

[ARTÍCULO]

Héroes fragmentados: Memoria cultural y masculinidades *mainstream* en las series de TV

Ariel Gómez PonceCONICET, Facultad de Lenguas
Universidad Nacional de Córdoba
ariel.gomezponce@fl.unc.edu.ar*Recibido: 13 de octubre de 2017**Aceptado: 30 de noviembre de 2017***Resumen**

El presente trabajo se propone evaluar cómo la serie televisiva despliega una cartografía donde prácticas sociosexuales y formas de la ficción parecen traducirse mutuamente. De manera particular, se reconocen las operaciones que particularizan el modelo de masculinidad en un texto masivo de los recientes años: *Spartacus* (Starz, 2010-2013), narrativa estadounidense dedicada a rememorar y reconstruir el gladiador, figura de larga tradición occidental. El objetivo del presente análisis radica en problematizar los procesos de percepción y construcción del héroe de esta serie, modelo paradigmático para reflexionar hasta qué punto la cultura actual disputa (o bien legitima) regímenes canónicos de los géneros, desde sus lugares de enunciación ficcional.

Palabras clave: semiótica cultural; series de TV; Iuri Lotman; masculinidad.

Abstract: *Fragmented Heroes. Cultural Memory and Mainstream Masculinities in TV Series*

The present work intends to evaluate how the television series unfolds a cartography where socio-sexual practices and forms of fiction seem to translate to each other. Particularly, we recognize the operations that particularize the model of masculinity in a massive text of the recent years: *Spartacus* (Starz, 2010-2013), American narrative dedicated to remember and to reconstruct a western tradition figure western as gladiator. The objective of the present analysis is to problematize the processes of perception and construction of the hero of this series, a paradigmatic model to reflect how contemporary culture contests (or legitimizes) canonical regimes of genres, from their places of fictional enunciation.

Keywords: cultural Semiotics; TV Series; Iuri Lotman; masculinity.

SEMIÓTICA Y HEROICIDAD SERIAL

En diálogo con Jorge Carrión, partimos de considerar que las series de TV, narrativas que actualmente parecen dominar el orden audiovisual, comportan una gran capacidad para absorber casi de manera instantánea fenómenos históricos. Se trata, en otras palabras, de observar cómo, en estos productos masivos, “la aceleración de la historia contemporánea ha sido paralela a la aceleración de su lectura” (Carrión, 2014:25). Y, de acuerdo con este carácter, ellas emergerían como herramientas repletas de significaciones para comprender la realidad que nos rodea y nuestra relación con los otros y con el orden social. Por su activa eclosión en los recientes años, las series devienen un instrumento de cognición privilegiado para comprender el dinamismo de la cultura y cómo esta expone sus síntomas recurrentes, tales como, por ejemplo, la forma actual en que consumimos y (re)presentamos las construcciones de lo masculino y lo femenino.

Fundada por Iuri Lotman, la semiótica de la cultura aparece aquí como una reflexión teórica que nos permite captar cómo los protagonistas seriales encarnan valores e ideologías, al tiempo que retoman gérmenes matriciales que gobiernan la aparición de la representación de los géneros “en el centro del macizo cultural” (1998: 117). Y, de manera particular, este trabajo se orientará a retomar una de las hipótesis centrales de Lotman: que los textos del arte son aquellos que comportan mayor información, crean nuevos sentidos y dinamizan la memoria de las culturas. Referimos a una perspectiva que admite un poliglotismo cuyo estatuto define, diacrónicamente, cómo el sistema cultural se conforma por una heterogeneidad de textos (como la literatura, la pintura, el teatro, el cine y, claro está, la televisión) que guardan, en su interior, informaciones complejas. Es posible intuir, de esta manera, que la serie televisiva, como todo texto artístico, “cumple la función de memoria cultural colectiva” dado que son “programas mnemotécnicos reducidos” (1996: 89). En términos lotmanianos, la memoria supone entonces como un operador sumamente activo, que constantemente produce nuevas significaciones y reconstruye estratos culturales pretéritos a la luz nuevas coordenadas sociohistóricas. En tal sentido, puede reconocerse que ciertos textos advienen como lógicas mnémicas para la regulación de representaciones: modelos ideológicos funcionales, tanto para imponer un conjunto de representaciones históricas de lo masculino y lo femenino, como también para someterlas a discusión.

A los fines de analizar cómo las series de TV interpelan una memoria de los géneros, nuestro recorrido priorizará en la categoría teórico-metodológica central para esta semiótica: el héroe, condensador semántico del texto y “punto de vista” acerca del mundo (Arán, 2016:56). En diálogo al pensamiento bajtiniano, Lotman reconocerá que el estudio del héroe permite entender el dinamismo de la memoria cultural, pues su comportamiento sintetiza modelos de mundo: en otras



palabras, al abordar los personajes protagónicos como ideólogos, resulta posible indagar cómo estos adquieren toda la intencionalidad ética y la acentuación axiológica del texto y de la cultura. Y mientras Mijaíl Bajtín (1997:39) traza “una descripción”, Lotman intuye que el héroe “caracteriza el lugar, la posición y la actividad del hombre en el mundo que lo rodea” (1988: 99). Se hace necesario señalar, no obstante, que la reflexión sobre los géneros aparece, en esta articulación teórica, como una discusión periférica y, por ello, la recuperación de la teoría feminista resulta fundamental.

De manera especial, autoras como Teresa de Lauretis (1987) retoman la mirada lotmaniana para afirmar que la representación de los sexos deviene siempre un sistema de sentidos: es decir, una traducción cultural del sexo biológico en género y en consonancia con esferas de sentidos que le permiten al sujeto identificarse a sí mismo y percibirse dentro de una red de intersubjetividades que regulan comportamientos, homogeneizan creencias y colaboran en la auto-conformación de una identidad sexual. En De Lauretis (como también en Lotman y, por supuesto, en Bajtín), el héroe ocupa entonces un lugar privilegiado como sujeto que cumple el rol clasificador y significador de la realidad, hundiéndose sus raíces en aquello que la teórica reconoce como una “mecánica mítico-textual” (1987:188). Es por ello que la estudiosa no dudará en afirmar que, en este sujeto mítico, descansa una “diferencia sexual” que la historia se encargará de replicar: la distancia biológica entre mujer y hombre, siendo este último la representación canónica del héroe.

