

300 de Zack Snyder: la transposición del héroe

Héctor I. Lomelí

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, México

hilc2007@gmail.com

Resumen

A diferencia de la novela gráfica *300* de Frank Miller, la película de Zack Snyder presenta la batalla de las Termópilas en una narración enmarcada; técnica narrativa que permite hilar tramas y componentes que no existían en la obra de Miller. Así, cristaliza los logros del Rey Leónidas I de Esparta y, al mismo tiempo, maximiza —con personajes fantásticos— el poder y la tiranía de su enemigo persa, Jerjes I. El discurso visual, además de magnificar, aumenta las diferencias culturales entre Medio Oriente y Occidente, con lo cual presenta estereotipos de belleza, prejuicios religiosos, deleite por lo bélico, tintes homofóbicos, puntos de vista sobre la esclavitud y la libertad; discursos encubiertos por la ampliación estética de la novela gráfica llevada a la pantalla grande. La transposición, estrenada en el 2007, recurre a múltiples efectos cinematográficos de producción y postproducción para ofrecernos, en un espacio oscuro y superpuesto, la prédica vociferada y apócrifa de Leónidas I, rey de Esparta.

Palabras clave: transposición, semiótica, discurso visual, héroe.

Abstract

Unlike the graphic novel *300* of Frank Miller, Zack Snyder's movie presents the battle of the Thermopiles in a framed story: a narrative technique that allows non-existent spinning frames and components in Miller's work. Thus, crystallizes the achievements of the King Leonidas I of Sparta, and at the same time, maximizes the characters with power and the tyranny of his Persian enemy, Xerxes I. The visual speech, besides magnifying, swells cultural differences between Middle East and West, with which he presents stereotypes of beauty, religious prejudices, delight for the war, homophobic dyes, points of view on slavery and freedom; covert speeches by the aesthetic extension of the graphical novel brought to the big screen. The transposition, released in 2007, uses multiple film production and postproduction effects, to offer, in a dark and superimposed space, vociferous and apocryphal preaching of Leonidas I, king of Sparta.

Key words: transposition, semiotic, visual discourse, hero.

Fecha de recepción: 11 de julio de 2016 | Fecha de aceptación: 22 de noviembre de 2016

300 vista desde una trinchera semiótica

En las últimas décadas, a la par de los desarrollos tecnológicos y mediáticos, la transposición de objetos artísticos a distintos lenguajes, soportes, medios, incluso géneros, se ha multiplicado. Al realizar estos saltos se presenta una relación de resignificaciones entre el nuevo objeto estético y el transpuesto. La transposición, además de ser un proceso para la creación de discursos artísticos, sirve para estudiar las relaciones interdiscursivas, pues atiende a su dimensión significante; de tal manera que también puede utilizarse como una herramienta crítica. Por lo tanto, en “cada transposición hay una opción de relación con la resignificación de la obra transpuesta; y esa resignificación recorre generalmente alguno de los caminos que son también los habituales de la crítica” (Steimberg 70).

El trabajo que a continuación presento recurre a un modelo semiótico configurado por los argentinos Eliseo Verón y Oscar Steimberg: ellos proponen un análisis del nivel presemiótico —la materia significante: medio, dispositivo, lenguaje, soporte— y el nivel semiótico —constituido por el género (tradición *versus* innovación), los rasgos temáticos (tema-motivos) y retóricos (organización y figuras)—, además de identificar la escena enunciativa, el pacto establecido entre objeto artístico y sociedad; éstas son herramientas descriptivas del funcionamiento de las correspondencias y el tránsito discursivo de una transposición artística. Así, el nivel presemiótico descubre un mundo perceptivo habitado por los discursos de producción, mientras que el nivel semiótico identifica una serie de operaciones iniciales en toda producción de sentido; por ejemplo, muchos significados del discurso proceden del género y estilo en el que se incluyen. En las líneas siguientes, el lector va a descubrir algunos procesos de significación realizados en la transposición de una novela gráfica a un filme.

