

# 300: APUNTES SOBRE LA ADAPTACIÓN AL CINE DE LA NOVELA GRÁFICA DE MILLER

DAVID CARMONA CENTENO

Università di Roma, «La Sapienza»

[dcarmonac@yahoo.es](mailto:dcarmonac@yahoo.es)

HANNA MARTENS

Universidad de Extremadura

[hvlmartens@unex.es](mailto:hvlmartens@unex.es)

## Resumen

Debido al uso que se hace en Secundaria de la novela gráfica *300* de Miller y su adaptación a la gran pantalla por Snyder para enseñar diferentes aspectos de las *Guerras Médicas* y de los pueblos persa y espartano, hemos realizado un análisis comparativo para mostrar la existencia de diferencias realmente significativas entre ambas creaciones a la hora de tratar diversos aspectos del carácter e ideología de espartanos y persas. A partir de la novela gráfica, Snyder añade, cambia y elimina a su antojo para potenciar la visión idílica de aquellos y el carácter irracional y perverso de estos.

## Palabras clave

*300, Guerras Médicas, adaptación, espartanos, persas.*

## 1. Introducción

### 1.1. Objetivos

Cada curso que pasa se utiliza más en las clases de Cultura Clásica en Secundaria y, sobre todo, de Griego en Bachillerato las utilísimas y enriquecedoras guías didácticas realizadas por Lillo Redonet sobre los distintos formatos artísticos en que ha aparecido *300*, para que, de una forma más amena, los profesores enseñen las Guerras Médicas y profundicen en las características de la sociedad espartana y la civilización persa: comen-

zando por la versión cinematográfica clásica de 1962, *The 300 Spartans* (en su versión al español, *El león de Esparta*)<sup>1</sup>, dirigida por Rudolph Maté, pasando por la novela gráfica de 1999, creada por Frank Miller<sup>2</sup>, hasta desembocar en la adaptación de esta a la gran pantalla en 2006 por Zack Snyder<sup>3</sup>.

Es nuestra intención hacer un estudio comparativo de la novela gráfica y de su adaptación cinematográfica para hacer hincapié en las diferencias que existen entre una y otra creación, especialmente en el tratamiento que hacen de los pueblos espartano y persa. Como veremos, dependiendo del fin que persigue cada autor, las diferencias pueden llegar a ser notables, por lo que no estarán de más algunas aclaraciones al respecto, que pueden ser muy útiles cuando se esté trabajando esta unidad con los alumnos en clase.

### 1.2. 300: novela gráfica y adaptación cinematográfica

La primera edición de la novela gráfica de Frank Miller comenzó a publicarse por entregas, cinco libros, entre 1998 y 1999. Cuando se apostó por su puesta en papel a todo color y con secuencias de doble página, llegó el éxito de crítica y público, siendo galardonado con varios premios importantes como los *Will Eisner* (Comic Industry Awards) y *Harvey Awards*. La idea de contar la valerosa hazaña de los trescientos espartanos en las Termópilas rondaba por la mente del autor desde que vio, en 1962, un filme que trataba este episodio histórico del mundo antiguo: *The 300 Spartans* (conocida en España como *El león de Esparta*), un clásico que ha ido envejeciendo muy bien y que al dibujante americano impactó sobremedida cuando tenía cinco años. Tanto que hubo de preguntar varias veces a su padre si aquella batalla había sido real y si toda aquella gente finalmente había muerto<sup>4</sup>.

En 2006, el cómic de Miller, inspirado en una película, fue adaptado a su vez a la gran pantalla por Zack Snyder. La película es bastante fiel a la

---

<sup>1</sup> F. Lillo Redonet, *El cine de tema griego y su aplicación didáctica*, Ediciones Clásicas, Madrid, 1997, así como *Guías didácticas de Alejandro Magno* (O. Stone, 2004) y *El león de Esparta* (R. Maté, 1961), Librería Áurea, Madrid, 2005.

<sup>2</sup> F. Lillo Redonet, *Guías didácticas*.

<sup>3</sup> F. Lillo Redonet publicó en 2007 una guía didáctica de la película en *Culturaclasica.com*, [http://www.culturaclasica.com/colaboraciones/lillo/GUIA\\_DIDACTICA\\_INTERACTIVA\\_300.pdf](http://www.culturaclasica.com/colaboraciones/lillo/GUIA_DIDACTICA_INTERACTIVA_300.pdf) [consultado el 28/07/2007].

<sup>4</sup> Como él mismo confesó en la rueda de prensa al preestreno de la versión cinematográfica de Snyder. La transcripción íntegra de la rueda de prensa se halla en el siguiente enlace: <http://uk.movies.ign.com/articles/745/745280p1.html> [consultado el 25/07/2007].

estética y al contenido del cómic, lo que, como siempre ocurre, ha dividido a la crítica: los que consideran que la película debería ser más independiente del cómic frente a los que aplauden la decisión de no «maltratar» la obra en que un filme está basado. Pero lo que hizo correr ríos de tinta fue su apariencia de panfleto político contra los árabes, o mejor dicho, contra los insurgentes iraquíes, los terroristas y los que supuestamente los apoyan. Entre estos últimos está Irán, heredero de la antigua Persia, quien observa un maltrato y manipulación interesada de la historia por parte del enemigo acérrimo estadounidense<sup>5</sup>. Como ha ocurrido en diversos momentos de la historia, una obra literaria puede tener varias lecturas según los intereses de quien se acerque a ella y, aunque es bastante complicado debido sobre todo a la situación geográfica de la antigua Persia, no sería descabellado que alguien pudiera identificar a los imperialistas e invasores persas con Estados Unidos y a los espartanos con los árabes que resisten como pueden ante el poderoso equipamiento militar americano<sup>6</sup>. Nosotros nos vamos a limitar a examinar los cambios y añadidos que Snyder introduce con respecto a Miller, que van encaminados a potenciar un maniqueísmo radical entre espartanos y persas.

