

El cine de romanos, recuperado: *Gladiator*, de Ridley Scott

Los seguidores de la carrera cinematográfica del director inglés Ridley Scott nos hemos sentido desconcertados al comprobar reiteradamente cómo sus espléndidos comienzos de finales de los 70 y primeros 80 (recordemos títulos como *Los duelistas*, *Alien*, *el octavo pasajero* y *Blade Runner*) se iban diluyendo a lo largo de una serie de obras tan poco personales como, a menudo, vulgares (*1492*, *La tormenta blanca*, *La teniente O'Neil*). Echábamos de menos sus atmósferas inquietantes y su capacidad para dibujar personajes tan inolvidables como el androide Roy Batty, la teniente Ripley o Thelma y Louise. A pesar de los sucesivos fracasos de los últimos años, confiábamos en que el director británico nos ofrecería algún renovado ejemplo de esos talentos, y por tanto no podemos sino aplaudir la llegada de *Gladiator* a nuestras pantallas, no sólo porque nos reconcilia con aquel Scott que parecía haber sido deglutido por una industria cada vez más mezquina, sino porque este filme nos hace recordar tiempos pasados, tal vez mejores y más inocentes, en los que las películas “de romanos” eran habituales en las carteleras y constituían parte insustituible de nuestro particular imaginario visual y sentimental.

El cine de romanos que podríamos llamar clásico (*Ben-Hur*, *Cleopatra*, *Quo Vadis*, *La caída del imperio romano*, *Espartaco*...) y sus secuelas más o menos presentables (el *peplum*, tan mitificado hoy en ciertos círculos) habían desaparecido de la oferta cinematográfica de primera mano. El género parecía víctima de una siniestra y caprichosa proscripción, todavía más draconiana que la que padeció el *western*, felizmente recuperado por Hollywood gracias a figuras como Clint Eastwood y Kevin Costner. Durante esa larga ausencia, los nostálgicos de las túnicas y la legión romana tuvimos que conformarnos con el triste sucedáneo del vídeo y el todavía más triste recurso de contemplar, durante las habituales reposiciones televisivas de Navidad y Pascua, las épicas coreografías de esas películas clásicas, lamentablemente contaminadas por inevitables avalanchas de anuncios.

Quienes no tenemos otro título que el de meros aficionados al séptimo arte, no acabamos de explicarnos la razón última de la desaparición de un género tan meritorio (y tan útil, por cierto, para propiciar un acercamiento respetuoso a la antigüedad clásica). Damos por seguro que se trata de fenómeno complejo, con multitud de perfiles: se ha hablado de que el género estaba abocado a su extinción por los cada vez más frecuentes costes de producción, derivados de la necesidad de recrear fastuosos escenarios y coreografiar grandes movimientos de masas; se ha apuntado también el creciente escepticismo de nuestra sociedad respecto a los héroes clásicos y los motivos épicos correspondientes (una razón asimismo válida para explicar la parálisis productiva que afectó al *western*); hay quien ha dicho que la sensibilidad del público contemporáneo no congenia con la tendencia de estas películas hacia la retórica y la dicción altisonante; por último —y esta lista de argumentos seguramente no agota todas las dimensiones del problema— algunos estudiosos han señalado que en el cine de los últimos años se ha producido un trasvase de los tópicos y motivos temáticos y de los esquemas argumentales característicos de ciertos géneros (el de romanos, el de piratas, el *western*, etc.), hacia

otros, y en especial al de la ciencia-ficción¹, con lo cual aquéllos se han visto privados de su función y sentido.

De todas formas, estas argumentaciones son, en mi opinión, insuficientes, pues no permiten explicar el hecho, hasta cierto punto paradójico, de que la industria cinematográfica abandonara un género por el cual un sector del público siempre ha mostrado una gran devoción. No debemos olvidar, a este respecto, la gran acogida que mereció a finales de los 70 y principios de los 80 una serie televisiva como *Yo, Claudio*, ni tampoco la reciente moda de la novela histórica, que ha producido toda suerte de obras ambientadas en la época romana, las cuales abarcan desde auténticas obras maestras (la impresionante *Nerópolis*, de Hubert de Monteilhet, por ejemplo), a pastiches del relato policial protagonizados por ciudadanos romanos convertidos en detectives *avant la lettre*. No podemos olvidar tampoco que la decadencia del género permitió el desarrollo de un subgénero cinematográfico bastante productivo —el denominado *peplum*—, convertido por la posmodernidad en una de las señas de identidad cultural del colectivo gay.