De modo que la apertura interdisciplinar de la teoría de Lotman aparece como una frontera teórica privilegiada para el análisis documental de la emergencia de lo masculino y lo femenino en fenómenos culturales tales como el arte, permitiendo con ello una posición crítica frente a los lugares “tradicionales” y sus efectos sobre lo social. En términos del semiólogo ruso, hablaríamos entonces de modelizaciones regidas por el eje de la sexualidad que dan cuenta del “papel secundario del sexo” (Lotman, 1999:150): es decir, el estudio de las funciones que adquieren en los derroteros culturales no solo como representación de estructuras biológicas, sino además como roles en vinculación al texto que se el observador se propone abordar. Dicho de otro modo, son funciones socioculturales que devienen funciones semióticas, dependiendo tanto de una representación física (el lucir mujer u hombre) como de la modelización de prácticas sociosexuales que responden a determinados enclaves de género y que el héroe siempre vehiculiza. En función de esta propuesta, estudiar las continuidades y las rupturas de la heroicidad, aquella que viene gestándose desde los grandes poemas épicos, es entonces atender a la manera en que la cultura escenifica, por ejemplo, su(s) masculinidad(es).

Por otra parte, interesa señalar que, según advierten los estudiosos, las series estarían dando cuenta de una mirada alternativa

en torno al sujeto masculino, visible en la fuerte emergencia de una heroicidad fuera de aquel canon cristalizado por la épica. Hablamos de héroes cínicos, renegados, sociópatas, psicópatas y criminales; la línea de fuga que, de manera ejemplar, podríamos trazar desde *The Sopranos* hasta *Breaking Bad*. Por ello, mientras Carlos Megía (2016) que las series actuales exponen una masculinidad que paulatinamente se está “reinventado”, el crítico Ramón Jiménez (2017) no duda en afirmar que estas formas artísticas están ya desafiando un sistema hegemónico y heteropatriarcal. Sin embargo, las preguntas que emergen son: ¿es posible reconocer la concreción de una “nueva masculinidad”? ¿En qué sentidos y desde qué lugares de enunciación los héroes contemporáneos se desprenden de sus representaciones tradicionales? Si, como pensara Lotman, la memoria es creativa y ofrecería entonces posibilidades de actualizar y problematizar una masculinidad mainstream, ¿hasta qué punto la industria cultural profesada por las series resulta efectivamente un lugar de desplazamiento?

Con el objeto de arrojar luz a estos cuestionamientos, esta presentación se ocupará de analizar una de las series del mercado estadounidense (referente hoy ineludible en estos productos) que, en los recientes años, se ha consagrado como una de las más exitosas, aún en Latinoamérica. Hablamos de *Spartacus*, narrativa que, emitida por el canal Starz entre 2010 y 2013, modeliza, a través de una figura histórica de larga tradición, la puesta en escena de una corporalidad cuya performatividad articula lo masculino y lo político, al tiempo que fricciona prácticas de la Antigüedad con modos de representación audiovisual contemporánea. Nuestro interés se focalizará entonces en reconocer operaciones que particularizan al modelo sociosexual de dominante en la serie. Por ello, el primer apartado de este trabajo estará orientado a presentar algunas particularidades históricas de *Spartacus*, con la intención de introducir cómo la narrativa sintetiza memoria cultural y producción audiovisual, en torno a una forma heroica de masculinidad dominante: aquella que profesa el gladiador.

Consecuentemente, nos dedicaremos a analizar cómo, en una primera lectura, la serie estaría presentando y tergiversando modelos tradicionales, pues nos hallamos con un texto que parece intrínsecamente arrostrar representaciones de los géneros fuera de un canon heroico “clásico”. Sin embargo, en los derroteros del relato serial y en sus modos de representación visual, observaremos ciertos lugares de contradicción que ponen en duda las afirmaciones de una masculinidad en tensión, propuesta por la crítica actual. Esta pugna guiará un recorrido de indagación, orientado a atender la lectura contemporánea del sujeto masculino que ofrecen textos de consumo masivos, signados por una memoria cultural que parece no agotar su creatividad.



SPARTACUS EN LA MEMORIA CULTURAL

Bajo la dirección de Steven S. DeKnight y emitida por el canal Starz, *Spartacus* se caracteriza por una traducción de la Antigua Roma a partir de elementos propios de la contemporaneidad: intercalados en el contexto histórico, las escenas de sexo casi explícito, el lenguaje soez y la violencia extrema (consagrada con la ilusión de la sangre que parece desbordar y salpicar la pantalla) exhiben una actualización al régimen del seriado actual. Su relato inicia con *Spartacus*, militar tracio que, luego de ser contratado como tropa auxiliar, es traicionado y vendido como esclavo junto con su mujer, Sura. El protagonista llegará a un *ludus* (casas tradicionales para el entrenamiento gladiador) donde su dueño, *Batiatus*, le ofrecerá un trato: a cambio de que gane batallas (y, con ello, dinero), le brindará los medios para que pueda recuperar a su amada. Animado por este reencuentro, *Spartacus* devendrá uno de los mejores luchadores, cumpliendo a la perfección con todo pedido de su amo.

Hasta aquí, la historia se presenta como una instancia de superación heroica cuyo resultado sería la recuperación del objeto amado y la libertad. Sin embargo, cuando el protagonista toma conciencia de que todo es un ardid para mantenerlo esclavizado, toma una decisión: rebelarse contra su dueño y toda Roma. De modo que la serie está signada entonces por una transición de aquello que comienza como una venganza personal y deviene una revuelta masiva.

Vale señalar tres particularidades de esta serie que colaborarán con nuestra lectura semiótica de una memoria cultural creativa. En primer lugar, *Spartacus* opta por poner en relieve la concreción y el devenir del gladiador, figura heroica de larga tradición. Según el historiador Daniel Mannix (2009), reflexionar sobre él implica remontarse a una práctica que, en el periodo etrusco, surge como un rito funerario para los héroes caídos (el sacrificio de los enemigos capturados en batalla). No obstante, llegado el siglo III a.C., esta práctica será oficializada como entretenimiento de masas en la Antigua Roma.

