un triunfo, materializado en tomar la casa de Batiato y acabar con la vida de este. Efectuando este acto es que obtendrá la tranquilidad que busca por el asesinato de Sura, como se lo expresa a Mira.

Temporada: 2

Capítulo: 1

Título: “Fugitivus”

Resumen: En Roma, Glabro es enviado por su suegro, el senador Albino, a reprimir a Spartacus en Cápua. Spartacus le da dinero a Aurelia para escapar de la República con su

hijo. Luego, junto a Crixo, Agron y los demás atacan un prostíbulo en búsqueda de Trebio, esclavista que negoció la venta de Naevia. Este le revela a Crixo de que Naevia fue vendida a señores del sur. Asimismo, le informa que Roma ha enviado tropas al mando de Glabro para reprimirlos. Glabro se instala con Ilithia en la antigua casa de Batiato y encuentran viva a Lucrecia. Doctore aparece donde los rebeldes y les revela que Glabro dará un discurso en la plaza. Crixo y Spartacus difieren ya que uno propone ir al sur por Naevia y el otro quedarse y enfrentar a Glabro. Spartacus va encubierto a presenciar el discurso de Glabro. En este, Glabro presenta primero a Lucrecia como símbolo de resistencia contra Spartacus. Después, presenta a una malherida Aurelia. Spartacus ataca a Glabro y se enfrasca en una pelea contra sus hombres. Aparecen Crixo, Agron y los demás rebeldes a ayudarlo. Rescatan a Aurelia y huyen. Aurelia, en su lecho de muerte, le pide a Spartacus alejarse de su hijo para que no tenga el mismo destino que sus padres. Agron propone ir a atacar a Glabro pero Spartacus lo detiene y ordena ir al sur a buscar a Naevia.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Se ve que Spartacus utiliza la herramienta del discurso para dirigirse a sus hombres dos veces. Primero, cuando los trata de convencer de enfrentar a Glabro ante la llegada de este y al final cuando propone formar un ejército de esclavos y enfrentar a Roma. Así se perfila como líder. Asimismo, usa metáforas como cuando se refiere al vínculo entre madre e hijo al hablar con Aurelia.
- B. Apariencia externa:** Spartacus sigue siendo fornido con pelo corto y barba. Solo han pasado semanas desde la toma de la casa de Batiato así que es muy pronto para ver si Spartacus decide regresar a su apariencia inicial de cabello y barba largos, como símbolo de corte con el mundo romano. Su vestimenta como rebelde consta de botas, taparrabos, correa, brazaletes de metal y capa roja, lo cual no dista mucho de la ropa que usaba cuando era gladiador. Sigue habiendo una gran exposición del cuerpo que también se daba en su vestimenta como guerrero tracio. Por lo tanto, ahora como rebelde sigue la línea de vestimenta que ha estado teniendo y no pasa a una ropa más cubierta como la que usan los militares romanos, en una posible diferenciación con

estos. La capa roja está al servicio de lo que Spartacus necesite ya que la usa para cubrirse y pasar desapercibido en el mitin de Glabro o se la quita cuando funge de carnada en la emboscada inicial de los soldados romanos, teniendo así mayor movilidad. Al final del capítulo porta una correa que le atraviesa el torso, como parte de su vestimenta como rebelde.

- C. Metonimia:** No aparece de nuevo metonimia en este capítulo. A través del capítulo, no llega a ver un objeto o fenómeno que pueda relacionarse con Spartacus de alguna forma.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Ante las posiciones contrarias de Crixo y de Mira acerca de su plan de ir a combatir a Glabro, Spartacus decide ir solo a confrontarlo. Ello denota ese impulso que tiene por la venganza y que no le permite hacer caso a consejos razonables. Luego, cuando Agron llama a combatir a Glabro después de la muerte de Aurelia, Spartacus da la orden de ir al sur con Crixo. Ese momento es bien intenso para Spartacus por la muerte de la viuda de Varro y por cómo esta lo señala a él como culpable. Sin embargo, Spartacus supera el impulso vengativo y adopta el objetivo más racional de formar un ejército para tener posibilidades reales de enfrentar a los romanos. Una decisión que lo muestra como un líder pensante.
- E. Relaciones con otros personajes:** Primero, con Agron se puede ver que es su principal aliado entre los gladiadores. Comparte su odio por los romanos y a veces se extralimita, haciendo que Spartacus lo controle. Ocurre cuando Agron está rematando a un jinete romano en la emboscada y cuando quiere liquidar a un moribundo Trebio antes que este de su testimonio a Crixo. Ello muestra el lado sensato de Spartacus. Agron le es leal y sigue sus órdenes, reforzando así su posición como líder. Está en contra de ayudar a Crixo lo cual permite que Spartacus haga valer su juramento al enfrentarlo y demostrar su firmeza. Spartacus le pide controlar su rivalidad con los galos, manifestando así su lado conciliador y de líder. Además, detiene a Agron cuando propone ir a atacar a Glabro, mostrando así su lado pensante como se ha mencionado atrás. Con Glabro, Spartacus lo quiere matar para vengarse. Por su lado, Glabro ya no le da importancia. Asimismo, cuando le toca enfrentarlo, lo subestima.

Esta relación es el motor de la acción de Spartacus ya que manifiesta su afán de venganza.

Con los galos presentes en sus filas rebeldes, ocurre que estos hombres le son leales a Crixo y resienten el liderazgo de Spartacus. Este último les ordena repartir la comida aunque se manifiesten reacios a hacerlo, demostrando su sentido de justicia y su posición de líder. La enemistad es tal que se quejan luego con Crixo por tal orden. La relación denota la falta de llegada aún de Spartacus con todo el colectivo rebelde. Con Mira se ve que son pareja ya que comparten cuarto y tienen relaciones sexuales. Mira se preocupa por él y le cura las heridas. Funge como su consejera y lo trata de llevar hacia la razón, cuestionando porque no se dirigen al desierto en vez de permanecer en la resguardada Cápua. Asimismo, tratando de convencerlo de no enfrentar a Glabro y partir en cambio con Crixo hacia el sur. No teme en reprobarlo por irse a enfrentar a Glabro solo. Esta relación es de ayuda y denuncia de sus defectos de mal líder. Con Crixo existe una relación respetuosa. Ambos se reconocen como líderes. Spartacus se preocupa por él ya que le recomienda no ir a la ciudad. Lo ayuda en su búsqueda de Naevia para cumplir con su juramento. Con la aparición de Glabro, Crixo intenta que recapacite en que no pueden hacerle frente. Llega incluso a golpearlo para reprobar su acción de ir a buscarlo solo. Esta relación es de ayuda también y funge como recordatorio de la inviabilidad de la venganza contra Glabro.

Con Doctore, Spartacus se preocupa por él ya que pregunta por su paradero y le duele que no los quiera ver. Doctore se aleja de Spartacus por acabar con la casa de Batiato y con ello derrumbar su mundo. La relación muestra la lealtad de Spartacus a sus amigos pasados. Finalmente, con Aurelia existe una relación amigable. Spartacus le da dinero para que escape con su hijo, demostrando bondad. Al mismo tiempo, muestra solidaridad ya que la quiere alejar de su plan violento de acabar con Glabro. Aurelia es agradecida con Spartacus. Cuando se muestra a Aurelia malherida por los romanos, Spartacus se conmueve, denotando compasión. Con el pedido que le hace a Spartacus de alejarse de su hijo cuando está en su lecho de muerte, se refuerza la idea de Spartacus como peligro para quien lo acompañe hasta ese momento. Ese suceso hace recapacitar a Spartacus de abandonar su venganza impulsiva.

- F. Inmersión en el interior:** Spartacus deja marcado el nombre de Glabro en un soldado romano muerto tras la embocada, lo que denota ingenio ya que el mensaje llegará a este y puede provocar su llegada a Cápua. Les dice a sus hombres que la llegada de los soldados de Glabro es una oportunidad para atacar a Roma pero en realidad solo piensa en matar a Glabro. Esta táctica argumentativa revela astucia. Spartacus va solo a ver el discurso de Glabro, lo cual es muestra de terquedad ante las advertencias y a la vez temeridad. Ataca a Glabro en plena plaza, disminuido considerablemente en número. Ello muestra una falta de control de sus impulsos. Considera a la unidad como requisito para la fortaleza y lo manifiesta en su discurso, además de hacerlo al decidir acompañar a Crixo para no separar fuerzas. Vuelve a realzar el ideal de libertad al prometer liberar a todos los esclavos en su discurso, ideal que parecía olvidado con su ofuscación por la venganza.
- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de querer vengarse inmediatamente de Glabro a buscar formar un ejército para combatir a Roma y liberar a los esclavos. Con esto hay una superación de su egoísmo y ceguera por venganza para dar paso a la racionalidad. Asimismo, Spartacus asume así realmente su rol de líder responsable con el objetivo claro de la liberación de los esclavos.
- H. Desarrollo de escenarios:** Hay un sector de la cloaca en la que se esconden que es usada como cuarto personal, donde habitan Spartacus y Mira. Es separada del exterior con una cortina. Cuenta con velas para la iluminación en mesitas. Tiene además una cama con sábanas. Este espacio demuestra la privacidad que goza y valora Spartacus con respecto a sus hombres.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Eminentemente físico. Es vengarse de Glabro por lo que le hizo. Ello significa conseguir su muerte. Se encuentra presente desde el inicio por las acciones de Spartacus para atraer a Glabro a Cápua. Tiene también una dimensión psicológica debido a que Spartacus siente una angustia por el hecho de que el hombre que los condenó a él y a su esposa a la esclavitud sigue con vida.

- B. Enfrentamiento:** Contra las dudas de otros, en este caso de Crixo y de Mira acerca de la viabilidad del plan. Le recuerdan que no cuentan con los hombres suficientes para hacerle frente y las represalias que podrían traerles el hecho de matarlo. También se enfrenta a sí mismo, ya que tiene una sed incontrolable de venganza que no le permite medir las consecuencias y discernir si es el momento adecuado para llevar a cabo su venganza. Por último, enfrenta un peligro físico que viene a ser las fuerzas superiores de Glabro que no le permiten acceder a él.
- C. Actividad:** Es más del tipo mental ya que busca atraer a Glabro a Cápua dejando marcas con su nombre en los soldados romanos muertos, retiene a los rebeldes en Cápua para esperar su llegada, intenta desanimar a Crixo de ir al sur a buscar a Naevia para no alejarse de Glabro, trata de convencer a los rebeldes de que es el momento de enfrentar a Roma para así guiarlos contra Glabro y finalmente le miente a Mira acerca de no ir a buscar a Glabro y más bien va solo y encubierto a ver a Glabro a la ciudad. La actividad en resumen consta de atraer a Glabro a Cápua y estar presente para el enfrentamiento.
- D. Moralidad:** Es compleja debido a que el odio por Glabro y su sed de venganza hacen que ponga en riesgo la vida de los demás esclavos irresponsablemente, mostrando egoísmo. Por otro lado, es justo ya que pide repartir la comida entre todos. Es solidario ya que se preocupa por la viuda de su amigo y la ayuda a escapar. Es honrado ya que respeta el juramento que le hizo a Crixo de ayudarlo a encontrar a Naevia y asimismo es buen compañero con él, animándolo en la búsqueda.
- E. Reacción provocada:** Es el rechazo de su plan por parte de Crixo y de Mira, lo cual no influye mucho en él. Mira lo califica de irracional e impulsivo, comparándolo con un niño. Crixo por su lado llega a golpearlo como reprimenda y sostiene que su objetivo colisiona con su búsqueda de rescatar a Naevia. Todo ocurre tras el intento fallido de Spartacus de atacar a Glabro en la plaza, tras lo cual fue rescatado por Crixo y los demás gladiadores.

F. **Meta:** Es lograr un triunfo personal al conseguir la muerte de Glabro. Con ello también está implicado poder conseguir la tranquilidad perdida tras la muerte de Sura.

Capítulo: 2

Título: “Un lugar en este mundo”

Resumen: Doctore busca su muerte en las fosas, un espacio de pelea clandestino. Recuerda como el papá de Batiato le enseñó a buscar su propósito y lo terminó encontrando en pelear por el honor de la casa de este. Glabro decide recurrir a Sepio para enfrentar a Spartacus y acepta el pedido de Lucrecia de hacer un ritual para ganar el favor de los dioses en su misión. Spartacus y los rebeldes atacan una mansión romana y liberan a sus esclavos. Uno de los esclavos recién liberados, Tiberio, intenta asesinar a Spartacus. Este frustra el ataque y le perdona la vida. Glabro se reúne con Sepio y no llegan a un acuerdo para unir fuerzas. Lucrecia sacrifica una cabra para obtener el favor de los dioses. Doctore está a punto de ser matado en la fosa y es rescatado por un encapuchado. Unos exploradores romanos se acercan a la mansión capturada y Spartacus propone que Tiberio los eluda haciéndose pasar como cuidador de la casa de su amo, ante la ausencia de este. El plan fracasa y los rebeldes se enfrentan a los exploradores. Tiberio defiende a Spartacus de un explorador y confiesa que se percató de que estos habían descubierto su mentira. Spartacus lo felicita y Tiberio pide ser llamado Nasir, su nombre original. Ashur aparece en la casa de Glabro con Doctore como prisionero y Lucrecia lo toma como un favor de los dioses.

Elementos dramáticos del personaje:

A. **Dialecto:** Spartacus continúa usando el recurso del discurso que lo caracteriza como líder y se dirige en dos ocasiones a los esclavos recién liberados para alentarlos a unírseles en su lucha contra Roma. Transmite sentimientos de cariño a través del habla pero sin llegar a ser directo ya que utiliza metáforas. Es la forma en que se expresa con Mira. Ello lo dota de cierto romanticismo.

- B. Apariencia externa:** Se mantiene fornido con pelo corto y barba. Asimismo, sigue usando habitualmente botas, taparrabos con correa, brazaletes de metal, capa y correa en el torso. Al interior de la mansión romana no usa la capa.
- C. Metonimia:** No se halla metonimia una vez más. Nuevamente no llega a ver un objeto que termine de asociarse con Spartacus en algún modo de representación así como tampoco ocurre con algún fenómeno,
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Cuando Nasir intenta asesinar a Spartacus, este frustra el ataque pero no lo mata para diferenciarse así de los romanos y mostrar a los esclavos una alternativa. Después, cuando se acercan exploradores romanos a la mansión tomada por Spartacus, decide confiar en Nasir para que mienta a favor de ellos, mostrando así su fe en la conversión de los esclavos.
- E. Relaciones con otros personajes:** Con Glabro ocurre que este se refiere a él con desprecio y es su objetivo a vencer para volver a Roma. Por su lado, Spartacus no le da importancia en este capítulo, lo cual denotaría un olvido momentáneo por su concentración en otros objetivos. Esta relación representa la superación del deseo incontrolable de venganza de Spartacus. Con Agron se da que es su principal aliado entre los rebeldes. Spartacus recibe sus quejas motivo de los galos, lo cual es una influencia de desunión para él. Agron cuestiona las esperanzas que Spartacus le da a Crixo para encontrar a Naevia y le pide priorizar la liberación de luchadores y no esclavos domésticos. Ello hace que Spartacus defienda el propósito de Crixo y la importancia de todos los esclavos, demostrando su sentido de compañerismo e igualdad. Rechaza el perdón que Spartacus le otorga a Nasir y Spartacus no le hace caso, demostrando su determinación. Esta relación es un obstáculo para Spartacus en su objetivo de lograr establecer la igualdad entre los esclavos.

Con Crixo hay una relación fraterna. Spartacus lo apoya en su búsqueda de Naevia a la vez que Crixo le corresponde controlando a sus hombres. Rechaza el perdón que Spartacus le otorga a Nasir y promete matar a este si vuelve a atentar contra su vida. Esto demuestra principalmente su preocupación por Spartacus. Por el otro lado, este último muestra su determinación al no ceder a la reprobación de Crixo. Cuestiona que

Spartacus trate como iguales a los esclavos domésticos aunque no hayan probado su valor en la pelea pero ello le sirve a Spartacus para afirmar el valor de estos en función de su decisión de unírseles en la lucha, demostrando la consideración que les tiene. Esta relación funge también para dificultar a Spartacus en su objetivo de conseguir igualdad entre esclavos. Con Ilithia sucede que ella se masturba con el recuerdo de la vez que tuvo relaciones sexuales con Spartacus. Se siente atraído por ella a pesar de su enemistad. Ello configura a Spartacus como objeto de deseo. Con Mira, ella no considera su relación con Spartacus como un acuerdo de protección a cambio de afecto, según le manifiesta a una esclava recién liberada. Denota que Mira tiene sentimientos por él. Mira le pregunta por el valor de su relación para él y Spartacus responde que es un alivio ante tanto sufrimiento, lo cual es bien recibido por ella. Se muestra que la relación entre ambos sí es sentimental.

Con Nasir, este lo intenta asesinar por haberlo liberado. Considera que la liberación le quitó el status que tenía y culpa a Spartacus por ello. Spartacus lo perdona para poder enseñarle una alternativa a la esclavitud. Esta acción demuestra su lado comprensible y sabio. Spartacus lo entrena en el uso de la espada para ayudarlo. Nasir lo desafía preguntándole el propósito que tendrá cuando aprenda a luchar, infiriendo un ataque a él. Spartacus le responde que será su elección, mostrando su autocontrol y su prédica libertaria. Spartacus le da la confianza de eludir a los exploradores romanos que vienen a la mansión capturada. Nasir realiza la tarea y cuando se percata que esta fracasó, provoca una pelea entre los exploradores y los rebeldes. Además, defiende a Spartacus de un atacante. Ello muestra su lealtad y que el propósito de conversión de Spartacus dio fruto. Encima pide que le llamen por su nombre originario y no por el romano. Spartacus lo felicita como un buen líder. Esta relación sirve para ver el intento de Spartacus de convencer a los esclavos de aceptar su liberación y aborrecer la esclavitud. Por último, con los galos hay una relación conflictiva pero respetuosa. Spartacus detiene a uno de ellos, Rhaskos, cuando quiere mandar a una esclava liberada a llenarle su jarra de bebida y lo manda a servirse así mismo. En esta acción Spartacus se posiciona como líder y predica su ideal de igualdad. El mismo galo no se defiende cuando Mira lo aleja de la misma esclava

cuando tenían relaciones sexuales. Manifiesta no hacerlo por ser ella la mujer de Spartacus. Así se demuestra el respeto que le tiene como líder.

- F. Inmersión en el interior:** Primero, este tiene el propósito de enfrentar a Roma y queda evidenciado en los discursos que da a los esclavos recién liberados y con el entrenamiento en uso de la espada que les da. Valora la libertad y lo demuestra también en los discursos que da y en momentos como cuando hace hincapié con Crixo del valor de la decisión de los esclavos recientemente liberados de unírseles por su propia voluntad. También cuando le dice a Nasir que lo que haga cuando sepa luchar es decisión suya. Es comprensivo ya que reconoce que la esclavitud es difícil de olvidar, en alusión a Nasir. Busca diferenciarse de los romanos, perdonando la vida de un ofensor como Nasir y tratando a los esclavos como iguales ante la negativa de Crixo. Tiene control sobre sí también por no matar a Nasir y no caer ante sus provocaciones. Es ingenioso y prudente ya que manda a Nasir a repeler a los exploradores romanos haciendo su papel de esclavo doméstico como si estuviera cuidando la casa de su amo en su ausencia. Busca así evitar un enfrentamiento a campo abierto que podría ocasionar el escape de uno de los exploradores. Por último, las características atrás mencionadas demuestran que Spartacus está buscando ser un impulsor del cambio.
- G. Crecimiento y transformación:** En este capítulo no se produce un cambio sustancial en Spartacus sino más bien se consolida su nueva posición racional y a favor de la igualdad que parece tener al inicio del mismo.
- H. Desarrollo de escenarios:** Spartacus se apropia de uno de los cuartos de la mansión para ser usado por él y por Mira. Este cuenta con una cama de sábanas y almohadas en el medio. A su lado hay una mesa de noche con una vela. Al frente tiene otra mesa más grande con otra vela y además comida y bebida. En una esquina hay una lámpara alta. Finalmente, en un espacio en la pared hay cortinas que sirven de puerta. Spartacus agradece volver a dormir en una cama adecuada, lo que denota su valoración hacia esta. Los demás elementos a excepción de la comida parecen ya haber estado ahí por lo que no habrían tenido la influencia de Spartacus. La elección

del espacio demuestra además una valoración de Spartacus por la privacidad como se ha visto anteriormente.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Esencialmente psicológico en el sentido de que se trata de transmitir una idea. Viene a ser el poder demostrar a los esclavos una nueva alternativa al yugo romano y que así acepten su liberación. Spartacus se topa con este conflicto cuando se percata que no todos los esclavos recibirán de buena manera su liberación, viendo así que la esclavitud ejerce cadenas mentales también. Ello se da específicamente cuando Nasir lo intenta asesinar por haberle arrebatado su posición de esclavo tras Spartacus haber tomado la casa de su amo.
- B. Enfrentamiento:** Se debe enfrentar a las inseguridades y dudas de otros personajes. Se enfrenta a las inseguridades de Nasir por preferir esta su esclavitud a la libertad. Se enfrenta a las dudas de Agron acerca de la intención de rescatar a cualquier tipo de esclavo. También a las dudas de Crixo acerca de querer tratarlos como iguales. Finalmente, a las dudas de ambos por perdonarle la vida a Nasir. A ello hay que sumarle un peligro físico como es el intento de asesinato de Nasir, que representa la posible hostilidad de los esclavos resistentes a la liberación.
- C. Actividad:** Es de tipo mental principalmente. Consta de perdonarle la vida a Nasir por su intento de asesinato y demostrarle así que es distinto a los romanos. Predicar la igualdad entre sus hombres y frenar cualquier intento de sometimiento entre ellos. Entrenar a Nasir para otorgarle una segunda oportunidad. Aguantar las provocaciones de Nasir e inculcarle el valor de la libertad. Darle la confianza a este de intentar proteger al grupo. En resumen, en el proceso de conversión de uno de los esclavos recientemente liberados y reforzando la idea con sus hombres.
- D. Moralidad:** Es de carácter irreprochable. No se le hallan vicios. Reconoce la igualdad de todos los esclavos y con ello de todos los hombres. Lo muestra ratificando el valor de cada uno con Agron o defendiendo a una esclava que estaba siendo mandada como

tal por uno de los galos. Se caracteriza por su compañerismo al apoyar a Crixo en su búsqueda de Naevia. Asimismo, es misericordioso ya que le perdona la vida a Nasir tras su intento de asesinato.

- E. Reacción provocada:** Es de rechazo, rechazo encima de sus principales aliados, Agron y Crixo, que no valoran su propósito. Ambos discuten sus ideales y no creen en la posibilidad de convertir a Nasir. La incompreensión se encuentra presente también en otros rebeldes como Donar que le manifiesta a Agron la inviabilidad del plan de Spartacus con Nasir. Ello cuando le dice que perro que muerde una vez, lo vuelve a hacer.
- F. Meta:** Es de trascendencia al proponerse conseguir que los esclavos acepten su liberación. En este caso, más específicamente sería con Nasir, logrando que deje su pasado de esclavo atrás. Con ello se demostraría que el proyecto de Spartacus de crear un mundo distinto al de los romanos es posible.

Capítulo: 5

Título: “Libertus”

Resumen: Spartacus y sus hombres encuentran un templo abandonado y se instalan en él. El romano que lo habitaba, Lucio, les cuenta que se rumorea que todos ellos fueron derrotados en las minas de Lucania y les revela que tres sobrevivientes suyos serán ejecutados en la arena de Cápua, entre los que figura Crixo. Spartacus propone atacar la arena para rescatar a Crixo. Lucrecia visita a Ashur en su celda y le comenta que intercederá con Glabro para salvarlo. Además, le pide cambiar el líquido de la pócima abortista de Ilithia. Ashur es liberado y le cuenta a Glabro sobre la pócima. Glabro encara a Ilithia por esta y ella le revela su intención de separarse de él para irse con su rival Varinio. Spartacus y sus hombres ingresan a la arena por un desagüe. Junto a Agron, se visten con armadura de guardia romano y logran ingresar al campo de pelea. Crixo, Doctore y Rhaskos se enfrentan a Gannicus, ex – gladiador de la casa de Batiato, y a otros gladiadores. Mientras, Mira y los demás rebeldes echan brean e incendian los soportes de

las tribunas de la arena. Las tribunas empiezas a colapsar y se genera el caos en la arena. Glabro y los demás invitados huyen del balcón. Un derrumbe cae sobre Albino y Glabro lo termina de asesinar mientras que nadie lo observa. Spartacus, Agron y Crixo ayudan a Gannicus a llevarse a un herido Doctore.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Spartacus usa de nuevo el recurso del discurso para dirigirse a sus seguidores. Lo hace cuando les presenta el plan para rescatar a Crixo y a los otros sobrevivientes. Es una de sus características como líder. Asimismo, expresa en palabras su afecto por Mira de una manera un poco más directa, mostrando su capacidad para expresar sus sentimientos.
- B. Apariencia externa:** Spartacus se mantiene fornido, con pelo y barba cortos. Ello demuestra un cuidado personal por su apariencia y se diferencia de su origen bárbaro. Se podría decir que es uno de los rezagos romanos en él. En cuanto a vestimenta, usa habitualmente un taparrabos con correa, capa en la espalda, brazaletes de metal, zapatos, correa atravesando torso y una tela larga colgando del cuello como chalina. Con referencia al último capítulo analizado, el cambio se produce con la salida de las botas y la entrada de los zapatos así como la incorporación de esta especie de chalina. Spartacus hace uso también de una armadura de guardia romano, que en este caso cumple la función de camuflaje durante su plan de rescate.
- C. Metonimia:** Hay un suceso que se asocia directamente a Spartacus. Se trata del derrumbe de una de las tribunas de la arena al final, que Spartacus se queda mirando fijamente antes de irse. Ello vendría a representar el corte de Spartacus con su pasado, dejando atrás su paso como gladiador.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Ante la inminencia de la ejecución pública de Crixo y los otros dos sobrevivientes, Spartacus decide ir a rescatarlos. De este modo no se rinde ante los romanos y pretende contrarrestar su mensaje, mostrando su convicción en la lucha contra Roma. Ante la demora en el colapso de las tribunas y el

empeoramiento del combate para Crixo y los demás, decide esperar para no ver fallar el plan. Es una muestra de metodismo y paciencia que lo caracterizan como un frío planificador.

E. Relaciones con otros personajes: Con Agron, lo tiene como principal aliado entre los rebeldes. Agron lo anima por el hallazgo del templo, siendo así un apoyo emocional. Detiene a Spartacus de aceptar el vino de Lucio en su desconfianza porque es romano, mostrando su preocupación por Spartacus y su deseo de protección. Spartacus lo detiene de enfrentarse con Lucio, haciendo su función de control. Cuando Agron le expresa su duda y desesperación durante la espera en el plan de rescate, Spartacus lo tranquiliza, ejerciendo su control y demostrando su paciencia. Esta relación es de apoyo a Spartacus y a la vez desafía su sentido de control. Con Mira, viene a ser su pareja. Ella lo cuestiona por querer ir a atacar la arena con desventaja numérica, haciendo así de voz pensante para él. Spartacus le manifiesta expresamente cariño. Le tiene confianza delegándole la misión de derrumbar las tribunas de la arena en el plan de rescate. Mira lo espera en la huida de la arena, demostrando su preocupación por él. Esta relación sirve principalmente para mostrar el lado sentimental de Spartacus.

Con Naevia, ella le agradece por ir a rescatar a Crixo, lo cual es un reconocimiento a la actividad de Spartacus. Con Nasir, este desea acompañarlo en la lucha apenas se recupera de sus heridas, mostrando su lealtad. Spartacus le responde mandándole a descansar, caracterizándose así como buen líder. Con Glabro, son enemigos. Spartacus se le queda mirando a la distancia cuando entra a la arena, manifestando así su odio hacia él. Cruzan miradas fijamente durante el caos en la arena, demostrando que el odio es mutuo. Spartacus le arroja una lanza que solo lo hiere, acción que denota su deseo vigente de venganza. Además, se queda mirando el balcón vacío cuando este ya escapó como queriéndolo buscar. Esta relación muestra que el deseo revanchista de Spartacus sigue presente. Con Crixo, lo tiene como uno de sus principales aliados. Crixo se alegra de que Spartacus siga vivo mientras que él está prisionero, manifestando su compañerismo. Spartacus demuestra su compañerismo y lealtad cuando decide ir a rescatarlo y cuando lo salva directamente de un guardia en la arena.

- F. Inmersión en el interior:** Spartacus no cede a los lamentos de Agron sobre lo que pudieron hacer en la lucha en las minas y descarta esas ideas, demostrando que no se atormenta por decisiones pasadas y piensa en las acciones del presente. Cuando Lucio los apunta con un arco en el ingreso del templo, Spartacus baja su arma aunque el otro esté siendo apuntado por sus hombres, demostrando prudencia. Acepta la amistad de Lucio cuando este valora que enfrenten a los romanos, denotando que la lucha contra Roma es factor de unión para Spartacus. Es ingenioso ya que aprovecha el factor sorpresa causado por la falta de probabilidades de que ataque la arena con pocos hombres. Asimismo, por aprovechar su conocimiento empírico de la arena. De igual manera, por ingresar a la arena por la alcantarilla. Además, por idear el derrumbe de las tribunas con fuego para generar caos en la arena y por vestirse como romano para estar dentro de la arena de batalla. Demuestra escepticismo por los dioses al rechazar llevar a Nasir a la misión ante la sugerencia de Mira, luego de que ella lo calificara de bendecido por estos gracias a su recuperación. Tiene una alta valoración por el ideal de libertad al destacar seguir siendo libres con sus hombres a pesar de las bajas sufridas. Cede a sus impulsos cuando cuestiona a Gannicus de ir a enfrentarse a sus hermanos de la casa de Batiato en la arena, justo antes de entrar al campo de pelea y poniendo en peligro su plan. Manifiesta un corte con su pasado al quedarse mirando el derrumbe de la arena y proponiéndole a Mira dejar la arena para siempre.
- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus se va consolidando como luchador en contra de Roma ante el éxito de su ataque a la arena.
- H. Desarrollo de escenarios:** Los rebeldes toman un nuevo espacio que viene a ser el templo abandonado, el cual será usado como refugio.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente físico que es la inminente ejecución en el plazo de un día de Crixo y los demás sobrevivientes en la arena. Además del peligro de perder a sus aliados, Spartacus tiene el problema de que los romanos conseguirán enviar el mensaje de que cualquiera que se levante contra Roma acabará igual.

- B. Enfrentamiento:** Contra un peligro físico, que es la gran cantidad de guardias que cuidan la arena. De la mano con ello, la escasez de hombres en las filas rebeldes que puedan llevar a cabo un ataque efectivo a la arena. Asimismo, el peligro de que los prisioneros caigan ante sus gladiadores ejecutantes antes de que se empiece a derrumbar la arena. Por otro lado, se tiene que enfrentar a sus propios impulsos por cuestionarle a Gannicus su papel en la ejecución previo al ingreso al campo de pelea, lo que podría significar que lo descubran. Asimismo, frenar la impaciencia de Agron de querer intervenir antes de tiempo en la pelea contra los gladiadores.
- C. Actividad:** Es principalmente mental con extensión física. Consta de pensar primero en un plan de rescate con inferioridad de número y aplicarlo infiltrándose en la arena por el desagüe, estando cerca del combate disfrazados de guardias romanos y venciendo los cimientos de la arena con fuego para crear caos. Asimismo, se da también esperando a que esto último suceda y luego intervenir en el combate enfrentando tanto a gladiadores como a guardias para salvar a los prisioneros.
- D. Moralidad:** Es compleja ya que tiene la capacidad de dar muerte a varios romanos inocentes en el ataque a la arena con el fin de dar un mensaje, mostrando frialdad. Por el otro lado, muestra gratitud al agradecerle a Lucio su hospitalidad en el templo. Compañerismo por ir a rescatar a sus amigos sin importar el peligro y estando dispuesto a sacrificarse por ellos. Consideración con sus seguidores, demostrado al mandar a Nasir a recuperarse aunque este quiera luchar. También encomendando a Lucio a cuidar de los suyos por si cae en su misión.
- E. Reacción provocada:** Es de reconocimiento ya que recibe la aprobación de su plan por parte de Naevia, quien le da su bendición, y del resto de rebeldes que lo llegan a aclamar. Inicialmente recibe la incomprensión de Mira y Agron por la osadía del plan pero estos lo terminan apoyando y participando en él.
- F. Meta:** Es de trascendencia ya que busca transmitir el mensaje de que Roma también puede ser dañada, a través de la liberación de los sobrevivientes y la destrucción de la arena.