Sea como fuere, lo cierto es que el público que frecuenta las salas de cine se ha visto gratamente sorprendido por una película que, a juzgar por la respuesta de la crítica y las cifras de taquilla, está destinada a completar la nómina de los clásicos del género. Cualquier somero recorrido por Internet nos demuestra que *Gladiator* ha fascinado a un público amplísimo, a juzgar por el sinnúmero de foros, reseñas y comentarios que se acumulan en sus páginas. Muchas intervenciones se centran en un aspecto siempre polémico de las películas ambientadas en épocas pretéritas —el respeto a la realidad histórica y las consecuencias que ello provoca en la verosimilitud del relato—, olvidando en cambio, no sé si de forma voluntaria o por simple desconocimiento, un aspecto de la película que me parece imprescindible para su cabal comprensión. Me refiero al hecho de que *Gladiator* viene a ser una versión (lo que habitualmente se denomina un *remake*) de una espléndida cinta a la que ya he hecho referencia: *La caída del imperio romano*.

No pretendo descubrir ningún Mediterráneo con tal afirmación. Simplemente, deseo destacar que la película de Ridley Scott sólo puede interpretarse adecuadamente a la luz de su relación con el clásico de Anthony Mann. Así pues, cabe considerar la inesperada resurrección del género de romanos, cuando ya lo creíamos muerto y enterrado, no tanto como ejemplo de la creatividad o capacidad de riesgo del director británico, sino más bien como una muestra de la cada vez más frecuente tendencia de Hollywood a hacer versiones de antiguos éxitos cinematográficos. Para mí es evidente que Scott aprovecha los motivos argumentales y los conflictos humanos que ya abordó Mann —la lucha por el poder, los dilemas derivados de lealtades contrapuestas—, actualizándolos gracias al brillo deslumbrante de los efectos especiales diseñados en las factorías digitales² y modernizándolos con ciertas concesiones —a mi entender poco defendibles, como más adelante trataré de argumentar— al pensamiento políticamente correcto. En este ámbito intertextual deben situarse muchos de los aspectos fundamentales de la película de Scott, pero también algunas curiosas coincidencias, que tal vez no lo sean; entre ellas, el origen hispano del protagonista Máximo (quien posee una finca en Mérida), detalle que puede muy bien constituir un homenaje indirecto al hecho de que la película de Mann se rodó en España, con producción del legendario Samuel Bronston.

El argumento de *Gladiator* tiene abundantes puntos de contacto con el de la película de 1964: el general romano Máximo Décimo, comandante de las legiones romanas en Germania, es designado por el anciano emperador Marco Aurelio como su sucesor, en per-

juicio de Cómodo, su propio hijo. Cómodo, celoso de la predilección que tanto su hermana Lucilla como su padre muestran hacia Máximo, asesina a Marco Aurelio y ordena matar al general y a su mujer e hijo, tras lo cual se proclama nuevo emperador. La familia del general muere, pero él consigue sobrevivir, a costa de graves heridas. Capturado por unos mercaderes de esclavos, Máximo es vendido al lanista Próximo, quien convence al antiguo general de que luche como gladiador, lo que le permitirá ganarse el favor del público y llevar a término sus ansias de venganza. Tras sucesivos combates, en los que Máximo revela su habilidad como guerrero, se convierte en un héroe popular, hasta el punto de que es reclamado en Roma para combatir en el Coliseo. Allí se reencuentra con Lucilla y con Cómodo, y comienza a planear su venganza...

Esta sinopsis podría hacernos pensar en un típico protagonista de las modernas películas de acción, pasado por los filtros del cine histórico. Sin embargo, el personaje de Máximo resulta muy diferente a esos héroes unidimensionales a los que Hollywood nos tiene acostumbrados, ya que en él se dan cita muy diversos y sugestivos matices: antes que un guerrero implacable acuciado por la sed de venganza, es un jefe responsable, un camarada leal, y, ante todo, un hombre devoto de su familia, que desea volver a su hacienda de Hispania para recoger sus cosechas. Ciertos rasgos del personaje de Máximo, como su religiosidad, su modestia, su capacidad de ternura, incluso el fatalismo estoico con el que sobrelleva el dolor por la cruel pérdida de sus seres queridos, resultan más que infrecuentes en el cine de consumo de estos últimos tiempos³.