Puesto que nos hallamos en un periodo en donde el apoyo del pueblo resulta imprescindible, el encuentro de los gladiadores era visto como una ofrenda no solo a los dioses, sino además a una comunidad que recibía con alevosía los cruentos enfrentamientos en la arena. Incluso, hablamos de un momento de la historia en el cual los protagonistas de esta práctica eran prisioneros de guerra, criminales y esclavos: aquellos que estaban sujetos a las leyes del comercio y que ingresaban en el escalafón social más bajo.

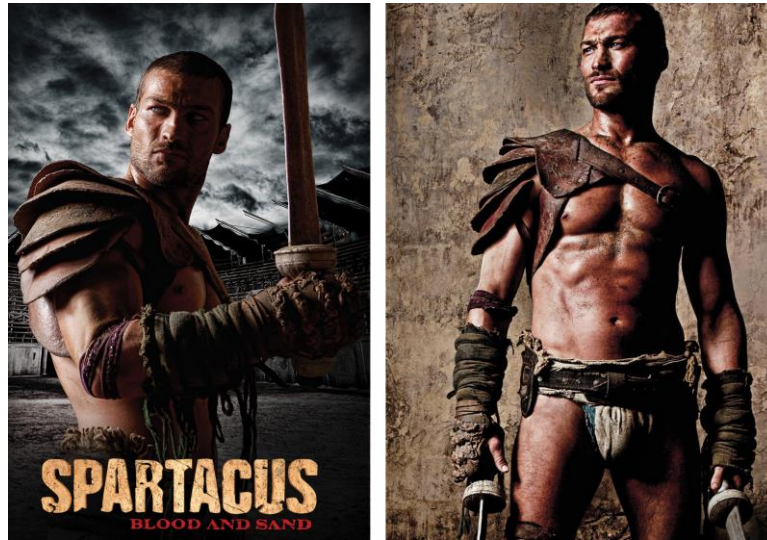


IMAGEN 1: Póster e imagen promocionales de la serie Spartacus. Estados Unidos, Starz Original. DeKnight Productions.

Por lo demás, concebido en su diacronía, el gladiador se inscribiría en toda una tradición de sujetos masculinos con un rol político específico en los sistemas sociales. Como bien sabemos, desde el mito de Gilgamesh hasta los reclutas de la Segunda Guerra Mundial, la cultura ha configurado sus propios modelos de lo masculino que, en su amplia variedad, ofrecen dificultades para determinar rasgos “universales”. Pese a ello, el historiador Rey Grant (2007) arriesga la hipótesis de que, a partir la formación de los primeros sistemas estatales en el 5000 a.C., se comienza a esbozar una figura que aglutina estas concreciones y que podría definirse como un modelo “faro”: los guerreros. A diferencia del soldado (cuya función es proteger y permitir la expansión del Estado), el guerrero se vincula con las sociedades aristocráticas, en tanto remite a una “actividad prestigiosa” que simboliza poder y estatus social. Y, desde los estadios pre-sociales, Grant asume que esta figura modeliza una idea particular de lo masculino que pone de manifiesto elementos de interés para reflexionar sobre el gladiador: i) un ritual que vuelve a los jóvenes, “hombres” mediante un aprendizaje de la condición guerrera y, ii) la formación de hermandades a través de un sistema de códigos comunes que persiguen la gloria. De modo que, en líneas generales, es posible sintetizar que individualismo y adhesión colectiva son aspectos que, aun contradictorios, le dan coherencia al guerrero como modelo sociohistórico y mítico. Y si bien este comporta diferencias sustanciales con el gladiador (particularmente, en que ocupa un estrato social bajo), la propuesta de Grant (2007:8) nos permiten entender que el rito iniciático y la hermandad conforman una idea histórica de “cuerpo guerrero”.

En sus derroteros, el gladiador supondrá un modelo de corporalidad entrenada y preparada que “refleja lo mejor de la masculinidad de Roma y también aquello que los romanos más temían en torno a masculinidades-otras que, viriles y salvajes, existían dentro del Imperio” (Cornelius, 2015:15)¹. Y, a diferencia de otra manifestación heroica signada por la racionalidad y la astucia (como sucede, de manera ejemplar, con uno de los mitos clásicos, Ulises), la imagen canónica del gladiador sugiere un héroe cultural cuyas prácticas viriles y destrezas físicas conllevan una naturaleza más cercana a los héroes caracterizados por la fuerza, tales como Hércules (Vernant, 2001). Es quizá por toda esta complejidad que, en su devenir histórico, este emblema de la antigua cultura romana se ha cristalizado como símbolo de un tipo de héroe contradictorio: ello significa que, al tiempo que eran vanagloriados por sus proezas en la arena, continuaban siendo sujetos rechazados por su condición social inferior de esclavos.

En segundo lugar, *Spartacus* ficcionaliza un héroe gladiador, protagonista de un hecho traducido innumerables veces a los más diversos lenguajes artísticos: la historia *Spartacus*, el esclavo tracio que, en el 70 a.C., se rebeló contra la República Romana y lideró la III Guerra Servil. En tal sentido, cabe destacar que la serie organiza su relato a partir de cinco puntos cardinales que constituyen al personaje histórico: el paso de auxiliar romano a esclavo, el entrenamiento como gladiador, su violento escape, su construcción como rebelde político y, finalmente, su derrota frente a Roma. Sin embargo, como bien refiere el historiador Barry Strauss (2009), existen pocos registros históricos de este fenómeno porque, para la Antigua Roma, suponía un hecho vergonzoso pues expresaba la fractura socio-política en un imperio que casi logró conquistar la totalidad de Europa y Asia. Consecuencia de los pocos datos biográficos que permanecen, la ficción serial opera sobre una “mancha de sentido” en la historia, dando así cuenta de la creatividad que comporta la memoria. Además, retoma otras recreaciones previas, pues se puede afirmar que *Spartacus* posee la particularidad de ser un mito del cine contemporáneo, cristalizado ya en *Spartacus* (1969, Kubrick): película clásica protagonizada por Kirk Douglas que rellena los vacíos históricos, en diálogo con la obra literaria de Howard Fast. Como sugiere Michael G. Cornelius, *Spartacus* subraya entonces una peculiar interdependencia entre historia y ficción: “la figura histórica permitió la creación de la figura ficcional y, a cambio, el personaje ficcional de *Spartacus* aseguró la continuidad de su legado histórico” (2015:2). De modo que la producción de Starz pone nuevamente en escena una figura heroica especial que guarda, en su interior, una fuerte parcela de la memoria occidental.