Capítulo: 6

Título: “El camino elegido”

Resumen: Gannicus le expresa a Spartacus su escepticismo sobre su causa. Glabro le expresa a Ilithia que la única razón de que siga viva es porque lleva a su hijo en el vientre. Ashur le comenta a Glabro de que los gladiadores están mejor entrenados que sus hombres y le propone armar una fuerza compuesta por asesinos. Spartacus planea la forma de llegar a la cima del Vesubio y les informa a los rebeldes su plan. Después intenta convencer a Gannicus pero fracasa. Glabro propone a Sepio unir fuerzas una vez más pero este lo rechaza. Gannicus se disculpa con Doctore por haberse acostado con su esposa y este lo recrimina por ser un egoísta. Ilithia y Lucrecia consuelan a Sepia por sus pérdidas mientras que ella descubre sus intenciones de hacer que hable con su hermano a favor de Glabro. Este último le aclara la peligrosidad de Spartacus y Sepia accede a hablar con su hermano. Los planes de ataque al puerto desaparecen y Spartacus acusa a Gannicus de llevárselos. Este último rechaza tenerlos pero Spartacus no le cree y se enfrenta a él en una pelea. Mira le dispara una flecha a Chadara, ex – mujer de Rhaskos, cuando esta se iba del templo. Descubren que ella tenía el mapa del puerto. Spartacus se disculpa con Gannicus y este se marcha. Los asesinos de Ashur atacan la casa de Sepio y Glabro le recrimina por no unírsele.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Viene a ser la herramienta principal de Spartacus ya que la usa para intentar convencer a Gannicus de sumarse a su causa. Muestra que Spartacus es hábil para transmitir sus ideas con la palabra. Está presente de nuevo el recurso del discurso, usado para dirigirse a su gente y mostrarles el nuevo plan de resistencia ante el ataque romano. Este lo caracteriza como líder.
- B. Apariencia externa:** Spartacus continúa siendo fornido con pelo y barba cortos. Al inicio porta una armadura romana, muestra de haber vuelto recién de la arena. Mantiene una vestimenta habitual similar con su taparrabos con correa, brazaletes

metálicos con tela debajo, dos correas cruzadas atravesándole el torso y botas. Al final del capítulo mantiene el atuendo sin las correas cruzadas.

- C. **Metonimia:** No se halla metonimia. No llega a haber un objeto o fenómeno que se llegue a asociar directamente con Spartacus.
- D. **Decisiones en tiempos de crisis:** Primero, ante la duda de Gannicus acerca de la causa de Spartacus, este se decide en convencerlo recordando el ejemplo de éxito de Nasir. Es una muestra de su convicción en el valor de su causa. De ahí, ante la desaparición de los planes de ataque al puerto y las sospechas puestas en Gannicus, Spartacus decide encararlo y se enfrenta en una pelea con él. Una muestra de la desconfianza que le tiene pero sin caer en injusticias ya que pide enfrentarlo solo.
- E. **Relaciones con otros personajes:** Con Gannicus, ocurre que Spartacus lo quiere sumar a su causa pero este no cree en ella. Lo manifiesta apuntando a su inviabilidad, burlándose de sus divisiones internas con la pelea entre Crixo y Agron, creyendo que como gladiadores solo merecen morir en la arena, manifestando su duda a Crixo y burlándose de la recompensa sobre Spartacus. Gannicus cuestiona si el verdadero motivo de la rebelión es la venganza de Spartacus pero este apunta al amor como tal. Spartacus trata de ser amigable con él inicialmente, contándole alegremente la noticia de la recuperación de Doctore pero ante su escepticismo le pasa a tener desconfianza, demostrada cuando esconde el mapa del puerto ante su presencia y cuando lo acusa de robarlo. Esta relación muestra el esfuerzo de Spartacus de convencer a escépticos a su causa aunque también reluzca por momentos su desconfianza ante estos.

Con Mira, se da que es su principal aliada entre los rebeldes y le tiene la confianza para incluirla en los planes de defensa. Ella ejerce de consejera y le manifiesta sus dudas acerca de Gannicus, evidenciadas cuando infiere su culpabilidad con respecto al robo del mapa y duda acerca de dejarlo irse. Asimismo, lo aconseja en la defensa de los rebeldes, indicando que el templo solo tiene una salida lo cual sería un peligro por el alcance de los romanos. Mira apoya sus planes, defendiendo la idea del ataque al puerto ante la duda de Lucio. Además, pide detener la pelea entre Gannicus y Spartacus mostrando su preocupación por este. Esta relación, además de ser un apoyo

en la defensa de su causa, ejerce de cuestionadora acerca de la capacidad de Spartacus de convencer a escépticos, ante lo cual Spartacus se mantiene firme pero por momentos cae en la desconfianza.

Con Agron, ocurre que es su principal aliado, con quien hace los planes de defensa de los rebeldes. Agron ejerce como consejero y le recalca la falta de combatientes entre sus filas sumada a la falta de tiempo de entrenar a nuevos. Ante ello, Spartacus propone buscar nuevos entre los prisioneros de guerra que llegan al puerto. Spartacus frena su disputa con Crixo. Agron lo cuestiona por dejar ir a Gannicus pero Spartacus se mantiene en su decisión. Esta relación es de apoyo táctico en la defensa de la causa como la anterior y a la vez pone a prueba la convicción de Spartacus con respecto a la conversión de escépticos a la causa, ante lo cual el tracio resiste. Asimismo, provoca el rol conciliador de Spartacus ante las peleas internas que provoca. Con Lucio, se da que es uno de sus principales aliados en la defensa de los rebeldes. Spartacus le tiene confianza ya que también lo incluye en los planes. Lucio le informa sobre el acceso al Vesubio y le propone usar arqueros para proteger la salida de los rebeldes. Spartacus le encarga el entrenamiento de arqueros. Lucio duda de su propósito de atacar el puerto. Esta relación es de apoyo en la defensa de la causa. Refuerza el rol estratégico de Spartacus. Sin embargo, expresa también dudas acerca de los planes de este.

Con Crixo, pasa que es uno de sus principales aliados. Crixo le destaca la ventaja de sumar a Gannicus a la causa y resalta su capacidad de convencimiento. Provoca el rol conciliador de Spartacus cuando lo separa de su pelea con Agron. Crixo le es leal y cree en su causa, demostrado al manifestárselo a Gannicus ante su cuestionamiento. Respeta la decisión de Spartacus de enfrentarse solo a Gannicus, lo cual es una muestra de respeto valga la redundancia. Esta relación refuerza la capacidad de convencimiento de Spartacus y destaca sus roles de líder y de conciliador. Finalmente, con Glabro ocurre que son enemigos. Spartacus mantiene su compromiso de matarlo por haberlo condenado a la esclavitud junto a su esposa. Glabro lo tiene como objetivo principal a vencer y ya no lo subestima, mencionando su peligrosidad a Sepia si es que no unen fuerzas para detenerlo. Esta relación muestra el deseo vivo de venganza

de Spartacus y a la vez da luces de su mejora como estrategia ante la alta consideración de su adversario.

- F. Inmersión en el interior:** Valora el ideal de libertad, demostrado al manifestarle a Gannicus que Doctore se les unirá si decide hacerlo, indicándole a este mismo que él es el único dueño de sus decisiones, indicándole también que la libertad es un derecho y no un premio en alusión a su *rudis* perdido y aceptando su decisión de irse. Cree en la posibilidad de adherencia a su causa, manifestado en su intento de convencer a Gannicus, mencionándole a Mira el ejemplo de éxito de Nasir y queriendo demostrar lo que puede hacer un hombre con una causa al enfrentarse solo a Gannicus. Es un estratega, evidenciado al proponer llegar a la cima del Vesubio por su visibilidad, al proponer atacar el puerto de Neápolis para conseguir combatientes para su causa, al proponer usar túneles como vía de escape, al proponer aprovechar las armas de la naturaleza, al decidir esperar el ataque romano para enfrentarlos con sus propias condiciones y al poner a trabajar a todos para aprovechar su número. Valora los ataques a Roma ya que destaca la caída de la arena en su discurso. Es ingenioso por decirle a Gannicus para cazar teniendo así la oportunidad de hablar con él a solas y por proponer disfrazarse de mercaderes a Agron para poder adentrarse en el puerto durante el ataque. Sigue con la intención de vengarse de Glabro ya que se lo manifiesta abiertamente a Gannicus. Es desconfiado ya que esconde primero el mapa del puerto a Gannicus y luego no le cree a este cuando le dice que no robó el mapa.
- G. Crecimiento y transformación:** Consolida su posición de estrategia al involucrar a toda su gente en el plan de resistencia contra los romanos. Además, consolida su fe en la adherencia libre a su causa al dejar ir a Gannicus.
- H. Desarrollo de escenarios:** Ordena la excavación de un túnel en el templo para ser usado como vía de escape. Es un uso táctico del espacio que lo perfila como estratega.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Esencialmente psicológico. Se trata de derrotar el escepticismo de parte de un potencial aporte a los rebeldes como Gannicus acerca de la causa de Spartacus. Se presenta al inicio, cuando al hablar de la posibilidad de que Doctore se una a la causa rebelde, Gannicus le manifiesta a Spartacus la inviabilidad de esta por el enorme poder de Roma.
- B. Enfrentamiento:** Contra las dudas de otros personajes. Se enfrenta a las dudas de Gannicus, que presenta al ya mencionado poderío de Roma como obstáculo. Asimismo, no cree que la libertad sea un derecho de todos. Gannicus cuestiona a Spartacus por colocar la muerte de su mujer como motivo para enfrentar a Roma y luego desecha al amor como una causa justa. Por otro lado, Gannicus se burla de sus problemas como la rivalidad entre las filas rebeldes, el miedo al ataque romano y el interés romano en Spartacus. Finalmente, Gannicus intenta transmitir esa duda a otros como viene a ser con su antiguo compañero Crixo. Al parecer lo que más retiene a Gannicus es su egoísmo, tal cual lo destaca Doctore en una escena. Se encuentran también presentes las dudas de sus aliados. Mira no le da fe a Gannicus desde un inicio y se lo expresa a Spartacus. Su desconfianza la lleva a acusar a Gannicus de robar el mapa. Asimismo, de cuestionar a Spartacus por dejarlo ir. Agron muestra la misma desconfianza y presenta el mismo cuestionamiento. Spartacus mismo se ve enfrentado a la desconfianza que le genera Gannicus. Inicialmente le esconde el mapa cuando este aparece y luego lo acusa de robarlo. Además de todo esto, Spartacus se enfrenta al miedo de los rebeldes por enfrentar a Roma, lo cual se muestra a favor de la posición de Gannicus y lo asegura más en su pensamiento.
- C. Actividad:** Es de tipo principalmente mental y se basa en utilizar la habilidad que tiene para convencer con el fin de sumar a Gannicus a su causa. Primero intenta demostrarle a Gannicus el apoyo de sus hombres a la causa y la posición que tienen ante el ataque romano, dando un discurso acerca de ellos. Luego le propone a Gannicus ir a cazar para aprovechar la oportunidad de hablar con él a solas. En esta charla, cuestiona su honor por enfrentarse a Crixo y los otros prisioneros en la arena.

Asimismo, le expresa el valor que le tiene a la libertad. También apunta a su empatía, contándole su historia personal con los romanos, al relatarle que Batiato mató a su esposa y que Glabro los condenó a ambos a la esclavitud. Finalmente, pide enfrentarse solo a él cuando lo acusa de robar el mapa, para demostrarle la determinación de alguien comprometido a su causa.

- D. Moralidad:** Es irreprochable en este caso. Se muestra conciliador ya que detiene la pelea entre Crixo y Agron. Encumbra al amor por Sura como la causa principal en su lucha. Es justo ya que pide enfrentarse solo a Gannicus y respeta su decisión de irse. Es hidalgo ya que se disculpa con Gannicus del error de acusarlo de robar los planes.
- E. Reacción provocada:** Es de burla, representada en el rechazo de Gannicus de unírsele. Asimismo, en la incomprensión de sus principales aliados por persistir en su objetivo de convencerlo.
- F. Meta:** Es de trascendencia ya que pretende convencer a otro personaje del valor de su causa, en este caso Gannicus. Por lo tanto se trata de la transmisión de una idea. Del mismo también está el objetivo por sumar a un guerrero tan hábil a las filas rebeldes.

Capítulo: 9

Título: “Monstruos”

Resumen: Ilithia regresa de su secuestro y le cuenta a Glabro que Spartacus la liberó. Spartacus les pide sin éxito a sus hombres dejar sus diferencias de lado. Ashur descifra la ubicación de Spartacus en el mapa. Spartacus propone una competencia de luchas y empareja a rivales dentro de sus filas para que superen sus diferencias en busca de una victoria. Varinio aparece para transmitirle a Glabro el mensaje del Senado de volver a Roma y dejarle a él la lucha contra Spartacus. La competencia de Spartacus da frutos. Sepia intenta asesinar a Glabro pero es detenida y asesinada en el acto por Ilithia. Ella le pide a Glabro volver a unirse y este acepta. Spartacus recibe la señal desde el Vesubio del

avance romano. Los romanos son atacados en el bosque con flechas y espadas. Spartacus y Gannicus atacan al pretor que los lidera y descubren que es Varinio. Los romanos entran al templo y son recibidos por los rebeldes. Spartacus entra con Varinio y este último les ordena a sus hombres bajar las armas. El templo recibe disparos de las catapultas de Glabro. Luego, son atacados por los asesinos de Ashur y por soldados romanos. Spartacus ordena la retirada al túnel. A la salida de este son atacados por más soldados romanos. Spartacus ordena subir al Vesubio para escapar. Glabro pide esperar a que se les acaben las provisiones para atacarlos.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Se ve que predomina el uso del discurso en Spartacus para dirigirse a sus hombres. Lo usa inicialmente para reclamar la unión entre los rebeldes, sin éxito. Luego, para dirigirse a ellos durante la celebración con vino y proponerles la unión, a través de un torneo de lucha. Finalmente, en el momento previo al ataque romano, preparando a sus hombres para la pelea. Este lo sigue caracterizando como líder. Asimismo, durante la competencia de luchas, Spartacus se dirige a los rebeldes con la elocuencia de un maestro de ceremonias, logrando mantener el ambiente lúdico presente. Ello muestra una faceta más amigable de él que también le sirve en la consecución de sus objetivos.
- B. Apariencia externa:** Spartacus se mantiene fornido, con pelo y barbas cortos. Porta una armadura de soldado romano al inicio como parte de la prueba que les hace a los rebeldes. Como atuendo habitual usa botas, taparrabos con correa grande, peto dorado en el pecho con correa atravesándolo y brazaletes con telas. En la batalla contra los romanos, adhiere una hombrera metálica a su atuendo.
- C. Metonimia:** No presenta metonimia una vez más. Nuevamente, no llega a ver durante el capítulo un objeto o fenómeno que pueda asociarse con el personaje.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** En primer lugar, ante su incapacidad de convencer a los rebeldes de dejar sus diferencias a un lado con las palabras, decide hacerlo a

través de la bebida y la competencia. Ello muestra su ingenio y a la vez su resistencia a caer en métodos punitivos para lograr su objetivo. De ahí, cuando son atacados por los romanos a la salida del túnel, Spartacus decide dirigir a su gente a la cima del Vesubio a pesar de que no haya escapatoria de este. Esta decisión demuestra su sentido de protección hacia los suyos ya que evita enfrentar a unos romanos con ventaja numérica y apunta a la única escapatoria posible.

E. Relaciones con otros personajes: Con Gannicus se da de que es uno de sus principales aliados entre los rebeldes. Le cuestiona a Spartacus haber dejado ir libre a Iithia, ante lo cual este defiende su posición de diferenciarse con los romanos. Gannicus admite con Crixo desconocer la faceta festiva de Spartacus, lo cual muestra los momentos difíciles que ha tenido que pasar este y que lo obligan a mantenerse sereno. Le manifiesta además su fe en su causa, lo cual es un logro en la capacidad de convencimiento de Spartacus. Por su lado, Spartacus busca que supere su rivalidad con Doctore, enviándolos a hacer tareas juntos y emparejándolos en su torneo de peleas. Esta relación refuerza principalmente el rol conciliador de Spartacus y es muestra de su éxito en adherir gente a su causa.

Con Crixo ocurre que es otro de sus principales aliados entre los rebeldes. Crixo le indica la amenaza que representa la desunión de los rebeldes, haciendo de consejero. Crixo sospecha la existencia de un propósito escondido en la celebración y juegos de Spartacus, señalando su ingenio. Spartacus busca que supere su rivalidad con Agron, emparejándolos en su torneo de peleas, lo cual ejercita su rol conciliador. Asimismo, lo controla cuando se quiere precipitar con Varinio, retando su sentido de sensatez. Cuando Spartacus ordena subir el Vesubio, Crixo le señala la situación de entrapamiento en que se meten, fungiendo de nuevo como consejero. Finalmente, Crixo lo llama cuando este se queda inmóvil viendo el avance romano, muestra de su preocupación hacia él. Esta relación es de ayuda a Spartacus y a la vez refuerza su rol conciliador como la anterior.

Con Agron se ve que es su principal aliado entre los rebeldes. Tanto es así que lo involucra en su plan al mandarlo a capturar un carro lleno de bebida para los rebeldes. Agron le propone castigos para los que fallen en los entrenamientos, lo cual Spartacus

rechaza reforzando su diferenciación con los romanos. Spartacus busca que supere su rivalidad con Crixo, emparejándolos en su torneo de peleas y ejercitando así su rol conciliador. Con Doctore hay una relación cordial y lo tiene en especial consideración entre sus hombres. Doctore lo felicita por su método elegido para lograr la unidad entre los rebeldes, dándole valor a su acto. Al igual que los casos anteriores, Spartacus lo enfrasca en su torneo de luchas para que supere su rivalidad con Gannicus. Esta relación ejercita su rol conciliador.

Con Mira pasa que son aliados pero ya no son pareja. Mira lo cuestiona por alejarse de ella pero él le echa la culpa de eso al haber intentado asesinar a Ilithia. Mira lo encara para seguir su relación pero Spartacus se resiste, aunque le cueste. Mira se encuentra dolida por la situación, demostrado en la manera en que se lo cuenta a Naevia y como se le queda mirando a Spartacus después de los juegos. Esta relación muestra el lado sentimental de Spartacus, al poder superar una relación de pareja, dejando de lado el dolor. Con Ilithia ya no hay una relación de rivalidad como hubo en el pasado. Anteriormente, Spartacus la libera dejando de lado su odio hacia ella. Ello muestra un Spartacus que no es controlado por el deseo de venganza. Por el lado de Ilithia, ella cree que su hijo por nacer es de Spartacus. Con Glabro ocurre que son enemigos. Glabro lo tiene como objetivo a vencer. Spartacus desea enfrentársele ya que le pregunta a Varinio por él. Esta relación muestra el deseo de venganza de Spartacus pero dejándolo en un menor nivel. Finalmente, con Ashur se da lo siguiente. Este menciona a Lucrecia coincidir con Spartacus en cuanto al valor que le tiene a la libertad. Lo posiciona así como referente de esta.

- F. Inmersión en el interior:** Es ingenioso. Lo demuestra cuando hace pasar a sus hombres una prueba de defensa disfrazándose de romano e infiltrándose en el templo de noche, cuando usa la bebida y la competencia para generar vínculo entre los rebeldes y cuando usa la brea y el fuego para crear una barrera de defensa en su huida del templo durante el ataque romano. Busca diferenciarse de los romanos, demostrado al perdonarle la vida a Ilithia, al rechazar el castigo como un método para enderezar a sus hombres y al proponer enseñar un estilo diferente en la batalla. Mantiene su deseo de venganza en segundo plano ya que perdonó la vida de Ilithia. Valora el ideal

de libertad, manifestado cuando lo superpone a la identidad de gladiador o al origen geográfico en su discurso a los rebeldes. Es sensato y se evidencia cuando controla a Crixo en su intento de ataque a Varinio, pudiendo así interrogar luego a este sobre Glabro. También se muestra cuando manda la retirada al túnel en el momento en el que los ve superados en número durante el ataque romano al templo y cuando luego manda la retirada a la cima del Vesubio en el momento en que se ven superados numéricamente por los romanos a la salida del túnel mismo.

- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de tener un control táctico de la situación bélica en contra de Glabro, al esperarlo en su posición imponiendo sus propias condiciones, a estar rodeado por él sin escapatoria. Spartacus pasa así a una situación de desventaja. En cuanto a su personalidad, se consolida como líder conciliador y estratega, al lograr la unión de sus hombres y defenderse de los romanos de la mejor manera posible.
- H. Desarrollo de escenarios:** No hay uso de un espacio personal por parte de Spartacus. Con respecto al sitio donde habita, el templo, consigue que cavén un túnel de escapatoria. Ejerce así con esto su rol estratégico.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente psicológico. Se trata de la falta de unión entre los rebeldes que les impide ejercer una defensa efectiva al ataque romano. Crixo se lo hace ver al inicio y la prueba que les hace para ver el estado de su defensa da muestra de lo poco preparados que están.
- B. Enfrentamiento:** Spartacus se tiene que enfrentar a ciertas inseguridades y angustias ajenas traducidas en las rivalidades imperantes entre sus hombres, productos de sus diferencias. Las rivalidades se dan por problemas personales como los que tienen Agron con Crixo o Doctore con Gannicus. Asimismo, existe un cierto nacionalismo entre los rebeldes germanos que no les permite aliarse con los demás rebeldes, sumado a la incomprensión de que no todos reciban espadas por igual. Esta situación de

desunión le termina salpicando a Spartacus ya que la rebelde germana Saxa le cuestiona la decisión de haber dejado libre a Ilithia a cambio de nada. Por último, se debe enfrentar a la resistencia misma de los rebeldes a escuchar los consejos racionales de Spartacus para unirse en la defensa.

- C. Actividad:** Principalmente mental. Inicialmente trata de convencer a los rebeldes de unirse con un discurso, haciendo énfasis en el peligro que puede significar la desunión entre ellos. Al fallar eso, elabora y pone en marcha un plan para unir a sus hombres a través de la bebida y la competencia. Lo hace mandando a Agron a capturar un carro con licor para repartir la bebida entre sus hombres y organizando una competencia de lucha de parejas en la que empareja a rivales con el objetivo de unirlos por la victoria. Junto a ello presenta otro discurso para dejar claro el propósito del torneo y apelando asimismo al ideal de libertad como factor unificador de los rebeldes, por encima de todo gremio o nacionalidad.
- D. Moralidad:** Es de carácter irreprochable. Entre sus virtudes se encuentra que es conciliador ya que busca unir a sus hombres. Es justo ya que le perdona la vida a Ilithia cuando matarla hubiera sido en vano. Asimismo, no cree en el castigo físico como medio para convencer a sus hombres. Finalmente, es protector ya que vela por la integridad de sus seguidores al rechazar combatir la fuerza superior romana en el bosque y elige en cambio mandar la retirada hacia el Vesubio.
- E. Reacción provocada:** Es de reconocimiento. Sus juegos con bebida reciben el clamor de los rebeldes y Doctore lo felicita por usarlos como medio para generar vínculo. Asimismo, este último y sus demás principales aliados (Agron, Crixo y Gannicus) se concilian gracias a los juegos.
- F. Meta:** Es la de vencer ya que la unión de sus hombres es un requisito para poder enfrentar el ataque romano. Spartacus desea realmente que la fuerza rebelde sea una, motivada por el ideal de libertad. Sin embargo, en este caso el ataque romano se siente tan cercano que el objetivo principal es poder hacerle frente.

Capítulo: 10

Título: “La ira de los dioses”

Resumen: Mira muere en un rescate a unos rebeldes que bajaron la montaña. Spartacus se enfrenta a Nemetes, uno de los que bajaron, echándole la culpa. Lucrecia le informa a Ilithia de que Glabro la entregó en matrimonio a Ashur y que busca librarse de eso. Spartacus le admite a Gannicus no saber qué decisión tomar. Ilithia logra convencer a Glabro de ir a atacar antes a Spartacus. Además, acusa a Ashur de traicionarlo revelándole a Sepia su autoría en la muerte de su hermano. Glabro manda a Ashur a entregarles un mensaje a los rebeldes por ello. Ashur les da las condiciones de rendición de Glabro y los rebeldes rechazan el acuerdo. Naevia se enfrenta a Ashur para vengarse y lo logra vencer. Glabro ordena atacar el Vesubio al amanecer. En Cápua, a Ilithia se le rompe la fuente. Spartacus, Crixo, Agron y Gannicus descienden del Vesubio por la noche con sogas. Luego disparan catapultas capturadas contra el campamento romano. Glabro y sus hombres se les enfrentan en el bosque. Los rebeldes llegan y atacan a los romanos por su retaguardia. Glabro manda a la retirada y llega al templo pero Spartacus y los rebeldes los atacan rápidamente. Lucrecia se tira con el bebé de Ilithia al abismo al frente de ella. Luego esta última muere. Los rebeldes vencen a todos los soldados y Spartacus mata a Glabro.

Elementos dramáticos del personaje encontrados:

A. Dialecto: Spartacus continúa utilizando el recurso del discurso para dirigirse a sus hombres, caracterizándose así como líder. Lo hace al inicio, cuando llama a los rebeldes a la unidad y trata de calmarlos resaltando la ventaja estratégica de su ubicación. De ahí, en el momento previo del ataque a los romanos, inspirándoles confianza en su plan al destacar tomar un camino inesperado para los romanos. Finalmente, luego de vencer a Glabro, pidiéndoles a sus hombres no temer las represalias que tome Roma. En este capítulo se da la particularidad de que Spartacus habla mientras piensa. Esto ocurre cuando este se da cuenta de que pueden usar las vides presentes en la cima a su favor. Sin embargo, mientras tiene el descubrimiento

mental, responde en voz alta a la crítica de Nemetes sobre que no hay suficientes vides para enterrarlos a todos diciendo que efectivamente es así pero quizás sí haya para algunos. Naturalmente, esta frase causa desconcierto en los demás, ante lo cual Spartacus luego se aclara. Esta forma de expresarse es una demostración de la actividad mental de Spartacus para el espectador.

- B. Apariencia externa:** Se tiene que sigue siendo fornido con pelo y barbas cortos. En el caso de su vestimenta, sigue usando botas, taparrabos con gran correa, brazaletes con telas, peto dorado en el pecho con correa atravesándolo, una hombrera metálica y le adhiere una capa cubriéndole el cuello y colgándole de la espalda y una tela colgándole del cuello haciendo de chalina. Estos últimos los usa de noche como para protegerse del frío, mostrando que está en un ambiente hostil. Sin embargo, no los vuelve a usar en el resto del capítulo.
- C. Metonimia:** De nuevo no se halla metonimia en este capítulo. No llega a ver un objeto o fenómeno que se pueda asociar directamente a Spartacus.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Se da que controla su ira en contra de Nemetes por la muerte de Sura y llama a sus hombres a la unidad para poder enfrentar a los romanos. Ello denota el control de sus impulsos por una causa mayor. De ahí, logra idear un plan inesperado que les da posibilidades reales de éxito contra los romanos cuando no parecían quedar más alternativas de acción para los rebeldes. Demuestra así su mente estratégica, ingenio y resiliencia.
- E. Relaciones con otros personajes:** Con Mira pasa que ahora son aliados nada más. Mira le tiene fe en que los terminará sacando del problema en el que están, reforzando así su lado de estratega. Spartacus le agradece sus palabras de apoyo, señalándola como un soporte importante para él. Mira le responde manifestando su deseo de que su próxima pareja pueda ejercer esa función. Con ello recalca su distanciamiento, lo cual afecta visiblemente a Spartacus y recalca su lado sentimental. Spartacus se ve impactado cuando un hacha perfora a Mira. La carga a un lugar seguro y la busca curar rápidamente. Cuando se entera de que está muerta, se ve profundamente

afectado. Incluso se arrebata contra Nemetes por la impotencia causada. Además, intenta darle un funeral digno con los recursos que encuentra. Todo esto muestra el afecto que le guardaba y manifiesta su lado emocional. Asimismo, la capacidad de Spartacus de superar toda diferencia pasada por dar un trato justo.

Con Nemetes se ve lo siguiente. Este le ejerce resistencia dentro de los rebeldes. Spartacus lo culpa de la muerte de Mira y se le abalanza encima, mostrando así su lado impulsivo.

Por su lado, Nemetes cuestiona sus decisiones ya que señala que por lo menos Mira murió luchando y no de hambre, como Spartacus haría con todos ellos. Este enfrentamiento frontal impacta a Spartacus ya que le encara una verdad incómoda para él. Spartacus decide soltarlo y manifiesta a los demás que necesitan estar unidos para no morir como él dice. Muestra así una superación de sus impulsos. Nemetes critica a Spartacus luego también cuando cuestiona su plan de esperar el ataque romano, expresando que estarán muy débiles para enfrentarlos debido al hambre. De igual manera lo hace cuando cuestiona que se dedique a armar un funeral a Mira ante la apremiante situación de todos. Sin embargo, le termina mostrando lealtad y adherencia total a su causa cuando rechaza abiertamente aceptar las condiciones de rendición de Glabro. Ello demuestra la capacidad de Spartacus de transmitir el valor de la causa libertaria. Asimismo, al final durante la victoria sobre Glabro, vitorea su nombre junto con los demás rebeldes, demostrándole su lealtad y admiración. Una muestra de la consolidación como líder de Spartacus. Esta relación en resumen evidencia como Spartacus es capaz de generar lealtad a su figura y a su lucha en los seguidores más reacios.

Con Agron, se da que es su principal aliado entre los rebeldes. Esto se remarca más cuando es uno de los tres elegidos para descender el Vesubio con Spartacus. Agron retiene a un rebelde germánico que busca intervenir en contra de Spartacus en la pelea que este tiene con Nemetes. Es una muestra del respeto que le guarda. Además, al final, luego de vencer a Glabro, Spartacus recibe el saludo de Agron en frente de todos, como símbolo de su lealtad y respeto. Esta relación refuerza el rol de Spartacus como líder. Con Crixo se da que es uno de sus principales aliados entre los rebeldes. Queda igualmente evidenciado cuando es elegido para descender el Vesubio con

Spartacus. Crixo lo respeta. Se ve ello al callar a Nemetes cuando este interrumpe el discurso de Spartacus. Por su lado, Spartacus retiene a Crixo cuando este se apresta a atacar a Ashur antes de que hable, denotando su sensatez. Luego, apoya a Crixo en su intención de ajusticiar a Ashur, mostrando su compañerismo. Cuando Crixo permite que Naevia sea la que pelee contra Ashur, Spartacus le cuestiona la conveniencia de esa decisión. Asimismo, busca intervenir en la pelea cuando Naevia se ve herida por Ashur pero es detenido por Crixo. Spartacus se ve afligido por el sufrimiento de Naevia. Todo esto manifiesta el compañerismo de Spartacus hacia Crixo. Finalmente, Crixo también saluda a Spartacus luego de la victoria, mostrando su lealtad y respeto. Esta relación muestra principalmente su compañerismo.

Con Doctore, se ve que es su aliado entre los rebeldes. Este le responde a Nemetes, en medio del discurso de Spartacus, afirmando que nunca se está muy débil para luchar si la causa que te motiva es más valiosa que la vida misma. Con ello da una muestra de apoyo a Spartacus y afirma su convicción en su causa, demostrando la capacidad de convencimiento de este. Durante la declaración de Ashur sobre las condiciones de rendición de Glabro para los rebeldes, Doctore le pregunta por el destino de la vida de Spartacus en este acuerdo. Es una muestra de su preocupación y lealtad hacia este. Esta relación refuerza su rol como líder y como predicador de su causa libertaria.