En el año de 1998 apareció *300*, historieta creada por Frank Miller y coloreada por Lynn Varley. El cómic relata la batalla de las Termópilas (480 años a. C.), en la que los espartanos son vencidos por el Imperio persa. A este texto (que llamaré “Texto 1”), le siguió el filme estadounidense titulado *300* (“Texto 2”), dirigido por Zack Snyder en 2007; una adaptación del cómic producido por Miller. Por lo tanto, queda configurada una secuencia: novela gráfica → película. Un recurso muy uti-

lizado a lo largo de la historia del cine y que podemos identificar como transposición. La transposición —en palabras de Oscar Steimberg— se puede definir como un “cambio de soporte o lenguaje de una obra o género, presente en todas las etapas de la historia cultural” (115). El análisis desarrollado a continuación da cuenta de dicho fenómeno y busca responder la siguiente pregunta: ¿Cómo se configura el héroe en el filme *300*?

El método de análisis que rige este trabajo sostiene que “el sistema productivo deja huellas en los productos y que el primero puede ser (fragmentariamente) reconstruido a partir de una manipulación de los segundos” (Verón, *Semiosis* 124). En otras palabras: analizando productos, describimos procesos y, con su reconstrucción, podemos comparar los discursos visuales generados por la novela gráfica y la película. El semiólogo Oscar Traversa lo enfoca de la siguiente manera:

el verdadero problema semiológico reside en cómo se efectúa la transposición, [...] la transposición, como fenómeno de la circulación discursiva, conlleva un aspecto de isomorfización, de ‘equivalencias’ directas, pero al mismo tiempo, otro, que comporta, en el mismo movimiento, desvío y diferencias (Traversa, *Carmen* 4).

En las páginas siguientes se propone una lectura de la caracterización del rey Leónidas construido por Zack Snyder en contraposición con el personaje de la novela gráfica. En dicha transposición se puede observar al héroe de leyenda popular en espacios oscuros (iluminación y recreación digital), acentuados más que en la novela gráfica.

Por el género de la película —histórico fantástico, en el que los metadiscursos la inscriben—, estamos ante un héroe histórico de *súper fuerzas*, discurso que se apega al texto transpuesto (por ejemplo, al conservar la exagerada horda de persas contra la que combate). Por utilizar la técnica de la narración enmarcada, resulta Leónidas un héroe de cuento, elemento no visto en la novela gráfica. Por incluir una subtrama romántica, vemos un héroe viril, sexual y dependiente de los consejos de la reina Gorgo, elemento inexistente en la historieta. Por los encuadres de la cámara, percibimos a un hombre atractivo, musculoso, sensual, fuerte y bárbaro, más salvaje que el propuesto por Miller. Las figuras retóricas construidas verbal y visualmente configuran al rey espartano como ejemplar, honorable y mártir,

cualidades compartidas por el personaje del cómic. Por último, debido a su corporalidad y gestualidad, estamos ante un Leónidas fuerte, audaz, impulsivo, sanguinario, violento, características más acentuadas que en el Leónidas construido por Frank Miller.

Materia significativa en el video de 300

Para iniciar el reconocimiento presemiótico asumiremos que toda producción de sentido posee una manifestación material: su soporte puede ser un texto, una imagen, gestos, etc. Según la premisa anterior, la transposición del texto 1 al 2 se realiza al pasar del medio gráfico al medio audiovisual. Para desarrollar este análisis, se usó como dispositivo el monitor de la computadora; es decir, una pantalla de expectación privada: las ilustraciones figurativas de la novela gráfica (a doble página) y la obra audiovisual tuvieron como soporte un archivo comprimido descargable y un video de alta definición que no se necesitó descargar; los dos soportes digitales circulan en internet. Estamos ante un fenómeno perceptivo diferente al de la sala de un cine: al reproducir el video en un ordenador, creamos un espacio técnico-sensorial en corto, contiguo y reducido; distinto a la proyección en una pantalla cinematográfica, que genera un espacio técnico-sensorial a distancia y monumental.