¹ Todas las traducciones de la bibliografía de habla inglesa son del autor.

Finalmente, tanto mito fílmico como la serie en cuestión, se inscriben en un subgénero histórico reconocido como *péplum* o, en inglés, *sword and sandals*, expresiones que hacen referencia a la vestimenta que caracterizaba a la época (túnica, espada y sandalias). Y, de modo especial, particulariza esta manifestación un modelo masculino que la lengua italiana registró bajo el término *forzuto* (forzudo, muscular): un *built body*, hombre que, en casi la totalidad de sus representaciones, es caucásico, heterosexual y poseedor de un cuerpo altamente definido y tonificado. Esta representación, sobre la cual volveremos seguidamente, es definida por Cornelius (2010) como un “héroe muscular” cuya masculinidad hiperdesarrollada se centra en el *topoi* de la desnudez del torso y la exageración de características como la virilidad, la fuerza, la rudeza, la musculatura y la agresividad. Además, al ofrecer una distancia con todos aquellos cuerpos que no son abordados por la cámara, esta semiotización del sujeto varón no resulta igual que aquella observable en otras masculinidades (que tienen menos musculatura o carecen de ella) y, por supuesto, en la contraparte biológica (el sujeto femenino). Así, es posible pensar que el *péplum*, género dominante a mediados del siglo XX (y luego fue desplazado casi en su totalidad por el *western*), instaura una matriz de emergencia que produce textos que (re)organizan estratos de la memoria de los géneros y sus figuras tradicionales, al tiempo que inscriben sentidos sociopolíticos propios de la época que los produce².

DEVENIR GLADIADOR, DEVENIR HOMBRE

Sobre este escenario signado por la pugna entre ficción e historia, entre violencia y sexo, el modelo de masculinidad que cartografía *Spartacus* toma forma. Y, como bien mencionamos líneas arriba, la serie se estructura según nodos narrativos que, a los fines analíticos, nos permiten la operativización de la problemática que nos convoca: por un lado, el entrenamiento como gladiador (primera temporada y precuela) y, por otro lado, la preparación de un ejército capaz de hacerle frente a toda Roma (temporada dos y tres). Será el primer nodo sobre el cual versarán los siguientes apartados, dado que es el encargado de arrostrar la modelización del gladiador mediante su rito de iniciación y su conformación como cuerpo guerrero, en torno a una de las topografías centrales que hacen al desarrollo de *Spartacus*: el *ludus*.

² Podríamos ejemplificar esta lógica con otros filmes actuales como *Troy* (Petersen, 2004), y *300* (Snyder, 2007), textos que ven la luz en los años consecuentes al 11 de septiembre, como un intento por fomentar el nacionalismo y el enrolamiento de nuevas milicias. Sobre este campo signado por un modelo masculino político, las series han esbozado también sus propios modelos, que configuran otros lugares privilegiados para reflexionar. De ello darían cuenta la apuesta reciente de History Channel, *Vikings* (2013), o *Black Sails* (Starz, 2014), relatos que recuperan figuras históricas y que hiperbolizan virilidad, agresión y sexualidad en su entorno geopolítico original. Vale señalar que estos aspectos recuperan también inscripciones sociohistóricas propias del género *péplum*, poniendo de relieve rasgos de su contexto de producción: la situación de la clase trabajadora (que destaca el poder físico del hombre) y la época fascista (sobre la que aquellos filmes hacen una referencia ambigua, pero siempre recuperan la importancia de un líder masculino como retórica dominante). Al respecto, véase Dyer, 1997.

Allí, el relato se ajusta primeramente a la tensión intercultural de la época: cada personaje de la serie es presentado en sus particularidades culturales, puesto que pertenecen a grupos diversos: tracios, celtas, sirios y germanos, entre otros. Para los romanos, todos ellos suponen sujetos reciclables y “cuerpos sin valor” (105)³: conjunto de bestias salvajes que, sin embargo, pueden ser domesticadas en tanto son “animales no entrenados propiamente” (006). Por ello, una vez comprados en el mercado de esclavos, es necesario que atraviesen un proceso de aprendizaje que los consolide como gladiadores profesionales y, consecuentemente, como una Hermandad coherente. Cobra relevancia, en esta lógica, un sistema de normas y dispositivo de control al cual la narrativa le otorga gran protagonismo: el *Sacramentum Gladiatorum*, preparación extremadamente violenta que se basa en “estudiar, entrenar, sangrar” (103).

Se trata de un intenso rito de formación tanto física (el desarrollo de destrezas) como mental, pues deben conformar una comunidad, con un sistema de modelos romanos implantados que busca reemplazar sus prácticas sociales y estéticas oriundas. De ello dan cuenta gestos altamente simbólicos que evitan que, ante la mirada romana, se vean como animales salvajes, como el corte de los cabellos de los esclavos y la yerra en el cuerpo como ganado al ingresar al *ludus*. Incluso los castigos, que van desde los latigazos hasta la laceración o la amputación del miembro sexual, son métodos que, al tiempo que hacen que los gladiadores “acepten el dolor” (112), los vuelve cuerpos dóciles. Como resultado, el *Sacramentum* remite no solo a cierta posición de reconocimiento dentro de este escalafón social inferior (esclavos que alcanzaban algunos derechos limitados), sino además a un proceso de humanización y, también, uno de masculinización. Y decimos de masculinización en tanto, en esta mecánica de domesticación y control, se expone el modelo de hombre que *Spartacus* refracta, ya que tanto el *ludus* como la arena son espacios casi exclusivamente masculinos y, para ser más específicos, de su utilización.