Con Glabro, siguen siendo enemigos. Se tienen como objetivo a vencer mutuamente. Glabro tiene fe en que Spartacus tomará una acción desesperada antes de morir, por lo que cree en su resiliencia. Asimismo, lo minimiza con su tribuno, manifestando que nunca fue razón suficiente para alejarlo de Roma. La rivalidad personal que tienen se muestra cuando cruzan miradas fijamente en el enfrentamiento abierto en el bosque. De igual forma, cuando Spartacus lo va a buscar en la toma del templo. Peleando con él, Glabro le expresa que no morirá a manos de un esclavo, queriendo minimizarlo. Spartacus le responde que él es un hombre libre, manifestando su creencia firme en su libertad al sostenerla frente a un romano. Spartacus lo hace arrodillarse en frente de los rebeldes y declara que por fin los romanos aprenden cuál es su lugar al frente de ellos, de rodillas. Es la adaptación de la frase que Glabro le

dijo a Spartacus cuando lo hizo arrodillarse al frente de él en la casa de Batiato, durante sus tiempos como esclavo. Muestra así un gesto de venganza en contra de Glabro. Este último trata de dilapidar el triunfo de Spartacus, queriéndolo asustar con el envío de legiones desde Roma como represalia y afirmándole que le darán el final que merece. Spartacus no se deja amilanar y responde con ironía que quizás sea así, pero no ese día. Ello manifiesta la falta de miedo de Spartacus hacia Roma. Finalmente lo mata, recordando el arrebató y muerte de Sura. Esta relación muestra la culminación del deseo de venganza de Spartacus y también su postura desafiante frente a Roma.

Con Gannicus, se da que es uno de sus principales aliados entre los rebeldes, demostrado al ser igualmente uno de los elegidos para acompañar a Spartacus en el descenso del Vesubio. Gannicus defiende sus intenciones de hacer un funeral para Mira frente a Nemetes, lo cual muestra su compañerismo y respeto. Luego le manifiesta a Spartacus su adherencia al malestar de los germanos por la situación en la que están, ante lo cual Spartacus expresa su comprensión. Ello ejerce de punto de presión para Spartacus ya que se lo manifiesta uno de sus más cercanos aliados. Gannicus le recuerda a Spartacus de su mente estratégica cuando piensan en cómo salir de su entrapamiento en el Vesubio, al mencionarle la toma de la arena de Cápua con pocos hombres como algo insólito. Además, le expresa su apoyo al decirle que si tienen que morir será entre hermanos, manifestando su lealtad a la causa. Gannicus expresa su desconcierto con la mirada acerca de la intención de Spartacus de enfrentar a Roma luego de la victoria pero termina aceptando la idea cuando cruza miradas con este y le asienta con la cabeza. Esta relación sirve de ayuda a Spartacus y refuerza su capacidad estratégica así como evidencia su capacidad para predicar su causa.

Con Ashur se da que es uno de sus enemigos. Spartacus le deja hablar cuando sube al Vesubio, manifestando su sensatez. Cuando Crixo se apresta a no dejar ir a Ashur para enfrentarlo, este último recurre a Spartacus para ayudarlo. Ello muestra su creencia en Spartacus como una persona justa. Sin embargo, Spartacus lo rechaza, evidenciando cierta injusticia en su actuar.

F. Inmersión en el interior: En primer lugar, se ven sus sentimientos ya que le duele visiblemente la separación con Mira. Es impulsivo, demostrado en el arrebató contra Nemetes. Cree en el poder de la unidad ya que les pide a los rebeldes estar unidos para no ser derrotados. Es un estratega. Se manifiesta al destacar su ubicación en la cima del Vesubio como una ventaja en la batalla, al reconocer usar planes inesperados para sus rivales romanos, al planear el descenso por el Vesubio usando sogas hechas de vides para no ser vistos por los romanos, al planear el uso de sus propias catapultas para mermarlos y de su desconcierto para llamar a un ataque por su retaguardia en el bosque. Contiene un deseo de venganza ya que promete sangre por venganza a los rebeldes, busca a Glabro en la batalla, lo obliga a arrodillarse al frente de todos y finalmente lo mata. Es sensato y se evidencia al permitirle a Ashur dar sus palabras frente a los rebeldes y al pedir velocidad a sus compañeros en el desplazamiento por el campamento romano para no ser descubiertos.

Aprecia la libertad. Se ve cuando le cuestiona a Ashur que los dejen como esclavos al perdonarles la vida si se rinden ante Glabro, cuando le afirma a Agron que los hombres libres crean su fortuna en el momento que este le agradece a los dioses producir la tormenta que cubrirá su infiltración y cuando le sostiene a Glabro que él es un hombre libre. Busca la diferenciación con los romanos ya que señala a sus hombres el error romano de pensar que su estilo es el único y les manifiesta su propuesta de mostrarle a los romanos que ellos mismos forman sus caminos. Cree en el poder del esfuerzo debido a que les manifiesta a sus hombres que con el corazón y la mente puestos nada es imposible. Busca enfrentar a Roma, mostrado en el arrodillamiento forzado de Glabro como sumisión simbólica de Roma y con su propósito expresado de formar un ejército para enfrentarlos. Finalmente, no le tiene miedo a esta. Ello se ve cuando no se amilana ante la amenaza de Glabro y cuando pide a sus hombres no temer a las represalias romanas ya que tendrán el mismo destino que Glabro.

G. Crecimiento y transformación: Spartacus pasa de buscar venganza en contra de Glabro a proponer enfrentar de igual a igual a Roma. Es la consolidación del propósito de su causa. Asimismo, pasa de generar dudas acerca de su liderazgo entre sus

hombres a conseguir su lealtad absoluta, consolidándolo como un líder capaz y predicador efectivo de su causa.

H. Desarrollo de escenarios: El escenario de Spartacus en este capítulo es la cima del Vesubio y los rebeldes se instalan en su duro suelo, con las pocas cosas que tienen. Spartacus arma una pira funeraria para Mira pero no tiene suficiente madera para poderla prender por lo que se queda permanentemente en el ambiente. Es un símbolo de sus sentimientos y respeto por ella. Asimismo, utiliza las vides presentes en el terreno para armar las sogas que les permitirán descender de la cima. Un acto de ingenio de su parte.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Esencialmente físico. Consta en que los rebeldes están atrapados en la cima del Vesubio y no tienen más alternativas que esperar el ataque romano o bajar a enfrentarlos por el camino. Es un conflicto de vida o muerte ya que ambas alternativas parecen estar destinadas a la derrota frente a un enemigo que los busca exterminar.
- B. Enfrentamiento:** Contra peligros físicos como la escasez de provisiones que va debilitando y alterando a los rebeldes, entre las que están la falta de comida y de madera. Asimismo, la inaccesibilidad geográfica de su ubicación que deja solo un camino para salir de ella. Además, la superioridad numérica de sus rivales romanos. Por otro lado, enfrenta peligros de otro tipo, de carácter más psicológico. Uno es la angustia por la muerte de Mira, que le hace perder el control frente a Nemetes. Otro es el cuestionamiento de parte de algunos rebeldes a su manejo de la situación, quejándose e incluso desobedeciendo sus órdenes al bajar de la montaña. Finalmente está la propuesta de rendición de Glabro, que ofrece perdonar a los rebeldes de una muerte segura si dejan las armas y entregan la vida de Spartacus. Esta es susceptible de provocar una traición a este.

- C. **Actividad:** Es principalmente mental, con su extensión física. Inicia con retener a los rebeldes en la cima, evitando todo ataque desesperado en el llano. Luego, consiste en pensar en una forma inesperada para salir de la montaña, aprovechando los recursos disponibles. Así Spartacus idea usar las vides que hay en la cima para formar sogas y poder descender con ellas durante la noche. Una vez en el llano, piensa en usar las catapultas de los romanos en contra de ellos mismos para mermar su superioridad numérica, tras tomar sigilosamente el campamento en el que se encuentran. Después, aprovechar la desconcentración de los romanos para llamar a los rebeldes, con la señal del ataque con catapultas, a realizar un ataque sorpresa por su retaguardia en el bosque. En seguida el plan sigue en enfrentarlos ahí y mandar a perseguirlos rápidamente tras su retirada. Así los romanos no tendrán tiempo de preparar la defensa en el templo abandonado y podrán atacarlos por sorpresa. La acción termina en derrotar a los romanos en el templo mismo.
- D. **Moralidad:** Es irreprochable con matices y licencias. Tiene un alto sentido de protección ya que va a defender a los rebeldes que desobedecieron sus órdenes al bajar por el camino. Asimismo, ejerce su compañerismo al apoyar a Crixo en la pelea de Naevia contra Ashur. Es comprensivo ya que entiende la alteración de sus hombres ante la difícil situación en la que se encuentran. Es capaz de superar diferencias pasadas por amor ya que se esfuerza en hacerle un funeral a Mira. Sin embargo, puede ser injusto ya que permite que Crixo vaya a enfrentarse a Ashur en la inminente desventaja en la que se encuentra.
- E. **Reacción provocada:** Es el de reconocimiento. Sus principales aliados le acompañan en su misión y recibe el clamor de las filas de los rebeldes previo a su misión. Asimismo, recibe el mismo clamor tras salir victoriosos, con todos ellos vitoreando su nombre sin importar la amenaza de represalias romanas futuras. Ello incluido el saludo de cada uno de sus principales aliados.
- F. **Meta:** Es de trascendencia al querer demostrar a los romanos que su manera de hacer las cosas no es la única, ideando un plan inesperado para ellos. Su mensaje incluye también mostrar que los rebeldes forman sus propios caminos, en un acto de

autodeterminación. Asimismo, que el poder de la mente y el corazón unidos no tiene límites. Ello se superpone al objetivo claro de salir de la cima del Vesubio y derrotar a las tropas de Glabro. Además, al de querer efectuar su venganza contra Glabro.

Temporada: 3

Capítulo: 1

Título: “Enemigos de Roma”

Resumen: Los rebeldes logran vencer a los romanos en una batalla masiva pero Spartacus se disgusta por la huida de los comandantes romanos Cosinio y Furio. Cosinio le pide al senador Metelo recurrir al senador Marco Craso para traer refuerzos en contra de Spartacus. En Roma, Metelo le pide ayuda a Craso. Gannicus cuestiona a Spartacus sobre su verdadero objetivo en la guerra y este le responde poder terminar con muertes injustas como la de Sura, con la caída de Roma. El carnicero Diotimos le hace ver a Spartacus su falta de atención hacia la alimentación y vestido de sus seguidores. Spartacus y los demás rebeldes descubren tras eliminar a unos mensajeros romanos que Craso está yendo a reforzar a Cosinio y Furio. Spartacus propone eliminar a estos últimos antes para dispersar a sus fuerzas. Craso hace que su hijo Tiberio se enfrente a Hilarus, su maestro gladiador, para enseñarle humildad. Spartacus junto a Gannicus y Crixo se infiltran a la villa de Cosinio y Furio. Craso le ordena a Hilarus combatir con él a muerte y lo logra vencer. Cosinio y Furio se rinden ante Spartacus pero este los decapita. Metelo le informa a Craso sobre sus muertes y le otorga el mando absoluto de las fuerzas contra Spartacus. Tiberio felicita a su padre por su plan. Spartacus propone ir a tomar una ciudad para aprovisionar a los rebeldes.

Elementos dramáticos del personaje:

A. Dialecto: Spartacus usa el habla para expresar sus pensamientos a otros. Se muestra cuando expresa su inconformidad a los rebeldes de la victoria sin la caída de Cosinio y Furio o cuando trata de convencer a Gannicus de volverse un líder. Asimismo, lo

utiliza como una herramienta para recabar información. En este caso, para interrogar a un rebelde insatisfecho con el fin de conocer sus problemas.

- B. Apariencia externa:** Spartacus se mantiene físicamente fornido. Esta vez su pelo y barba son ligeramente más largos pero se mantienen dentro del estándar romano, lo cual denota una adecuación de Spartacus a este. Porta habitualmente una armadura rojiza que consta de peto con figuras de serpiente y águila que cubre la parte frontal de su torso y sus hombros, una hombrera, taparrabos con una gran correa, brazaletes con figuras de serpientes y botas. Hay mayor protección en su vestuario que muestra una tecnificación en su modo de lucha. No usa el peto cuando está de descanso en su tienda.
- C. Metonimia:** Spartacus le arrebató un estandarte romano a un soldado durante la batalla inicial y lo utiliza como arma, impactando el águila imperial contra otros soldados. La imagen del águila imperial dorada ensangrentada y de cabeza, que Spartacus observa tras dar su discurso en el que arremete contra los romanos que buscan esclavizarlos, es una representación de lo que Spartacus busca para Roma: muerte. Asimismo, al final, tras decapitar a Cosinio y Furio y que sus cuerpos caigan en un estanque, el reflejo de Spartacus en el agua acompañado de la sangre esparcida hacen una asociación de Spartacus con la muerte misma.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Primero, ante la amenaza de la llegada de más tropas romanas al mando de Craso, Spartacus decide eliminar a las tropas de Cosinio y Furio a través de la muerte de sus comandantes producto de un plan sigiloso. Esta decisión demuestra su ingenio y sus cualidades estratégicas. Luego, ante la falta de provisiones y la proximidad del invierno, Spartacus decide no enfrentar a los romanos en retirada así como huir de Craso con el objetivo de ir a capturar una ciudad que les pueda proveer de tales y que cobije a sus hombres. Ello muestra su sensatez y precaución.
- E. Relaciones con otros personajes:** Con Crixo, sigue siendo uno de sus principales aliados. Lo considera como uno de sus compañeros en el liderazgo de los rebeldes, ya que se lo manifiesta a Gannicus y le pide reportes tras las victorias. Asimismo, lo

incluye en la elaboración de los planes y lo elige para atacar la villa de Cosinio y Furio. Por su lado, Crixo siempre está a su lado como consejero. Cuando elaboran el plan para acabar con Cosinio y Furio, Crixo advierte de que no tienen la capacidad para enfrentar a dos ejércitos a la vez y destaca la determinación de los hombres de estos últimos. Asimismo, propone perseguir a los desertores de ese ejército y finalmente señala que no hay villa que pueda albergar al ejército rebelde. Ante estas intervenciones de Crixo, Spartacus va formando sus planes de acabar con Cosinio y Furio así como de tomar una ciudad. Por ello, alimenta su rol estratégico. Además, Crixo tiene fe en su capacidad como líder ya que defiende su plan de ataque a la villa de los comandantes contra Naevia. Así, esta relación perfila a Spartacus como un líder capaz.

Con Gannicus, se ve también que es uno de sus principales aliados y lo quiere como líder adjunto en el mando de los rebeldes. Ello se ve en que espera que le reporte tras las batallas y porque se lo pide expresamente. Además, Gannicus está presente en la elaboración de los planes y también es elegido para ir a atacar la villa de Cosinio y Furio. Por su lado, Gannicus no se siente ni desea ser líder. No va a darle su informe a Spartacus luego de la victoria y prefiere celebrar con mujeres y vino, aunque sea consciente de que este lo busca. Asimismo, se lo expresa a Spartacus. Su indisciplina y relajo contrasta con la disciplina y seriedad de Spartacus. Un ejemplo claro es cuando rechaza ir a celebrar con él. Gannicus aún no está totalmente convencido de la causa como parecía y expresa que el motivo principal de su adhesión es honrar a Doctore. Ello devela ciertos límites en la capacidad de convencimiento de Spartacus. Gannicus sirve para hacer que Spartacus se cuestione. Le indica que varios de los rebeldes creen que es un dios ante lo cual este indica que solo busca derrotar a los romanos. Le cuestiona sobre cuál es su objetivo final en esa guerra, ante lo cual Spartacus expresa que es acabar con las muertes injustas y ello lo logrará con la caída de Roma. Además, sugiere una temeridad usual en Spartacus al sorprenderse por el rechazo de este de ir a enfrentar a Craso. Sin embargo, Gannicus también le expresa su compañerismo al añorar que encuentre la tranquilidad con el objetivo que busca. De igual manera, resalta su habilidad en la lanza al reconocer que es mejor que él. Esta relación sirve para remarcar el lado disciplinado de Spartacus en contraste con Gannicus y además para descubrir sus verdaderas aspiraciones en la lucha.

Con Cosinio y Furio, se da que son enemigos a vencer. Cosinio le tiene cierto respeto y consideración ya que pide refuerzos al senador Metelo para poder vencerlo. Indica que él es capaz de llegar hasta Roma misma. Por su lado, Furio expresa su sorpresa ante el supuesto intento de ataque de Spartacus con sus tropas debido su desventaja numérica, en el contexto de las maniobras de distracción de Agron. Ello indica que espera cierta habilidad en su manejo de la guerra. De este modo, Spartacus se perfila como un estratega capaz. Por su lado, Spartacus busca constantemente sus caídas en la batalla, para obtener así una victoria real. Ello devela su lógica de estrategia. Cosinio trata de apañar su victoria final ante ellos calificando su método propio de asesinos y ladrones, ante lo cual Spartacus no muestra importancia, demostrando su seguridad en sí mismo. Spartacus no hace caso a su rendición y los decapita, manifestando así cierta frialdad. Esta relación muestra el temor real que los romanos sienten por Spartacus por la perfección de su técnica en la guerra y por el otro lado, el ensañamiento de Spartacus con estos.

Con Agron, se da que es uno de sus principales aliados. Le pide reportes tras las batallas y lo incluye en la elaboración de los planes. Asimismo, le encarga el liderazgo de los rebeldes en su ausencia para la realización de las maniobras de distracción. Agron constantemente trata de aconsejar a Spartacus pero sus sugerencias desafortunadas provocan la oposición de este último, reluciendo así ciertas cualidades. Primero, Agron lo cuestiona por preocuparse demasiado por las tropas heridas de Cosinio y Furio, ante lo cual Spartacus le pide no subestimar a su enemigo como hacen los romanos. Busca así diferenciarse de estos. Luego, le señala la falta de habilidad de los nuevos reclutas a pesar de su entusiasmo, ante lo cual Spartacus les muestra su fe basándose en el antecedente de que ellos fueron iguales. Hace gala de este modo de su memoria. Después, Agron propone ir por el medio de las tropas de Craso y de Cosinio y Furio para tenderles una trampa pero Spartacus señala que así quedarían atrapados por estos, mostrando su conciencia estratégica. Ahí mismo, Agron le propone atacar con todas sus fuerzas la villa en la que se esconden Cosinio y Furio, ante lo cual Spartacus indica que ello podría significar la huida de estos por lo que propone atacar con pocos hombres de una manera sigilosa. Demuestra así su sensatez. Finalmente, Agron se queja de no ser incluido en el ataque a la villa pero

Spartacus le indica que él se hará cargo del liderazgo de los rebeldes en su ausencia, mostrando nuevamente su sensatez. Agron también destaca las cualidades de Spartacus. Primero, destaca la adherencia de nuevos rebeldes gracias a que los esclavos se liberaran a sí mismos por su creencia en la causa. Ello resalta el rol inspirador de Spartacus. Además, manifiesta a Nasir que todos están agradecidos con Spartacus por liberarlos de la esclavitud y que le deben pagar con vidas romanas. Muestra así su lealtad y destaca su capacidad de transmitir y pelear por su causa. En resumen, esta relación sirve para relucir la mente estratégica de Spartacus así como su sensatez y diferenciación con los romanos, entre otras cualidades mencionadas atrás.

Con Marco Craso ocurre que son próximos enemigos. Marco Craso recibe el pedido del senador Metelo de ir a enfrentar a Spartacus con refuerzos. Craso es consciente de la amenaza que Spartacus representa para Roma y atiende el pedido. Ello muestra la capacidad estratégica de Spartacus por representar tal peligro para sus enemigos. Por su lado, Spartacus se entera de la llegada de este para combatirlo por lo que entiende que es una amenaza para su causa. Craso le tiene respeto y admiración y se muestra lejos de subestimarle, diferenciándose así de adversarios pasados de Spartacus como Glabro. Corrige a su hijo cuando este lo quiere subestimar por ser un esclavo. Asimismo, le manifiesta a Tiberio considerar que piensan igual ya que esperaba su reacción luego del descubrimiento de su mensaje a Cosinio y Furio con la muerte de ambos. Esta relación muestra igualmente la amenaza en la que ha logrado convertirse Spartacus gracias a su habilidad. Con Nasir, se da que este le manifiesta a Agron el agradecimiento que le tiene a Spartacus por convencerlo de dejar la esclavitud. Es una muestra de su lealtad y de la capacidad de Spartacus para adherir gente a su causa.

Con Diotimos, pasa que este lo considera un líder distante y despreocupado de las necesidades básicas de su gente. Piensa que Spartacus está más pendiente de los temas bélicos mientras que los demás rebeldes tienen que arreglárselas consiguiendo comida y ropa. Sin embargo, también le tiene respeto y temor ya que no es capaz de decirle esas afirmaciones en persona. Ello revela un nuevo lado de Spartacus como líder. Por su lado, Spartacus le cuestiona que haya asesinado a un caballo para usar su carne

cuando este tiene un gran valor en la batalla. Ello muestra su enfoque puramente bélico. Además, le cuestiona sobre quién le autorizó para hacerlo, revelando el sistema jerárquico que Spartacus tiene pensado dentro de las filas rebeldes. Por otro lado, no revela su identidad en su interrogatorio al percatarse que Diotimos no lo reconoce, aplicando así su ingenio para descubrir la percepción sincera de uno de sus seguidores acerca de su liderazgo. Spartacus le increpa si pensó que la libertad no tendría un costo al escuchar sus quejas, revelando la percepción que tiene acerca del esfuerzo asociado a esta. Finalmente, cuando Diotimos se disculpa con él al descubrir su identidad, Spartacus no lo recrimina y más bien reconoce su libertad para decir lo que piensa, incluso contra él mismo. Ello revela la firme creencia de Spartacus en la libertad. Esta relación sirve para que Spartacus se percate de uno de los problemas de su liderazgo, el desatender el aprovisionamiento de su gente. Con Naevia ocurre que ella critica el plan de Spartacus de atacar la villa de Cosinio y Furio, expresándosele a Crixo. Señala que Spartacus se encuentra ansioso por lo que no es de fiar. Es una percepción que puede producir el deseo inalterable expresado por Spartacus para ver caer a ambos.

- F. Inmersión en el interior:** Spartacus es temerario. Se ve cuando se dirige solo a atacar a Cosinio y Furio junto a sus guardias en plena batalla y también cuando a Gannicus le sorprende que rechace la difícil misión de enfrentar a Craso. Al mismo tiempo es prevenido ya que le pide a Agron y a Crixo redoblar la seguridad ante cualquier ataque de las tropas de Cosinio y Furio. Asimismo, es sensato. Lo demuestra al proponer atacar con pocos hombres la villa de Cosinio y Furio para pasar desapercibidos, al encargarle a Agron liderar a los rebeldes en su ausencia, al apurar a Gannicus y Crixo en la infiltración de la villa para no ser descubiertos y al rechazar la idea de perseguir a los desertores romanos para en cambio ir en busca de provisiones y cobijo previo a la llegada del invierno y de Craso. Es inconforme ya que no se alegra por la victoria inicial contras las tropas de Cosinio y Furio debido a que estos últimos lograron escapar. Valora la libertad y lo manifiesta al expresar tras la victoria inicial su condena con la muerte a todo aquel que quiera esclavizar a los rebeldes, al expresar en su reunión con Crixo y Agron querer dar un mensaje con un ataque a los romanos que los quieran someter y al respetar la libertad de expresión de Diotimos.

Busca fervientemente luchar contra Roma. Ello se muestra cuando Cosinio informa que Spartacus incorporó más hombres a sus filas desde la victoria contra Glabro, cuando le confiesa a Gannicus que su único deseo es derrotar a los romanos y que estará tranquilo cuando vea caer a Roma, cuando coloca la ficha que representa a los rebeldes junto a la imagen de Roma en el mapa y cuando considera que la toma de una ciudad será un ataque serio a Roma. Además, porque conserva varios estandartes romanos capturados. Tiene capacidad de convencimiento en su causa. Se ve en que inspira según Cosinio varios levantamientos de esclavos que terminan agrandando sus filas y en Nasir mostrándose agradecido por hacerlo superar la esclavitud. Es disciplinado y lo demuestra al indicarle a Crixo y a Agron que le permitirá a Gannicus celebrar cuando se cumpla el objetivo de ver caer a Cosinio y Furio, al cuestionarle a Gannicus no reportarle por irse a celebrar y al rechazar ir a celebrar con Gannicus luego de su reunión.

Busca la diferenciación con los romanos ya que no los subestima como ellos hacen con sus enemigos. Es un estratega. Lo manifiesta al tener un mapa de la zona en su tienda, al tener en consideración el valor bélico de un caballo, al rechazar que sus fuerzas queden entre dos ejércitos romanos, al proponer acabar primero con las fuerzas de Cosinio y Furio antes que se junten con Craso y al proponer tomar una ciudad para aprovisionar a su gente en el invierno. Ha superado el deseo de venganza ya que le indica a Gannicus que las muertes de quienes le arrebataron a Sura no sirven para compensarlo. Es memorioso debido a que tiene fe en el aprendizaje de los nuevos reclutas basándose en el aprendizaje similar que tuvo él y los demás rebeldes. Cree en un sistema jerárquico dentro del grupo rebelde porque cuestiona a Diotimos por el permiso que se le dio para matar al caballo y porque llama a Gannicus a ser un líder junto a él y Crixo.

No presta mucha atención a las necesidades de su gente, demostrado en el momento en que Diotimos le manifiesta que es un líder distante y que no tiene un plan de comida ni ropa para los rebeldes. Cree en que la libertad se consigue con esfuerzo ya que le increpa a Diotimos por creer que esta no tiene costo alguno. Es ingenioso debido a que planea una emboscada a los mensajeros de Craso usando a Naevia como carnada;

propone matar a Cosinio y Furio para dispersar a sus fuerzas; descifra la ubicación de la villa de los anteriormente mencionados según la dirección en la que iban los mensajeros de Craso, la ubicación de su ejército y la presencia de centinelas; y manda a Agron a hacer maniobras de distracción con los rebeldes para llamar la atención de las tropas que resguardan la villa. No cree en los dioses ya que Crixo se lo señala a Gannicus cuando este les agradece por favorecerlos en la misión. Asimismo, Spartacus manifiesta esperar estar equivocado sobre ello para que les vaya bien en la misión.

G. Crecimiento y transformación: Pasa de obviar el tema del aprovisionamiento de los rebeldes por concentrarse en los temas bélicos a planear tomar una ciudad para cobijarlos y alimentarlos. Ello luego de que Diotimos le abra los ojos. Se convierte así en un líder más completo.

H. Desarrollo de escenarios: Spartacus cuenta con una tienda personal. En ella hay pieles y telas como paredes. Una tela funciona como puerta. Tiene una mesa grande de madera al medio con un mapa encima, rodeada de sillas. El mapa tiene fichas que representan a las tropas romanas y rebeldes, mostrando su lado estratega como se ha dicho atrás. Se encuentra también una mesa lateral con papeles encima. Hay velas y candelabros para iluminar. Por último, tiene una colección de estandartes romanos capturados que simbolizan su lucha contra Roma. Cabe resaltar que la ubicación de su tienda es una colina de donde se puede vislumbrar la totalidad del campamento rebelde. Ello es un signo de su posición como líder pero lo torna también distante de los suyos.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

A. Tipo de desafío, conflicto: Principalmente físico, basado en que los comandantes romanos Cosinio y Furio aún no son derrotados y por lo tanto representan una amenaza para los rebeldes. El conflicto se evidencia cuando Spartacus no celebra la victoria inicial frente a sus tropas ya que los comandantes logran escapar y la única victoria se logrará con sus muertes. Este es el conflicto principal del capítulo. Sin

embargo, se le presentan otros a Spartacus. Uno es la angustia que aún tiene por la muerte de Sura, que no le permite encontrar la tranquilidad y se muestra en la conversación que tiene con Gannicus. Otro es la resistencia de Gannicus de asumir su papel como líder rebelde junto a él. Finalmente, está el hecho de que Spartacus no presta mucha atención al vestido y alimentación de los rebeldes, lo cual genera descontento en algunos y termina en una crisis en estos aspectos.

- B. Enfrentamiento:** Contra peligros físicos. Inicialmente contra lo escurridizo que son Cosinio y Furio para ser atrapados en el campo de batalla. Después contra la posibilidad de tener espías dentro del campamento. De ahí contra la aparición de una patrulla romana cerca al campamento que podría estar espíandolos. Luego enfrenta otro peligro físico que son los 10 000 hombres al mando de Marco Craso que van a llegar a reforzar a Cosinio y Furio. Enfrenta la determinación de los hombres de Cosinio y Furio que no se rinden por nada. Enfrenta los consejos irracionales de Agron al momento de hacer los planes. Enfrenta también la posibilidad de ser descubiertos a la hora de atacar la villa de Cosinio y Furio. Por último, enfrenta la superioridad numérica de los hombres resguardando la villa y el tener que enfrentarlos hasta llegar a los comandantes.
- C. Actividad:** Es mental con extensiones físicas. Inicia reforzando la defensa del campamento rebelde y mandando a entrenar a los nuevos reclutas para no bajar la guardia contra Cosinio y Furio. De ahí, haciendo seguimiento a los posibles espías. Sigue luego con emboscar a la patrulla romana haciéndoles una emboscada y utilizando a Naevia como carnada. Ante la amenaza de la llegada de los hombres de Craso, viene a ser idear atacar primero a las tropas de Cosinio y Furio y para ello pensar en cómo eliminar a los dos comandantes con el fin de dispersar a sus tropas acéfalas. Para ello, trazar la ubicación de ambos lejos de sus tropas en una villa, utilizando la información del mensaje interceptado y revisando la presencia de centinelas resguardando. Planear una distracción para las tropas que los resguardan con unos movimientos de los rebeldes al mando de Agron al norte de ellos. Infiltrarse con pocos hombres a la villa para no llamar la atención, eliminar a los guardias en el camino y matar a los comandantes.

- D. Moralidad:** Es de tipo compleja. Por un lado, Spartacus tiene sed de justicia. Tiene como objetivo derrotar a Roma para que no se pierdan más vidas inocentes de manera injusta como le ocurrió a su esposa. Además, practica la justicia. No le recrimina al carnicero Diotimos por criticarlo cuando este se da cuenta de su identidad. También es modesto ya que no se vanagloria con la admiración que le tienen los rebeldes y solo busca con su liderazgo derrotar a Roma. Es protector ya que propone tomar una ciudad al final para poder dar refugio a su gente. Sin embargo, Spartacus también se presenta como un tipo sin piedad y que se ensaña con los romanos. Aparte de combatirlos con ferocidad, condena con la muerte a todo romano que busque esclavizarlos, como queda demostrado en sus palabras después de la victoria inicial. Incluso a aquellos que se rinden ante él, como Cosinio y Furio.
- E. Reacción provocada:** Al inicio recibe la incompreensión de sus principales aliados, Crixo, Gannicus y Agron, ante su preocupación hacia la supervivencia de Cosinio y Furio. No los consideran una amenaza real. Sin embargo, acatan las órdenes de Spartacus para detenerlos. Luego, ante el descubrimiento de la venida de las tropas de Craso, se suman de lleno al plan de Spartacus para contrarrestar el encuentro.
- F. Meta:** Es vencer, en este caso a las fuerzas de Cosinio y Furio para evitar que se unan con Craso y dejen de representar una amenaza para los rebeldes. Otras metas menores que tiene son convencer a Gannicus de asumir su papel de líder y derrotar a Roma para que no hayan más injusticias, consiguiendo así la tranquilidad que necesita. Estas involucran más la trascendencia y la felicidad.

