

Miradas

300: el cómic hecho cine

Siguiendo la estela de *Sin City*, *300* obtuvo en 1999 los premios Harvey a la Mejor Serie y Mejor Color, y los Eisner a la Mejor Serie Limitada y Mejor Color, así como el de Mejor Autor Completo (*Best Writer/Artist*) para Frank Miller, de modo que el éxito de la transposición al cine contaba ya con garantías más que merecidas.

Título: *300*

Autores: guión y dibujo de Frank Miller, con color de Lynn Varley.

Editorial: Norma Editorial (8.ª edición: febrero 2007).

Formato: álbum, 96 pp., color, tapa dura, tamaño apaisado (30,7 x 24 cm).

Dirección: Zack Snyder.

País: EE.UU.

Año: 2006.

Duración: 117 min.

Género: acción, drama.

Interpretación: Gerard Butler (rey Leónidas), Lena Headey (reina Gorgo), David Wenham (Dilios), Dominic West (Theron), Vincent Regan (capitán), Michael Fassbender (Stelios), Tom Wisdom (Astinos), Andrew Pleavin (Daxos), Andrew Tiernan (Ephialtes), Rodrigo Santoro (Jerjes), Giovanni Antonio Cimmino (Pleistarchos). **Guión:** Zack Snyder, Kurt Johnstad y Michael B. Gordon; basado en la novela gráfica de Frank Miller y Lynn Varley. **Producción:** Gianni Nunnari, Mark Canton, Bernie Goldmann y Jeffrey Silver. **Música:** Tyler Bates. **Fotografía:** Larry Fong. **Montaje:** William Hoy. **Diseño de producción:** James Bissell. **Vestuario:** Michael Wilkinson. **Estreno en EE.UU.:** 9 de marzo del 2007. **Estreno en España:** 23 de marzo del 2007.

Como ocurrió con *Sin City*, *300* es una novela gráfica¹, también de Frank Miller, llevada al cine con resultados espectaculares desde todos los puntos de vista.

300 son los valientes soldados espartanos que acompañan al rey Leónidas para frenar las aspiraciones expansionistas del siniestro y poderoso rey persa, Jerjes, el monarca más grande del mundo. Para conseguirlo, los espartanos entregan sus vidas en la defensa del estrecho paso de las Termópilas, donde la superioridad numérica persa queda sensiblemente reducida, lo que facilita que, posteriormente, el ejército griego consiga derrotar al enemigo, acabando así con las expectativas imperialistas de Persia. En este sentido, se percibe un cierto mensaje a favor de preservar la civilización occidental del retroceso que hubiera supuesto caer en manos de la barbarie asiática, lo que no deja de ser otra versión del cine americano a favor del Séptimo de caballería que acude veloz a salvar a los colonos de las garras salvajes de los siux.

Éste es esencialmente el argumento base de la novela gráfica que Frank Miller publicó en 1998 en cinco números. Aunque la batalla de las Termópilas, donde espartanos y atenienses se enfrentaron al imperio persa, está datada históricamente (480 a.C.), Miller se había inspirado en su momento en el film *The 300 Spartans*, una película estadounidense dirigida por Rudolph Maté en 1962 (estrenada en España como *El león de Esparta*), que vio cuando era un niño². De esta forma, vemos cómo el cómic, el cine y la historia se unen formando un bucle magnífico: primero, la película de 1962; a continuación, la novela gráfica de Miller; y, en último lugar, *300*, la película estrenada muy recientemente

en nuestras pantallas, dirigida por Zack Zinder.

Desde el punto de vista narrativo, ambas historias se funden en una sola; Zack Zinder, el director, no se atribuye ni una sola licencia en este sentido. De nuevo, asistimos a una creación cinematográfica en la que los escenarios, el lenguaje, la atmósfera y todos los elementos que sustentan el género del cómic aparecen en la película o, mejor dicho, la película se comporta como una recreación animada del cómic. Una experiencia estética que no nos debe sorprender pues, como ya he comentado, el primer impacto lo recibimos ya en *Sin City*³.

300 es una muestra de virtuosismo cinematográfico donde la técnica del claroscuro en una ambientación cromática predominante de ocre y grises es la protagonista. Por eso, en este film la realización adquiere más importancia que la propia interpretación. La cámara lenta en las secuencias violentas del enfrentamiento cara a cara de los ejércitos, el sonido metálico de lanzas y escudos, la sangre que brota y que salpica la cámara como si se tratara de pinceles que sacuden con fuerza el lienzo, etc., son ejemplos de este ejercicio tan impactante de hacer cine. Roja es la sangre y rojas son las capas de los espartanos que sobresalen por encima de un ambiente monocromático.