En función de ello, interesa señalar que este proceso no solo permite que los gladiadores devengan herramientas lúdicas, sino que además condensa una multiplicidad de usos: su triunfo permite a los romanos escalar en la jerarquía social (aprovecharlos como moneda de cambio por favores políticos), conformar una guardia personal y aún servirse de su uso sexual, considerando el exotismo que implicaban para la elite romana. De ello da cuenta la ficcionalización de los clásicos banquetes romanos en los que, a la par de las muestras de habilidades, los gladiadores se vuelven objetos sexuales. Según la mirada romana, “las virtudes de un gladiador se extienden más allá de la arena. Como amantes, se dice que son bestias voraces. Proveen de placeres inimaginables” (103). Resulta de importancia destacar que, a la

³ Siguiendo el modelo de François Jost (2015), utilizaremos la siguiente codificación para anotar las citas de las series: la primera cifra indica la temporada y las dos siguientes, el número de capítulo. Por ejemplo, 305 (quinto episodio de la tercera temporada). Asimismo, todas las traducciones de diálogos son nuestras.

par del negocio de compra y venta de hombres que llevan a cabo los *dominus*, serán principalmente sus mujeres quienes manejen este mercado paralelo donde los gladiadores exhiben otros rasgos: la musculatura, el tamaño del miembro y la resistencia sexual. Si la arena pone en juego los instintos agresivos, existe también este escenario conexo que muestra “la dualidad de su especie: admirados como gladiadores, pero despreciados como esclavos” (108). Así, mientras en las esclavas mujeres la virginidad es un bien valioso (aspecto que les otorga mayor precio o mayor tributo como ofrenda), se recomienda que las ciudadanas romanas tengan sexo con gladiadores experimentados porque su semilla es mucho más fuerte y poderosa que la del mismo Júpiter. Si el *Sacramentum Gladiatorum* implica una mecánica de sujeción, preparación y ostentación del cuerpo masculino, encontramos esta otra forma de domesticación dentro del mismo *ludus* que muestra otro uso de los sujetos masculinos, reforzando su exhibición desde un código sexual.

En el contexto del *ludus*, la serie entonces tensiona las fronteras de concepciones tradicionales de los géneros. También *Spartacus* evidencia una fuerte incorporación de relaciones homosexuales entre los gladiadores, ofreciendo una distancia con la imagen de amor heterocentrado que es propia del género *péplum* (Cornelius, 2010). En este marco, el objeto amoroso deviene “algo más allá de la gloria” (105), y los personajes naturalizan la elección de las parejas, sin interesar si son hombre o mujeres puesto que el amor “puede brindar esperanza en los brazos adecuados” (104). En la condición de esclavos y en el anhelo de libertad, parecería que el colectivo gladiador no da lugar a las formas de discriminación (las relaciones entre los gladiadores Barca y Pietros, y luego Agron y Nasir, son aceptadas con toda normalidad por el resto), permitiendo que la formación de vínculos sentimentales tenga otro sentido luego de la salida del *ludus*. Quizá por este cambio de perspectiva, si durante el entrenamiento las mujeres romanas detentan subrepticamente una forma de poder, luego de la revuelta, las esclavas serán quienes adquieran preponderancia. Es decir, las mujeres aprenden a pelear y toman los códigos de sus compañeros masculinos: incorporan herramientas para enfrentarse y darle caza a los romanos. Si bien nos hallamos en un mundo ficcional altamente masculino, los límites en la organización de los territorios relativos al sexo parecen introducir ciertos bordes difusos. En un mundo rudo y cruento, la antítesis con aquello que la narrativa define como las “cosas delicadas” (206) (niños y mujeres) paulatinamente se somete a discusión, ubicando a todos estos sujetos “inferiores” a lo masculino tradicional como subjetividades que pueden valerse por sí mismas.

En el marco de las observaciones anteriores, es posible suponer que, en una primera exploración, la serie da cuenta de una mirada alternativa en torno al sujeto masculino: una objetivación que tradicionalmente ha sido un espacio de reclusión en donde la mujer (quien contemplaría aquí otra ubicación en la cartografía de los géneros) ha tenido un papel preponderante. En este insistente control y

uso lúdico, sexual y político, la corporalidad gladiadora deviene un objeto de deseo por partida doble, tanto en un querer “estar con” que persigue el sujeto femenino (y eventualmente, el masculino), pero también en un querer “ser como” que manifiesta la popularidad generada en las sangrientas batallas organizadas por los romanos. En ambos casos, se trazaría la persecución de una corporalidad que busca devorarse y también admirarse: una masculinidad deseable, vuelta objeto de consumo y cuestionando, con ello, el modelo tradicional de lo masculino como lugar de virilidad dominante. En contraposición con el carácter normativo y normalizador que poseen otros productos audiovisuales del *péplum*, *Spartacus* parece desarticular la imagen canónica del héroe épico a través de estos personajes que son explotados en diferentes dimensiones; sujetos que además se muestran sensibles ante la pérdida de un compañero, que vivencian libremente las relaciones homosexuales y que ubican a su par al orden de la feminidad.

¿OTRAS FORMAS DE MASCULINIDAD?

Conviene preguntarnos, entonces, ¿hasta qué punto *Spartacus* compone otra escenografía de los géneros y discute efectivamente un modelo canónico y dominante de masculinidad heroica? Paralelamente intuimos que, en un análisis más profundo de la serie, se presentan ciertos elementos que, muy por el contrario, estarían reforzando sistemas tradicionales. Se trata de aspectos que remiten al modo en que se (re)presentan los héroes protagónicos y que, en una primera lectura de la narrativa y ante la mirada de un consumidor interesado por el relato histórico (la revuelta esclava) o las historias individuales de los personajes, pueden pasar desapercibidos.