El medio audiovisual añade al texto base un conglomerado de nuevos significantes, entre ellos los sonidos, que conforman espacios y dotan de valores y sentidos a las imágenes. En *300* imperan los ruidos reales grabados, sumados a la música y los ruidos estilizados; presenciamos una película auditivamente saturada. No hay silencios para el espectador. El choque agudo de las espadas, los gritos de guerreros furiosos o el crujir estridente de las olas se caracterizan por la nitidez, que construye ambientes definidos y susceptibles; como lo describe Michel Chion, “cuanto más nítidamente se oyen los agudos, más rápida es la percepción sonora y más vivo el sentimiento del tiempo presente” (141-142). En este caso, el exceso de sonidos busca dar realismo a la esforzada recreación cinematográfica del cómic, pues establece sensaciones temporales, rítmicas y cinéticas (muy pocas táctiles)



Figura 1. Leónidas (Gerard Butler) en 300
Disponible en <https://goo.gl/VHSSv2>

con las que somos trasladados a un espacio mítico, y nos congrega en una ancestral hoguera en donde participamos de un cuento.

Esta transposición, para alcanzar la calidad estética de su referente, recurre al uso de efectos especiales en la producción y postproducción: se usó la *técnica croma*, la cual permite manipular los escenarios, y se realizaron cuadros con el *método crush*, que consistió en incrementar el contraste de claro oscuros para acercarse lo más posible a los colores del texto 1. Aun así, la gama de colores propuesta por la historieta es más reducida que la captada por el cine: en el texto 1 predominan los colores rojo, negro, amarillo y blanco, mientras que en el texto 2 aumentan el verde y una gama de colores tornasol; aunque en general existe una gama cromática ocre y oscura, la cual crea el efecto visual para significar leyenda, génesis o hecho histórico.

La historia fantástica

Ahora, hablaremos del género de la película, pues a partir de él la tradición cinematográfica configura al héroe de esta transposición. Según diferentes portales

dedicados a divulgar, distribuir y reseñar cine contemporáneo (FilmAffinity, SensaCine, iTematika, Cine Recomendado), incluida la enciclopedia en línea con más alcance en internet (Wikipedia), la película *300* no se circunscribe a un género específico, sino a varios. De acuerdo con la primera clasificación genérica, pertenece al cine de ficción; por las características retóricas, temáticas y el contrato de lectura que establece con sus espectadores, se puede ubicar dentro del género de aventura y acción, con temática histórica, bélica y fantástica; pero hay quienes la consideran una fantasía histórica.

Desde lo fantástico vemos los siguientes personajes: por unos segundos un carnero tocando una flauta (representación cristiana del diablo o del dios Baphomet), que abre la escena entre Efiáldes, el traidor, y Jerjes; animales reales (rinocerontes, elefantes, caballos) puestos en ambientaciones casi oníricas; un hombre gigante (*berserker*, guerrero vikingo), un hombre obeso con brazos de cuchilla y hombres descarnados (mercenarios inmortales) que construyen el mundo persa; el mismo Jerjes es representado como un gigante. ¿Por qué toda la recreación fantástica recae sobre los persas?, ¿qué podría ser fantástico entre los espartanos? Por un lado, el oráculo de los éforos, la pitonisa que se suspende en el aire; por otro, el poder guerrero de Leónidas y sus trescientos soldados, el héroe que lucha contra decenas de persas y cuya única herida de batalla es un arañazo que atraviesa el lado izquierdo de su rostro. Da la impresión de que es un superhéroe. ¿Se estará configurando otro género dentro del cine, para el cual el producto sea un cómic cinematográfico? o ¿pasa lo que Perry Anderson llama “la disneyficación de los protocolos y la tarantinización de las prácticas”?

La retórica, dos batallas en una transposición

En cuanto a la organización del filme, un narrador personaje, Dilios, hila la estructura central de la película en un relato. El inicio narra cronológicamente el nacimiento, la infancia y la adolescencia de Leónidas I. El conflicto queda instaurado cuando el héroe se opone al dominio del Imperio persa y desobedece al oráculo de los éforos. El desarrollo está compuesto por la batalla central contra Jerjes, la



Figura 2. Dilios (David Wenham)
 Disponible en <https://goo.gl/eSmbv0>

traición de Efiáldes y Theron, y la ayuda de la reina Gorgo en Esparta. El clímax inicia con la consumación de la traición: los trescientos no tienen escapatoria, morirán en el campo de batalla como lo dicta su tradición guerrera. El desenlace está protagonizado por el narrador, quien cuenta el sacrificio de Leónidas ante el consejo espartano y los ejércitos de Grecia. La escena final oscurece cuando Dilios encabeza el contrataque frente a los persas; parece venir un triunfo seguro o la continuación de la película.