En todo caso, hay que poner de relieve que el potente atractivo del personaje (sobre todo para el público femenino, a juzgar por los encendidos testimonios que he podido leer y oír) no sólo es mérito del guión, sino sobre todo de la vigorosa actuación del actor que encarna a Máximo, un magnífico Russel Crowe que confirma en esta película las cualidades que ya nos había mostrado en *L.A. Confidencial* o *El dilema*. Crowe se come la pantalla con una representación carismática y dúctil, capaz a un mismo tiempo de apabullantes demostraciones de energía física y de rasgos de vulnerabilidad y ternura ciertamente conmovedores, todo ello dentro de una composición llena de serenidad, que no cae en ningún momento ni en el envaramiento ni en los excesos patéticos que suelen ser frecuentes en el cine histórico.

Crowe está muy bien acompañado por Joaquin Phoenix y Connie Nielsen, dos actores relativamente jóvenes cuya carrera seguramente se verá impulsada por su participación en este filme. Phoenix parece hallarse muy a gusto en su papel del infame Cómodo, un villano repulsivo al que encarna con una intensidad y convicción encomiables. En todo caso, y a pesar de que su personaje tiene más posibilidades que las del otro Cómodo interpretado en 1964 por Christopher Plummer (incluyendo entre ellas todo un variado muestrario de complejos freudianos y patologías psíquicas) su actuación no consigue que los espectadores olvidemos la elegancia y el frío cinismo que Plummer otorgó a su personaje. Algo parecido podemos decir de la actriz danesa Connie Nielsen, bellísima en todas y cada una de las escenas en que interviene (los responsables de su vestuario y peinados merecerían un Oscar en esta categoría), pero algo hierática e inexpresiva, incapaz de trasladar a la pantalla la pasión que Sofía Loren derrochó en su papel de *La caída del imperio romano*. Quizás quepa decir en su descargo que el guión de *Gladiator* hace del suyo un personaje algo borroso, de sentimientos frustrados o indecisos, excesivamente subordinado al empaque épico de Máximo, por una parte, y a la retorcida perversidad de Cómodo, por otra.

La reseña del capítulo actoral no puede finalizar sin hacer referencia a dos eminentes actores, Richard Harris y Oliver Reed, que representan, respectivamente, los papeles del emperador Marco Aurelio y el lanista Próximo. Parece inevitable comparar el papel que aquí encarna Harris con el que representó el recientemente fallecido Alec Guinness en la película de Anthony Mann, y lo cierto es que, si bien bastante más breve, la figura de este nuevo Marco Aurelio no tiene por qué hacernos añorar la anterior. De hecho, se trata de composiciones muy diferentes, pues el guión de *Gladiator* ha despojado a la figura de Marco Aurelio de la mayor parte de la dimensión intelectual, pacifista y filosófica que en su día tuvo el personaje encarnado por sir Alec Guinness; a cambio, nos encontramos ahora con un enfoque más cotidiano, que se centra en la figura del hombre envejecido, enteco y desgredado, víctima de una amarga sensación de fracaso por haber criado a un hijo amoral y perverso. La dramática composición de Harris alcanza en algunas secuencias (por ejemplo, en su conversación con Cómodo, cuando le comunica que no va a ser el próximo emperador) una auténtica estatura trágica. Por su parte, Oliver Reed representa un papel nada fácil, pues su personaje de lanista calculador y cruel (muy distinto al de su colega de *Espartaco*, el epicúreo Léntulo Batiato inolvidablemente recreado por Peter Ustinov) ofrecía un claro riesgo de caer en la caricatura. El malogrado Reed (recordemos que murió durante el rodaje de esta película) supera ese escollo otorgando a su más bien siniestro personaje una socarronería y un humor desengañado que llegan a hacerlo simpático ante los ojos de los espectadores.

La caída del imperio romano probablemente ha inspirado a Ridley Scott a la hora de diseñar la estructura de la película, la cual destaca por la presencia muy notoria de un cierto tono crepuscular y por la alternancia entre espectaculares secuencias épicas, por un lado, y momentos intimistas, por otro. Hay que advertir, no obstante, que las dos películas mantienen en este último aspecto claras diferencias: mientras que la cinta de Mann subrayaba los aspectos románticos de la relación entre la princesa Lucilla (Sofía Loren) y el general Livio (Stephen Boyd), la de Scott prefiere detenerse en una exploración “psicoanalítica” de la enfermiza personalidad de Cómodo, el cual mantiene una relación de amor-odio con su padre y una incestuosa atracción hacia su hermana, y en la evocación onírica de los anhelos y obsesiones de Máximo⁴.