En primer lugar, interesa un rasgo que se intensifica a partir de ciertos elementos estéticos que la serie exhibe. De manera particular, nos referimos al nivel de representación visual, lenguaje a través del cual los cuerpos se configuran mediante una hiperbolización, expresada en una musculatura que se enseña constantemente. Esta lectura se consolida mediante una corporalidad subrayada (a través de músculos definidos, gran masa corporal y genitales pronunciados) y un amplio caudal de escenas sin aparente justificación que muestran a los gladiadores desnudos en los diferentes contextos que trabaja el seriado (no solo el *ludus*, sino además la arena, las barracas, los baños públicos e incluso el campo de guerra). Cabe añadir que, a nivel producción, los actores del elenco han sido sometidos a un riguroso entrenamiento físico de meses que el elenco llama un “campamento gladiador”. Este aspecto sigue aquella lógica estética propia del género *péplum*, según anunciáramos previamente: una presentación *built body* del físico masculino, como corporalidad entrenada que se busca resaltar reiteradamente. Y, a medida que avance la serie, los desnudos y los

cuerpos trabajados serán más asiduos, más exhibidos y también más demandados por el público (Cornelius, 2015).

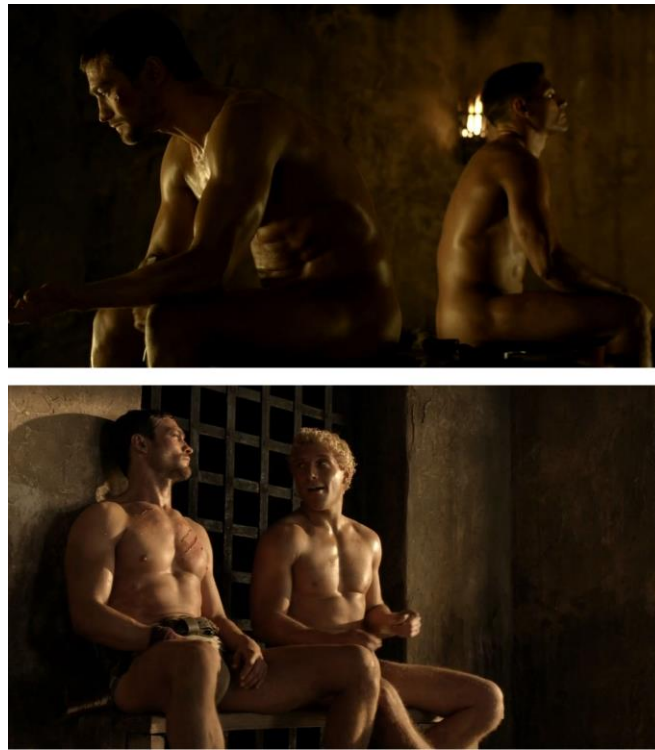


IMAGEN 2: La exhibición de los personajes built-body de *Spartacus* en diferentes contextos de la serie. Imágenes promocionales. Estados Unidos, Starz Original. DeKnight Productions.

Esta particularidad se expone mediante una estética de “héroes fragmentados”: el ojo de la cámara está siempre centrado en partes específicas del cuerpo, como brazos, piernas, glúteos o torso. En términos de Andrew Elliot (2010), hablaríamos de un efecto visual que cifra una “masculinidad hercúlea” cuyo camino heroico está basado en la exhibición física de un cuerpo que debe estar capacitado para superar pruebas. Y si bien estas características refuerzan una construcción del gladiador como sujeto que se vanagloria por sus destrezas en la arena, habilitan también a reflexionar sobre el modelo masculino que caracteriza a *Spartacus*. Porque, en otras palabras, podemos inferir que la serie, aun incorporando otros condimentos, procede con la replicación de una masculinidad *mainstream*. Es decir, incluye procesos estéticos que legitiman una imagen canónica de hombre de larga tradición en la cultura occidental, y que semióticos como Umberto Eco (2004:19) han definido como una genealogía por el “Adonis desnudo”. Propias de la herencia grecolatina, las ideas de proporción, armonía y simetría se expanden a la concepción canónica de los cuerpos,

cristalizando un modelo que, aún en la actualidad de las series televisivas, se consume a grandes escalas.

Se trata, además, de una lógica que se ve reforzada fuertemente por una semántica recurrente en la narrativa: un devenir “dioses de la arena” (001), como bien se alienta a través del *Sacramentum* y del título mismo de la precuela emitida en 2011. En términos de Jean-Pierre Vernant, ello implica una concepción de lo divino como entidad “supracorporal”, caracterizada por la fuerza, la estatura, las espaldas anchas, la prestancia, la potencia de los brazos; todos rasgos heredados de una lectura griega del “código corporal [que] permite pensar la relación entre los hombres y los dioses bajo la doble figura de lo mismo y lo otro” (2001:19). Lo cierto es que, en esta alusión e interpretación del orden suprahumano, *Spartacus* no es exclusiva en los tiempos recientes. De manera ejemplar y en otra parcela de la cultura contemporánea, proseguirían con la misma lógica los calendarios anualmente producidos por el equipo de rugby francés, el Stade de France (cuyo título versa los *Dieux du Stade*: “los dioses del estadio”), los libros *Heroics* que recuperan las fotografías eróticas del reconocido artista Paul Freeman, e incluso el reciente reality show *BroMans* (ITV2, 2017) que, casualmente, también está ambientando en la tradición de la arena romana. Referimos, en todos los casos, a textos que apelan a lo divino, entremezclando destreza física y exhibición del cuerpo masculino y, con ello, replicando masivamente un ideal de belleza.



IMAGEN 3: Póster promocional de la precuela *Spartacus: Gods of Arena* (Starz, 2011) e imagen promocional del show *BroMans* (ITV, 2017).



IMAGEN 4: Portada de los calendarios *Dieux du Stade* (2006) e imagen promocional del libro *Heroics* (Freeman, 2014).