Por la manera de narrar, la historia queda estructurada en dos partes. La primera bosqueja la batalla de Platea; la segunda ocurre en la noche previa, cuando Dilios relata la historia del rey Leónidas a los guerreros griegos. Snyder recurre a la técnica conocida en la literatura como narración enmarcada, la cual consiste en la inclusión de uno o varios relatos dentro de una historia principal; en *300*, la narración principal se inserta como relato. Dilios funciona dentro de la historia como panegirista y testigo de la batalla. Utiliza los pronombres yo-él, yo-nosotros al relatar; como escuchamos la historia del lado de los espartanos, los espectadores somos incluidos en el “nosotros”. El narrador está en todo momento con el rey espartano, incluso toma palabras de Leónidas para su relato y hace réplica de ellas. La entonación utilizada por Dilios crea una arenga enfática, enérgica, de alerta; busca engendrar fuerzas para vencer al ejército persa. Su voz es de tonalidad grave

(rasgada), viril, y tiene la cadencia de un predicador que transmite una historia sagrada, mítica.

Ahora veremos un esquema en donde quedan plasmados los dos relatos: la tabla 1 está basada en el modelo actancial de Norma Román Calvo, quien sigue la teoría desarrollada por A. J. Greimas (semiólogo estructural ruso) y traslada el análisis del relato a la dramaturgia; en dicho modelo, un actante puede ser un personaje, una cosa, un animal o una fuerza que mueve o realiza el acto.

TABLA 1. MODELO ACTANCIAL DE 300

300	Destinador	Sujeto	Objeto deseado	Destinatario	Ayudante	Oponente
Narración o marco	La libertad	Dilios	Ganar la batalla de Platea	Las diferentes polis griegas	Los ejércitos griegos y el sacrificio de Leónidas	Mardonio (los persas)
Relato principal enmarcado	Libertad, honor y gloria	Leónidas	Ganar la batalla de las Termópilas o morir	Esparta	Los trescientos, la reina y el consejero	Jerjes y los traidores

Elaborada por el autor

Con la estructura semántica anterior, Snyder retoma la narración tradicional del sacrificio de Leónidas I en la batalla de las Termópilas, igual que el cómic y la película de Rudolph Maté, *The 300 spartans* (1962). El plus o lo novedoso de su estrategia retórica consiste en consagrar al héroe volviéndolo el motivo, la fuerza, el motor para triunfar en la batalla de Platea y, por fin, expulsar a Jerjes de Grecia.

La reina Gorgo, un nuevo elemento narrativo

Entremos ahora a la disposición interna del texto 2; nos ayudará a observar otros procesos de significación en la configuración del héroe. Si en la forma de narrar

la historia propuesta por la novela gráfica hubo cambios, en la manera de organizar lo narrado también los hay. La transposición respeta las tramas planteadas por el cómic, pero veamos cómo las modifica:

TABLA 2. ESQUEMA RETÓRICO PARA 300

Tramas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Leónidas, el héroe y la búsqueda de su gloria. 2. Jerjes, el Impero persa y su expansión. 3. Los traidores y la corrupción espartana.
Subtrama
<ol style="list-style-type: none"> 1. La reina Gorgo intenta apoyar al rey; Theron se opone.