Capítulo: 2

Título: “Lobos en la puerta”

Resumen: Spartacus indaga con Diotimos sobre su ciudad, Sinuessa en Valle. Spartacus, Gannicus y Crixo ingresan a la ciudad disfrazados de mercaderes. Craso se reúne con el militar romano Julio César y le propone formar una alianza. Spartacus y sus compañeros visitan al amigo herrero de Gannicus, Atio, y le piden fabricar dos espadas a cambio de

dinero. Craso reconoce a César que Tiberio aún no está listo para asumir un mando y le sugiere a él tomarlo a su lado. Spartacus se entera de que habrá toque de queda en la ciudad y le pide a Atio un servicio extra. Craso frustra la intención de su esposa de acompañarlo a la guerra. Después, invita a su esclava Kore a venir con él. Atio alarma a los guardias de la ciudad sobre la presencia de Spartacus. Estos van en búsqueda de armas al almacén que está cerca de la puerta y Atio los encierra adentro. Spartacus y Gannicus atacan a los guardias que cuidan la puerta y la abren. Los rebeldes entran a la ciudad y se enfrentan a los guardias. La ciudad cae ante ellos. Spartacus se conmociona por la muerte de romanos inocentes. El edil amenaza con incendiar el grano de la ciudad y Spartacus usa a su esposa Laeta para distraerlo, aprovechando así para eliminarlo. Spartacus ordena a sus hombres no maltratar a los sobrevivientes romanos. Craso otorga el mando bajo él a Tiberio.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. **Dialecto:** Spartacus utiliza el habla como herramienta para indagar. La utiliza con Diotimos para saber acerca de las defensas de la ciudad, con Atio para conocer la ubicación del grano y con Laeta para saber del toque de queda. Utiliza el subtexto ya que le manifiesta su deseo a Laeta de traer a los rebeldes a la ciudad y proveerles de grano de una manera escondida. Lo disfraza como si fuera un esclavista. Asimismo, lo utiliza cuando le expresa a ella también su deseo de que la rebelión acabe bien, pero ocultamente bien a su favor. De igual manera, cuando le comenta que tiene un lugar pensado para quedarse en la noche, en alusión a que tomará la ciudad. Por otro lado, habla usando metáforas, como cuando le dice a Atio que “un río fluirá en su despertar si es que están alumbrados en una orilla favorable”, en alusión a que le recompensarán bien si es que él cumple de igual manera con lo que le piden. Finalmente, utiliza el usual discurso para dirigirse a sus hombres y prohibirles maltratar a los sobrevivientes romanos. Este uso de la palabra perfila a Spartacus como un ávido investigador, un tipo versado y un líder. Además de ser alguien que transmite sus pensamientos pero que es lo suficientemente hábil para no dejarlos al descubierto, pudiendo ponerse así en una posición difícil.

- B. Apariencia externa:** Sigue siendo fornido con pelo y barba ligeramente más largos. Sigue utilizando la armadura rojiza que consta de peto con figuras de serpiente y águila que cubre la parte frontal de su torso y sus hombros, una hombrera, taparrabos con una gran correa, brazaletes con figuras de serpientes y botas. Al inicio, en su tienda, no porta la protección para los hombros. Usa también vestuario de mercader que consta de túnicas y brazaletes. Lo utiliza para hacerse pasar como un mercader y ocultar sus marcas de gladiador, denotando con ello su ingenio.
- C. Metonimia:** Hay un breve momento de metonimia en el capítulo. Se trata de la pelota ensangrentada que Spartacus ve junto a la madre e hija asesinadas durante la toma de Sinuessa en Valle. Esta pelota simboliza la muerte injusta de los inocentes durante las acciones de la rebelión, idea que cala en Spartacus. Este ya había tenido contacto con ella cuando se la topó en su deambular por la ciudad y se la dio a la niña. Luego la volvería a encontrar junto a la niña muerta a manos de sus propios hombres.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Ante la dificultad de tomar la buenamente ubicada Sinuessa en Valle, Spartacus idea un plan con los datos que le proporcionan sus aliados, denotando su ingenio y mente estratégica. Después, ante el peligro de perder el grano a manos del edil, manda a su esposa a distraerlo con su intento de convencimiento y termina matándolo a él y a sus guardias a la primera oportunidad. Muestra con ello su capacidad de engaño y crueldad porque utiliza a su esposa y no espera a que este se rinda. Asimismo, devela su ingenio por el plan y su precaución por no arriesgar.
- E. Relaciones con otros personajes:** Primero, con Diotimos ocurre que le teme, por cómo reacciona al saber que Spartacus lo llama, denotando la enorme posición que ostenta este. Spartacus lo ve como un medio para tomar la ciudad. Le pregunta por la ciudad que le mencionó tiempo atrás e indaga con él sobre sus defensas. Ello lo perfila como memorioso y estratega. Diotimos le proporciona la información que necesita. Asimismo, lo ayuda dándole el dato de la importancia de su antiguo amo, Lauro, para que mencione su nombre a la hora de ingresar a la ciudad y que no le causen

problemas. Una muestra de la lealtad que Spartacus inspira como líder. Esta relación sirve de apoyo a Spartacus para su plan y lo refuerza como estratega y líder.

Con Crixo, se da que es uno de sus principales aliados. Lo incluye en la elaboración y ejecución de los planes. Crixo busca aconsejarlo, muestra de su lealtad y compañerismo. Cuando Spartacus propone ir por una ciudad en la costa sur, Crixo le cuestiona si no es demasiado lejos como para consumir las energías de sus hombres. Spartacus responde que encontrar la ciudad será un alivio para ellos, a diferencia que para los hombres de Craso que tendrán que enfrentarlos luego de la travesía. Manifiesta así su mente estratégica. Luego, le aconseja a Spartacus buscar otra ciudad al percatarse de la dificultad de su toma. Crixo le muestra su apoyo proponiéndose para acompañarlo a visitar la ciudad. Además, le muestra su preocupación apoyando la observación de Agron acerca de lo delatadoras que son sus marcas en los brazos. Le aconseja a Spartacus irse luego de que mata de una pedrada al esclavo que estaba siendo apedreado en la plaza, indicando la atención que recibe, ejerciendo así su prudencia y aplacando la temeridad de este. Le resalta la llegada de su leyenda cuando Atio la menciona, remarcando así su importancia. Crixo le expresa su duda acerca de la confiabilidad de Atio pero Spartacus reafirma su seguridad y expresa su fe en la paga que le dieron. Crixo expresa su fe en la determinación de Spartacus en abrir la puerta de la ciudad, ante la impaciencia de Agron. Ello lo resalta como alguien comprometido. Finalmente, Crixo le recrimina confiar en Laeta para salvar el grano de las manos de su esposo. Ante ello, Spartacus reafirma su seguridad en el engaño que ha efectuado con ella. Esta relación contribuye en que manifiesta la seguridad de Spartacus en sus decisiones.

Con Agron, pasa también que es uno de sus principales aliados. Lo incluye en la elaboración y ejecución de los planes. Agron igualmente busca aconsejarlo. Primero le aconseja a Spartacus no arriesgar a quedarse atrapados en la ciudad por la falta de accesos, ante lo cual Spartacus concuerda, reluciendo su sensatez. Asimismo, Agron le advierte de lo delatadoras que son sus marcas en los brazos. Spartacus lo tendrá grabado y evitará mostrárselas al guardia de la ciudad cuando este le pide su brazalete. Ello demuestra de nuevo su sensatez. Por último, detiene a Agron cuando este se apresta a enfrentar directamente al edil con su lanza, mostrando una vez más su

sensatez ya que este podría quemar los granos como defensa. Queda evidenciado que esta relación reluce el lado sensato de Spartacus.

Con Gannicus, se da igualmente que es uno de sus principales aliados. Lo incluye en la elaboración y ejecución de los planes. Gannicus, así como los anteriores, busca aconsejar y apoyar a Spartacus. Ante la imposibilidad de meter armas a la ciudad, Gannicus menciona que tiene un viejo amigo herrero en ella que es sobornable y por lo tanto les podría ayudar con estas. Cuando Spartacus pretende detener el apedreamiento del esclavo en la plaza, Gannicus le advierte el peligro de ser descubiertos por ello. Evidencia así la imprudencia de Spartacus. Gannicus lo apoya en el acuerdo con Atio, incluso cuando este está reacio a ayudarlos de más, resaltándole que es en vano preocuparse por su vida porque ya está en riesgo al haberlos ayudado inicialmente. Esta relación, además de perfilar a Spartacus como un líder a seguir como las anteriores, resalta su imprudencia. Con Craso, se ve que son enemigos a vencer. Craso lo tiene más en consideración porque Spartacus no lo menciona. Craso lo respeta ya que le pide a Tiberio tomar bastantes precauciones con sus tropas para poder enfrentarlo. Asimismo, le resalta a César el pasado de Spartacus como campeón en la arena y su aprendizaje de la estrategia romana en su paso por la tropa auxiliar. Ello perfila a Spartacus como un guerrero y estratega hábil. De igual manera, Craso ve la posibilidad de aplacar su revuelta como una oportunidad para escalar en el poder junto a César, tal como se lo expresa. Esto revela la importancia de la revuelta de Spartacus y el impacto que ha llegado a tener en Roma, contribuyendo a engrandecer su posición como hábil estratega.

Con Atio, ocurre que es un medio en la consecución de su plan en la toma de la ciudad. Atio sabe de su fama y teme que lo asocien con él. Es una muestra del impacto que ha tenido Spartacus en la República. Spartacus lo soborna a cambio de la elaboración de dos espadas para ellos pero no le revela su uso, mostrándole desconfianza pero siendo así también precavido. Incluso le pregunta por la ubicación del grano usando la excusa de tener hambre. El impacto de Spartacus es tal que Atio teme por su vida cuando este le pide ayuda en su plan de toma de la ciudad. Atio lo termina ayudando por no tener alternativa pero a la espera también de su paga. La inclusión de Atio en

el plan para encerrar a los guardias devela el ingenio de Spartacus por usar los recursos que tiene a la mano ante la adversidad. Esta relación, además de revelar ello, resalta su sentido de precaución.

Con Laeta pasa que en un inicio se relacionan sin ella conocer su identidad y Spartacus tratando de ocultársela en su plan de infiltración en la ciudad. Ella lo trata de manera amable y le sugiere no traer a sus esclavos a la ciudad por el endurecimiento de las condiciones contra ellos, mostrando así simpatía hacia estos. En otra ocasión lo ayuda ante Lauro y le pide disculpas por sus actos. Asimismo, se preocupa por su hospedaje en la ciudad. Por su lado, Spartacus responde de buena manera a sus tratos. Además, indaga con ella acerca de la advertencia de la noche y descubre el toque de queda, denotando así su ingenio. Laeta tiene una percepción negativa acerca de la figura de Spartacus y le recrimina por ayudarlo durante la toma de la ciudad, sin saber todavía que es él mismo. Spartacus por su lado la lleva consigo cuando se la cruza en el conflicto, como queriendo protegerla. Luego, Spartacus pretende usarla para distraer a su esposo, en un intento de convencerlo de rendirse, y así poder eliminarlo antes que este incendie el grano. Laeta se resiste a ayudarlo inicialmente, ya sabiendo su verdadera identidad, pero Spartacus le advierte del inminente descontrol de sus hombres ante los romanos sobrevivientes si es que se pierde el grano. Esta acción devela varias cosas. La crueldad de Spartacus por engañar a Laeta con la falsa esperanza de que su esposo se salve, el ingenio por buscar distraerlo para eliminarlo y la precaución de no arriesgar a perder el grano en un intento de convencimiento. Finalmente, Spartacus trata de justificar su acto con ella contándole que los romanos le quitaron a él varios seres queridos. Esta relación muestra a un Spartacus utilitarista y frío pero a la vez que empieza a desarrollar empatía con los romanos inocentes.

Con Julio César pasa que Spartacus aún no sabe de su existencia. César lo ve como el objetivo a vencer y reconoce que es un gran estratega pero no entiende cómo llegó a serlo como gladiador. César reconoce que Spartacus sabe lo que hará un romano en la batalla y pretende usar esa percepción en su contra. Con Lauro ocurre que este no conoce su verdadera identidad. Se muestra agresivo y prepotente con él, quizás por acabar de manera prematura con el apedreamiento en la plaza. Cuando le encara con

el rumor de que viene a hacer negocios con él, Spartacus responde que este no tiene nada de valor para él. Responde así de igual manera a su agresividad y resulta algo atrevido al ganarse una disputa con un romano mientras que está de infiltrado. Lauro le cuestiona su presencia en la ciudad y lo agarra. Spartacus le ordena soltarlo, mostrando las mismas características de atrás. Finalmente, Lauro le aconseja cuidarse en la noche. Esta relación revela a un Spartacus que es capaz de poner en peligro su misión para defender su orgullo. Con Nemetes, se da que este lo cuestiona por perdonarles la vida a los sobrevivientes romanos, sugiriendo que estos no harían lo mismo con ellos. Spartacus no cambia su decisión ante esto. Lo caracteriza de este modo como firme en sus decisiones, superando su ensañamiento contra los romanos y pudiendo discernir entre ellos.

- F. **Inmersión en el interior:** Antes que nada es un estratega. Ello se ve cuando propone tomar una ciudad en la costa sur para que las tropas de Craso consuman energías en su persecución y sabiendo que eso no le pasará a los rebeldes ya que tendrán a la ciudad como alivio, cuando utiliza el mapa para trazar el camino de sus fuerzas, cuando busca información acerca de las defensas de la ciudad con un antiguo habitante como Diotimos y cuando elabora el plan para tomar la ciudad abriendo la única puerta desde adentro. Es memorioso ya que recuerda las características de la ciudad que mencionó Diotimos en una conversación anterior, lo cual le sirve en la elaboración de su plan. Es sensato debido a que acepta la preocupación de Agron por quedar atrapados en una ciudad de difícil acceso, se niega a darle su brazalete al guardia de la ciudad evitando así mostrar su marca de gladiador y detiene a Agron en su intento de enfrentar directamente al edil cuando este podría reaccionar quemando el grano.

Es ingenioso por como tantea la posibilidad con Diotimos de abrir la puerta en la noche desde adentro; por cómo se disfraza de mercader para pasar desapercibido en su ingreso y tránsito por la ciudad; por como miente al guardia de la ciudad diciendo que va en busca de Lauro, sabiendo de la influencia de este y posibilitando así su ingreso; por como indaga la ubicación del grano de la ciudad con Atio, usando la excusa de tener hambre; por como indaga con Laeta sobre el peligro advertido en la

noche por Lauro, descubriendo así el toque de queda; y finalmente, por como hace que Laeta vaya a tratar de convencer a su marido de rendirse con la amenaza de la muerte de los sobrevivientes romanos, para así distraerlo y poder atacarlo. Es temerario. Se manifiesta al intentar sobornar en primera instancia al guardia en el ingreso a la ciudad, al querer detener el apedreamiento público del esclavo en la plaza mientras que está de infiltrado, al atreverse a calificar de desafortunado el apedreamiento ante el edil y al rechazar categóricamente su presunto propósito de hacer negocios con Lauro y mandarlo a soltarlo.

Tiene como propósito luchar contra Roma y lo demuestra indicándole a Crixo que detendrá el sufrimiento de todos los afectados por Roma tal como hizo con el esclavo apedreado. Es versado ya que le habla a Atio usando una metáfora. Es precavido al no contarle a Atio su plan de tomar la ciudad y aprestarse de frente a cerrar el trato con él ante su curiosidad y por otro lado al no arriesgarse a perder el grano a manos del edil esperando a que su esposa lo convenza, atacándole cuando está distraído. Finalmente, empieza a distinguir que no todos los romanos son enemigos. Ello se ve cuando se queda pensativo en el momento que ve a una madre e hija romanas, cuando le afecta verlas muertas a manos de los rebeldes, cuando cuida a Laeta durante la toma de la ciudad, cuando detiene la ejecución de unos civiles romanos y cuando ordena no maltratar a los sobrevivientes romanos.

- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus pasa de su enraizamiento con todos los romanos a perdonarles la vida y cuidar a los romanos civiles e inocentes. Esta superación de su odio lo ayuda a no poner a todos en el mismo saco y discernir cuales no son sus enemigos. Asimismo, termina por humanizar más a Spartacus.
- H. Desarrollo de escenarios:** Spartacus sigue contando con la misma tienda ubicada en la colina. Se mantienen las mesas central y lateral, las sillas, las telas y pieles como paredes, la tela como puerta, la presencia de vasijas, el uso de velas y candelabros para iluminar, el mapa con fichas en la mesa y la conservación de estandartes romanos.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Especialmente físico. La dificultad para tomar la ciudad de Sinuessa en Valle.
- B. Enfrentamiento:** Contra peligros físicos. Primero, la poca accesibilidad de la ciudad. Esta tiene dos puertas. Una en la parte frontal que cierra por las noches y otra en la parte trasera que da a las montañas y por lo tanto es intransitable. Asimismo, esa puerta frontal una vez cerrada es imposible de derribar y además está bien resguardada por guardias. Luego está la imposibilidad de ingresar a la ciudad con armas ya que son decomisadas en la entrada. De ahí, el peligro de ser descubiertos al ingreso por sus marcas de gladiador en los brazos y finalmente el toque de queda por las noches. En la ejecución del plan se enfrenta a otra serie de peligros. Una es el pedido del guardia de la ciudad por el brazalete de Spartacus, que causa la negativa de este y dificulta su ingreso. Otro es la amenaza del edil de quemar el grano de la ciudad, tras encerrarse con él y sus hombres. Sin embargo, otros enfrentamientos son contra sí mismo. Está su buena intención por ayudar al esclavo apedreado en la plaza que arriesga con dejarlos al descubierto en pleno plan. El riesgo se da tanto durante el mismo evento y posteriormente cuando parece levantar las sospechas del edil. También se encuentra su orgullo por encarar a Lauro cuando este lo aborda agresivamente, dejando de igual manera la posibilidad de ser descubierto. Por último, se enfrenta a los miedos de otros, en este caso de Atio que teme por su vida al momento de ayudarlos.
- C. Actividad:** Es mental con extensiones físicas. Idea el plan para tomar la ciudad y pone en marcha lo siguiente. Dejar el ejército rebelde en manos de Agron. Ingresar a Sinuessa como mercaderes durante el día junto a Gannicus y Crixo y asegurar el ingreso rápido apelando al amo de Diotimos. Conseguir armas a través del amigo herrero de Gannicus a cambio de dinero. Enviar a Crixo de vuelta con los rebeldes, dándole la orden de acercarse a la puerta con ellos en la noche, apenas se abra esta. Ubicar los almacenes de grano de la ciudad para su posterior resguardo. Atacar a los guardias que cuidan la puerta y abrir esta para el ingreso de los rebeldes a la ciudad.

Finalmente, combatir hasta tomar la ciudad. Lo siguiente no es planeado pero surge durante la ejecución del plan. Indagar con Laeta acerca del toque de queda. Contratar a Atio esta vez para encerrar a un grupo de guardias con todas las armas en el almacén. Amenazar y a la vez manipular a Laeta para que distraiga a su esposo el edil mientras que Spartacus y sus hombres lo eliminan a él y a sus guardias, asegurando las provisiones de grano.

- D. Moralidad:** Es más del tipo irreprochable con matices y licencias. Spartacus es justo y solidario ya que se preocupa por el sufrimiento de los esclavos. Lo manifiesta cuando busca detener el apedreamiento del esclavo en la plaza y lo mata rápidamente de un pedrazo para acabar con su sufrimiento. Asimismo, se lo expresa al edil calificando de desafortunado el apedreamiento y concordando en su deseo de no más muertes injustas. También es misericordioso ya que detiene una ejecución de civiles romanos y pide a sus hombres no maltratar a los romanos sobrevivientes. En este punto hay un cambio moral en Spartacus ya que él es inicialmente responsable de los civiles romanos ya muertos hasta ese momento pero se da cuenta de su error y lo enmienda. Es hidalgo ya que reconoce su responsabilidad en la muerte del edil a Laeta. Por otro lado, se presta al engaño y puede ser cruel ya que hace que Laeta trate de convencer a su esposo de liberar el grano para distraer a este y así eliminarlo junto con sus guardias. Justifica el acto en el riesgo de perder el grano. Además, según le manifiesta a Laeta, en las veces en que los romanos le han quitado a un ser querido.
- E. Reacción provocada:** Deviene en el reconocimiento. Ello se ve en el apoyo de su plan de parte de sus principales aliados: Gannicus, Crixo y Agron. Estos inicialmente muestran dudas acerca de la posibilidad de tomar Sinuessa pero en cuando escuchan el plan de Spartacus se adhieren totalmente a él. Existe una reacción de rechazo por parte de los rebeldes ante la orden de Spartacus de detener una ejecución de civiles pero ello no constituye su acción principal sino un rechazo inicial a su nueva moral.
- F. Meta:** Es triunfar tomando Sinuessa y asegurando así provisiones para su gente. Esta meta se ubicó dentro de una más grande que era tomar una ciudad al sur para que, además de conseguir comida y vivienda para los rebeldes, se produzca un mayor

cansancio en las tropas de Craso que los sigan. Finalmente hay que resaltar que lo más importante es asegurar la comida, como quedó claro en la escena final del grano. Sin este la toma de la ciudad es en vano.

Capítulo: 4 (Correspondería ir de frente al quinto, pero debido a que en el sexto capítulo la participación de Spartacus en la historia es secundaria, se optó por trabajar el cuarto y el quinto que de igual manera están a la mitad del desarrollo de la temporada).

Título: “La diezma”

Resumen: Spartacus se entera por el pirata cilicio Heraclio de la escasez de alimentos para poder abastecer a la gente de la ciudad. Nuevos esclavos liberados llegan a la ciudad y entre ellos un infiltrado César. Spartacus se entera de la proximidad de las fuerzas de Craso. Luego, nombra a Crixo como su reemplazante en el mando en caso le pase algo a él. Le ordena entrenar a los nuevos y buscar la presencia de infiltrados en ellos. Craso le dice a Tiberio que la diezma⁶ será el castigo debido a los hombres que huyeron en su intento de ataque a Spartacus. La rebelde Sybil descubre que Laeta esconde a prisioneros romanos y se lo cuenta a Gannicus. Spartacus le pide a Heraclio conseguir más comida. Gannicus le ordena a su pareja, la rebelde Saxa, llevar a los prisioneros escondidos y a Laeta con Spartacus. César azuza a los rebeldes para dejar de proteger a los prisioneros romanos y Crixo lidera una masacre contra estos. Tiberio participa en la diezma por orden de su padre y su amigo Sabino sale como uno de los condenados. Spartacus cierra un nuevo trato con Heraclio. Crixo se apresta a asesinar a Laeta pero Spartacus lo detiene. Acusan a Laeta de traicionar a Spartacus escondiendo romanos pero este la perdona y desautoriza a Crixo. Finalmente, Spartacus detiene la masacre y amenaza a quien lo vuelva a desobedecer.

⁶ Castigo en el que en el caso de la historia se agrupa a los cincuenta hombres merecedores de la pena y se les hace sacar cincuenta piedras de manera aleatoria. Todas son de color negro a excepción de cinco. Al que le toque la piedra blanca es condenado a ser asesinado a palos por sus compañeros en grupos de nueve.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Se ve que habla metafóricamente. Lo hace cuando le indica a Crixo fijarse en los reclutas que peleen más de lo normal para hallar a un infiltrado. Asimismo, cuando le sugiere a Heraclio el plan para atacar a la fuente de las provisiones romanas. Ello lo perfila como versado pero es también una característica de los otros personajes de la serie. Asimismo, usa el habla para indagar, por como busca saber más acerca de Craso preguntándole a Laeta sobre él. Finalmente, es capaz de hablar fuerte dirigiéndose a sus hombres, prohibiendo el maltrato a los romanos restantes bajo pena de muerte. Ello lo caracteriza como investigador y líder.
- B. Apariencia externa:** Se mantiene fornido con pelo y barba ligeramente más largos. Asimismo, conserva la misma armadura y por momentos utiliza una capa que le cubre los hombros y la espalda.
- C. Metonimia:** No presenta metonimia. En el caso de este capítulo, no llega a haber un objeto o fenómeno que tenga una asociación directa con Spartacus.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Primero, ante la escasez de comida para alimentar a todos los habitantes de Sinuesa, Spartacus rechaza dejar de alimentar a los prisioneros romanos, ignorando las sugerencias para ello de Crixo y Heraclio. Demuestra así su honradez para cumplir su promesa con Laeta y sobre todo su sentido de justicia al rechazar un acto tan cruel. Asimismo, su propósito de diferenciarse de los romanos y su firmeza por no dejarse convencer. Luego, ante la masacre producida por los rebeldes al mando de Crixo, la acusación hacia Laeta de desobedecerlo y el ofrecimiento de reconciliación de Crixo por matar a la romana, Spartacus decide perdonarle la vida. Con ello, demuestra ser una persona misericordiosa. Asimismo, recalca su propósito de diferenciarse con los romanos. Por último, su firmeza al no dejarse presionar por los otros.
- E. Relaciones con otros personajes:** Con Crixo, ocurre que es su principal aliado al punto de nombrarlo su sucesor en caso que le pase algo a él. Crixo se mostrará

agradecido con esa designación. Sin embargo, Crixo lo cuestiona en varios aspectos por pensar diferente. Le critica por preocuparse más por conseguir comida que por combatir a los romanos. Ante esto, Spartacus responde que podrán combatir a los romanos con los rebeldes bien alimentados. Una muestra de su sensatez. Crixo le cuestiona si alimentará también a los nuevos llegados. Asimismo, le cuestiona malgastar la comida en los prisioneros romanos. Spartacus le responde hacerlo para cumplir su promesa con Laeta, reafirmando así su honradez. Crixo le pide negar el ingreso de nuevos esclavos para evitar infiltrados romanos con ellos. Ante esto, Spartacus responde no ser capaz de cerrarle las puertas a quienes se arriesguen a unírseles, siendo de este modo justo con ellos. Crixo propone ir a atacar a Craso pero Spartacus se niega, alegando a la ventaja que les ofrece los muros de la ciudad y proponiendo más bien esperar a que las tropas de Craso se debiliten a la intemperie mientras que ellos entrenan más hombres. Esto demuestra su sensatez y mente estratégica. Spartacus ejerce su rol conciliador con él al detener su riña con Gannicus. Además, lo manda a entrenar a los nuevos rebeldes pero Crixo rechaza la idea. Ante ello, Spartacus le pide ser más sagaz y fijarse en el entrenamiento quien podría ser un infiltrado romano por pelear mejor que el promedio. Manifiesta así su ingenio. Cuando se empiezan a dar los cuestionamientos entre los rebeldes acerca de la idoneidad de Spartacus como líder, Crixo lo defiende, demostrando su lealtad. Sin embargo, termina cediendo a las influencias y manda a matar a los prisioneros romanos, desobedeciendo las órdenes de Spartacus. Spartacus detendrá su intento de matar a Laeta con firmeza y le ordenará detenerse si no quiere morir. Ello muestra su sentido de justicia. Crixo lo acusa de perder el rumbo por escuchar las mentiras de Laeta y le pide matarla para reconciliarse con él. Spartacus no le hará caso y le perdonará la vida, actuando de manera misericordiosa y firme. Crixo cuestiona sus ideales y Spartacus le contesta reconociendo su error por elegirlo como su sucesor. Ello muestra a un Spartacus consecuente. Crixo se enfurece por ello. Spartacus revierte finalmente el mandato de Crixo en un acto de autoridad. Crixo terminará por cuestionar su liderazgo. Esta relación muestra a un Spartacus firme con sus ideales, en este caso la diferenciación con los romanos a través de la justicia y la misericordia. Además, consecuente por revocar su decisión de nombrarlo como su reemplazante al Crixo desobedecerlo.

Con Heraclio tiene una relación comercial. Spartacus le paga para que traiga comida a la ciudad. La relación es cordial ya que Spartacus lo trata con amabilidad y Heraclio es ameno con él. Spartacus le pide conseguir más comida para alimentar a todos en la ciudad y Heraclio le sugiere no dársela a los prisioneros romanos. Spartacus rechaza esta propuesta para diferenciarse con los romanos y no caer en crueldades. Heraclio toma con gracia su respuesta y le indica que lo ayudará en lo que pueda. Luego, Spartacus le propone ir directo a la fuente para capturar más provisiones, en una muestra de ingenio. Finalmente, Spartacus cierra un nuevo plan con Heraclio. Esta relación resalta en Spartacus la defensa de sus ideales, en este caso por defender a los prisioneros romanos. Con Agron ocurre que es uno de sus principales aliados ya que lo involucra en la elaboración de los planes y en la ejecución de los mismos. Asimismo, Agron le manifiesta su lealtad cuando este trata de consolarlo por haber elegido a Crixo como su sucesor. Agron trata de aconsejarlo en lo que puede. Por ejemplo, trata de minimizar la acción de Craso a Spartacus, ante lo cual este no lo subestima. Muestra con ello su sagacidad. Luego, Agron le sugiere a Spartacus el posible ingreso de algún infiltrado romano a la ciudad. Spartacus le responde sensatamente indicando que deberán de encontrarlo. Agron se muestra desconcertado ante la elección de Crixo como sucesor de Spartacus pero como se dijo anteriormente, se mantiene con él. Agron se preocupa por Spartacus y lo busca proteger incluso de Laeta. Finalmente, Agron se queda de su lado lealmente cuando ocurre la masacre de prisioneros romanos de Crixo. Esta relación es de apoyo a Spartacus y muestra su sensatez y su sagacidad.

Con Craso pasa que son enemigos a vencer. Spartacus lo respeta y reconoce que no es como sus demás contrincantes ya que utiliza sus mismas tácticas en su contra. Ello revela su sagacidad. Spartacus trata de averiguar sobre él con Laeta. Revela su sagacidad una vez más al percatarse de que Craso lo manipuló para matar a Cosinio y Furio. Por su lado, Craso intenta vencerlo enviando a César como infiltrado en sus filas. Es un uso de una táctica inteligente para enfrentar a un rival digno de ella. Esta relación muestra entonces a Spartacus como un rival difícil de vencer y con una ávida sagacidad.

Con Laeta existe una relación de captor y prisionero. Sin embargo, con la suficiente confianza para que Laeta lo encare verbalmente y Spartacus lo permita. Spartacus busca indagar con ella acerca de Craso. Por su lado, Laeta le ironiza la protección que Agron le brinda pero Spartacus lo justifica en el ataque de los infiltrados y la cercanía de Craso. Laeta le presume la determinación y riqueza de Craso, ante lo cual Spartacus no se amilana y en un acto de seguridad las desdeña. Spartacus le pregunta sobre sus negocios con él y ante la respuesta de resignación de Laeta acerca de lo inservible que es esa información, Spartacus ingeniosamente insiste en la pregunta ya que ella no tendría impedimento para responderle. Laeta le revela la gravedad de su ataque a Roma, indicando que quien lo venza obtendrá toda la gloria. Ello sigue consolidando la posición de Spartacus de hábil estratega. Laeta se mantiene como rival y le manifiesta su confianza sobre la victoria de Craso. Ante ello, Spartacus le indica que Craso no es el único capaz de hacer lo inesperado. Una respuesta que denota su seguridad y asienta su ingenio. Spartacus mantiene su promesa con Laeta de alimentar a su gente, en una muestra de honradez. Laeta le es desleal y esconde a prisioneros romanos debajo de un establo, sin su conocimiento. Spartacus la defiende del ataque de Crixo, en un acto de justicia y firmeza, pero la encara por desobedecerlo. Ante ello, Laeta le recrimina todo lo que él y sus hombres le han hecho a ella y su gente. Spartacus termina por perdonarla y no la ejecuta, en una muestra de misericordia. Esta relación revela el trato justo que mantiene Spartacus con los romanos que no son amenaza para él y también la misericordia que este ejerce ante sus faltas para poder diferenciarse de sus verdaderos enemigos romanos.

Con Gannicus se da que es uno de sus principales aliados, ya que participa en la elaboración de los planes con él. Gannicus le muestra lealtad ya que respeta la orden de Spartacus de no maltratar a los prisioneros, a pesar de que esté en desacuerdo con él. Lo manifiesta al defender a un prisionero romano que es maltratado por un rebelde y al mandar a los prisioneros escondidos a Spartacus para que él se ocupe de ellos. Gannicus le pone la disyuntiva de quien va a reemplazarlo cuando Spartacus no esté y queda desconcertado cuando este elige a Crixo. Por su lado, Spartacus ejerce de conciliador con él al frenar su disputa con Crixo. Esta relación es de apoyo a Spartacus y revela la lealtad hacia él por encima del desacuerdo con sus decisiones. Con César

pasa que Spartacus aún no sabe de él mientras que César lo tiene como enemigo a vencer. Spartacus interactúa con él cuando César entra a la ciudad haciéndose pasar por un esclavo. César lo ayuda a vencer a los infiltrados romanos pero igual Spartacus le pide su marca de esclavo, demostrando que igual es precavido. César busca generar descontento hacia su liderazgo. Apoya la insatisfacción de Nemetes hacia sus decisiones. Agita a los rebeldes a renegar de la protección de los prisioneros romanos. Finalmente, se contenta con el enfrentamiento entre Crixo y Spartacus. Con respecto a lo que piensa de Spartacus, César le pregunta a Nemetes si este permite el maltrato de la prisionera romana encerrada. Con ello infiere que Spartacus es lo suficientemente justo para no permitirlo si lo supiera. Esta relación muestra a un Spartacus precavido y justo.