Por otra parte, en el intento por convencer a los gladiadores de que es posible que “asciendan como dioses” (004), se construye una idea de “destino divino” que refracta un modelo de honor, propio de un héroe tradicional. En función de ello, mientras permanecen en el *ludus*, la lucha no es tanto por el dinero (que llevaría a la compra de la libertad), puesto que “en el mundo de los gladiadores, la fama y la gloria de un hombre construyen su propia verdad” (103). De este modo, este honor de “hombre” deviene modelo impuesto como una suerte de ideología secundaria que, según advirtió Lotman (1970), supone uno de los estratos más antiguos para la regulación cultural, fuertemente visible en uno de sus modelos a seguir: la figura cultural del héroe épico tradicional (aquel al que los grandes poemas griegos nos han acostumbrado). Y si bien puede existir un ideal particular en cada gladiador (vinculado a su pasado: si fue capturado y puesto al servicio, o si bien nació en cautiverio y desconoce lo que existe detrás de los muros), en la mayoría de los casos, las metas se inscriben esta idea de “honor heroico épico” que los romanos implantan con el *Sacramentum*. En los derroteros de la narrativa, *Spartacus* será el faro de esta lógica, dado que el protagonista se vuelve ejemplo a seguir para este grupo de hombres que necesitan de un héroe paradigmático. Al tiempo que enfatiza la imagen canónica del héroe épico, *Spartacus* adviene también líder masculino patriarcal que se consagra a la comunidad, luego “leyenda en expansión” (301) en su peripecia revolucionaria.

Finalmente, a diferencia de otros textos donde el cuerpo masculino se expone junto al cuerpo femenino (con el objeto de que ambas corporalidades desnudas den cuenta de una heteronormatividad de los sexos), en el primer estadio narrativo de *Spartacus*, el sujeto masculino se presenta regularmente solo en la pantalla o dentro de un grupo de hombres. Y si bien, en principio, es posible asumir que dicho aspecto se encuentra en diálogo con este intento de desplazar la narrativa de un corte heterocentrado, la recurrencia semántica a términos que hace referencia al miembro masculino (en el lenguaje soez de los personajes, en las metáforas bélicas, e incluso en los bustos que replican sus rostros y debajo su miembro) parecen estar subrayando la importancia de la virilidad sexual, refractando así características de una sociedad regida por la falocentría.

A ello debemos añadir que, aunque indicáramos que los personajes femeninos comienzan a recorrer otro territorio de la narrativa luego de la revuelta, la serie continúa privilegiando un mundo masculino donde estos hombres hiperbolizados son quienes discuten sobre las políticas de ataque y quienes toman las decisiones políticas para hacerle frente a Roma. Esto se evidencia fuertemente en los capítulos finales, cuando las mujeres son desplazadas casi por completo, gesto que parece sugerir que la libertad es una batalla que les corresponde solo a los hombres, enfatizando así este modelo masculino militar como figura protectora y de autoridad que se expone fuertemente en el protagonista. También habría que añadir el descentramiento del discurso amoroso heterosexual, que parece sugerir una reafirmación de la importancia del sujeto masculino para esta serie. Según advierte Michael G. Cornelius (2010), la pérdida del objeto amoroso se configura como un tropo recurrente del género *péplum*, desplazamiento que permite que se destaquen las aptitudes físicas de los héroes, las peleas por el honor y una intersubjetividad que recae en el grupo masculino y no en un destinatario amoroso, que aparece siempre ausente. Ello puede ejemplificarse claramente con la carencia de objeto amoroso en el protagonista, quien pierde a su amada en los primeros minutos de la narrativa. Incluso, luego de la muerte de su mujer y una vez que se ha vengado de todos los culpables de su esclavización, Spartacus se dedica íntegramente al bienestar colectivo al organizar la revuelta masiva.

En este orden ideas, resulta destacable el uso de los protagonistas físico-culturistas, estos héroes fragmentados que expone *Spartacus*, cuyos cuerpos están “construidos” (*built*) para ser mostrados y, en consecuencia, reforzar aquello que De Lauretis define como una “diferencia sexual” impulsada siempre por la figura del héroe. Mediante la reproducción de una norma física de lo masculino heroico, la serie corporiza entonces una forma tradicional de poder, en tanto los gladiadores se construyen como subjetividades dominantes que, aún en su condición de esclavos, se realzan por su fuerza, su honor, su capacidad sexual y por un desplazamiento del sujeto femenino. Por

ello, si bien *Spartacus* erosiona, en principio, un modelo de masculinidad (en vinculación a prácticas sociosexuales y con la fuerte incorporación de un discurso homosexual), termina reforzando un canon hegemónico y patriarcal. De manera paradigmática, el retrato del protagonista será aquel que condense un régimen de héroe tradicional altruista: modelo de hombre fuerte y de corte épico, que lucha por los débiles y privados de derecho, al tiempo que se enfrenta a un sistema autoritario y patriarcal por el bien común.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Si bien no agotamos los sentidos de esta construcción masculina, los aspectos señalados demuestran qué se esconde detrás de aquello que *Spartacus* define como “la máscara de la hermandad” (108). Se trata de un vaivén en las fronteras tradicionalmente establecidas de los géneros que, mientras por un lado abren espacios de diálogo, por otra parte consolidan modelos canónicos donde lo masculino se entrelaza con lo heroico y lo viril, tal vez porque, como bien supuso Teresa De Lauretis, “por muy variadas que sean las condiciones de la presencia de la forma narrativa en los géneros de ficción (...) su desarrollo parece ser siempre el de una transición, una transformación que se predica de la figura de un héroe [clásico]” (1987:179).