Elaborada por el autor

En la mayoría de los filmes hollywoodenses, en la subtrama aparece el romance o los amoríos del protagonista; lo mismo ocurre aquí. Mediante una nueva línea dramática, la reina Gorgo desempeña el papel de mujer, emperatriz y madre; funciona como consejera, socia política y amante; por lo cual, algunas de las cualidades del héroe decaen. La historia de Maté no da peso a la reina; acentúa la capacidad de decisión de Leónidas: él mismo encuentra las soluciones. La historieta tampoco enfatiza en el personaje de la reina; la vemos sólo en la despedida, cuando Leónidas parte con sus trescientos espartanos; allí, ella insiste en que lleve al ejército completo. Además, Snyder incluye una escena de sexo entre los reyes, lo que crea una imagen más viril del héroe. ¿Por qué acentuarla?, ¿por el mundo homoerótico del filme? O para levantar un mundo patriarcal anquilosado, hiper-musculoso e hipermasculino, como lo confirma Sara Martín, de la Universidad de Barcelona, en un artículo en donde hace un balance de la masculinidad exagerada de los guerreros espartanos frente a la homosexualidad o metrosexualidad de Jerjes —cuestión que, para los descendientes del mundo persa, resultó obviamente ofensiva—:

Esta película —planteada como la ampliación estética de la novela gráfica, a cuya oscuridad es muy fiel— generó una controversia muy notable al presentar una visión exagerada, hiper-masculina e hiper-musculada, de los combatientes espartanos, además de ofender a los iraníes descendientes de los antiguos persas con su retrato aún más desmedido y menos ajustado a la historia de Jerjes. La evidente homofobia en la representación del emperador, menos ofensiva para el público occidental, sí que ha coloreado de todos modos la recepción de la novela gráfica y la película, aceptadas (o criticadas) a nivel popular y entre los críticos cinematográficos mediáticos como fantasías homoeróticas más que como ficciones históricas. (224)

Espacio, cuerpos y figuras retóricas

Por el tipo de iluminación, el espacio se configura misterioso, peligroso y mitológico. Vemos escenas tenues, nebulosas y oscuras. Se usan tonos azules y grises para momentos de suspenso o de intimidación; ocre para crear la ilusión de una narración antigua; destellos dorados y plateados para subrayar la riqueza y el esplendor del Imperio persa. Sólo Esparta es luminosa y ordenada; en cambio, las cumbres rocosas de las Termópilas escenifican el averno, un infierno advertido por Leónidas. La iluminación del filme oscurece más la novela gráfica.

Los tipos de planos cinematográficos utilizados responden, por una parte, a su referente directo: el cómic, y, por otra, al énfasis de la imagen en la nueva historia. La cámara, y sus cambios de encuadre, acentúa tópicos como vida-muerte, amor-traición, belleza-fealdad, acrecentados en la vertiginosa batalla; el espectador cae rendido ante la catarata de imágenes. El filme pasa de planos generales a planos americanos, salta del primer plano a uno entero y vuelve a un primerísimo plano para detallar. Este uso de la cámara es poderoso, deja sin descanso al espectador y acentúa la belleza y la presencia física del héroe y sus guerreros.

Algunas figuras retóricas presentes en *300* son: por adjunción o sinécdoque, la repetición: la búsqueda de la libertad, el honor y la gloria, expresadas verbalmente, las escuchamos de inicio a fin en el filme; hipérboles: el gigantismo y el poder de Jerjes, lo mismo que la fealdad, el sometimiento y la depravación de los persas,



Figura 3. La muerte de Leónidas en 300
Disponible en <https://goo.gl/O0LLDh>

o los cuerpos de los espartanos que proyectan fuerza, belleza e ímpetu inagotables. Dentro de los fenómenos de sustitución, destacan la alegoría y la paradoja; un ejemplo de la primera es la imagen final de Leónidas, atravesado por flechas como el mártir católico San Sebastián o muerto con los brazos en forma de cruz como Cristo: el héroe mártir se diviniza, el universo pagano queda sacralizado con el sacrificio; la paradoja la observamos cuando Leónidas pierde la batalla, pues al perder gana y por su muerte alcanza la gloria, con lo que se eleva a héroe mítico.

En cuanto a las figuras metonímicas de sustitución, encontramos: la reina por el género que representa —todas las mujeres espartanas—, el controlador por el controlado —todos los mensajeros o representantes de Jerjes—, los reyes que sustituyen a sus imperios. Finalmente, los tropos que configuran al héroe son: fuerte, impetuoso, ejemplar, mártir, consagrado y venerable.