Con Naevia ocurre que esta se muestra agradecida con Spartacus por lo que ha hecho por ella pero cuestiona la idoneidad de sus decisiones. Lo hace apoyando la propuesta de Crixo de no malgastar la comida en los prisioneros romanos, ante la cual Spartacus mantiene su promesa con Laeta como ya se dijo. Asimismo, manifestándole a Crixo el error de Spartacus en proteger a los prisioneros. Finalmente, se muestra desleal al dudar de su liderazgo con Crixo. Esta relación muestra el descontento de los rebeldes acerca de la decisión de Spartacus de proteger a los prisioneros romanos, descontento que supera su gratitud hacia él. Es manifestación de la reacción que provocan sus acciones. Con Nemetes, pasa que este lo teme como líder pero se encuentra descontento ante sus decisiones. Ello se ve al expresarle a César su oposición a que Spartacus cobije a los prisioneros romanos en la ciudad y use el dinero que ganan para pagarle a los cilicios, mientras él le sirve en la batalla. Su temor se demuestra cuando le aconseja a César tener cuidado en su desconfianza hacia los cilicios ya que estos son aliados de Spartacus. Asimismo, Nemetes lo desobedece al raptar a una prisionera romana de manera oculta para abusar de ella. Finalmente, le es desleal al desmerecer frente a los rebeldes la protección que ejerce a los prisioneros romanos y sumarse a la masacre de los prisioneros. Esta relación muestra como el cuestionamiento a las decisiones de Spartacus puede superar el temor que inspira. Además, al igual que la anterior relación, la reacción que provocan las acciones de Spartacus en los demás.

Con Saxa se da que ella obedece sus órdenes de proteger a los romanos a pesar de estar en desacuerdo con ellas. Se ve más cuando llevando a los prisioneros romanos que habían sido escondidos por Laeta, se enfrenta a unos rebeldes que buscan agredirlos, indicando que son de Spartacus. Al igual que la relación de Gannicus, esta muestra la lealtad hacia Spartacus a pesar de la diferencia de opiniones.

- F. Inmersión en el interior:** Spartacus es sensato ya que prioriza la alimentación de los rebeldes para tenerlos fuertes en el combate contra los romanos y propone buscar infiltrados romanos ante la posibilidad de su ingreso a la ciudad. Es un estratega por como indaga sobre el tamaño de las fuerzas de Craso, por como decide no atacar a las fuerzas de Craso para aprovechar la protección de la ciudad y hacer pasar el tiempo mientras que ellos se debilitan a la intemperie y los rebeldes entrenan a más guerreros, y por cómo le propone a Heraclio atacar la fuente de las provisiones para reunir más. Es precavido debido a que le pide su marca de esclavo a César a pesar de que este lo haya defendido. Es firme. Lo demuestra cuando ordena mostrar las cabezas decapitadas de los infiltrados en el muro de la ciudad como advertencia, cuando detiene a Crixo en su intento de matar a Laeta y cuando amenaza con la muerte a quienes lo vuelvan a desobedecer.

Es sagaz ya que reconoce que Craso no es como sus otros adversarios al usar sus mismas tácticas en su contra y se percata de que Craso lo manipuló para matar a Cosinio y Furio. Es ingenioso y lo manifiesta cuando pide detectar a infiltrados romanos dentro de los nuevos rebeldes, viendo cuál pelea más que el promedio en los entrenamientos; cuando le arguye a Laeta que no tiene impedimento de contarle sobre sus negocios con Craso si es que ella considera que es irrelevante y cuando le reafirma a ella misma su capacidad para hacer lo inesperado. Es seguro por cómo no se amilana ante la determinación o riqueza de Craso y por como sabe que este no es el único capaz de hacer lo inesperado. Busca la diferenciación con los romanos. Ello lo muestra al alimentar a los prisioneros romanos a pesar de que estos no hubieran hecho lo mismo por los rebeldes y al perdonarle la vida a Laeta tras desobedecerlo, algo que los romanos no harían. Es disciplinado ya que rechaza los afectos de una prostituta mientras está indagando sobre el paradero de Heraclio. Es consecuente, manifestado

en la corrección de su decisión de nombrar a Crixo como su sucesor ante su desobediencia causando la masacre de los prisioneros romanos. Ejerce su autoridad ya que detiene la masacre de los prisioneros romanos, ordenando enviar a los sobrevivientes a su villa y amenazando a quien lo vuelva a desobedecer.

- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus se consolida como líder al defender sus decisiones ante el rechazo de uno de sus principales aliados como Crixo y de varios rebeldes. Asimismo, pasa de considerar a Crixo como su reemplazante en el liderazgo de los rebeldes a reconocer su error de elegirlo como tal.
- H. Desarrollo de escenarios:** Se presenta un cuarto en la villa del edil que usa para reunirse con sus principales aliados. Consta de paredes de hormigón, una cortina como puerta y una mesa de madera con vasijas y velas. Este lugar en si no dice mucho, pero sí lo hace su ubicación. La casa del edil que se encuentra en la cima de la ciudad. Ubicación propia de un líder.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente físico. Se trata de la dificultad de conseguir la alimentación de todos los habitantes de la ciudad ante la escasez de alimentos para ello. Este conflicto surge con la notificación a Spartacus por parte de Heraclio de que no están pudiendo conseguir la comida necesaria porque los romanos han almacenado la mayoría de provisiones por el invierno. Este conflicto se encuentra dentro del asedio de las tropas de Craso a la ciudad, ya que sin comida no pueden hacerles frente. La mayor cercanía de las tropas de Craso a Sinuessa puede ser considerado otro conflicto relevante pero en este capítulo Spartacus ocupa mayor atención al abastecimiento de la ciudad.
- B. Enfrentamiento:** Principalmente contra un peligro físico que consta de la escasez de alimentos por parte de los piratas para abastecerlos a todos. La misma escasez que podría significar el debilitamiento de los rebeldes. Si bien este es el peligro principal, Spartacus se enfrenta a dudas e inseguridades de otros personajes a lo largo del

capítulo para resolver el conflicto. Se enfrenta a las ideas de Crixo. Estas constan de dejar de negociar con los piratas cilicios para concentrarse en combatir a Craso, dejar de recibir a nuevos esclavos ante la falta de alimentos y dejar de alimentar a los prisioneros romanos. La actitud contraria de Crixo deviene finalmente en un peligro físico, que es la masacre hacia los romanos que este lidera. La negativa de alimentar a los romanos también se las transmiten Naevia y Heraclio. Por otro lado, se enfrenta a un peligro físico que son las posibles infiltraciones de espías romanos en la ciudad, que por momentos lo distraen del conflicto principal y que terminan provocando la masacre de los prisioneros por parte de Julio César.

- C. Actividad:** Es básicamente mental. Primeramente, Spartacus se niega de lleno a aceptar cualquiera de las propuestas de Crixo. Va en búsqueda de Heraclio junto con Agron y le propone un plan que apunte a la misma fuente de las provisiones a cambio de más dinero para él. En cuanto al peligro de infiltraciones, derrota a un grupo de espías romanos en la puerta y manda a colocar sus cabezas en picas con vista al exterior como represalia para nuevos intentos. Asimismo, indaga con Laeta acerca de Craso. Además, ordena a Crixo y Gannicus probar en la espada a los nuevos esclavos llegados para descubrir a algún infiltrado entre ellos. Finalmente, ante el peligro final de la masacre de los prisioneros, Spartacus la detiene desautorizando a Crixo y amenazando a todo aquel que lo vuelva a desobedecer.
- D. Moralidad:** Es de carácter irreprochable. Es honrado ya que se compromete a cumplir la promesa que le hizo a Laeta alimentando a los prisioneros romanos, ante la negativa de Crixo. Es justo ya que se preocupa por la alimentación de sus hombres, le entrega una ración del grano que se cayó en el muelle a cada rebelde presente, se rehúsa a cerrarle las puertas a los esclavos que se liberaron a sí mismos para unírseles, se rehúsa a dejar a los prisioneros romanos sin comida, detiene la masacre de los prisioneros romanos y prohíbe con pena de muerte maltratar a los prisioneros romanos sobrevivientes. Es misericordioso ya que le perdona la vida a Laeta a pesar de haberlo traicionado. Es conciliador ya que detiene la pelea por el grano entre los rebeldes en el muelle, repara la afrenta hecha por Agron a los cilicios rechazando amablemente

su propuesta de unírseles a beber y frena la disputa entre Gannicus y Crixo durante su reunión.

- E. Reacción provocada:** Es de rechazo. En este caso, por parte de rebeldes como Crixo o Naevia, o del mismo Heraclio, por usar la comida a la mano también en los prisioneros romanos en el caso de los tres y en el caso de Crixo por las demás razones mencionadas atrás. Ese rechazo producirá de igual manera la desobediencia hacia él durante la masacre a los prisioneros y un posterior sentimiento de ruptura entre los rebeldes.
- F. Meta:** Se trata de salvar vidas, a través de la posibilidad de alimentar a sus hombres para que puedan resistir lo suficiente antes de enfrentarse a Craso. Es un objetivo que se encuentra dentro del de derrotar a las tropas de Craso pero en este momento es el principal.

Capítulo: 5

Título: “Hermanos de Sangre”

Resumen: Agron teme por la desunión entre los rebeldes ante la actitud hostil de Crixo. Spartacus le ordena cuidar de los prisioneros mientras que él parte a Sicilia en el barco de Heraclio. Tiberio se encuentra confinado en el campamento de seguidores. Spartacus nombra a Gannicus como su nuevo sucesor. Crixo ordena atacar a un grupo chico de romanos acercándose a Sinuessa pero Spartacus lo detiene. Spartacus le informa a Laeta su rivalidad con Crixo y sus hombres y su propósito de partir a Sicilia dejándolos en la ciudad. Luego, saca a los prisioneros romanos de la ciudad ante el rechazo de los hombres de Crixo. El galo recrimina a Spartacus por ello y este le revela que es parte de su plan para derrotar a Craso. Spartacus despide a los rebeldes que parten a Sicilia con Heraclio. Laeta le cuenta a Craso lo que este le dijo. Tiberio viola a Kore para vengarse de su padre. Los rebeldes salen por la puerta trasera de la ciudad. Spartacus y Gannicus reciben de vuelta a Heraclio pero este los traiciona trayendo romanos. César ataca con sus soldados la puerta principal de Sinuessa. Crixo y más rebeldes aparecen para rescatar a Spartacus.

Ambos se amistan. César incendia la puerta y los romanos la golpean con un ariete por fuera. La costa es acechada por barcos romanos y Spartacus manda ir a la cordillera.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Spartacus ejerce su autoridad a través de prohibiciones o cuestionamientos expresos y públicos. Cuestiona a Crixo al frente de todos los rebeldes por pretender ir a atacar a Craso y luego les prohíbe expresamente a todos ellos dejar la ciudad, con la amenaza de ser expulsados. Usa la palabra para dar órdenes individuales, como lo viene haciendo constantemente atrás. Usa la palabra también para manipular, como cuando en una conversación le hace creer a Laeta que está peleado con Crixo y sus hombres y que se separará de ellos para ir a Sicilia con los leales. Así ella le informaría a Craso. En resumen, el diálogo le permite ejercer como líder y ejecutar sus planes.
- B. Apariencia externa:** Spartacus se mantiene igualmente fornido con pelo y barba ligeramente más largos. Continúa usando la misma armadura de los capítulos pasados junto a la capa morada de manera permanente.
- C. Metonimia:** No presenta metonimia. A través del capítulo no se llega a encontrar un objeto o fenómeno que se pueda asociar al personaje de Spartacus.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Ocurre primero que ante la división producida con la facción rebelde liderada por Crixo debido a su desobediencia al matar a unos prisioneros romanos, la termina utilizando a su favor con el fin de dar la percepción a Craso de que están divididos y que este separe sus fuerzas para enfrentarlos. Ello muestra su ingenio y templanza. Luego, ante el intento de Crixo de ir a atacar a las fuerzas de Craso, desobedeciendo sus órdenes, Spartacus le quita autoridad y prohíbe el propósito que tenía. Además, indica que en cambio se liberarán a los prisioneros romanos. Esto reafirma su autoridad.
- E. Relaciones con otros personajes:** Con Agron, se da que es uno de sus principales aliados ya que es el único, junto con Gannicus, a quien le manifiesta su plan. Agron

se mantiene leal a Spartacus ya que le responde estar con él ante su duda, cuida de los prisioneros romanos bajo su orden aunque los deteste, los defiende ante Crixo incluso cuando este apela al recuerdo del asesinato de su hermano a manos de romanos, se niega a informarle a este los planes de Spartacus en Sicilia, le recrimina a Crixo no ser el líder de los rebeldes cuando este se apresta a atacar a las tropas de Craso desobedeciendo las órdenes de Spartacus y le informa sus intenciones a Spartacus. Además, Agron ejerce de consejero ya que le advierte el peligro que la rivalidad de Crixo puede ocasionar en la unión de los rebeldes y le cuestiona si es prudente ir a Sicilia mientras Crixo se mantiene en ese estado. La lealtad de Agron muestra lo inspirador que puede ser Spartacus como líder.

Con Crixo, pasa que han dejado de ser aliados debido a su desobediencia de las órdenes de Spartacus matando a los prisioneros romanos. Crixo se encuentra enemistado con él ya que no lo incluye en su plan de ataque frontal a las tropas de Craso y a la vez trata de indagar con Agron las intenciones secretas de Spartacus por ir a Sicilia. Crixo califica a Spartacus de cobarde ante Agron por andar con secretos. Asimismo, restriega públicamente su viaje a Sicilia a los rebeldes mientras que ellos permanecen en la ciudad sin hacer nada. Por otro lado, le es desleal ya que propone desobedecer sus órdenes yendo a atacar a Craso y lo descalifica como líder, erigiéndose a él mismo como tal. Su irrespeto llega al punto de restregarle su intención de desobedecerlo con el ataque y cuestionando su decisión de liberar a los prisioneros romanos como si estuviera loco. Por el lado de Spartacus, este reafirma su sentido de autoridad al cuestionarle a Crixo su intención de reunir gente para luchar, quitarle su lugar en la toma de decisiones y prohibir cualquier intento de ataque frontal a Craso. Luego de liberar a los romanos, Crixo le cuestiona que estos podrían liberar información de los rebeldes al haber convivido con ellos. Spartacus más bien desea eso y le responde que Laeta contará a Craso lo que él quiere que sepa, denotando su ingenio. Además, Spartacus le hace saber su deseo de unión, indicándole que los romanos sabrán de su división por lo que la tienen que superar. Spartacus lo incluye en el plan del que lo había dejado apartado por su pelea y Crixo le hace algunas observaciones como que él no tendrá suficientes hombres para enfrentar a las fuerzas de Craso que ataquen la ciudad. Ante ello, Spartacus le hace saber que volverá de Sicilia con sus fuerzas para ayudarlo, evidenciado su conciencia estratégica.

Asimismo, Crixo le señala lo que decía Diotimos con respecto a que la cordillera es intransitable en invierno, a lo que Spartacus señala que los romanos pensarán lo mismo, por lo que les demostrarán lo contrario. Enseña así su ingenio. Crixo termina aceptando el plan de Spartacus. Finalmente, Crixo acude al rescate de Spartacus cuando este se ve rodeado de soldados romanos, en una muestra de compañerismo. Spartacus demuestra su gratitud y le agradece la ayuda. Crixo corresponde de buena manera su gratitud e indica que él lo ayudó varias veces. Terminan amistándose, superponiendo su compañerismo a las diferencias previas que los alejaron. Esta relación evidencia primero el valor que tienen los prisioneros romanos para Spartacus ya que son la razón principal de su enfrentamiento con uno de sus principales aliados como lo es Crixo. Asimismo, la templanza e ingenio de Spartacus para superar esa rivalidad y usarla a favor de ellos.

Con Gannicus, se da que es uno de sus principales aliados y a quien considera el más apto para reemplazarlo, tal como se lo expresa directamente. Es uno de los pocos conocedores de su plan. Spartacus ejerce su disciplina con él al recriminarlo por estar bebiendo antes de una batalla. Gannicus reconoce tener fe en que Spartacus sí se vengará de los romanos por lo que le hicieron, lo cual apoya la idea de determinación de este. Asimismo, le cuestiona partir a Sicilia en ese momento cuando Crixo se encuentra alterado dentro de la ciudad y Craso asecha a las afueras. Adicionalmente, señala que prefiere atacar directamente a Craso que atacar su economía en alusión a su provisión de grano presente en Sicilia. Ante ello, Spartacus responde que tomar el grano de Craso debilitará a sus hombres y lo obligarán así a hacer lo que desean. Con ello muestra su mente estratégica. Spartacus lo adula diciéndole que habría podido descifrar solo el propósito de su plan si no bebiera siempre. Es un acto de compañerismo al cual añade la elección como su sucesor. Gannicus persiste en no sentirse líder pero Spartacus le indica haber probado ser mejor que Crixo al no matar a los prisioneros romanos y no desobedecer sus órdenes. Es una muestra de lo justo que es Spartacus con quienes le son leales y con los que no. Spartacus trata de apelar por último a su sentido de liderazgo impulsado por el amor, tras verlo besándose con Saxa. Gannicus aprueba el plan de Spartacus aunque le parezca arriesgado. Por último, lo defiende ante el ataque de César, mostrando su lealtad y compañerismo. En

esta relación, lo que más se destaca es la valoración que le tiene Spartacus a la lealtad, al elegir a Gannicus para sucederlo en su ausencia.

Con Heraclio existe una relación utilitarista. Spartacus lo necesita para que transporte a sus hombres a Sicilia mientras que Heraclio le presta sus servicios a cambio de dinero. Queda claro que el apoyo de Heraclio es puramente por conveniencia ya que este le responde no haber contratado a su tripulación, cuando Spartacus le cuestiona no venir con ellos en su primer viaje a Sicilia. A pesar de eso, Spartacus igual se muestra agradecido por su apoyo. El interés de Heraclio hace que termine traicionando a Spartacus cuando los romanos le ofrecen más dinero. La relación muestra básicamente la gratitud de Spartacus. Con Naevia ocurre que esta se encuentra enfrentada a Spartacus al igual que Crixo. Lo cuestiona por proteger a los prisioneros romanos y zarpar a Sicilia. En este caso, viene a ser una extensión de la rivalidad que tiene con Crixo.

Con César pasa que este lo tiene como enemigo a vencer mientras que Spartacus aún no lo conoce. César incide en avivar la rivalidad de Spartacus con Crixo y le cuenta a este último el viaje a Sicilia. Con Craso se da que son enemigos a vencer mutuamente. Craso lo admira y respeta. Incluso lo admite ante Metelo. Reconoce que Spartacus es un hombre de intelecto sagaz y por lo tanto debe ser tratado como tal. Además, admira que siendo de origen humilde haya llegado a hacer temblar al Senado. Ello perfila a Spartacus como un hábil estratega y alguien que logró superar las adversidades. Por su lado, Spartacus lo designa como la verdadera amenaza y elabora un complejo plan para vencerlo, haciéndole ejercer su mente estratégica e ingenio. Con Nemetes ocurre que este está enfrentado a Spartacus al igual que Crixo. Nemetes apoya a Crixo indagando con Heraclio acerca de las intenciones de Spartacus en Sicilia. Asimismo, se opone a la liberación de los prisioneros romanos, agrediendo a Laeta a su salida. Spartacus lo hace un lado demostrando su firmeza. Nemetes es consciente de no ser del agrado de Spartacus por haber matado a los otros prisioneros romanos junto a Crixo, siendo este uno más de los cuestionados por Spartacus por no seguir sus órdenes. Finalmente, se atreve a intentar traicionar a Spartacus, ofreciéndole su ayuda

a César para vencerlo. Ello muestra la poca lealtad que le genera. Esta relación muestra la firmeza de Spartacus ante sus detractores en el interior de sus filas.

Con Laeta pasa que Spartacus la ve como un medio en su plan. Asimismo, desconfía de ella ya que evita que escuche información comprometedoras y por lo tanto mantiene en secreto su plan. En la conversación que tienen durante su liberación, Spartacus le incide en la división que ha habido dentro de los rebeldes por su desobediencia y le cuenta que partirá con un grupo a Sicilia mientras que el grupo de Crixo permanece en la ciudad. Con ello, busca hacer que se lo transmita a Craso, como termina haciendo. Es una muestra de la capacidad manipuladora de Spartacus. Por su lado, Laeta está enfrentada con él. Le recrimina no salvar a los otros romanos muertos a manos de Crixo. Rechaza su consuelo por la masacre. Lo acusa de abandonar presuntamente su causa al irse a Sicilia. Finalmente, lo acusa de llevar violencia a donde vaya, ante lo cual Spartacus se justifica en que Roma lo volvió así. Cabe mencionar que en su mente también lo traiciona al contarle sus planes a Craso. Esta relación resalta la habilidad manipuladora de Spartacus.

- F. Inmersión en el interior:** Spartacus se muestra pragmático ya que pide conservar los cadáveres de los prisioneros romanos para usarlos luego como presuntos soldados rebeldes en los muros de la ciudad ante los ojos de los romanos. Es disciplinado debido a que le recrimina a Gannicus estar bebiendo antes de ir a batallar a Sicilia. Conserva el deseo de venganza y lo transmite hacia los romanos en general al comentarle a Gannicus que estos lamentarán haberle quitado a su esposa. Es un estratega por proponer atacar el grano de Craso en Sicilia para que este divida sus tropas al intentar detenerlo, por usar el mapa para trazar sus movimientos, por mandar a Crixo a que salga por la puerta trasera de la ciudad para que ataque a las tropas de Craso por sorpresa y por proponer sacar a las tropas asentadas en Sicilia mientras que llegan sus persecutores romanos para regresar a ayudar a Crixo.

Valora la lealtad. Se demuestra al renegar de Crixo y sus seguidores por desobedecerlo matando a los prisioneros romanos mientras que por el contrario elige a Gannicus como su sucesor gracias a su lealtad. Ejerce su autoridad. Lo hace

recriminando a Crixo por reunir gente para ir a pelear contra Craso, ordenando liberar a los prisioneros romanos restantes a pesar del rechazo de varios rebeldes, quitándole poder de decisión a Crixo ante su deslealtad, amenazando con expulsar a los rebeldes que vayan a atacar a Craso sin su orden y mandando a moverse a Crixo ante su bloqueo en la liberación de los prisioneros. Es firme y se manifiesta cuando no se amilana ante los ataques verbales de Laeta y cuando saca a los prisioneros romanos de la ciudad ante el rechazo de los rebeldes. Es ingenioso y se denota al utilizar la percepción de división interna de los rebeldes a su favor para partir a las tropas de Craso, al hacer también llegar a Craso la información de que se van a separar físicamente, al colocar cadáveres vestidos de soldados rebeldes en los muros para simular la presencia de las fuerzas de Crixo en la ciudad y al aprovechar la creencia romana de que es imposible pasar por la cordillera en invierno.

Es manipulador y lo muestra cuando hace que Laeta le diga a Craso que partirá a Sicilia con un grupo de rebeldes leales a él mientras que Crixo permanece en Sinuesa con sus seguidores. Pretende manipular también a Craso con esa información pero no lo consigue. Logra discernir entre los romanos. Se ve esto en que se ofusca por la muerte de prisioneros romanos, libera a los prisioneros restantes y señala que Craso es la verdadera amenaza. Valora la fuerza de la unión por como pide a Crixo, Agron y Gannicus superar sus rivalidades para no ser derrotados y por como supera su enojo con Crixo en favor de la unión del grupo. Es precavido y lo muestra cuando les cuenta su plan a dos personas solamente para no arriesgarse a que Laeta y los otros prisioneros se enteren de este. También cuando le pide al rebelde Sanus ser sigiloso al avanzar en Sicilia y que sea rápido para volver por más rebeldes. Finalmente, es sensato ya que manda a los rebeldes a retirarse a la cordillera ante la presencia de barcos romanos en la costa.

- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus logra superar su rivalidad con Crixo y hace las paces con él. Ello lo vuelve una persona más templada. Además, se enfrenta a sus propios hombres para proteger a los prisioneros romanos, demostrando la superación de su ensañamiento general con los romanos y volviéndose así más justo.

H. Desarrollo de escenarios: Lo más cercano a un espacio personal que Spartacus presenta es una supuesta sala de operaciones. Se trata del cuarto en la villa del edil con una mesa al medio y un mapa encima de esta. Hay paredes de hormigón y cortinas ejerciendo de puerta. La influencia de Spartacus sería el mapa que lo perfila como estratega.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

A. Tipo de desafío, conflicto: Esencialmente físico. Se trata del asecho de las tropas de Craso a las afueras de Sinuessa. Este conflicto es el que ocupa a Spartacus en la mayor parte del capítulo y nunca le pierde el foco, dejando de lado otro conflicto que aparenta ser más apremiante como es la división interna en las filas rebeldes producto de las discrepancias con Crixo.

B. Enfrentamiento: Frente a dudas ajenas que en este caso son las de Crixo y un grupo de rebeldes acerca de su liderazgo, causando una división interna en su ejército. Gannicus y Agron también presentan sus dudas iniciales hacia los planes de Spartacus pero este rápidamente los convence. Por otro lado, Spartacus se enfrenta sin saber al sabotaje de Julio César. Ello se plasma en las indagaciones que este hace acerca de los planes de Spartacus y en cómo se concreta con el pacto que realiza con Heraclio, quien termina traicionando a Spartacus al llevar soldados romanos de forma escondida al puerto de Sinuessa. Asimismo, Spartacus se enfrenta al intelecto de Craso que no hace que caiga en su intento de manipulación. Finalmente, además del peligro físico de los romanos y piratas cilicios enfrentándose a Spartacus en el muelle, tiene en frente también el asecho de barcos romanos que terminan por entrapar a los rebeldes.

C. Actividad: Es mental con extensiones físicas. Desde el inicio Spartacus pone en marcha su plan de derrotar a Craso, mandando a echar sal a los cadáveres de los prisioneros romanos con el objetivo de usarlos luego. Después parte a Sicilia en secreto con Gannicus y otros rebeldes. Ahí atacan un carro romano y roban vasijas de líquido inflamable. Ante la desobediencia de Crixo de querer ir a atacar a Craso,

Spartacus lo desautoriza y prohíbe salir de la ciudad para atacar el campamento romano. Luego, libera a los romanos restantes de Sinuessa, tras decirle a Laeta que irá a Sicilia con unos hombres y que Crixo se quedará con otro grupo en la ciudad por su rivalidad, para que ella se lo informe a Craso y este haga lo esperado. Lo que sigue es lo que Spartacus tiene pensado pero se ve frustrado por la traición de Heraclio. Partir a Sicilia con un grupo, transportados por los piratas de Heraclio. Después, mandar a Crixo a salir de la ciudad con otro grupo por la puerta trasera que da a la cordillera. Poner unos cadáveres vestidos de rebeldes en el muro de la ciudad para aparentar su presencia ahí. Esperar que Craso separe sus fuerzas para contener a Spartacus en Sicilia y tomar la ciudad. Crixo dará la vuelta a la ciudad por afuera y atacará a las fuerzas de Craso que atacan esta, sorpresivamente. Por último, escapar de los romanos que van a darles el encuentro en Sicilia y volver a la costa para ayudar a Crixo. La elaboración de este plan se da en estricto secreto, informando solo a Agron y a Gannicus, y comentándoselo a Crixo cuando este ya está en marcha. Finalmente, Spartacus ejerce actividad física combatiendo a los romanos y cilicios en el muelle y luego mandado la retirada hacia la cordillera.

- D. Moralidad:** Este ejerce una irreprochable con matices y licencias. Protege a los débiles, en este caso a los prisioneros romanos, mandando a Agron a que los cuide. Asimismo, libera a los prisioneros romanos sin importar el rechazo de una buena parte de los rebeldes. También protege a los suyos ya que manda a hacer la retirada hacia la cordillera ante el inminente ataque romano. Es agradecido ya que le da las gracias a Heraclio por sus servicios a pesar de saber que lo hace por dinero y se las da a Crixo por rescatarlo de las tropas romanas, dejando su rivalidad a un lado. Es conciliador ya que llama a Crixo a hacer las paces mientras que le cuenta su plan. Además, es honrado ya que se compromete a pagarle a Heraclio durante la ejecución de su plan. Finalmente, es capaz de superar afrentas pasadas y amistarse con alguien, en este caso Crixo luego del enfrentamiento en el muelle. Por el otro lado, justifica su presente violento a lo que le hizo Roma en el pasado.
- E. Reacción provocada:** Es diversa. Recibe reconocimiento ya que tiene el apoyo de Agron y Gannicus tras sus dudas iniciales. De igual manera, el apoyo de Crixo tras

saber el plan. Por el otro lado, recibe burla ya que obtiene el rechazo de Crixo y de los hombres leales a él a la liberación de los romanos. Asimismo, obtiene la desconfianza de Crixo hacia su secretismo inicial.

- F. Meta:** Es el éxito venciendo a las tropas de Craso. Es una meta mayor en ese momento que la de conciliarse con Crixo y eliminar la división interna en las filas rebeldes.

Capítulo: 9

Título: “Los muertos y los que agonizan”

Resumen: Spartacus descubre la venida del laureado militar romano Cneo Pompeyo Magno. Aparece la amenaza de quedar atrapados por él en el norte y por Craso en el sur. Naevia llega al campamento rebelde con la cabeza de Crixo y les cuenta su derrota frente a Craso. Llegan mensajeros de Pompeyo donde Craso para ofrecerle una alianza contra Spartacus. Tiberio va a la negociación pero resulta ser una trampa de Spartacus. Este último le informa a Naevia que Tiberio mató a Crixo y le ofrece poder matarlo en los juegos que realizará en honor al galo y sus caídos. Agron se encuentra prisionero de los romanos y Craso lo manda a crucificar por no hablar. Un mensajero de Pompeyo llega donde Craso y este descubre que Tiberio cayó en una trampa de Spartacus. El tracio simula unos juegos de gladiadores y junto a los rebeldes se enfrentan a los prisioneros romanos. César le revela a Spartacus la oferta de Craso de intercambiar a su hijo por 500 prisioneros rebeldes. Spartacus le informa a Naevia del trato y le deja elegir sobre este. Naevia termina perdonando a Tiberio. Spartacus se apresta a entregarle a Tiberio a César pero Kore aparece y mata al muchacho. César le devuelve a Craso el cadáver de Tiberio y le entrega a Kore como pago del trato. Los prisioneros rebeldes, entre ellos Agron, regresan hacia los suyos.

Elementos dramáticos del personaje encontrados:

- A. Dialecto:** Spartacus lo tiene como herramienta para recabar información. Indaga con Naevia acerca de la muerte de Crixo. Habla metafóricamente para pedirle dejar el

pasado atrás a Naevia y para mostrar su propósito de enfrentar a Pompeyo y a Craso. Recurre también bastante a la herramienta del discurso que lo perfila como líder. Lo usa antes de inaugurar los juegos, recordando a los rebeldes su pasado obligado en la arena y proponiendo vengarse con los prisioneros romanos para honrar a Crixo y a los caídos. Lo usa también al final, durante el funeral de Crixo, para agradecer el regreso de los rebeldes sobrevivientes, pedir unidad ante el acecho de Roma y recordar a los que murieron. Durante los juegos se desenvuelve como maestro de ceremonias y apela por momentos a la ironía, como cuando llama a dos romanos a enfrentarlo, arguyendo que no tienen el coraje para enfrentarlo solo debido al soldado que se rehúso a pelear contra él.