El interrogante que emerge, para problematizar en futuras indagaciones, es si esta lógica subrepticia de exhibir lo masculino aparece en otras series televisivas contemporáneas. También, resulta capital preguntarnos a qué tipo de receptor se dirigen estas narrativas, puesto que, emplazadas en géneros canonizados como el *péplum* (aquellos orientados regularmente a un público masculino que opta por relatos bélicos y de acción), ofrecen grandes contradicciones en sus modos de (re)presentar los géneros. Podríamos suponer que, como otros productos masivos (por ejemplo, aquellas publicidades de mujeres semidesnudas en las revistas de moda femenina), la intención primordial está en que el consumidor se identifique con el cuerpo exhibido, en tanto objeto de admiración y modelo a seguir. O, junto con Michael G. Cornelius (2010:9), sería posible admitir que estas producciones esconden otros sentidos, codificando un consumo sexual en su semiotización exhibicionista/voyerista. En otras palabras, según el estudioso, puesto que en la figura del *built-body* yace también el germen de la pornografía homosexual, se estarían retomando lógicas como por ejemplo aquellas inauguradas por las producciones fotográficas conocidas como *beefcake*: revistas por entrega a domicilio que mostraban a jóvenes desnudos en poses atléticas y que, con la aparente intención de promover un mundo *fitness*, recubrían la pornografía gay explícita que, a mediados del siglo XX, estaba prohibida. Para Cornelius, se trataría entonces de pensar que estas corporalidades masculinas, vueltas fragmentos recortados por las tomas de la cámara, se “camuflan” en géneros que, en su superficie, se orientan a un público particular, pero que finalmente juegan con lo estimulado y lo estimulable en otra parcela de consumo.

Sobre estas cuestiones, la semiótica lotmaniana resulta pertinente, pues permite volver inteligibles los modos de producción de sentidos en estos complejos aparatos narrativos que, como las series de TV, hoy parecen ser el modelo ampliamente dominante. Referimos a una labor que nos lleva a problematizar cómo ellas conjuran procesos de percepción y construcción del mundo y de la historia de las culturas porque, en su relación activa con el contexto, se cargan axiológicamente a través de los elementos que componen su estructura textual. Por lo demás, este pensamiento semiótico nos ha permitido abrir un espacio de discusión, al desplazar al héroe de su sentido tradicional (aquel mítico triunfante que, de manera ejemplar, es propio de la mitología grecolatina), para proponerlo como una categoría de análisis cultural que adscribe a múltiples interpretaciones en fricción. En su lectura, el estudio de la heroicidad no solo pondría de manifiesto las contradicciones de la memoria cultural, sino además cómo ciertos textos de consumo despliegan una cartografía cuya reflexión es imprescindible para entender nuestra contemporaneidad: aquella donde prácticas sociosexuales y formas de la ficción parecen traducirse mutuamente y poner en discusión parcelas de la memoria.

REFERENCIAS

- ARÁN, P. (2016). *La herencia de Bajtín. Reflexiones y migraciones*. Córdoba: Ferreyra Editor.
- BAJTÍN, M. (1997). *Hacia una filosofía del acto ético y otros escritos*. Madrid: Anthropos.
- CARRIÓN, J. (2014). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Buenos Aires: Interzona.
- CORNELIUS, M. (2010). "Of Muscles and Men: The Forms and Functions of the Sword and Sandal Film". En: M, Cornelius (Ed.). *Of Muscles and Men: Essays on the Sword and Sandal Film* (pp. 1-14). Londres: McFarland & Company.
- CORNELIUS, M. (2015). "Blood, Sand, and Men". En: M, Cornelius (Comp.). *Spartacus in the Television Arena: Essays on the Starz' Series* (pp. 1-26). North Carolina: McFarland & Company Publishers.
- DE LAURETIS, T. (1987). *Alicia ya no. Feminismo, semiótica, cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- DEKNIGHT, S. (director) (2010-2013). *Spartacus. Blood and Sand [serie de televisión]*. Estados Unidos: Starz Original. DeKnight Productions.
- DYER, R. (1997). "White man's muscles". En: H, Stecopoulus (Ed.). *Race and the Subject of Masculinities* (pp. 58-74). Londres: Duke University Press.

- ECO, U. (2004). *La historia de la belleza*. Barcelona: Lumen.
- ELLIOT, A. (2010). "From Maciste to Maximus and Company: The Fragmented Hero in the New Pic". En: M, Cornelius, M. (Ed.). *Of Muscles and Men: Essays on the Sword and Sandal Film* (pp. 187–202) Londres: McFarland & Company.
- GRANT, R. (2007). *Warrior. A Visual History of the Fighting Man*. Londres: DK Publishing.
- JIMÉNEZ, R. (Febrero de 2017). Nuevas masculinidades en la ficción televisiva contemporánea. *Serializados*. Recuperado de: <http://www.serializados.com/reportaje/nuevas-masculinidades-en-la-ficcion-televisiva-contemporanea-series/>
- JOST, F. (2015). *Los nuevos malos. Cuando las series estadounidenses desplazan las líneas del bien y del mal*. Buenos Aires: Librería.
- LOTMAN, I. (1970). "Semiótica de los conceptos de 'vergüenza' y 'miedo'". En: *Semiótica de la Cultura* (pp. 205 – 207). Madrid: Cátedra.
- LOTMAN, I. (1996[1992]). "El texto y el poliglotismo de la cultura". En: *La Semiosfera I* (pp.83–90) Madrid: Frónesis Cátedra.
- LOTMAN, I. (1998[1969]). "Sobre el metalenguaje de las descripciones tipológicas de la cultura". En: *La Semiosfera II* (pp. 93–123). Madrid: Frónesis Cátedra.
- LOTMAN, I. (1999). *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona: Gedisa.
- MANNIX, D. (2009). *Breve historia de los gladiadores*. Madrid: Nowtilus.
- MEGÍA, C. (24 de octubre de 2016). Así están reinventado la masculinidad los nuevos galanes de televisión. *Grazia.es*. Recuperado de: <http://www.grazia.es/lifestyle/nuevos-galanes-television-reinventan-la-masculinidad/>
- STRAUSS, B. (2009). *La guerra de Espartaco*. Barcelona: Edhasa.
- VERNANT, J. (2001). *El individuo, la muerte y el amor en la Antigua Grecia*. Barcelona: Paidós.

Datos del autor

Ariel Gómez Ponce es Doctor en Semiótica y Profesor en español como Lengua Materna y Lengua Extranjera por la Universidad Nacional de Córdoba. Es Becario CONICET y actualmente se encuentra realizando un posdoctorado en Ciencias Sociales. En sus reuniones y jornadas científicas y en su reciente libro *Depredadores. Fronteras de lo humano y series de TV* (Córdoba, 2017), problematiza la construcción y la discusión de modelos culturales en las series televisivas, a partir del campo de la semiótica de la cultura fundado por Iuri Lotman.