Los dos cuerpos del héroe: Maté y Snyder

Consideramos inevitable hablar de los diferentes cuerpos del héroe representados en *The 300 spartans* y *300*. Empecemos por el vestuario de Leónidas: en la versión



Figura 4. Leónidas en 300

de 1962, lleva túnica corta cubierta por una coraza de metal, falda de cuero, casco con plumas, grebas (espinilleras), sandalias, capa roja, escudo, lanza; en la adaptación de 2007, se le quitan accesorios y se le deja una capa roja, casco, sandalias, escudo, lanza, espada y un traje ajustado que cubre el sexo. En el texto 2, Leónidas tiene un cuerpo musculoso que reproduce la estética del cómic; más que entrenada para la guerra, su corporalidad parece construida por un gimnasio y sugiere por momentos la desnudez del héroe. En cambio, el cuerpo caracterizado por Maté usa una armadura: se esconde y adquiere rigidez. La desnudez del torso y piernas, propuesta por Miller y retomada por Snyder, evoca una fuerza primitiva, más salvaje, lo mismo que erótica. Podemos compararla con el cuadro *Leónidas en las Termópilas* de Jacques-Louis David (1814) por el erotismo de su desnudez, la lozanía de su rostro y la fuerza al empuñar la espada y sostener escudo y lanza; aunque éste discrepa por representar un cuerpo menos sólido y grueso.

Por otro lado, los gestos grandilocuentes y los gritos vehementes permiten inferir un espíritu bárbaro, cuestión enfatizada en la batalla. La versión de los sesenta recurre a representaciones realistas que dan la imagen de un héroe sereno, templado, concentrado en las estrategias de combate; sus gestos y su temperamento son más amistosos. En oposición, Snyder le da a Leónidas un cuerpo musculoso, erótico y vigoroso, de carácter impulsivo, violento y sanguinario.

El sacrificio del héroe

Antes de terminar, veremos el impacto del tema central en la configuración del discurso bélico de Leónidas I y su leyenda. En palabras de Cesare Segre, “el tema es el esquema de representabilidad que el discurso actualiza, a través de la articulación de distintos motivos. De tal forma que el motivo actualiza al tema”, “tiene mayor capacidad descriptiva del texto, y son menos estereotipados que el tema”. Tanto en el texto 1 como en el 2, vemos una batalla desigual: un rey que sale sin ejército (sólo con trescientos guerreros) y otro que acecha con millares. Ésta no es una guerra entre iguales; los de capa roja se comportan como un comando especial, con un objetivo concreto: hacer todo lo posible por impedir el avance de los persas. Ahora, si nos remitimos a la narración histórica de la Segunda Guerra Médica, hecha por Heródoto, existe una contradicción: Leónidas fue a la Batalla de las Termópilas con un aproximado de 7 500 hoplitas. ¿Ayuda a la configuración del héroe? Claro. La desventaja militar le brinda atributos de valentía, fuerza, integridad, lo mismo que el arquetipo de mártir. En la tabla 3 el lector podrá encontrar los motivos y el tema central de los textos.

Por tratarse de una antigua batalla griega, ubicaremos estos dos filmes dentro de su contexto discursivo bélico. *The 300 spartans* aparece durante la Guerra Fría, un momento en el que los Estados Unidos de América libraban una batalla contra el comunismo. ¿Podrá ser esta película una alegoría del choque entre capitalismo y comunismo?, ¿será un incentivo para continuar la guerra? Así parece: Jerjes es caracterizado como el tirano que tiene en su poder a un enorme imperio de esclavos, por lo cual Leónidas, un héroe amistoso, busca defender “el único bastión de libertad que quedaba en ese mundo conocido entonces” (palabras dichas por un narrador en *off*).