- B. Apariencia externa:** Spartacus continúa fornido, con pelo y barba ligeramente más largos. La armadura habitual que usa es la misma y varía en los siguientes momentos. En la emboscada a Tiberio, porta una capa roja que le cubre la espada y los hombros para aparentar así ser Pompeyo por detrás. Ello muestra su ingenio para camuflarse. Durante el funeral le agrega su capa morada, pendiéndola de un lado en señal de solemnidad. Finalmente, adapta su atuendo habitual para lucir como gladiador en sus juegos simulados. Se quita el peto pero mantiene la protección de los hombros y la de las piernas y brazos. Asimismo, en su taparrabos porta una tela y un gran cinturón encima.
- C. Metonimia:** Hay cierta clase de metonimia en este capítulo. Se trata de la arena cayendo de la mano de Spartacus previo al inicio de la simulación de los juegos de gladiadores. Esta es una reminiscencia de sus tiempos de gladiador. Implica revivir esa etapa de su vida tras largo tiempo. Luego, esa sensación queda evidenciada con el discurso que da a los espectadores rebeldes.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Primero, ante la noticia de la derrota y muerte de Crixo, Spartacus evita hacer un ataque desesperado a Craso y opta por ocuparse de la venida de Pompeyo. Esta decisión demuestra responsabilidad de Spartacus de no arriesgar tontamente la vida de sus hombres y su sensatez de preocuparse por la amenaza real. Luego, ante la disyuntiva de aceptar el ofrecimiento de Craso de

intercambiar a Tiberio por 500 prisioneros rebeldes o respetar la venganza de Naevia hacia el chico para honrar a Crixo, Spartacus decide informarles a los rebeldes la situación y dejarle la decisión a Naevia, por ser la más afectada por Tiberio. Es justo ya que permite que Naevia tome una decisión que la involucra personalmente y a la vez ingenioso ya que hace público el trato, lo cual ejerce cierta presión en ella.

E. Relaciones con otros personajes: Con Gannicus, se da que es su principal aliado, al Crixo y Agron haberse separado de él. Gannicus le aconseja en lo que puede. Cuando interceptan a la patrulla romana, Gannicus le señala su extrañeza por la dirección por dónde venían estos. Ante ello, Spartacus responde que no son hombres de Craso al ver la marca que llevan. Esto resalta su sagacidad. Luego, Gannicus le busca advertir del intento de Craso por verlo hacer un ataque desesperado, al enviarle la cabeza de Crixo. Spartacus responde negándose a hacer eso, en una muestra de responsabilidad y sensatez. Gannicus le advierte también del peligro de quedar rodeados por las fuerzas de Pompeyo y Craso. Spartacus comparte esa preocupación, volviendo a mostrarse sensato una vez más. Durante la emboscada a Tiberio y sus hombres, Gannicus le cuestiona dejar vivo a Tiberio. En respuesta, Spartacus le manifiesta su intención de usarlo para honrar a los muertos. Finalmente, Gannicus le expresa su desconfianza hacia el trato presentado por César, ante lo cual Spartacus lo detiene en su golpiza para poder escucharlo y termina eligiendo creerle al romano. Es una relación de apoyo a Spartacus que termina resaltando su sensatez y sagacidad.

Con Laeta, pasa que son aliados y aparentan ser cercanos. Spartacus recurre a ella y esta lo ayuda. Por ejemplo, Laeta le revela a Spartacus que la marca de la patrulla interceptada pertenece a Pompeyo. Laeta es aliada de la causa y lo manifiesta en varias ocasiones. Se alegra por los juegos realizados por Spartacus, reniega de la República y expresa su gusto por la muerte de los prisioneros romanos. Esto último ante la duda de Spartacus acerca de su dificultad para verlos morir en los juegos. Spartacus busca estar con ella ya que se sienta a su lado durante los juegos. Además, existe confianza entre ellos ya que Laeta le bromea acerca de que Gannicus se quiera enfrentar a tres romanos en los juegos para superar su pelea contra dos. Con ella, Spartacus expresa sus conocimientos. Le comenta saber quién es Pompeyo. Le enseña acerca del

propósito de los gladiadores y le cuenta acerca de Gannicus. Esta relación muestra a un Spartacus amigable y ayuda además para conocer lo que este sabe. Con Naevia ocurre que Spartacus trata de consolarla por la pérdida de Crixo y por ello le ofrece matar a Tiberio para vengarse. Asimismo, le da la antorcha para que sea ella quien creme a Crixo en su funeral. Por su lado, Naevia se arrepiente con Spartacus de haber impulsado a Crixo a alejarse de él, ante lo cual Spartacus le pide dejarlo en el pasado, mostrando estar libre de rencor. Naevia se muestra escéptica acerca del trato de Craso pero Spartacus le expresa su certeza hacia este. Además, le otorga la facultad para elegir si acepta el acuerdo o mata a Tiberio, ya que ella fue la más perjudicada por el romano. Un acto de justicia hacia ella. Esta relación muestra a un Spartacus compasivo y justo.

Con Crixo, pasa que Spartacus está conmovido por su muerte y busca honrarlo, dejando atrás las diferencias que hayan tenido. Por ello, realiza los juegos y le hace un funeral. No le guarda rencor por haberse alejado de él, como se lo expresa a Naevia. Esta relación muestra la amistad por encima de todo para Spartacus. Con Craso se da que son enemigos a vencer. Craso busca provocarlo enviándole la cabeza de Crixo. Ante ello, Spartacus no cede, en una muestra de responsabilidad y control. Por su lado, Spartacus busca eliminarlo tendiéndole una trampa y fracasa atrapando solo a Tiberio. Craso confía en que Spartacus elegirá recibir a 500 hombres suyos que matar a Tiberio, denotando así que es un hombre sensato por encima de cualquier rivalidad. Finalmente, Craso buscará darle un próximo fin, ofuscado por la muerte de su hijo. Es una relación que muestra a un Spartacus sensato e ingenioso. Con César ocurre que son enemigos. César es consciente del deseo de Spartacus por matarlo y le advierte que hacerlo cancelaría el trato de Craso. Spartacus decide escucharlo y no lo mata para terminar aceptando el trato. Muestra a un Spartacus controlado y sensato. Finalmente, con Tiberio pasa que lo desprecia por matar a Crixo y se lo ofrece a Naevia en compensación por la muerte del galo. Al final, termina preocupándose por su integridad con el fin de cumplir el acuerdo de Craso. Denota inicialmente venganza y luego sensatez.

F. Inmersión en el interior: Spartacus es sensato y se muestra en las siguientes acciones. Ordena recoger armas y provisiones de la patrulla romana eliminada. Evita caer en las provocaciones de Craso y se preocupa más bien de ocuparse de Pompeyo. Concuerta con Gannicus en que no pueden quedar atrapados entre los ejércitos de Craso y Pompeyo. Evita que los rebeldes se abalancen contra los recién llegados prisioneros romanos con el fin de preservarlos para los juegos. Detiene a Gannicus en su golpiza a César para escuchar su propuesta, no lo mata aunque quisiera y opta por aceptar el trato de Craso de perdonarle la vida a Tiberio a cambio de la liberación de 500 rebeldes hechos prisioneros. Es sagaz por cómo se percata de que la patrulla interceptada no proviene de Craso ya que el símbolo de sus armaduras no corresponde, por cómo es consciente de que Pompeyo buscaba a Craso por enviar a patrullas al sur y que enviará más patrullas al ver que no regresa una, por como reconoce a Tiberio como el asesino de Crixo al ver la espada del galo en su cinto y por cómo se percata de la llegada de alguien al campamento al ver como hablan Gannicus y un rebelde.

Es responsable ya que no arriesga la vida de sus hombres en un ataque impulsivo a Craso a causa de la muerte de Crixo. Es ingenioso y lo muestra cuando le tiende una trampa a Craso enviando a rebeldes, haciéndose pasar por hombres de Pompeyo con las armaduras que capturaron, a su campamento e invitándolo a una reunión en territorio neutral y con pocos hombres para tratar una posible alianza. Con ello lo capturarían pero terminan atrapando a Tiberio. Asimismo, lo manifiesta cuando hace público el trato de Craso a los rebeldes antes de otorgarle la decisión a Naevia, lo cual le coloca presión a ella para aceptarlo. Ejerce su autoridad y se ve al detener la ira de los rebeldes en contra de los recién llegados prisioneros romanos. Tiene como propósito la lucha contra Roma, denotado al indicarles a los rebeldes que Roma lo obligó a ser gladiador y al manifestarles su intención a los mismos de enfrentarse a Pompeyo y Craso, fungiendo estos de representantes de Roma. Es sentimental y lo muestra cuando lagrimea al recordar a los caídos durante el funeral de Crixo. Valora la libertad y lo demuestra al pedirles a los rebeldes recordar a los que murieron luchando por su libertad y al prometerles vivir libres o morir en el intento.

Conserva el deseo de venganza, revelado al pretender vengar las muertes de Crixo y los demás con las ejecuciones de Tiberio y sus hombres. Presenta firmeza ya que les indica a los prisioneros romanos que pelearán o morirán en su sitio, como hizo con el primero que le tocó enfrentar y se rehusó a pelear. Es irónico y se ve cuando llama a dos romanos a enfrentarlo, aduciendo que uno solo no tiene el valor para hacerlo luego que el primero en enfrentarlo se rehusara a pelear por dársela de desafiante. Es seguro ya que se enfrenta a dos romanos sin armas y los vence sin problemas. Por último, valora la unidad y se revela cuando les advierte a los rebeldes el acecho de Roma e indica que la enfrentarán unidos.

- G. Crecimiento y transformación:** Spartacus se convierte en un líder más justo y participativo ya que le entrega el poder de decisión sobre una cuestión fundamental a otra persona afectada por la misma, en este caso Naevia.
- H. Desarrollo de escenarios:** Cuenta con una tienda personal hecha de estructura de madera con telas y pieles haciendo de paredes. Tiene dos mesas de madera, una con un mapa y velas encima. Hay presencia también de un candelabro, vasijas y sillas de madera. Lo que lo caracteriza es el mapa que lo funge como estratega.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente psicológico y viene a ser la noticia de la derrota de las fuerzas de Crixo junto a la muerte de este. Un conflicto que surge con el regreso de Naevia al campamento, informando de lo sucedido y entregando la cabeza de Crixo, que amenaza con desmoralizar a los rebeldes. Es el conflicto que ocupa a Spartacus en la mayor parte del capítulo pero sin embargo no es el que primero atiende. Este viene a ser una amenaza más bien física que es la venida de Pompeyo y su ejército por el norte, amenazando con dejar a los rebeldes atrapados entre este y las fuerzas de Craso. Aparece al descubrir a unos exploradores que no son del ejército de Craso.

- B. Enfrentamiento:** Contra la angustia. Una angustia por la muerte de su amigo y por la provocación de Craso al enviar a Naevia con la cabeza de Crixo. Más aun conociendo que su muerte se dio por un ataque por la espalda. Esta angustia se dispersa a toda la fuerza rebelde. Luego, en la acción para dispersar esa angustia, se enfrenta al plan de Tiberio para que sus hombres no den pelea en los juegos de gladiadores y por lo tanto estos no se den. Un obstáculo físico que no pelagra su integridad física sino la desaparición de la angustia. Luego, en otra variante de la acción para proteger la moral de los rebeldes, Spartacus se enfrenta a su deseo de matar a Julio César y por lo tanto poner en peligro el acuerdo para liberar a los prisioneros rebeldes sobrevivientes. Asimismo, se enfrenta al deseo de justicia de Naevia que busca matar a Tiberio y por lo tanto cancelar también así el acuerdo con César. Finalmente por ese lado, al peligro físico que significa el asesinato de Tiberio a manos de Kore, poniendo el acuerdo al borde de la cancelación. En el caso del otro conflicto y en su intento por eliminarlo, Spartacus se enfrenta a la sagacidad de César que se da cuenta del intento de emboscada y consigue mandar a Tiberio a la reunión en lugar de Craso.
- C. Actividad:** Es de tipo mental con manifestaciones físicas. No cede ante las provocaciones de Craso que buscan que haga un ataque desesperado a los romanos. Captura con vida a Tiberio y a sus hombres a pesar de que su plan no haya salido como esperaba, para usarlos después como tributo a los rebeldes caídos en una simulación de juegos de gladiadores. Frena la furia desmedida de los rebeldes contra los prisioneros romanos con el fin de conservarlos para los juegos. Participa directamente en los juegos y mata al romano que se niega a luchar, amenazando con la misma suerte a quien lo quiera imitar. Luego escucha la propuesta de César de intercambiar prisioneros, considerando que puede aportar a su objetivo. La acepta y detiene la ejecución de Tiberio a manos de Naevia. Comunica el trato a los rebeldes pero deja la decisión a manos de Naevia. Finalmente, organiza una ceremonia fúnebre para agradecer el regreso de los prisioneros sobrevivientes y honrar a Crixo y a los caídos. Por el lado del conflicto de Pompeyo, organiza una emboscada a Craso enviando a rebeldes vestidos de emisarios de Pompeyo a su campamento para invitarlo a una negociación con el comandante romano.

- D. Moralidad:** Es algo compleja. Es protector ya que piensa primero en sus hombres antes de tomar una medida desesperada frente a Craso así como acepta el trato de César para recuperar a quinientos rebeldes prisioneros. Es compasivo al tratar de consolar a Naevia por su pérdida y otorgarle la oportunidad de vengarse de Tiberio en los juegos. Es justo por pretender honrar a los caídos, ofreciendo juegos de gladiadores en su nombre, y por dejar que Naevia decida si perdona a Tiberio o no para cumplir el acuerdo de Craso. Asimismo, es justo cuando buscar honrarlos también en la ceremonia fúnebre final. Por otro lado, es agradecido por tener a los prisioneros rebeldes de vuelta y por aquellos que dieron sus vidas por la causa. No guarda rencor con Naevia por impulsar a Crixo a alejarse de él ni a Crixo por hacerlo. Es buen compañero ya que busca honrar la memoria de su amigo, Crixo. Es bondadoso al darle a Naevia la oportunidad de ser ella quien prenda la pira funeraria durante la ceremonia. Por el otro lado, su manera de honrar a Crixo y los demás caídos deriva en la misma violencia por la que optan los romanos. En la ejecución de prisioneros, así se les dé la posibilidad de defenderse. Podría entenderse como un acto de venganza antes que de justicia.
- E. Reacción provocada:** Es de reconocimiento. Recibe la aprobación de aliados cercanos como Gannicus y Naevia a su plan de organizar los juegos de gladiadores. Asimismo, obtiene el clamor rebelde en general. Con respecto a la aceptación del trato de Craso, sus aliados lo vuelven a apoyar pero los rebeldes en general muestran un rechazo inicial que luego se disipa con el regreso de los prisioneros.
- F. Meta:** Implica trascendencia ya que se trata de honrar la memoria de su amigo Crixo y de todos los que murieron por su causa. Esa meta va acompañada con el objetivo de salvaguardar la moral de los rebeldes. Por ello es que se acepta el trato de Craso que permite recuperar a rebeldes sobrevivientes. No quedar atrapado entre las tropas de Craso y Pompeyo también es una meta pero queda en segundo plano después del inicio del capítulo.

Capítulo: 10

Título: “Victoria”

Resumen: Los rebeldes logran desorientar a las fuerzas de Pompeyo. Agron no puede pelear por lo que Spartacus le encarga guiar a los rebeldes indefensos que escaparán a las montañas. César le informa a Craso de movimientos rebeldes por el norte y Craso ordena marchar hacia ellos. Agron le insiste a Spartacus de ir a pelear, teniendo ahora un arma que Nasir le fabricó para ello. Ambos ejércitos se paran uno al frente del otro y Craso convoca a Spartacus para una reunión. En esta, Spartacus le revela que Kore mató a Tiberio. Craso encara a César y a Kore por ello y César la defiende acusando a Tiberio de abusar de ella por lo que Craso la perdona. Rebeldes y romanos se enfrentan en el campo de batalla pero estos últimos caen en una zanja con estacas escondida en la tierra. Gannicus lidera un ataque a la retaguardia romana. Craso se enfrenta a Spartacus en plena batalla y este lo hiere, por lo que sus hombres se lo llevan a una colina. Spartacus va solo a enfrentarlos. Gannicus es rodeado por los romanos y César lo toma prisionero. Spartacus se encuentra a punto de matar a Craso y es detenido por lanzas romanas. Craso se apresta a ejecutarlo pero aparecen Agron y otros rebeldes a su rescate. Los rebeldes son derrotados. Spartacus muere en las montañas frente a los rebeldes que lograron escapar.

Elementos dramáticos del personaje:

- A. Dialecto:** Se vio el uso del recurso del discurso que lo caracteriza como líder. Lo hace primero al despedirse de los rebeldes que parten a la montaña. En él les explica su intención de cubrir su huida con la batalla, recuerda el daño que les causó Roma y les pide vivir en libertad. Luego, lo presenta a sus hombres, previo a la batalla contra Craso. En este reconoce la superioridad de los hombres de Craso y recrimina la explotación hacia los esclavos en la que se basa Roma. De ahí, les propone enseñarles a los romanos el valor de la igualdad y la libertad. Spartacus habla también en voz alta y con firmeza para dar órdenes en la batalla. Tanto a sus tropas en general o a aliados en específico como Naevia o Agron. Es un uso propio también de un líder. Emplea la ironía al hablar y lo muestra con Laeta al inferir que es un profeta por decir

que va a ganarle a Craso. Habla además con metáforas. En el ejemplo anterior, infiere la posibilidad a Laeta de ser un profeta preguntándole si tiene el poder de rasgar el velo incierto del futuro. En otro ejemplo, le dice a Craso preferir morir peleando que morir como esclavo. Ello lo expresa diciendo que es preferible morir por la espada que por el látigo del amo.

- B. Apariencia externa:** Se mantiene fornido con pelo y barba ligeramente más largos. Mantiene la habitual armadura rojiza a lo largo del capítulo y se le ve con la capa morada al inicio, durante los ataques a las villas. En su tienda, se presenta sin protección en los hombros en señal de descanso.
- C. Metonimia:** Vuelve a aparecer la tela morada que representaba a Sura. Spartacus la ve previo al momento en que parece que Craso lo va a ejecutar. Llega a simbolizar el reencuentro final con su esposa. Cuando muere, el sol se tapa y empieza a llover. Se asocia el fin de la luz con el fin de la vida. Después, encima de su tumba colocan el escudo con la serpiente roja de Agron. La serpiente roja se asocia a la profecía que Sura le hizo a Spartacus antes de partir a la guerra e iniciar toda su historia. Spartacus la recuerda y se la cuenta a Agron. Esta imagen es una representación del inicio y el fin de Spartacus unidos.
- D. Decisiones en tiempos de crisis:** Primero, ante el acecho implacable de las tropas de Craso por el sur, Spartacus decide enfrentarlas con su ejército y hacer que los que no puedan pelear aprovechen para huir a las montañas. Es el acto de proteger al que lo necesita y sacrificarse en el intento. Un acto noble que termina por definir a Spartacus. Luego, en la pelea contra Craso, cuando se siente herido y cerca de la derrota, recuerda las pérdidas de Sura, Mira y Varro para impulsarlo a seguir peleando y casi vencer a Craso. En este caso, el propósito de conseguir justicia por los que le arrebataron es lo que lo mueve a no rendirse.
- E. Relaciones con otros personajes:** Con César, se da que son enemigos. César lo admira y lo expresa al destacar la multiplicidad y rapidez de sus ataques a las villas romanas. Ello lo caracteriza más como un hábil estratega. Asimismo, reconoce su

ingenio cuando ejecuta su plan de la zanja con estacas. Con Craso, son enemigos a vencer. Craso reconoce el ingenio de Spartacus e intenta no dejarse caer en sus trampas. Lo hace cuando detecta el plan de Spartacus para desorientar a Pompeyo con los múltiples ataques a las villas como si fueran espectros de sí mismo. Asimismo, lo respeta como adversario. Le extiende la mano, previo a la batalla y Spartacus accede, señal de que él también es respetuoso. Contradice a su lugarteniente cuando este califica a Spartacus como tonto por enfrentarlos con tan pocos hombres, señalando que ha demostrado ser varias cosas menos eso. Al final, le expresa su máximo respeto y admiración diciéndole que ojalá hubiera nacido romano y hubiera estado a su lado. Spartacus le responde agradecer que no haya sido así, en una muestra de rivalidad y seguridad. Craso también le tiene una gran rivalidad. Se ve al expresar al inicio que quiere verlo en los ojos en su momento final. También cuando busca enfrentarlo directamente en la batalla. Por último, cuando va rápidamente en su búsqueda a la colina tras recibir la ayuda de César. Spartacus también manifiesta esa rivalidad y le indica que lo buscará en la batalla para matarlo. Además, considera que su muerte es la única que importa y lo va a buscar solo a la colina en la que se resguarda con su guardia, en un acto también temerario. A pesar de la admiración de Craso por el ingenio de Spartacus, este se muestra confiado de su victoria en la batalla final. Ante esta confianza, Spartacus responde con seguridad de que los romanos a los que venció también daban por hecha su victoria. Asimismo, indica que es decisión de sus hombres lo que les pase, arguyendo su libertad. Manifiesta además que prefiere morir peleando que morir como esclavo, en defensa también de su libertad. Ante la invitación de Craso para hablar antes de la batalla, Spartacus responde con firmeza queriendo ir directo al asunto y asegurándole que las palabras no cambiarán nada. Luego, ante la voluntad de Craso de hablar sin armas ni guardias, Spartacus hace lo mismo, siendo justo con él. De ahí ocurre un tema particular por la muerte de Tiberio. Craso le recrimina haberle quitado la vida. Spartacus se disculpa amablemente por no lamentar su muerte pero lo justifica en que este fue responsable de la muerte de Crixo. De igual forma le manifiesta su voluntad por haber querido cumplir el trato, siendo justo con él. Ante ello, Craso trata de equiparar sus deseos de venganza por la muerte de Tiberio por un lado y la muerte de Sura por el otro. Spartacus, en un acto de firmeza y justicia, no se lo permite ya que Tiberio entró a la guerra por su voluntad y Sura era

inocente. En una pregunta final de Craso, queriendo saber si es que se iría de la República si logra vencerlo, habiendo hecho justicia con los que lo ofendieron, Spartacus le responde que no existe la justicia en el mundo. Expresa con ello resignación. Por su lado, Craso manifiesta estar de acuerdo con él. Por último, cuando Craso le señala que solo va a poder intentar matarlo, Spartacus le indica que eso es todo lo que un hombre libre puede hacer, expresando así su apreciación por la libertad. Esta relación termina mostrando el gran adversario que Spartacus significa, tanto por su mente estratégica como por su ingenio.

Con Gannicus pasa que es uno de sus principales aliados entre los rebeldes. Spartacus lo tiene en especial consideración ya que le pide una vez más liderar en la batalla, a pesar de la renuencia de este por hacerlo. Gannicus reconoce su ingenio pero esta vez no confía en la victoria de Spartacus. Este último concuerda con él, en una manifestación de su sensatez. Spartacus sigue intentando de convencerlo de su causa. Le cuestiona cuando se refiere a esta como la causa de Spartacus y no como la causa en común. Gannicus le responde que si bien no se siente un héroe, sí está dispuesto a sacrificarse por aquellos que merecen vivir. Además, cuando Spartacus le indica que su verdadero objetivo es proteger a los indefensos en vez de matar a los romanos, Gannicus se suma a éste. Ello termina develando su capacidad de convencimiento. Por último, Spartacus es generoso con él otorgándole un tiempo para pasar con Sibyl. Esta relación resalta el lado ingenioso de Spartacus así como su capacidad de adherir a su causa.

Con Agron ocurre que es uno de sus principales aliados entre los rebeldes. Spartacus le tiene especial consideración por haberlo acompañado desde la revuelta en la casa de Batiato y se siente honrado de que pelee junto a él en la batalla final. Con ello muestra su gratitud. Agron busca apoyarlo en la batalla y ayudarlo en todo momento. Spartacus responde de manera generosa su disposición, dejándole primero mostrar que puede pelear y ante la imposibilidad de este, dándole igual una misión guiando a los rebeldes que huyen a las montañas. Agron se resiste en querer pelear y Spartacus le expresa su preocupación por no poder hacerlo, pero luego prueba que sí con el arma que Nasir le fabricó. Ejerce su rol de líder con él, dándole órdenes en el campo de

batalla. Al final, Agron rescata a Spartacus y deja ir a Craso para atenderlo. Luego, se aflige por la agonía de Spartacus en su muerte y este le pide no llorar ya que no hay mayor victoria que morir como un hombre libre. Un acto de compañerismo y valoración de la libertad. Finalmente, Agron le expresa tras su muerte que un día Roma caerá pero que él siempre será recordado por todos los que pelean por la libertad. Un noble mensaje hacia su amigo que perfila a Spartacus como el defensor de la libertad por antonomasia. Esta relación, además de confirmar lo último, perfila a un Spartacus generoso y buen compañero con sus aliados.

Con Laeta, se da que son pareja. Laeta siente afecto por él y le pide ser quien lidere la huida a las montañas. Ante ello, Spartacus le expresa su intención de sacrificarse por los otros. Laeta le indica que lo esperarán al pie de la montaña, ante lo cual Spartacus se resiste. Laeta responde a su prohibición indicando que es libre de decidir. Spartacus asiente sobre ello pero le expresa su preocupación por que ella arriesgue su vida esperándolo. Muestra así su afecto y respeto por su libertad. Laeta le expresa su fe en que no caerá ante Craso y él ironiza su predicción. Laeta la reafirma indicándole que le pone su fe a un hombre como ninguno. Esta calificación a Spartacus lo perfila como una persona con una gran habilidad en la guerra pero también con perseverancia y resiliencia. Spartacus le agradece su cumplido y también le agradece el alivio que le dio su presencia, correspondiendo así su afecto. Al despedirse previo a la batalla, Laeta le dice que rezará por su triunfo y lo besa. Otra muestra de su afecto. Finalmente, Laeta se aflige con su muerte. Esta relación muestra el lado sentimental de Spartacus y además contribuye a su caracterización como hábil estratega.

Con Sura, pasa que la tiene como la única mujer a la que realmente ha amado, tal como se lo expresa a Gannicus. Asimismo, en su deseo por salvarla, la convierte en los rebeldes indefensos que busca salvar. En el acto de Craso de querer ejecutarlo, Spartacus ve la tela que le regaló a Sura y la recuerda. Finalmente, señala que se reunirá con ella en la agonía de su muerte. La relación amorosa con Sura termina construyendo el propósito de Spartacus de proteger a los indefensos. Con Naevia se da que la tiene en especial consideración ya que es de los pocos que lo acompaña a reunirse con Craso. Spartacus le ordena directamente a ella en el campo de batalla ir

a ayudar a Gannicus en la retaguardia. Esta relación básicamente presenta el rol de líder de Spartacus y su noción estratégica.

F. Inmersión en el interior: Demuestra sensatez ya que sabe que no podrá eludir más a las tropas de Craso y que solo le queda elegir donde enfrentarlos. Asimismo, es consciente de que no tienen posibilidades de derrotar a Craso. Es ingenioso por cómo logra desorientar a las tropas de Pompeyo en el norte mandando a grupos de rebeldes a atacar diversas villas romanas en distintas ubicaciones y que todos afirmen ser él, y por como detiene al mensajero romano de Craso tirándole una lanza antes de que llegue a la zanja camuflada. Persiste en él la venganza. Se ve cuando le manifiesta a Naevia que los romanos les han quitado mucho y se lo devolverán en la batalla final, y cuando el recuerdo de la pérdida de sus seres queridos lo hace seguir peleando contra Craso. Valora la libertad y lo manifiesta al respetar el derecho de Laeta de decidir esperarlo en la montaña, al pedirles vivir con libertad a los rebeldes que huyen a las montañas, al reafirmar la decisión autónoma de los rebeldes de enfrentarse a Craso, al preferir la muerte en la batalla que la muerte en la esclavitud, al manifestar que intentar es todo lo que un hombre libre puede hacer, al expresar el propósito de que todo aquel que busque aplastar la libertad sea enfrentado en nombre de esta y al sostener que no hay mayor victoria que morir como un hombre libre.

Es irónico por como señala a Laeta como profeta por decir que derrotará a Craso y por cómo le expresa a Craso que todos los romanos que enfrentó también pensaron que su victoria era fija. Tiene el propósito de la lucha contra Roma y lo muestra acusando a Roma de causarles sufrimientos y señalando a las tropas de Craso como representantes de la República, la misma que explotó en la esclavitud a varios para aumentar las riquezas de los poderosos. Es un estratega y se ve en las siguientes acciones. Cava una zanja y le coloca estacas adentro, para luego esconderla con la tierra. Asimismo, esconde puentes de madera tras ella. Conduce a las tropas de Craso hacia el lugar que escogió enviando patrullas para atraerlos. Les ordena avanzar a sus hombres cuando Craso los ataca con ballestas y catapultas, evitando así ser impactados por los proyectiles. Ordena a sus hombres detenerse antes de la zanja escondida para que los romanos que vienen a enfrentarlos caigan en ella. Ordena

dispararles con flechas a los que quedan al borde de la zanja. Manda tirarles los puentes escondidos para cruzar la zanja. Manda a Gannicus a liderar un ataque con caballería e infantería a la retaguardia de las tropas romanas y a usar sus ballestas en contra de ellos. Direcciona en plena batalla, pidiendo reforzar un flanco o mantener una posición.

Tiene determinación ya que corresponde al deseo de Gannicus de ir a pelear de una vez. Ejerce su autoridad, evidenciado en el momento en el que el mensajero romano se acerca a las tropas rebeldes, Spartacus ordena no atacarlo. Es firme al preguntarle de frente el motivo de su reunión a Craso e indicándole que las palabras no cambiarán nada. Además, impidiendo que Craso equipare las muertes de Tiberio y Sura. Cree en la igualdad ya que propone enseñarle a los romanos que todo el que respira tiene el mismo valor. Es temerario por cómo va solo a enfrentar a Craso y a sus guardias. Tiene seguridad y lo expresa cuando manifiesta estar agradecido, previo a su muerte, de no haber nacido romano. También cuando no se amilana ante la aseveración de Craso acerca de su casi segura victoria. Se encuentra resignado ya que señala que no hay justicia en el mundo. Finalmente, tiene nostalgia por cómo se queda mirando a Tracia en el mapa y por cómo ve la tela que le regaló a Sura cuando está cerca de la muerte.

G. Crecimiento y transformación: Spartacus pasa de creer que la victoria era sinónimo de muertes romanas a pasar a pensar que se trata más bien de salvar las vidas de los inocentes. Este reajuste del objetivo de Spartacus lo termina perfilando como un protector por antonomasia. Asimismo, reconoce el cambio que se ha producido en él en todo este tiempo al mencionarle a Agron que el hombre al que Sura le contó su predicción antes de ir a la guerra ya no existe.

H. Desarrollo de escenarios: Mantiene la tienda personal de capítulos anteriores, con el mapa que lo caracteriza como estratega.

Elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez:

- A. Tipo de desafío, conflicto:** Principalmente físico. Se trata de la persecución de Craso a los rebeldes por el sur. Este se presenta como el conflicto principal luego de conseguir despistar a las tropas de Pompeyo en el norte con maniobras de distracción tras múltiples ataques en simultáneo a villas romanas.
- B. Enfrentamiento:** Con un peligro físico. Este es las fuerzas superiores de Craso que no le dan más alternativa que enfrentarlas. En la batalla misma frente a Craso se enfrenta también al uso de artillería romana contra los rebeldes e incluso a la disposición de Craso de hacer esos ataques sabiendo que pueden dañar también a sus propios hombres. Por otro lado, enfrenta el inesperado ataque de Pompeyo a la mitad de los rebeldes que escapaban por las montañas.
- C. Actividad:** Es de esencia mental y con manifestación física. Viene a ser elaborar un plan para enfrentar lo mejor que pueda a Craso mientras que los que no pueden pelear huyen a las montañas. Este consta primero de cavar una zanja con estacas en el fondo y esconderla con tierra. Asimismo, colocar puentes de madera al otro lado, escondidos en la tierra. Luego, atraer a las fuerzas de Craso a ese sitio, enviando a patrullas rebeldes a pasar cerca a ellos y llamar su atención. Mientras tanto, envía a los rebeldes indefensos a huir a las montañas. En la batalla, empujará a sus tropas hasta llegar al punto de la zanja y dejará que las primeras líneas romanas caigan en ella. Ahí mismo, mandará a sus arqueros a dispararles aprovechando su desconcierto. Usará la táctica de los romanos de encajonarse con sus escudos, para tirarles los puentes de madera escondidos encima y cruzar así la zanja. Por otro lado, mandará a Gannicus a atacar a los romanos por la retaguardia con caballería e infantería, tras haber conseguido que acepte tomar un rol de líder en el campo de batalla. Estos interceptarán la artillería romana y les dispararán con sus propias ballestas. Este ataque inesperado por dos flancos pretende hacer el mayor daño posible a los romanos. En la ejecución se dan también acciones como mandar a avanzar cada vez que hay un ataque de artillería contra ellos. Asimismo, detener al mensajero romano antes de que cruce la zanja, arrojándole una lanza. Además, intentar eliminar a Craso en plena batalla.