Mayor cercanía entre las dos películas podemos observar en relación con el elemento épico, resuelto por Scott con una batería de recursos técnicos que eleva la espectacularidad característica del cine de romanos hasta la enésima potencia. Tanto las secuencias bélicas como las que describen la arquitectura de la Roma imperial son asombrosas, tanto por su perfección plástica (la imagen del exterior del Coliseo, contemplado desde abajo por los ojos asombrados de Máximo y sus camaradas gladiadores, es muy hermosa) como por su rotundidad y vigor. De entre todos los ejemplos que se podrían citar a este respecto, yo prefiero destacar la secuencia que abre la película (la batalla en los bosques de Germania), que deja al espectador literalmente pegado a la butaca durante toda su duración. Más allá de las discusiones sobre la verosimilitud histórica del episodio (he leído por ahí que se parece más a una batalla de *La guerra de las galaxias* que a las de la época romana), no puede hacerse ningún reparo a su enérgica plasticidad, procedente no sólo de los detalles violentos y sanguinarios, sino de su precisión y detallismo⁵.

El espectáculo visual es siempre esperable en una película de Scott, fotógrafo en sus inicios profesionales y cineasta que siempre ha prestado un cuidado muy especial a este aspecto de su quehacer. De hecho, *Gladiator* ofrece un rico muestrario de gamas tonales y

de ambientes cromáticos, unas veces luminosos y brillantes (las secuencias de combates en el Coliseo), otras cálidos e intimistas (las escenas en la tienda del emperador Marco Aurelio), y otras, finalmente, fríos y hasta siniestros (los combates en Germania o algunas escenas del interior del palacio de Cómodo). Ahora bien, creo que el director pierde a veces el sentido de la proporción en su deseo de impresionar la retina del espectador, lo cual le conduce a determinados abusos, especialmente en la utilización de filtros de color. Podría señalar varios ejemplos de este proceder, pero me centraré en uno: varios planos de la secuencia de la entrada triunfal de Cómodo en Roma tienen un tono extrañamente grisáceo y fantasmagórico, cuya irrealidad queda realzada por los acordes wagnerianos de una banda sonora (obra de Hans Zimmer) que sólo cabe calificar, y no sólo en este episodio, como excesiva. Ante semejante despliegue, no es extraño que el espectador acabe por cobrar conciencia de que se halla ante una secuencia demasiado artificiosa, cuya funcionalidad estrictamente narrativa ha sido sacrificada en el altar del nuevo dios del cine contemporáneo: las imágenes sintéticas creadas por ordenador.

La película también se deja arrastrar por los *tics* del cine contemporáneo en otro aspecto que al menos para mí resulta más molesto y criticable que el anterior, y que tiene que ver con el respeto a la verosimilitud histórica. Soy plenamente consciente de la necesidad de adaptar el argumento y el retrato de los personajes a la sensibilidad contemporánea; ahora bien, no me parece admisible el enfoque que adquiere la película en su tramo final: la conversión de la figura del gladiador Máximo en algo así como un paladín de la democracia, por parte de Lucila y la facción “progresista” del senado romano, constituye una concesión a la galería, al aplauso fácil del público, tan falsa en cuanto a la verdad histórica como inmadura y hasta ridícula. Haría bien Ridley Scott en mirar hacia Stanley Kubrick y *Espartaco* (recordemos el inolvidable duelo interpretativo entre Charles Laughton y Laurence Olivier, que representaban, respectivamente, a las facciones popular y aristocrática del senado) para darse cuenta de que es posible suscitar mediante la narración cinematográfica una reflexión madura y adulta sobre el poder y la ambición, sin hacer escarnio de la historia de las mentalidades y sin someterse a la moda de lo políticamente correcto.