En el caso de *300*, hay que considerar la Segunda Guerra del Golfo Pérsico: de 2003 a 2011, Estados Unidos de América ocupó Irak tras acusarlo de tener armas de destrucción masiva, colaborar con el terrorismo y ser cómplice de los atentados del 11 de septiembre de 2001. Si en la anterior versión filmica se percibe un discurso anticomunista, en la de 2007 podemos ver implícito un discurso contra el mundo islámico: dicha cultura está representada en la vestimenta, el tipo de armas,

el uso de animales para el transporte; además, para satirizar al enemigo, se diseñó un villano de piel oscura, que es llamado “dios-rey” (eco de las monarquías islámicas y musulmanas, la mayoría en África y Medio Oriente), lleno de *piercings*, cadenas de oro, uñas largas, rostro maquillado y con la estatura de un gigante (por sostener una lucha desequilibrada, Leónidas sería David en la historia bíblica de David y Goliat; aunque el caso de *300* es más complicado); el perfil de Jerjes habla de racismo, homofobia y, como dije arriba, una rotunda oposición al sistema político-religioso que representa. Es necesario aclarar que este comentario no ve en el filme de Snyder una alegoría bélica de Estados Unidos de América e Irak, debido a que el ejército norteamericano no fue perdedor; pero, a nivel discursivo, esta transposición sí puede leerse como una respuesta provocativa contra Oriente Medio y el terrorismo.

TABLA 3. MOTIVOS Y TEMA EN 300

Texto	Motivos (-) metadiscursividad	Tema (+) metadiscursividad
Texto 1	<ul style="list-style-type: none"> • Luchar para no ser esclavo. • Guerra contra los dictadores. • Ley contra tradición bárbara. • Defender la razón, la justicia y la ley ante la religión. • Unión y esperanza para vencer al enemigo. • Sacrificarse para alcanzar el honor y pasar a la historia. 	El héroe, con un puñado de hombres, entrega su vida en una batalla contra Oriente Medio (y los traidores) para defender valores (morales, afectivos, intelectuales) occidentales.
Texto 2	<p>Los anteriores más:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conspiración, corrupción y traición dentro de Esparta. • La reina y las mujeres espartanas participan en la vida social y política. 	El héroe (con apoyo de trescientos guerreros y de su mujer) encabeza una batalla legendaria contra Oriente Medio (y los traidores); muere defendiendo sus valores (morales, intelectuales, afectivos) occidentales.

Elaborada por el autor

Conclusiones: Leónidas para el siglo XXI

Esta película, oscura y saturada de sonidos agudos, sigue de forma fiel la estética propuesta por el cómic de Miller; no hay un segundo de silencio en el que el espectador pueda descansar: truenos, aullidos, choques de espadas, gritos de muerte o fanfarrias imperiales empujan el dibujo animado a habitar en el cine. Estamos en un mundo donde reina el ruido. Leónidas grita; no dialoga.

La narración enmarcada utilizada por Snyder nos permite confirmar que Leónidas no muere en vano; el sacrificio rinde sus frutos: Dilios realiza su trabajo y transmite la leyenda del rey, con lo que logra la unión de Grecia, la expulsión del Imperio persa y, así, detiene su expansión a Occidente; gracias a la batalla de Platea, Medio Oriente no entra al corazón de Europa. Con esta misma estrategia narrativa, *300* cumple con los requisitos de la estructura hollywoodense para ser una tradicional película de aventura.

La inclusión de la reina Gorgo busca, por una parte, proyectar a la mujer empoderada (política) y, por otro, darle una compañera sexual al Leónidas del siglo XXI, con lo que se intenta plantear un mundo griego menos homoerótico. Aunque, con esta subtrama, la configuración del héroe se debilita: vemos un rey despolitizado y dependiente.

La cámara, con ayuda de postproducción, acentúa y enmarca la belleza física de los espartanos, así como la armonía y el orden de su ciudad. Por medio de la fotografía, vemos un pueblo en paz, trabajador y guerrero, regido por leyes, más supersticioso que religioso; una idealización de Esparta, del mundo occidental brillante y firme. Los juegos de cámara más apabullantes los tenemos en la batalla: como espectadores, entramos a un mundo vertiginoso en el que las imágenes sobrepasan la retención del ojo. Todo es caos y confusión, salvo la avanzada a detalle de Leónidas sobre los persas. Nada sorprende, sólo que estamos ante una batalla más sanguinaria.