D. Moralidad: Es fundamentalmente irreprochable, con un leve matiz. Es generoso dejando primero que Agron pruebe que puede pelear haciéndole empuñar una espada y luego compensando su ausencia en la batalla otorgándole la tarea de liderar a los rebeldes que van a huir a la montaña. Asimismo, al permitirle luego luchar a su lado cuando prueba que ya puede pelear. También mandando a Gannicus a pasar un tiempo libre antes de la batalla. Busca proteger a los indefensos, mandando a los rebeldes que no pueden pelear a las montañas. Además, tiene el propósito de sacrificarse para que ello pueda pasar. Su intención de proteger es tal que lo equipara a la victoria y lo tiene como objetivo principal. Lo hace también cuando le pide a Laeta no esperarlo en la montaña o cuando le dice a los sobrevivientes de la batalla que lo dejen solo para que ellos puedan huir tranquilos. Es agradecido ya que le agradece a Laeta su fe en él así como su compañía y le expresa a Agron estar honrado de que lo acompañe en la batalla final, tras haber estado con él desde la revuelta en la casa de Batiato. Es justo ya que deja su arma cuando Craso también lo hace y despide a sus hombres cuando el romano lo hace. Además, se ve al manifestar su intención de cumplir el trato con Craso por la vida de Tiberio. Junto con ello, se evidencia cuando evita la comparación entre las muertes de Tiberio y Sura, debido a que el primero decidió pelear por su voluntad y la segunda era inocente. Es respetuoso ya que le da su mano a Craso cuando este se la extiende. Es buen compañero ya que reconoce el mérito de Gannicus de haber dejado la bebida. Asimismo, consuela a Agron cuando este llora por su agonía. Finalmente, se disculpa con Craso por no lamentar la muerte de su hijo y lo justifica en que este mató a Crixo. En este caso se da cierta crueldad de Spartacus por no lamentar la muerte de un hijo con su padre pero se justifica en un motivo fuerte.

E. Reacción provocada: Es de reconocimiento. Cuenta con el apoyo a su plan por parte de aliados cercanos como Gannicus y Agron. Asimismo, el agradecimiento expreso de los rebeldes que van rumbo a las montañas. Laeta rechaza su plan inicialmente pero lo termina aceptando y le expresa su admiración. Incluso recibe el reconocimiento de su enemigo, Craso, previo a su muerte. Finalmente, el reconocimiento final de Agron por toda la labor que hizo, poniéndolo como símbolo de la lucha por la libertad.

F. **Meta:** Salvar vidas. Las vidas de los rebeldes que no pueden pelear, haciendo de distracción para que ellos puedan escapar a las montañas. Es una meta que termina por abrazar y la coloca por encima de querer derrotar a los romanos en sí.

Con este último capítulo se concluye el análisis de los 18 capítulos propuestos. En cada uno se fue encontrando abundante información que da luz de la construcción de Spartacus como personaje. Asimismo, se fueron llenando las categorías de Cano-Gómez, en la búsqueda de ver si los resultados coinciden con sus postulados. En el siguiente apartado de esta investigación se verá lo que se pudo concluir del análisis de cada elemento. Con ello se podrá tener un panorama más claro de lo que caracteriza a Spartacus como personaje. Asimismo, se verá si el conjunto de situaciones presentados por Spartacus se ajustan a lo que Cano-Gómez califica como un héroe postclásico.

7.1. APROXIMACIONES DE LOS ELEMENTOS ANALIZADOS

Para comenzar, se tiene lo visto con respecto a los elementos dramáticos del personaje. En primer lugar, el uso del habla sirve a Spartacus para perfilarse como líder. Se basa principalmente en el uso del discurso para ello, dirigiéndose a sus hombres por distintos motivos. Spartacus es capaz de hablar en público desde el primer capítulo de la serie, demostrando su seguridad, pero recién al final de la primera temporada y durante las dos siguientes es que usa esa modalidad para hacer sus funciones de líder: motivando, calmando y dirigiendo a sus hombres. Además se desempeña como líder de igual manera dando órdenes individuales en voz alta así como cuestionamientos enérgicos. El habla le sirve a Spartacus también para expresar sus sentimientos, dando luz de su estado de ánimo como ayudando a expresar su afecto a otras personas. Asimismo, para expresar sus pensamientos, incluso en paralelo mientras los concibe. De la forma en que habla por momentos de manera educada y utilizando metáforas se puede inferir que es un sujeto versado, aunque en el caso de las metáforas se trate de un recurso usado por los otros personajes de la serie, dando la impresión de ser propio del medio. Tiene también a la palabra como una herramienta en la ejecución de sus planes ya que la usa para convencer, conseguir cosas, engañar, manipular, indagar y ocultar sus intenciones. La forma en la que habla da luces asimismo de su personalidad, presentándose como amigable e irónico.

En cuanto a su apariencia externa, Spartacus primero que todo es de contextura musculosa. Ello lo caracteriza como un personaje fuerte, apto para el combate. Físicamente es de tez clara, ojos claros y cabello castaño. Lo que se relaciona con su origen europeo en Tracia, como se presenta en la serie. Al inicio lleva el cabello y la barba largos, lo que acompaña su identidad como bárbaro, y luego se los cortarán a su llegada al mundo romano, en un acondicionamiento a este. Spartacus los mantendrá en ese estado después de liberarse, lo cual destaca ese acondicionamiento y simboliza cierta ruptura con su pasado bárbaro. En cuanto a vestimenta, inicialmente estará casi siempre semidesnudo, portando un taparrabos con correa y sandalias. Es su caracterización como esclavo. Luego pasará a usar permanentemente un atuendo de rebelde de poca cobertura, exponiendo tanto su torso como sus piernas y brazos. Ello crea una similitud a su atuendo original como bárbaro y a la vez se diferencia de los romanos, de atuendo más cargado. Finalmente, llevará mayor protección en su atuendo como rebelde, incorporando un peto para su pecho y mayor cobertura para sus hombros. Esta carga implica una tecnificación en su modo de lucha, conforme se va haciendo más grande su rebelión. Varios atuendos ilustran su etapa como gladiador y el ascenso durante esta. Se da con la armadura corta que se le da al inicio para pasar a una armadura media en su etapa como campeón. Su ascenso implica mayor protección. Lo mismo ocurre con el atuendo que usa para entrenar. Otros atuendos tienen un uso específico. Usa una capa guinda en señal de solemnidad durante funerales. La misma le puede servir para abrigarse. Asimismo, una capa roja le puede servir para camuflarse. Spartacus se disfraza varias veces de otros, aparentando ser un militar romano o un mercader, en la búsqueda de sus objetivos. Ello devela su pragmatismo e ingenio. Le sirven también para simular situaciones, como un ataque romano o un juego de gladiadores. Además, llegan a tener cargas simbólicas como el corte con su pasado o un estado de sometimiento.

Hay poca presencia de metonimia en la serie. De 18 capítulos se encontró su presencia en ocho capítulos. Se encuentra presente en el inicio de la serie, momento de grandes cambios para el personaje. Allí sirve para representar la unión de Spartacus con su esposa, en el lazo que le regala antes de partir a la guerra. Será una unión que se hará latente durante toda la serie y muestra lo afectuoso que puede ser Spartacus con la mujer que ama. También se encuentra a la mitad de la primera temporada, inicio de un nuevo camino

para Spartacus. En esta se representa su condición de nuevo campeón así como de “elegido”. En la segunda temporada aparece solo una vez, al medio para representar el corte de Spartacus con su pasado gladiador al ver las tribunas de la Arena de Cápua derrumbarse. En la tercera temporada es donde se puede ver mayor presencia de metonimia. Se halla al inicio con la representación de Spartacus como la muerte y con su nueva versión de guerrero recapitado. Al final, se usa para recordar su paso como gladiador y para representar el fin de su vida, asociando su muerte con el ocultamiento del sol tras las nubes. Este recurso realza la importancia de este suceso. Por otro lado, se da la asociación de su inicio y su fin con el escudo de la serpiente roja colocado en su tumba. La misma serpiente roja que representaba la profecía de Sura acerca de las desgracias que le pasarían a Spartacus si partía a la guerra. Se da así una cierta idea de ciclo o travesía completada.

Las decisiones en situaciones límites han provocado numerosas reacciones en Spartacus, dando a conocer diversas facetas suyas, de las cuales varias son recurrentes. Una de ellas es el lado sensato e inteligente de Spartacus. El tracio lo demuestra en numerosas circunstancias. Cuando le perdona la vida a un rival como Crixo con el fin de aliarse con Batiato en búsqueda de un objetivo mayor, cuando busca acordar con ese mismo rival para sumar a una empresa como es su rebelión o cuando frena una pelea suya contra un rebelde para no crear desunión entre sus hombres durante una batalla. Otra cualidad que reluce en Spartacus en esas situaciones es su resiliencia. No se rinde ante la ejecución inminente de Crixo en territorio hostil y decide ir a rescatarlo. Asimismo, en un escenario adversario y sin posibilidades como el entrampamiento en el Vesubio, decide idear un plan inesperado para cualquiera. Por otro lado, las crisis hacen ver su sentido de justicia. Cuando acusa a Gannicus de robarle los planos, decide enfrentarlo de igual manera solo. Además, ante la dificultad para crear unión en los rebeldes, rechaza hacerlo con métodos punitivos y opta por conseguirlo con bebida y competencia. Finalmente, otra cualidad que también resalta bastante en Spartacus en esos momentos es su ingenio. Ante la amenaza de un incremento de las tropas romanas a enfrentar por la llegada de Craso, elimina a los comandantes de las otras tropas para menguar ese número. Ante la división causada por el enfrentamiento con Crixo, aprovecha esa percepción para pretender dividir las fuerzas de sus enemigos. Ante las dificultades para tomar la ciudad de Sinuesa en Valle, elabora

un plan para hacerlo superando los obstáculos presentes y aprovechando los recursos a la mano. Cabe resaltar que en estas manifestaciones se hizo evidente la contradicción y por lo tanto complejidad del personaje que se da en la mayoría de los casos a lo largo de la serie. Por ejemplo, Spartacus se muestra impulsivo en la pelea en contra del rebelde pero su sensatez se impone. En las demás circunstancias se resaltan otras facetas de Spartacus, tanto positivas como negativas: protector, resignado, orgulloso, amoroso, creyente de la libertad, frío, superador del pasado, confiado en el futuro, solidario, sagaz, misericordioso, vengativo, razonable, diferenciado de los romanos, convencido en la conversión de los esclavos, enfrentado con Roma, metódico, paciente, desconfiado, estratega, precavido, cruel, honrado, firme, templado, líder, responsable, sacrificado y con sed de justicia.

Durante la serie, Spartacus se relaciona con diversos personajes, que fungirán tanto de aliados como de adversarios. En estas relaciones, relucen distintos aspectos de la composición del personaje. En la primera temporada, durante su paso por la casa de Batiato, con quienes más se relacionará Spartacus según los capítulos analizados son tres personajes: Crixo, Doctore y Batiato. Estos se perfilarán por momentos como rivales así como ayudantes. Este acercamiento tiene sentido ya que se trata del gladiador con el que compite, su instructor y su amo. En las relaciones con ellos lo que más reluce, así como en todas las relaciones de esa temporada, son las siguientes facetas. Spartacus se presenta desafiante ante ellos y no agacha la cabeza. Asimismo, les presta su confianza tantas veces como se las niega. Finalmente, se muestra vengativo, cosa que ocurre principalmente con Batiato quien es su mayor enemigo al final por ser el culpable de la muerte de su esposa. Se da también con Glabro pero es un personaje que se relaciona poco tiempo con Spartacus durante ese periodo. Se tiene así entonces a un Spartacus que se muestra a la defensiva en un ambiente hostil como es la casa de gladiadores.

Luego, en la segunda temporada con el inicio de la rebelión, Spartacus pasa a tener más involucramiento con Mira, Glabro y Agron, además de Crixo. En este caso se trata de sus tres principales aliados y su principal enemigo. Lo que más resalta con ellos es su rol como líder, tanto en que si le profesan lealtad como en que lo llevan a tomar a decisiones como tal. Ello en un momento en que Spartacus se está formando como líder. En el mismo

nivel se encuentra su faceta de convencedor, reconociéndola como haciéndola ejercitar. Spartacus se encuentra ahí en la etapa de adherir hombres a su causa para que sea exitosa, propagando ideales de libertad e igualdad. Para ello necesita saber transmitirlos. Su sensatez es otra cualidad que reluce en esas relaciones. Tanto cuando los contradice en posiciones temerarias como cuando sabe escuchar consejos de ese corte. Por último, se encuentra recurrente su lado conciliador. Spartacus reconoce el valor de la unidad y por ello tratará de disipar lucha internas cada vez que pueda. Teniendo los casos de Agron y Crixo por ejemplos, el tracio buscará con insistencia su unión en varias intervenciones.

En la tercera temporada, durante el auge y caída de la rebelión de Spartacus, se dará mayor relación con Gannicus y Craso. Se trata de su principal aliado, que lo acompaña hasta el final y al cual nombra su sucesor, así como de su principal enemigo en ese momento. En las relaciones con ellos así como con otros personajes, lo que más destaca en Spartacus son su mente estratégica y su ingenio. Ellos le reconocen esos atributos y por el lado de Craso, hace que Spartacus los ponga en práctica ya que se enfrenta a un personaje tan inteligente como él. Se trata de una etapa en la que Spartacus se halla como el señor de la guerra por excelencia y por lo tanto estos relucen. Al final de la serie, Spartacus será catalogado por otros personajes de distintas formas y ello servirá para resaltar sus principales características. Craso le expresa su mayor admiración previa a su muerte y añora haberlo podido tener como aliado. Esto perfila a Spartacus como un hábil rival, con un excelente manejo de la guerra. Esta admiración se va mostrando a lo largo de la temporada pero es al final en que se le coloca un grado tan alto. Uno de sus principales aliados como Agron declara tras su muerte que siempre será recordado por los que luchan por la libertad. Ello posiciona a Spartacus como un referente de la defensa de la libertad y que durante la rebelión se hace muy presente. Laeta, que inicialmente fue su rival y termina siendo su pareja, lo califica como un hombre como ninguno antes de su batalla final. Esto busca destacar la mente estratégica de Spartacus pero asimismo su perseverancia y resiliencia. Por último, Spartacus consolida una característica primordial suya con otro personaje. Se trata de su amada Sura, la que lo llevó a enfrentarse a los romanos en un principio para vengarla. Spartacus la termina por identificar en los indefensos y por ello declara que protegerlos es para él sinónimo de victoria. Sura lo termina volviendo un protector, característica fundamental en un héroe.

Revisando las acciones, palabras y omisiones de Spartacus, se hallaron distintos aspectos de su mundo interior, algunos más recurrentes que otros. Durante su tiempo como esclavo en la casa de Batiato, lo que se encuentra más presente en Spartacus es su sensibilidad y su ingenio. Por un lado, es un periodo en el que Spartacus atraviesa su periodo más difícil personalmente ya que se le sume en la esclavitud y se le separa de su esposa. Su momento más complicado será con la muerte de esta. Esta sensibilidad será expresada a través de las lágrimas. Con respecto a su ingenio, el espectador empieza a descubrir en esta etapa al Spartacus pensante en la manera en que se libra de problemas como vencer a Crixo en la prueba final o pensando planes para escapar de o tomar la casa de Batiato. Una cualidad que está presente en Spartacus desde el inicio y se va perfeccionando.

Otro aspecto importante del interior de Spartacus y que sale a la luz con fuerza durante el inicio de su rebelión es su aprecio por la libertad. Ya había esbozos de este antes cuando se rehusó a que su esposa viva como esclava donde Batiato, pero es en ese periodo que se manifiesta de mayor manera. Se encuentra presente en sus discursos para motivar su lucha contra los romanos pero sobre todo cuando lo expresa personalmente a distintos individuos, especialmente a quienes busca convencer de su causa. Junto a su valor por la libertad se halla su defensa de la igualdad pero en menor medida. Asimismo, se encuentra de la mano también con gran presencia su enfrentamiento con Roma. Este sentir anti-Roma se halla de igual manera en su lucha contra los romanos, en los mensajes que le dirige en sus discursos o cuando se lo expresa directamente a sus aliados. Además, en actos simbólicos como la caída de la arena de Cápua. El ya mencionado ingenio se mantiene recurrente, en su mayoría de veces en acciones para conseguir el éxito de la rebelión. Una característica que se vuelve representativa de Spartacus, con la que siempre busca la opción menos esperada para salir airoso de los obstáculos que se le presenten.

Su ingenio destaca de igual manera durante el auge y caída de la rebelión. Se sigue aplicando en acciones para conseguir los objetivos rebeldes pero también se da en diálogos con rivales circunstanciales como Laeta o Atio. Asimismo, reluce también su sensatez. En este punto Spartacus cuenta con bastante experiencia, lo que le permite ser bastante juicioso en sus decisiones. Ello se ve en las acciones de la guerra así como contradiciendo sugerencias irracionales dentro de sus filas. Si bien por momentos le

ganan sus impulsos, su sensatez predomina la mayoría de veces. Así es como concibe el plan de eliminar a Cosinio y Furio de manera sigilosa o prioriza alimentar a sus hombres en el sitio de Sinuessa antes que salir a combatir a los romanos. Por último, se denota en sus acciones, palabras y omisiones la gran mente estratégica que tiene. Se ve al planear una batalla como la final o la pensada para romper el sitio de Sinuessa. Además, cuando no ataca a los romanos en esa última para aprovechar los muros de la ciudad. Sin embargo, esa forma de pensar la tiene tan interiorizada que es evidente en diálogos donde no se discute una batalla, como cuando cuestiona al carnicero Diotimos por matar a un caballo por su carne cuando el valor de este es bien alto en un campo de batalla. Todo ello perfila al gran comandante de guerra que Spartacus es para ese entonces y que lo ha llevado a asustar al Senado romano mismo.

Durante la serie, Spartacus cambiará bastante según los sucesos a los que se va enfrentando. Su primer gran cambio será pasar de ser un guerrero bárbaro libre a ser un esclavo de los romanos. Ese será el cambio que dará inicio a toda su historia. En el periodo en el cual Spartacus vivirá en la esclavitud, se darán también otros cambios más pequeños que irán construyéndolo como personaje mientras atraviesa esa etapa. Dejará la resignación atrás para comprometerse en convertirse en gladiador, olvidará el pasado para aceptar su destino, hasta que finalmente dará el cambio que permitirá el siguiente salto en la historia: pasará de querer realizar una acción individual matando a Batiato a pensar en una colectiva llevando a cabo una rebelión en su casa. Se empieza así a dar paso al Spartacus líder en la historia. Finalmente, el personaje dará otro cambio sustancial dejando a un lado a la venganza personal como su objetivo para adoptar la lucha por la libertad como su meta principal. Así se da la otra gran transformación en la figura de libertador.

En el inicio de su rebelión, Spartacus aún tendrá su deseo vengativo muy presente. Sin embargo, su primer gran cambio será dejar de lado su egoísmo para adoptar una posición racional y fungirse como líder responsable en la lucha por la libertad. En toda esa etapa, irá consolidando facetas suyas de líder como son su defensa de la igualdad, su enfrentamiento con Roma, su mente estratégica y su capacidad conciliadora. Al final, cuando pase de controlar la situación bélica contra sus enemigos a estar a su merced,

Spartacus logrará vencer y se darán otros dos cambios importantes. Volverá a resurgir la transformación mencionada atrás de buscar venganza personal a perseguir un objetivo colectivo. En este caso, con la consecución total de su venganza, el personaje no abandona la lucha y se aferra a esa lucha colectiva por la libertad. Asimismo, de ser cuestionado por una parte de sus hombres, pasará a ser aclamado por todos en vista de su habilidad.

En el auge de su rebelión, Spartacus se dará cuenta que no todo es guerra y se enfocará en el alimento y resguardo de sus hombres. Ello lo volverá un líder más completo. Asimismo, su rol de líder se fortalecerá en otros aspectos como la firmeza en defender sus decisiones, la coherencia en poder corregirlas y su disposición en dejar participar a otros de estas. Por otro lado, será capaz de superar deslealtades como la de Crixo y aplicar su capacidad conciliadora en sí mismo con el objetivo de la unidad a favor de la rebelión. Con respecto a su posición frente a los romanos, pasará de condenarlos a todos a poder discernir a los inocentes de sus verdaderos enemigos. Esto lo perfilará como un personaje más justo. Finalmente, en cuanto a sus objetivos, pasará de buscar muertes romanas a buscar proteger a los inocentes. Así se termina convirtiendo en un verdadero protector de los débiles. Spartacus terminará por reconocer al final de que el hombre que era al inicio de todo dejó de existir. Además de ir adquiriendo cualidades e ideales, se ha vuelto un personaje más justo y solidario.

En el desarrollo de escenarios no se hallan tantas conclusiones acerca de Spartacus como en los anteriores elementos. No obstante, no deja de aportar datos importantes. Inicialmente, Spartacus vive en una choza de bárbaro, sin mayores lujos. Lo hace acompañado de su esposa. Ello ayuda a ubicar a Spartacus como lo que es en un inicio, un guerrero bárbaro y sencillo. Durante su esclavitud, ese espacio cambia rotundamente. Spartacus pasa a vivir en una celda común con otros gladiadores, sin una cama ni otros muebles a la vista. Ello muestra su situación dura de esclavo, como un gladiador cualquiera. Ese espacio cambiará a un cuarto para él solo, con la presencia de una cama y una mesa de noche. Esto ilustra su ascenso como gladiador, contando con privacidad y mayor comodidad. A ese espacio le añadirá velas por un momento, como símbolo de luto por la pérdida de Sura. Cuando lo regresan a una celda común con más gladiadores, quitándole sus anteriores facilidades, es sinónimo del endurecimiento de condiciones en

la casa de Batiato motivo del patrocinio de Glabro. Sin embargo, recupera su celda personal rápidamente demostrando el prestigio de su posición como campeón. Todo para abandonar la casa de Batiato como muestra de su nueva condición de hombre libre.

Durante la rebelión, Spartacus y sus hombres pasarán por varios sitios. Iniciarán viviendo en las cloacas de Cápua, en señal de ocultamiento. Dentro de ese espacio, Spartacus compartirá un sector con Mira, separado del resto. Así manifiesta el valor que le otorga a la privacidad. Cuando toman una mansión romana, de igual forma Spartacus se apodera de un cuarto para los dos. En este llega incluso a expresar su agrado por volver a tener una cama, en una señal de su valoración por la comodidad. En otro espacio como es el templo abandonado que toman los rebeldes, Spartacus manda a excavar un túnel como vía posible de escape. Se da ahí una alteración intencional del espacio que muestra su mente estratégica. Finalmente, cuando están en la cima del Vesubio, Spartacus modifica el espacio construyendo una pira funeraria en señal de respeto a Mira así como aprovecha ese mismo espacio armando sogas con vides para descender de la montaña.

En pleno auge de la rebelión, con la aparición de los grandes campamentos para albergar al ejército rebelde, Spartacus hace uso de una tienda personal ubicada en una colina, desde la cual se puede ver al resto. En esta se encuentran entre otras cosas, un mapa para trazar sus movimientos y una colección de estandartes romanos. La ubicación perfila a Spartacus como un líder pero a la vez lo torna distante. El mapa lo caracteriza como el estratega que es. Los estandartes romanos dan muestra de su trayectoria combatiendo a los romanos pero a la vez su enfrentamiento hacia estos por conservarlos. En Sinuessa en Valle, Spartacus utiliza una especie de sala para hablar con sus aliados y planear sus siguientes pasos. Está ubicada en la casa del edil de la ciudad, encima de una colina, como su ambiente anterior. La elección de la casa en la colina lo describe como el líder. El uso de la sala para esos propósitos, además de la presencia de un mapa en esta, lo caracteriza más como estratega. De este modo los espacios personales que habita Spartacus, tanto por la fuerza como por su elección, y a los cuales aporta algún elemento, dan luz también del personaje que es.

Ahora lo encontrando en referencia a los elementos del héroe postclásico según Cano-Gómez. A lo largo de los capítulos, Spartacus se ve enfrentado a diversos desafíos que en la mayoría de casos priman los conflictos físicos. En un inicio tienen que ver con salvar a su esposa y luego vengarla. Luego, con el inicio de la rebelión, involucran su venganza de Glabro y los obstáculos que se les presentan a los rebeldes para propagar el levantamiento. Con el desarrollo de la rebelión, se basan también en los obstáculos que enfrentan los rebeldes en la guerra, especialmente en combatir a su nuevo enemigo Craso. Se podría decir incluso que los conflictos de las dos últimas temporadas se basan a grandes rasgos en llevar a cabo la rebelión de esclavos, con dos enemigos distintos en cada una que representan a Roma. Spartacus también se ve enfrentado a conflictos psicológicos que comienzan siendo su dificultad para encontrar un rumbo en su etapa como esclavo. Luego, con el inicio de la rebelión devienen en la dificultad para propagar los ideales de su causa y la desunión imperante en sus filas. Finalmente, se tornan en la dificultad para enfrentar la pérdida de sus aliados en la caída de la rebelión. Sin embargo, a lo largo de la serie hay un conflicto psicológico imperante que es la angustia que lo acoge. Ese conflicto está fuertemente motivado con la frase “Sin ti, no hay vida” que le dice Spartacus a Sura al inicio de la serie ya que demuestra lo importante que es ella para él y la causa de su angustia posterior al perderla. Por ello, al inicio el conflicto parecía resolverse buscando reencontrarse con Sura o convirtiéndose en un afamado gladiador para olvidarla. Luego, pasaría a ser vengarse de la pérdida de ella con los responsables directos y con Roma misma para que nadie pase lo que él. Sin embargo, al final parece resolverse en el propósito de proteger a los indefensos. Así se tiene un conflicto físico que es realizar la rebelión de esclavos y el otro resarcir su tranquilidad. Según lo visto en la serie el conflicto físico parece tener mayor preponderancia en el personaje, lo que la daría un cariz clásico, dejando el conflicto postclásico en un segundo plano.

Se encontró lo siguiente en cuanto a su enfrentamiento. En la primera temporada, Spartacus se enfrenta en el mayor de los casos a dudas y angustias en vez que a peligros físicos. Ello a pesar que los desafíos en su mayoría son físicos. Estas dudas se dan tanto por su situación de esclavo como por su desorientación tras la muerte de su esposa. Asimismo, en el miedo por arriesgar la vida de la viuda de su amigo y en disipar inseguridades ajenas como la resistencia de Crixo por unirse a la rebelión. En la segunda

temporada, con el inicio de la rebelión, ocurre algo parecido. Spartacus debe enfrentarse a dudas e inseguridades más que todo ajenas. Son tanto las dudas de sus aliados ante los ideales que propaga o de sus potenciales aliados por ser sumados a su causa. Asimismo, las inseguridades que imperan entre ellos y que los separan. Ya con la tercera temporada y el auge de la rebelión, el panorama cambia. Los peligros físicos se vuelven el rival a vencer. Son los obstáculos que enfrenta la rebelión como las fuerzas superiores de los romanos, las dificultades para tomar una ciudad o la escasez de provisiones. Las dudas de sus aliados se hacen presentes también (en este caso hacia su liderazgo) y asimismo su angustia, pero quedan en un segundo plano. Viendo todo esto, se puede concluir en este caso que el enfrentamiento que tiene Spartacus es de carácter principalmente postclásico, oponiéndose a dudas e inseguridades tanto propias como ajenas.

La actividad ejercida por Spartacus a lo largo de la serie es casi en su totalidad de carácter mental esencialmente. Solo al inicio es que ejerce actos netamente físicos como combatir a otra tribu bárbara o resistir los entrenamientos de iniciación en la casa de Batiato. Luego serán principalmente mentales, con sus exteriorizaciones físicas. En gran parte se tratan de pensar planes para llevar a cabo acciones en favor de la rebelión, como tomar una ciudad, ganar una batalla o eliminar a unos generales romanos. También se da en convencer a otros de unirse a su causa o eliminar las rivalidades entre sus hombres. Asimismo, se hallan de una forma más interna como recordar las enseñanzas de su esposa o resistir las provocaciones de un enemigo. Todos ellos gracias en parte al ingenio y mente estratégica presentes en Spartacus. En muchas de estas acciones, si bien la ejecución es importante, la planificación inicial es lo que permite su éxito. Habiéndose visto todo esto, se puede afirmar que la actividad de Spartacus es postclásica.

La moralidad que lleva Spartacus en el mayor de los casos se presenta de forma compleja. En menor medida aparenta ser en otras oportunidades irreprochable o irreprochable pero con matices y licencias. Es al inicio, durante su etapa de esclavo, que esta se presenta con mayor frecuencia compleja. Spartacus puede presentarse de manera solidaria, como lo hace ayudando a su amigo Varro o luego a su viuda Aurelia. Asimismo, se le puede ver compasivo con un rival como Crixo. Sin embargo, se puede poner violento fácilmente, es capaz de engañar a quienes confían en él y por último puede llegar a ser tan cruel que

causa la muerte de varios inocentes con la masacre en la toma de la casa de Batiato. Con las siguientes temporadas, la carga de esta complejidad va disminuyendo. Spartacus muestra con frecuencia su compañerismo con sus aliados. Además es conciliador tratando de detener las peleas entre ellos. También es justo al rechazar el castigo físico para dirigir a sus hombres o enfrentando solo sus duelos personales. Sin embargo, por momentos se pueden ver vicios como su egoísmo por arriesgar a sus hombres en una venganza personal sin posibilidades de éxito o su crueldad arrebatando también vidas de inocentes en el ataque a la arena de Cápua. Con el auge de la rebelión, los vicios van disminuyendo más. Spartacus es más que todo justo y lo es tanto con sus aliados como con sus seguidores. Busca proteger a los débiles, manifestado al hacerlo con los prisioneros romanos y con los rebeldes indefensos. Por otro lado, puede no tener piedad con sus rivales como cuando mata a los rendidos Cosinio y Furio. Asimismo, puede ser cruel como cuando engaña a Laeta para distraer a su marido mientras que lo mata. Todas las acciones inmorales anteriormente mencionadas, llevadas a cabo por Spartacus, en su mayoría se ven justificadas a los ojos del espectador por su identificación con el personaje. Spartacus tiene motivos justos casi siempre y la crueldad de sus enemigos contribuye también a su justificación. Cuando sus acciones son reprobables, usualmente un aliado suyo lo hace evidente con su crítica. Ello se ve con el evidente egoísmo de Spartacus al arriesgar las vidas de los esclavos con su intento de asesinar a Batiato o al arriesgar las de los rebeldes en su venganza de Glabro, ambos criticados por Mira. Aunque la moralidad de Spartacus se va haciendo cada vez más justa y libre de vicios, se puede concluir que es principalmente compleja y por lo tanto postclásica, más que clásica o manierista como se daba en casi la mitad de los casos analizados.