Por otro lado, la música, a menudo voces corales en una sintonía triunfalista, y la voz en *off* (unas veces, el narrador omnisciente en 3.ª persona; otras, el propio Leónidas contando sus sensaciones y pensamientos a su diario) confieren al relato un ritmo trepidante del que carece el cómic.

En definitiva, como ya sucedió con *Sin City*, Frank Miller no sólo ha

revolucionado el género del cómic, sino que ha conseguido que sus novelas gráficas sean llevadas a la gran pantalla, provocando también una nueva forma de contar historias con imágenes en movimiento, a través de planos impactantes, de movimientos de cámara imposibles, de arriesgados juegos de luces y sombras y del uso enmascarado de la imagen digital diluida entre la imagen real. Todo un desafío narrativo que abre una nueva etapa en el mundo del cómic y del cine.

Sugerencias didácticas

- Después de ver la película, documéntate en un libro de historia sobre el suceso de las Termópilas y compáralo con la versión cinematográfica. Destaca las similitudes y diferencias reflexionando sobre qué hay de cierto y de fantasía.
- Aprovecha esta circunstancia para repasar la geografía de la zona: sitúa en el mapa Esparta, señalando el paso de las Termópilas, Grecia y Persia, indicando los nombres que reciben estos lugares en la realidad y el régimen político que los gobierna.
- Observa las ilustraciones que tienes en la siguiente dirección: <<http://www.flickr.com/photos/solaceincinema/sets/72157594312246529/>>. Fíjate en que apenas hay diferencias entre la novela gráfica y el film: ¿por qué crees que la película es casi un calco del cómic? ¿Por falta de imaginación del director?⁴
- Después de leer/ver alguno de los cinco números de la novela gráfica en los que se inspira el film de Zack Zinder, ¿podrías señalar alguna ventaja narrativa en favor del cómic frente a la fuerza del film?
- Realiza una descripción comparativa de los elementos narrativos de

uno y otro lenguaje a partir de 300. Por ejemplo: cartela (cómic) equivale a la voz en *off* (cine). Fíjate en los «sonidos» del cómic. Consulta el artículo titulado «Sin City, cuando el cine se rinde a los pies del cómic», publicado en AULA, 148.

- Escribe tu opinión acerca de que el cómic y el cine se ocupen de temas como la historia. ¿Te parece un buen medio para aprender historia u otra materia del currículo?
- El film ha recibido, en general, críticas muy positivas, sobre todo en lo que se refiere a la realización y la puesta en escena, pero también ha recibido opiniones desfavorables en cuanto a la imagen negativa que se desprende del «otro» distinto del «yo» occidental que lucha, en minoría con todas sus fuerzas, para evitar ser «incorporado» a una cultura, perdiendo así la propia identidad. Y tú, ¿qué opinas?

Carmen Echazarreta Soler

Notas

- En el número xx de esta revista, publiqué un artículo sobre las posibilidades didácticas de *Sin City*, en el que definía el concepto *novela gráfica*: una narración literaria donde la imagen cuenta tanto como la palabra.
- «Cuando vi *El león de Esparta*, lo que vi, más allá de ser un niño que veía todas esas capas rojas y esos chulísimos cascos corintios, fue mi primer contacto con una historia donde se planteaba la noción del sacrificio heroico. Hasta aquel momento para mí los héroes siempre habían sido gente que hacía lo que había que hacer y que recibía una medalla y una ovación. Nunca había visto una historia en la que alguien hiciera lo que había que hacer y le costara la vida.» Transcrito de las declaraciones de Miller reproducidas en *U, el hijo de Urich*, 15 (La Factoría de Ideas, marzo 1999).

3. Miller fue codirector con Robert Rodríguez, una vinculación con el cine que ha demostrado, además, como guionista de una de las entregas de *Robocop*, en la que colaboró con un cameo.

4. En <http://www.screenweek.it/weblog/archives/2007/03/300_il_confronto_tra_il_fumett.php> encontrarás más información, así como ilustraciones y otras referencias interesantes.

Encuentros

II Congreso Internacional de Educación, Energía y Desarrollo Sostenible

As Pontes de García Rodríguez (A Coruña), 27-29 de junio de 2007

Con este congreso se pretende continuar el trabajo iniciado en Santiago de Compostela consistente en la formación continua del profesorado, por medio de conferencias, talleres prácticos y salidas didácticas realizadas por destacados especialistas; y también en la promoción e intercambio de experiencias educativas de divulgación y de gestión.

Información

icecarne@usc.es

www.educacionenergetica.org

XX Encuentro de Escuelas Asociadas a la UNESCO

Salamanca, 3-6 de julio de 2007

En el marco del cuadragésimo aniversario de la muerte de Lorenzo Milani, inspirador del Movimiento de Renovación Pedagógica, y bajo el título «Lorenzo Milani, educador para la paz» se celebra este encuentro.

Información

Tel.: 654 316 2002

aldiez@ono.com