Es sorprendente ver el racismo de Snyder contra Medio Oriente: todos los personajes del mundo persa son de piel oscura y llevan máscara (por ser descarnados, alusión al infierno); algunos son representados como magos (por el uso de la pólvora) o simplemente como esclavos encadenados (casi zombis). Resulta ofensivo

este tratamiento y, más aún, representar a Jerjes I afeminado, caprichoso y vanidoso. Coincido con Martín cuando dice: “Sería deseable que algún día espectadores y espectadoras pudieran disfrutar de la belleza musculada de Leónidas y Jerjes en 300 sin que enturbiara su mirada ni la violencia ni la homofobia” (235).

A modo de cierre, en la tabla 4 quedan reunidos algunos recursos con los que Snyder configuró a Leónidas I, rey de Esparta.

TABLA 4. LA CONFIGURACIÓN DEL HÉROE EN 300

Espacio	Por la materia significativa	Percibimos un espacio (tecno-sensorial) mítico, oscuro; somos congregados alrededor de una ancestral hoguera en la cual participamos de un cuento o una leyenda popular.
	Por la iluminación	Sólo Esparta es luminosa; en cambio, las cumbres rocosas de las Termópilas se convierten en el averno, un infierno advertido por Leónidas.
Héroe	Por la técnica de narración	Se convierte en protagonista de un cuento o leyenda popular.
	Por incluir una subtrama	Adquiere un perfil dependiente, menos audaz y más viril.
	Por los encuadres de la cámara	Enfatiza belleza, hombría y su imponente musculatura.
	Por los tropos utilizados	Adquiere fuerza, ímpetu, ejemplaridad, consagración y veneración.
	Por su corporalidad y gestualidad	Erótico, vigoroso, impulsivo, violento y sanguinario.
	Por el género fantástico histórico en el que los metadiscursos lo inscriben	Un nuevo héroe de cómic.

Elaborada por el autor

El rey espartano de los años sesenta, al llegar al nuevo siglo, deja de ser estratega, sereno, templado; los gritos, la exagerada gesticulación, el exceso de fuerza,

las peleas contra seres monstruosos y fantásticos configuran a Leónidas como un héroe bárbaro, de tiempos violentos y sanguinarios. La intromisión de personajes y cualidades fantásticas en la leyenda vuelven a esta transposición una fantasía histórica; contemplamos una leyenda compuesta por un relato histórico idealizado por medio de la fantasía; la película lo retoma de la novela gráfica.

OBRAS CITADAS

“300 (película)”. *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Última revisión: 25 noviembre 2015 [Fecha de consulta: 1 noviembre 2015]. Disponible en <https://goo.gl/EaLKUY>.

Chion, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido*. Buenos Aires: Paidós, 1993.

Cine Recomendado. Blog de cine [en línea]. Blogger, 2015 [fecha de consulta: 3 noviembre 2015]. Disponible en: <https://goo.gl/t8Wyii>.

Film Affinity. Base de datos de películas [en línea]. España, Filmaffinity S. L., 2002-2015 [fecha de consulta: 26 octubre 2015]. Disponible en: <https://goo.gl/Fb3UMU>.

iTematika. Portal de entretenimiento, ocio e información [en línea]. Córdoba, Argentina. iTemática, 2015 [fecha de consulta: 27 octubre 2015]. Disponible en: <https://goo.gl/SWu0fB>.

Martín Alegre, Sara. “El retorno de Leónidas de Esparta: el fracaso de la hiper-masculinización del héroe en la novela gráfica 300, de Frank Miller y Lynn Valery, y su adaptación cinematográfica”. Josep Martí y Yolanda Aixelà (coords.). *Desvelando el cuerpo. Perspectivas desde las ciencias sociales y humanas*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, 2010: 123-236. Disponible en: <https://goo.gl/t4KsNa>.

Román Calvo, Norma. *El modelo actancial y su aplicación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México / Pax, 2007.

Segre, Cesare. *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Crítica, 1985.

Sensacine. Portal de cine y series [en línea]. Madrid, Webedia GROUP, 2015 [fecha de consulta: 26 octubre 2015]. Disponible en: <https://goo.gl/WtGr3o>.

Steimberg, Oscar. *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013.

Steimberg, Oscar. *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013.

Traversa, Oscar. "Carmen, la de las transposiciones". Primer Congreso Nacional de Semiótica. La Plata: 1986.

Verón, Eliseo. *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Gedisa, 1993.