La reacción que provocan las acciones de Spartacus en su entorno es en el mayor de los casos de reconocimiento. Como esclavo, recibe la aprobación de Batiato por comprometerse en su carrera de gladiador. Por otro lado, tiene el apoyo de su amigo Varro en su plan inicial de escape y luego el apoyo de los gladiadores en el levantamiento en la casa de Batiato. Durante la rebelión, recibe como líder el apoyo y aprobación de sus aliados en acciones a favor de la causa rebelde, como el rescate a Crixo, su intento por unirlos y el escape del Vesubio. Asimismo, cuando la rebelión llega a una mayor escala, tiene el apoyo de sus aliados para realizar planes bélicos como el asesinato de Cosinio y

Furio y la toma de Sinuessa. También en acciones simbólicas como el homenaje a Crixo y los caídos o en su sacrificio final contra Craso. Al final de la serie, Spartacus llega incluso a recibir el agradecimiento de las filas rebeldes por todo lo que ha hecho por ellos. Las acciones de Spartacus llegan también a ser motivo de burla entre sus aliados. El rechazo se da por la incompreensión de sus ideales de igualdad, libertad y justicia. No aceptan como Agron que se trate igual a los esclavos domésticos y a los gladiadores. No aceptan como Gannicus la idea de pelear por la causa libertaria en contra de Roma. No aceptan como Crixo que se proteja a los prisioneros romanos. Sin embargo, esto se da en menor medida que los casos de reconocimiento. Por todo esto, se puede concluir que la reacción provocada por Spartacus es clásica principalmente.

Las metas que se traza Spartacus a lo largo de la serie son en su mayoría salvar vidas o triunfar. Al inicio, como esclavo, se basan en salvar a su esposa o triunfar en su venganza. Luego, durante la rebelión, tienen que ver con triunfar en su venganza contra Glabro o vencer los obstáculos de la rebelión. Finalmente, durante el auge y caída de la misma, se basan en triunfar sobre los enemigos de la rebelión y poder salvar las vidas de los rebeldes. En menor medida se pueden encontrar otro tipo de metas. Al inicio está algo trascendental como encontrar una razón para vivir luego de perder a su esposa. Luego, en la rebelión se centra en lograr trascendencia transmitiendo mensajes: transmitir el ideal de libertad a los esclavos, la idea de que Roma no es invencible y que esta no es el único camino. Por último, en el auge y caída de la rebelión, hacer un acto trascendente honrando las muertes de los caídos. La gran meta de Spartacus que se puede identificar en las últimas dos temporadas podría calificarse como cambiar el *statu quo*, logrando la libertad para los esclavos en la República y derrotando a Roma. Es un triunfo material que involucra también un cambio en la mentalidad de las personas ya que Spartacus no pretende que el nuevo orden de los esclavos liberados sea igual al antiguo dominio romano, sino que busca diferenciarse de este con ideas de igualdad y justicia. Por el otro lado está su intención por recobrar la tranquilidad perdida al inicio de la serie, marcándose distintos propósitos y terminando en buscar proteger a los débiles. Si bien en los capítulos expuestos hay predominio de metas clásicas, se puede concluir que la meta en sí de Spartacus es postclásica ya que está en crear otro mundo con un sistema de ideas distinto.

Ello además de poder encontrar la felicidad en su búsqueda constante por la tranquilidad. Todo esto se encuentra superior a cumplir su venganza o derrotar a los romanos.

8. CONCLUSIONES

En la construcción del personaje de Spartacus se puede ver que de por sí cumple con las características para ser un héroe. En primer lugar, Spartacus es un hombre fuerte y valiente y se encarga de proteger, en su caso a los esclavos. Así cumple con la definición presentada por Prósper Ribes (2005: 1). Por otro lado, tiene presentes las cuatro virtudes que García Mingorance atribuye al héroe: prudencia, justicia, templanza y fortaleza (2013: 75). Luego se ve claramente que Spartacus es un personaje que está dispuesto a morir en sus acciones y con una prudencia desinteresada, esencia de lo heroico para Gutiérrez (2012: 58). Como sostiene Campbell, el héroe es el capaz de superar sus limitaciones personales y locales y Spartacus lo logra erigiéndose como un amenaza para Roma después de haber sido un simple esclavo (1972: 19). Campbell menciona también que un acto del héroe es dirigir los procesos históricos, lo cual lleva a cabo Spartacus al mando de la rebelión de esclavos en la República romana (1972: 47). Campbell habla además del héroe como campeón de las cosas por hacer y ello encaja en Spartacus como impulsor del cambio en el territorio romano (1972: 187). Spartacus es héroe por superar sus debilidades pero también por conservarlas a la misma vez, como establece Tignanelli y se ve con su deseo de venganza latente inspirado por el odio. De igual manera, por rebelarse en contra de una fuerza destructiva, en este caso el sometimiento romano (2009: 346).

Habiendo visto lo anterior, se puede ver finalmente si Spartacus encaja en lo que Cano-Gómez califica como un héroe postclásico. En las categorías analizadas, se encontró una convivencia de casos tanto clásicos como postclásicos, incluso manieristas. Viendo la predominancia en cada una por frecuencia o importancia, se establece que Spartacus tiene cuatro categorías esencialmente postclásicas y dos clásicas. En las postclásicas están su enfrentamiento, actividad, moralidad y meta. Por el lado de las clásicas se hallan su conflicto y la reacción que provoca. Cano-Gómez menciona que las características del héroe clásico y del postclásicos no son excluyentes y que más bien el héroe postclásico

ofrece un conjunto más complejo de situaciones y cualidades que su predecesor, llegando incluso a realizar acciones clásicas (2012: 444). Por lo tanto, no debería extrañar el panorama encontrado al final de la investigación. Cano-Gómez expresa que lo que realmente define al héroe postclásico es que los elementos postclásicos tengan una mayor importancia para él (2012: 452-453). Por ese motivo es que en este análisis se puede concluir que Spartacus es un héroe postclásico. La importancia de su desafío material y el reconocimiento que obtiene de los suyos son rezagos del contexto clásico en el que se ambienta la historia del personaje. Ello no quita que el personaje tenga también un desafío interno por la angustia que lo acoge y que varias veces sea objeto de la incompreensión de sus pares por los ideales revolucionarios que predica. Por el otro lado, su constante enfrentamiento a dudas e inseguridades acerca de sus ideales y liderazgo, su actividad mental en la resolución de sus problemas, su moralidad compleja pero con mejora progresiva y su meta en la alteración del orden imperante para traer uno totalmente distinto terminan de calificar a Spartacus como un héroe postclásico.

Spartacus es un personaje creado para la audiencia actual. Llega a tener la filiación total con el espectador, que Cano-Gómez indica que es objetivo de lo postclásico, gracias a que se diferencia del héroe maniqueo clásico (2012: 439). Por otro lado, la historia de Spartacus se nutre del universo simbólico tradicional, presentando a un guerrero que lucha por la libertad, la igualdad y la justicia. Un recurso que González Requena, citado por Cano-Gómez, menciona es usado por frecuencia por lo postclásico ya que se apoya en el universo simbólico que permanece en el subconsciente del espectador (2012: 440). En conclusión, se puede apreciar como un héroe proveniente de una historia ambientada en la Antigüedad se adapta con éxito a la audiencia contemporánea, usando los lineamientos de la figura del héroe postclásico dentro de lo permitido por su contexto. Como tema de otra investigación, resultaría interesante hacer una comparación del Espartaco de la serie "Spartacus" con el Espartaco de la película de Kubrick, ya que ambos retratan con éxito la misma historia pero para públicos de distintas épocas. Asimismo, debe ser útil también hacer un análisis de los antagonistas de la serie, Batiato, Glabro y Craso, en el sentido de que logran despertar identificación con el espectador a pesar de su enfrentamiento con el protagonista. Ello daría una perspectiva de la figura del villano actual, alejado del puramente malvado de años anteriores.

9. BIBLIOGRAFÍA

ABELE, Robert

2005 "Cutthroat TV". *LA Weekly*. Los Ángeles, 25 de Agosto. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.laweekly.com/film/cutthroat-tv-2140527>

ACADEMIA

s/f *Oscar Lapeña*. Consulta: 2 de diciembre de 2015.

<https://uca-es.academia.edu/OscarLape%C3%B1a>

ANDREEVA, Nellie

2013 "History's 'The Bible' & 'Vikings' Slip In Week 2, Still Tower Over Competition". *Deadline*. Los Ángeles. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://deadline.com/2013/03/historys-the-bible-vikings-slip-in-week-2-still-tower-over-competition-451631/>

ANTENA 3 TV

s/f *El making of de Imperium*. Consulta: 25 de noviembre de 2016.

http://www.antena3.com/series/imperium/eres-fan/making-imperium_20121010571df6516584a8abb5822f8e.html

ANTENA 3 TV

s/f *Reperto tercera temporada de Hispania, la leyenda*. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://www.antena3.com/series/hispania/sobre/>

BARAYBAR, Antonio

2013 "Jason Bourne ¿héroe o monstruo? El viaje existencial de un héroe contemporáneo". *ÁREA ABIERTA. Nueva Época*. Madrid, número 2, pp. 23-44. Consulta: 1 de mayo de 2017

http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2013.v34.n2.42620

BECKER, Anne

2006 "HBO to Sack Rome after Season 2". *Broadcasting Cable.com*. Nueva York. Consulta: 29 de abril de 2016.

<http://www.broadcastingcable.com/news/programming/hbo-sack-rome-after-season-2/29208>

BIANCO, Robert

2007 "'Rome' goes into decline". *USA Today*. McLean, 11 de enero. Consulta: 29 de octubre de 2016.

http://usatoday30.usatoday.com/life/television/reviews/2007-01-11-rome-review_x.htm

BOYCOTT, Rosie

2005 "Small screen hits and misses". *BBC*. Londres, 14 de diciembre. Consulta: 29 de octubre de 2016

<http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/newsnight/review/4526564.stm>

BREITBART

2013 "'The Bible' shatters home videos sales records in first week". Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://www.breitbart.com/big-hollywood/2013/04/09/bible-smashes-more-records/>

BRENES, Carmen Sofía

1992 *Fundamentos del guión audiovisual*. Segunda edición. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, S.A.

CAMPBELL, JOSEPH

1959 *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Primera edición en español. México D.F.: Fondo de Cultura Económica. Consulta: 1 de mayo de 2017.

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/25143_91318.pdf

CANO-GÓMEZ, A. Pablo

2012 “El héroe de la ficción postclásica”. *Palabra clave*. Bogotá, Volumen 15, número 3, pp. 432-457. Consulta: 31 de agosto de 2015.

<http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/2575>

CARDENAS, Juan David

2011 “El cine clásico y su doble anacronismo del mito y del héroe”. *Cuadernos de MÚSICA, ARTES VISUALES Y ARTES ESCÉNICAS*. Bogotá, Volumen 6, número 2, pp. 69-86. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co>.

CARRETERO, Manuel

2011 “Antena 3 estrenará a finales de mes la segunda temporada de la serie ‘Hispania’”. *La Opinión A Coruña*. La Coruña, 4 de abril. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://web.archive.org/web/20111119114212/http://www.laopinioncoruna.es/television/2011/04/04/antena-3-estrenara-finales-mes-segunda-temporada-serie-hispania/482910.html>

CASCAJOSA VIRINO, Concepción Carmen

2006 "No es televisión, es HBO: La búsqueda de la diferencia como indicador de calidad en los dramas del canal HBO". *Zer*. País Vasco, 21, pp. 23-33.

Consulta: 10 de octubre de 2016.

<http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/3714/3344>

COMPARATO, Doc

1993 *De la Creación al Guión*. Segunda edición. Barcelona: Instituto Oficial de RadioTelevisión Española

CRISÓSTOMO, Raquel

2014 "Dr. Lecter y Mr. Dexter Morgan: mutaciones del héroe postclásico en la ficción televisiva". *ÁREA ABIERTA. Nueva Época*. Madrid, número 2, pp. 36-52.

Consulta: 1 de mayo de 2017.

http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2014.v35.n2.45755

CUETO ASÍN, Elena y GEORGE JR, David R

2013 "Hispania, la leyenda: The Myth of Viriatus' Struggle Transfigured for Television". *Communication & Society/Comunicación & Sociedad*. Navarra, Vol. 26, n. 3, pp. 117-129. Consulta: 10 de octubre de 2016.

http://www.unav.es/fcom/communication-society/en/resumen.php?art_id=461

DEANS, Jason

2006 "Rome's bloody climax wins 3m". *The Guardian*. Londres, 5 de enero. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<https://www.theguardian.com/media/2006/jan/05/overnights>

DEL PRADO FLORES, Rogelio

2014 “Comunicación aplicada hacia los medios: la serie Roma, de HBO, deconstruida a partir de la noción de campo (Bourdieu) y de Esfera (Sloterdijk) para demostrar la opresión simbólica de la televisión”. *Razón y Palabra*. Ciudad de México, Volumen 2, Número 87. Consulta: 10 de octubre de 2016.

<http://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/521>

EL NORTE DE CASTILLA

2010 “Antena 3 presenta su estreno más esperado: 'Hispania'”. *El Norte de Castilla*. Valladolid, 22 de octubre. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://www.elnortedecastilla.es/20101001/gente/hispania-201010221250.html>

ELAVSKY, Cindy

2013 “Celebrity extra”. *Downriver Sunday Times*. Downriver, 27 de noviembre. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://downriversundaytimes.com/2013/11/17/celebrity-extra-225/>

ENTERTAINMENT & TRAVEL.

2013 “Lightworkers Media; Roma Downey And Mark Burnett's #1 New Cable Series THE BIBLE Is Also A New York Times Best Seller, Dominating Amazon And Is #1 On iTunes And #1 On Twitter”. *NewsRx*. Atlanta, pp. 124. Consulta: 10 de octubre de 2016.

<http://search.proquest.com/docview/1323116838?accountid=28391>

FILM AFFINITY

s/f *Imperium (Serie de TV)*. Consulta: 25 de noviembre de 2016.

<http://www.filmaffinity.com/es/film257242.html>

FÓRMULA TV

2012 *Así son los personajes y el argumento de 'Imperium', la nueva serie de Antena 3.* Consulta: 25 de noviembre de 2016.

<http://www.formulatv.com/noticias/26766/asi-son-personajes-argumento-imperium-nueva-serie-antena3/>

FORMULA TV

s/f *Audiencias Hispania.* Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://www.formulatv.com/series/hispania/>

FORMULA TV

2012 *'Hispania' despide su tercera y última temporada con un 13% de media.* Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://www.formulatv.com/noticias/25636/hispania-despide-tercera-ultima-temporada-13-media/>

FORMULA TV

2012 *'Imperium' despide su primera y única temporada en Antena 3 con una media de 9,1% de share.* Consulta: 25 de noviembre de 2016.

<http://www.formulatv.com/noticias/27378/imperium-despide-primera-temporada-antena3/>

GALE FORCE NINE

s/f *GF9 releases Spartacus: A Game of Blood & Treachery.* Consulta: 11 de octubre de 2015.

http://www.gf9.com/Default.aspx?tabid=348&art_id=3403

GALLO, Isabel

2010 “¡Odio eterno a los romanos!”. *El País*. Madrid, 25 de octubre. Consulta: 31 de octubre de 2016.

http://elpais.com/diario/2010/10/25/radiotv/1287957605_850215.html

GALLO, Isabel

2010 “Viriato y Galba, segundo asalto”. *El País*. Madrid, 30 de noviembre. Consulta: 31 de octubre de 2016.

http://elpais.com/diario/2010/11/30/radiotv/1291071605_850215.html

GALLO, Juan Pablo

2017 “El surgimiento del héroe, una historia de pérdidas. Análisis del arquetipo Jungiano del héroe, basado en la trilogía Batman de Christopher Nolan: Batman inicia (2005), El caballero oscuro (2008) y El caballero oscuro: la leyenda renace (2012)”. *Revista Poiésis*. Medellín, número 32, pp. 22-31. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/poiesis/article/view/2296/1727>

GARCÍA, Alan

2016 “El héroe trágico en la cinematografía moderna”. *Imaginario Visual: Investigación. Arte. Cultura*. Nuevo León, número 10, pp. 6-17. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://eprints.uanl.mx/id/eprint/11401>

GARCÍA, Gabriel

2013 “Fractura y fragmentación del héroe y el villano cinematográfico actual en “El protegido” de M. Night Shyamalan”. *ÁREA ABIERTA. Nueva Época*. Madrid, número 2, pp. 71-89. Consulta: 1 de mayo de 2017.

http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2013.v34.n2.42622

GARCÍA, María

1999 “(Re)visiones del héroe postmoderno: *The Purple Rose of Cairo*, *The Truman Show*, y la cultura de masas”. *Philologia Hispalensis*. Sevilla, Volumen 13, Número 2, pp. 147-151. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/47690>

GIL, Francisco y GARCÍA, Francisco

2016 “Héroe claro y héroe oscuro en el relato cinematográfico”. *ÁREA ABIERTA*. Madrid, volumen 16, número 3, pp. 1-16. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://dx.doi.org/10.5209/ARAB.53654>

GOLD, Matea

2005 "HBO's Rome wasn't built in a day". *Los Angeles Times*. Los Ángeles, 24 de agosto. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://articles.latimes.com/2005/aug/24/entertainment/et-rome24/2>

GOLDWASSER, Dan

2006 "Beal's Musical Nightmares: Interview – Jeff Beal". En *Soundtrack.net*. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.soundtrack.net/content/article/?id=201>

GUTIERREZ, Ruth

2012 “El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico”. *Ámbitos*. Sevilla, número 21, pp. 43-62. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16823120003>

HALLOWELL, Billy

2013 “Is ‘The Bible’ TV Series Really Filled With Historical Inaccuracie?”. *The Blaze*. Irving, 31 de marzo. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://www.theblaze.com/stories/2013/03/31/is-the-bible-tv-series-really-filled-with-historical-inaccuracies-plus-see-a-preview-of-tonights-epic-conclusion/>

HAYDEN, Erik

2013 “‘The Bible’ Earns Three Emmy Nominations”. *The Hollywood Reporter*. Los Ángeles. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/bible-earns-three-emmy-nominations-588426>

HBO

2007 *Rome News: Executive producers Bruno Heller and John Melfi put a human face on World-changing events in the second season of HBO's Emmy®-winning epic drama series Rome, kicking off Jan. 14.* Consulta: 29 de octubre de 2016.

https://web.archive.org/web/20080501085329/http://www.hbo.com/rome/news/pr_executiveproducers.html

HBO

2005 *Rome News: Rome receives Golden Globe® Nominations.* Consulta: 29 de octubre de 2016.

<https://web.archive.org/web/20051217174922/www.hbo.com/rome/news/>

HERNÁNDEZ, José

2013 "28 días, 6 horas, 42 minutos y 12 segundos. El héroe gótico suburbano en *Donnie Darko*". *Fuentes Humanísticas*. Médico D.F. Número 46, pp. 97-108. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://hdl.handle.net/11191/2086>

HIBBERD, James

2013 "Mark Burnett's 'The Bible' begets record ratings". *Entertainment Weekly*. Nueva York. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://www.ew.com/article/2013/03/04/bible-ratings>

HIBBARD, James

2008 "Rome might not be history, series creator says". *Reuters*. Londres, 1 de diciembre. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.reuters.com/article/us-rome-idUSTRE4B00VV20081201>

HOLLYWOOD JESUS

2013 *The Bible. #1 TV on DVD in the last 5 years. #1 New cable TV series now tops 95 viewers*. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://www.hollywoodjesus.com/the-bible-11/>

IMDB

s/f *Imperium*. Consulta: 25 de noviembre de 2016.

<http://www.imdb.com/title/tt2293719/>

IMDB

s/f *Spartacus: Sangre y Arena*. Consulta: 31 de agosto de 2015.

<http://www.imdb.com/title/tt1442449/>

KINNES, Sally

2005 "There's no place like ancient Rome". *The Times*. Londres, 28 de Agosto.
Consulta: 29 de octubre de 2016.

https://web.archive.org/web/20070224174115/http://entertainment.timesonline.co.uk/tol/arts_and_entertainment/tv_and_radio/article559400.ece

LAPEÑA MARCHENA, Óscar

2002 "Espartaco antes y después de Kubrick. Las otras apariciones del gladiador tracio en el cine". *Faventia*. Barcelona, número 24, pp. 55-68. Consulta: 12 de octubre de 2015.

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=243637>

LAPEÑA MARCHENA, Óscar

2007 "Espartaco, el rebelde domesticado. Recepción cinematográfica y televisiva del gladiador tracio en el siglo XXI". *Iberia*. Logroño, número 10, pp. 153-180.
Consulta: 12 de octubre de 2015

<http://bddoc.csic.es:8080/detalles.html?id=746745&bd=ISOC&tabla=docu>

LAPEÑA MARCHENA, Óscar

2013 "Spartacus (S. Kubrick, 1960). De la novela a la pantalla: génesis de Spartacus". *Metakinema*. Cádiz. Consulta: 12 de octubre de 2015.

http://www.metakinema.es/metakineman14s1a1_Oscar_Lapena_Marchena_Spartacus.html

LAPEÑA MARCHENA, Óscar

2013 “The Stolen Seduction: The Image of Spartacus in Ricardo Freda’s *Spartaco, gladiator della Tracia*”. En KNIPPSCHILD, Silke & GARCIA MORCILLO, Marta. *Seduction and Power: Antiquity in the Visual and Performing Arts*. Londres: Bloomsbury Academic, pp. 171-182. Consulta: 12 de octubre de 2015.

https://www.academia.edu/6174394/_The_stolen_seduction_the_image_of_Spartacus_in_Riccardo_Freda_s_Spartaco_gladiatore_della_Tracia_en_Knippschild_S._and_Garc%C3%ADa_Morcillo_M._Seduction_and_Power._Antiquity_in_the_visual_performing_arts_Londres_2013_171_182

LEVIN, Gary

2011 “Mark Burnett to produce ‘The Bible’”. *USA TODAY*. McLean, 24 de mayo. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://content.usatoday.com/communities/entertainment/post/2011/05/mark-burnett-to-produce-the-bible/1#.WDsrfbLhDIU>

LITTLETON, Cynthia

2013 “Mark Burnett, Roma Downey promo ‘Bible` mini to faithful”. *Variety*. Los Ángeles. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://variety.com/2013/tv/news/mark-burnett-roma-downey-promo-bible-mini-to-faithful-1118065870/>

LITTLETON, Cynthia

2013 “‘The Bible` producers resurrect Jesus for expanded ‘Son of God` Film (EXCLUSIVE)’” *Variety*. Los Ángeles. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://variety.com/2013/film/news/fox-to-distribute-son-of-god-feature-from-bible-pair-1200608999/>

LOPEZ, Elisa

2011 “«Siempre quise hacer una de romanos»”. *Diario vasco*. San Sebastián, 7 de abril. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://www.diariovasco.com/v/20110407/tv-comunicacion/siempre-quise-hacer-romanos-20110407.html>

MARRAPODI, Eric

2013 “Reality TV Goliath takes up Bible miniseries challenge, hopes for better outcome”. *CNN. Belief Blog*. Atlanta, 2 de marzo. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://religion.blogs.cnn.com/2013/03/02/the-reality-of-the-bringing-the-bible-to-life/>

MARTÍN, Fausto

2010 “Gran expectación por el casting de 'Hispania' en Cuacos”. *El Periódico Extremadura*. Badajoz, 6 de julio. Consulta: 31 de octubre de 2016.

http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/extremadura/gran-expectacion-casting-hispania-cuacos_520151.html

MAYOR MAYOR, Francesc

2014 “Transmedia Storytelling desde la ficción televisiva serial española: El caso de Antena 3”. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*. Madrid, vol. 19, pp. 69-85. Consulta: 10 de octubre de 2016.

<http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/43904>

MCCLARTY, Jim

2013 “The Bible according to the History Channel”. En *Pastor Jim McClarty*. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://pastorjimmc.com/the-bible-according-to-the-history-channel/2013/03/19/>

MCFARLAND, Melanie

2007 "On TV: Hail to the return of HBO's 'Rome'". *Seattle Post-Intelligencer*. Seattle, 11 de enero. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.seattlepi.com/ac/tv/article/On-TV-Hail-to-the-return-of-HBO-s-Rome-1224844.php>

MCKEE, Robert

2009 *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba Editorial.

https://www.u-cursos.cl/filosofia/2012/1/FHCEE-077/1/material_docente/

MENDÍA, Andoni

s/f "LA FORJA DEL HÉROE". En *Academia*, pp. 1-4. Consulta: 1 de mayo de 2017.

https://www.academia.edu/18085548/LA_FORJA_DEL_HEROE

MERRIT, Jonathan

2013 "10 inaccuracies in The Bible... the miniseries, not the book". *Religion News Service*. Washington DC, 25 de marzo. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://religionnews.com/2013/03/25/10-inaccuracies-in-the-bible-the-miniseries-not-the-book/>

METACRITIC

s/f *Spartacus Legends*. Consulta: 11 de octubre de 2015.

<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/spartacus-legends/details>

MONDELO, Edisa

2013 “Héroes y espacios. Del mar abierto a la ciudad cerrada”. *Área Abierta. Nueva Época*. Madrid, número 1, pp. 7-25. Consulta: 1 de mayo de 2017.

http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2013.v34.n1.41588

NEDEDOG, Jethro

2012 “TCA: “Spartacus” Spins Off Book Series From Titan Books”. *The Hollywood Reporter*. Los Ángeles. Consulta: 11 de octubre de 2015.

<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/tca-spartacus-starz-book-series-281634>

NEIGHER, Eric

2005 "Rome: Season One". *Slant Magazine*. Nueva York. Consulta: 29 de octubre de 2016.

https://web.archive.org/web/20051112045507/http://www.slantmagazine.com/tv/tv_review.asp?ID=15

PADILLA CASTILLO, Graciela

2013 “Nuevas líneas de investigación sobre ficción televisiva en ciencias de la Comunicación: Internet y redes sociales”. *Estudio sobre el Mensaje Periodístico*. Madrid, vol. 19, núm. especial abril, pp. 897-904. Consulta: 10 de octubre de 2016.

<http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/42173>

PALANCO, Belén

2012 “Ana Pastor, Jordi Evolé y Wyoming destacan en los Iris”. *ABC*. Madrid, 5 de julio. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://www.abc.es/20120705/estilo-gente/rc-pastor-jordi-evole-wyoming-201207050033.html>

PANORAMA AUDIOVISUAL

2010 *'Hispania', Antena 3 apuesta por la ficción histórica*. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://www.panoramaaudiovisual.com/es/2010/10/26/hispania-antena-3-apuesta-por-la-ficcion-historica/>

PATTEN, Dominic

2013 "History's 'The Bible' & 'Vikings' Rise In Week 3". *Deadline*. Los Ángeles. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://deadline.com/2013/03/historys-the-bible-vikings-rise-in-week-3-456812/>

PÉREZ, Patricia

2010 "La venganza de Roma". ABC. Madrid, 19 de agosto, pp. 83. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<http://hemeroteca.abc.es/nav/Navigate.exe/hemeroteca/madrid/abc/2010/08/19/083.html>

PIGA TORRES, Domingo

2002 *Dramaturgia: El guión cinematográfico y la obra teatral*. Lima: Universidad Ricardo Palma/Editorial Universitaria

PONIEWOZIK, James

2005 "Tearing Off the Togas". *Time*. Nueva York. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1093719-2,00.html>

PORTER, Rick

2011 "Mark Burnett producing 'The Bible' miniseries for History Channel". *Screener*. Chicago, 24 de mayo. Consulta: 27 de noviembre de 2016.

<http://screenertv.com/news-features/mark-burnett-producing-the-bible-miniseries-for-history-channel/>

PRÓSPER RIBES, José

2006 “El héroe clásico en el relato cinematográfico”. *Área abierta*. Madrid, número 13, pp. 5-8. Consulta: 31 de agosto de 2015.

<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0606130005A>

PRÓSPER RIBES, José

2009 “José Prósper: ¿Hay gente para tanta cama?”. *Encadenados*. Valencia, número 59. Consulta: 2 de diciembre de 2015.

<http://www.encadenados.org/rdc/rashomon/86-n-59-diez-anos-sospechosos-habituales/1084-jose-prosper-ihay-gente-para-tanta-cama>

QUINTANA MORALES, Sthefany Faride

2014 *Supermán por siempre: La contextualización de las historias clásicas*. Tesis de licenciatura en Comunicación Audiovisual. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

RODRÍGUEZ, Pacho

2011 “Roberto Enríquez: «La televisión es un negocio de alto riesgo»”. *La Voz de Galicia*. Madrid, 7 de enero. Consulta: 31 de octubre de 2016.

http://www.lavozdeg Galicia.es/genteytelevision/2011/01/08/0003_8952058.htm

RTVE

2011 *TVE arrasa en las nominaciones a los Premios ALMA*. Consultado: 31 de octubre de 2016.

<http://www.rtve.es/television/20110203/tve-arrasa-nominaciones-premios-alma/400858.shtml>

RUIZ, Cristina

2011 “Cuando ficción y realidad se funden”. *La Razón*. Madrid, 2 de marzo. Consulta: 31 de octubre de 2016.

http://www.larazon.es/historico/1661-cuando-ficcion-y-realidad-se-funden-LLLA_RAZON_361184#.Ttt16tTOySoFsmu

SALVADOR ESTEBAN, Lucia

2016 “Historia y ficción televisiva. La representación del pasado en Isabel”. *Index.comunicación*. Madrid, Vol. 6, número 2, pp. 151-171. Consulta: 10 de octubre de 2016.

<http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/231>

SANTAOLAYA, Clara

2015 “El héroe mesiánico. Representación del arquetipo del outsider sacrificial en el cine norteamericano (1941-2008)”. Material del curso *Los géneros en el cine contemporáneo*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://hdl.handle.net/10230/26007>

SCHWARZBAUM, Lisa

2007 “Rome”. *Entertainment Weekly*. Nueva York. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.ew.com/article/2007/01/18/rome>

SPARTACUS: SANGRE Y ARENA

2010 Steven S DeKnight, Starz Productions, Estados Unidos

SPARTACUS: DIOSES DE LA ARENA

2011 Steven S DeKnight, Starz Productions, Estados Unidos

SPARTACUS: VENGANZA

2012 Steven S DeKnight, Starz Productions, Estados Unidos

SPARTACUS: GUERRA DE LOS CONDENADOS

2013 Steven S DeKnight, Starz Productions, Estados Unidos

STANLEY, Alessandra

2007 "Friends, Romans, Countrymen, Lovers, Haters, Murderers, Barbarians ..." *The New York Times*. Nueva York, 12 de enero. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.nytimes.com/2007/01/12/arts/television/12rome.html>

TERRA

2011 *Pa Negre' gana el Fotogramas de Plata como mejor película española de 2010*. Consulta: 31 de octubre de 2016.

<https://archive.is/76SI>

THE GUARDIAN

2005 "Hail Caesar". *The Guardian*. Londres, 2 de noviembre. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<https://www.theguardian.com/media/2005/nov/02/broadcasting.bbc>

THOMAS, William

2006 "Reviews: Rome: Season 1". En *Empire*. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.empireonline.com/tv/rome-season-1/>

TIGNANELLI, Adrián

2009 “CINE Y SERIES DE TV: LOS HÉROES AL SERVICIO DE LAS IDENTIFICACIONES”. Ponencia presentada en *Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, 2009. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://www.aacademica.org/000-020/722>

TIMMS, Dominic

2005 “BBC holds fire on Rome 2”. *The Guardian*. Londres, 14 de setiembre. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<https://www.theguardian.com/media/2005/sep>

VÁSQUEZ, Miguel

s/f “El cine soviético y la creación del héroe”. *Razón y Palabra*. Atizapán de Zaragoza, número 28. Consulta: 1 de mayo de 2017.

<http://www.razonypalabra.org.mx/seduccion/2002/septiembre.html>

VENTRE, Michael

2006 “Drama Series: The new breed”. *Variety*. Los Ángeles. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://variety.com/2006/scene/awards/rome-1200337712/>

WALSH, John

2005 “New \$100m TV epic set to rewrite history”. *The Independent*. Londres, 25 de abril. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/new-100m-tv-epic-set-to-rewrite-history-500082.html>

WILSON, Mark

2007 "2007 Emmy Awards Nominations". En *About.com*. Consulta: 29 de octubre de 2016.

http://scifi.about.com/od/awardsforscificfantasy/a/emmy noms2007_3.htm

WOODS, Sean

2006 "Rome". *Rolling Stone*. Nueva York. Consulta: 29 de octubre de 2016.

<https://web.archive.org/web/20061017100318/http://www.rollingstone.com/reviews/dvd/11123495/review/11123500/rom>