Notas

1. Con un solo ejemplo basta para demostrar este argumento: el fenómeno de *Star Wars* debe gran parte de su éxito apabullante a su habilidad para verter en los moldes de la llamada *space-opera* una gran variedad de mitos, temas, argumentos y personajes pertenecientes no ya solo a los géneros cinematográficos clásicos, sino a otros ámbitos: las mitologías grecolatina, céltica y nórdica, la narrativa de masas, la cultura *pop*, etc. [«](#)

2. La incorporación de los efectos especiales generados por ordenador ha abierto unas posibilidades amplísimas para el cine histórico, especialmente para lo que podríamos llamar cine de gran espectáculo, el cual se halla ahora en condiciones de recrear escenarios y ambientes pretéritos con una brillantez y una verosimilitud casi inimaginables hasta hace muy poco tiempo. En este sentido, *Gladiator* no es una novedad tan grande como pudiera parecer, ya que forma parte de la misma tendencia a la que pertenecen otras muestras contemporáneas de cine, tanto histórico (*Braveheart*, *El patriota*, *U-571*) como de otros géneros (*Misión a Marte*, *La tormenta perfecta*, etc.). [«](#)

3. Algunos de los aspectos que acabo de señalar aproximan la película de Ridley Scott a *Salvad al soldado Ryan*, uno de los mejores filmes de Steven Spielberg, donde se actualiza la figura del héroe enfrentado a una empresa imposible. Tanto el general Máximo como el capitán John Miller (Tom Hanks) ofrecen al espectador el ejemplo de unos hombres modestos y sencillos, cuya emocionante dignidad procede de la entereza y de la estoica aceptación con las que afrontan su destino. Quizás no sea una mera coincidencia el hecho de que el llamado rey Midas de Hollywood esté implicado en la producción de ambas películas. [«](#)

4. La narración de los sueños de Máximo, obsesionado por volver a sus campos de Mérida para ver a su familia y recoger sus cosechas, es en mi opinión uno de los aspectos menos conseguidos del filme. No acaba de convencerme la repetición de esta secuencia (creo recordar que la imagen de la mano izquierda de Máximo acariciando las espigas granadas aparece tres veces), ni tampoco su coloración, muy notoriamente virada hacia tonos fríos capaces de sugerir el ámbito onírico. Me parece un recurso poco natural, y además discutible en relación con las convenciones del género histórico. En cualquier caso, hemos de reconocer que la creación de atmósferas con un tinte onírico más o menos explícito es un rasgo frecuente en el cine de Scott, sobre todo en sus primeras películas (recordemos títulos como *Alien*, *Blade Runner*, *Legend* e incluso *Black rain*). [«](#)

5. No todo es sangre y violencia en esta secuencia. También hay otros elementos menos tópicos: el perro que corre al lado de Máximo, los gestos inquietos de los hombres antes de comenzar la lucha, la frialdad desasosegante de la atmósfera, el detallismo con que la cámara retrata la maquinaria de guerra romana (hasta los legionarios parecen robots cuando avanzan contra el enemigo), el aspecto inhumano y primitivo de los bárbaros germanos... Esta mezcla de minuciosidad descriptiva, violencia apocalíptica y elementos de una cotidianidad casi paradójica viene a confirmar la influencia que sobre el cine bélico está proyectando *Salvad al soldado Ryan*, una película que con el paso del tiempo no hace sino elevar su altísima estatura y su categoría de auténtico clásico moderno. [«](#)

Para saber más

Los lectores interesados en completar la información sobre esta película pueden consultar las siguientes fuentes de información:

- [The Internet Movie Database](#): una gigantesca base de datos sobre cine, en especial norteamericano, con una compleja estructura de enlaces que permite averiguar toda clase de informaciones sobre la película (está en inglés, aunque parte de la sede se halla en proceso de traducción al castellano).
- [Página web oficial de *Gladiator*](#): tan espectacular y llamativa como la propia película (pero hay que tener una conexión rápida, porque de otro modo se puede morir uno esperando las descargas).
- Un par de interesantísimas páginas web (las dos en inglés) sobre Ridley Scott; la primera —[Ridley Scott Fan Information Page](#)— permite leer los guiones originales de varias de sus películas; la segunda —[Director Profile. Ridley Scott](#)— contiene varias reseñas breves y enlaces a reseñas más amplias (estas últimas, en el servidor de la librería Amazon).
- CARCOPINO, Jérôme, *La vida cotidiana en Roma en el apogeo del Imperio*, Madrid, Ediciones Temas de Hoy, 1993. Para que veáis que mi culturilla no se reduce sólo a Internet, propongo también la lectura de un libro imprescindible para cualquier aficionado a la historia de la Roma imperial. Carcopino, un auténtico *fan* de la cultura y la civilización romanas, no ahorra sin embargo juicios severísimos sobre la terrible institución de los juegos del circo. El capítulo dedicado a este sangriento entretenimiento pone los pelos como escarpas.

Eduardo-Martín Larequi García
webmaster@lenguasecundaria.com



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons](#)
Última actualización de la página: 24-06-2005