Hay que advertir que la novela gráfica creada por Miller siete años antes que la película, cuando nadie imaginaba que se produjera una nueva guerra en Irak y las relaciones de los Estados Unidos con Irán no estaban tan deterioradas como en esos momentos y que continúa en la actualidad, ya contenía numerosos elementos que se podrían considerar ofensivos contra la cultura y el pueblo persas: ciudadanos faltos de libertad al ser poco menos que esclavos de su rey, cobardía a la hora de luchar, arrogancia y altanería, etc.; unos cuantos tópicos, llevados a la exageración épica en el cómic, que ya difundieron los vencedores de las Guerras Médicas, los griegos, a través de la *Historia* de Heródoto o *Los Persas* de Esquilo, y que han llegado hasta nosotros. Pero como hoy sabemos, según nuestra concepción, ni los persas eran tan terribles, ni los espartanos eran tales adali-

---

<sup>5</sup> Véase el artículo de N. Amirian, «Sobre la película 300 – Al servicio de la guerra contra Irán», 2007: <http://www.rebellion.org/noticias/2007/4/49223.pdf> [consultado 23/01/ 2010].

<sup>6</sup> Cf. J. L. Bellón Aguilera, «300 (los de Miller-Snyder y los de Heródoto)», *Laberinto*, 24, 3 (2007) 99-102, en pág. 100, que no cree demasiado en lecturas ideológicas, defiende que tampoco es descartable esta hipótesis. Pone un ejemplo: «¿Por qué no leerlo como la lucha de unos pocos contra un imperio monstruoso? (La escena en que un rinoceronte persa ataca las filas griegas y es tumbado con una lanza, ¿no es la de un vietnamita derribando un caza norteamericano con una flecha?)». S. Žižek, por su parte, analiza otros aspectos que facilitarían la identificación del imperio persa con los EEUU al tiempo que los espartanos con otros pueblos que han sufrido el imperialismo americano, en «The True Hollywood Left», 2007: <[http://nosubject.com/The\\_True\\_Hollywood\\_Left](http://nosubject.com/The_True_Hollywood_Left)> [consultado el 20/01/2010].

des de la libertad, pues tenían sometida a la mayor parte de la población de Esparta, los hilotas, a los que obligaban a trabajar la tierra mientras ellos podían ocuparse única y exclusivamente de las tareas militares.

Aunque compartían una lengua y una religión común, las *póleis* que ocupaban la actual Grecia, celosas de su independencia, estaban siempre en disputa entre ellas y no aceptaban que ninguna otra las privara de su bien máspreciado. Sólo ante la amenaza que suponía la invasión de un pueblo bárbaro para sus intereses, a saber, la libertad que les proporcionaba su independencia y el no formar parte de ningún imperio más que de ellas mismas, esas *póleis* se unieron, no sin múltiples desavenencias en diversos momentos del conflicto, en un frente común que llamamos Grecia, pero que nunca existió políticamente como tal.

Ahora bien, dicho esto, llama poderosamente la atención el hecho de que *300* se haya llevado a la gran pantalla siete años después de su creación, ya en 2006, cuando de uno y otro lado se empeñaban en enfrentarse a las culturas occidental y árabes y justo cuando la desesperación y la demoralización se habían apoderado de las tropas americanas desplegadas en Irak, ante la impotencia del gobierno de Bush para controlar una situación cada vez más parecida a la de Vietnam. Si no comparamos detenidamente la película y el cómic en que esta se basa, creemos que simplemente es el oportunismo de la película en un momento tan crítico para los Estados Unidos, junto con la fácil identificación que el público puede hacer de los espartanos con su patria y de los persas con los terroristas y los países que forman «el eje del mal», lo que ha provocado al mismo tiempo la reacción airada de Irán y otros países árabes y el éxito en las taquillas americanas. Lo que sí parece evidente, como a continuación trataremos de mostrar, son las diferencias realmente significativas entre el cómic y la adaptación a la gran pantalla que están destinadas a resaltar la visión idílica de los espartanos y la irracionalidad y maldad persas.

## 2. Los persas

### 2.1. Esclavos de un tirano

Ya en Heródoto los persas aparecen caracterizados como meras marionetas de trapo de Jerjes. Son súbditos, esclavos de su Rey, ciudadanos sin libertad, todo lo contrario que los pueblos griegos, completamente libres y sometidos únicamente a sus propias leyes<sup>7</sup>. En su novela gráfica, Frank Miller explota esta imagen de principio a fin y llama en continuas ocasiones a los persas «slaves of Xerxes». Sólo hay que recordar la casi en-

---

<sup>7</sup> Para una visión general sobre las evidentes diferencias entre la narración de Heródoto y las de Miller y Snyder, cf. Bellón Aguilera, *loc. cit.*, 2007.

fermiza obsesión de este por que todo el mundo se arrodille ante él y lo reconozca como su rey y su dios. Así se lo pide a Leónidas en la entrevista: «I can make you warlord of all Greece, carrying my battle standard to the heart of Europe. Your Athenian rivals will kneel at your feet if you but kneel at mine»<sup>8</sup>. Lo mismo sucede con Efiálfes, quien sí termina por post- trarse ante Jerjes<sup>9</sup>.

En la película de Snyder, también se insiste de la misma manera en este aspecto, incluso se aprovecha algún que otro episodio del cómic, donde no se hace referencia explícitamente a la sumisión de los persas, para incorporar elementos que la acentúen. Cuando Jerjes advierte a Leónidas sobre el destino que espera a sus mujeres, el espartano pronuncia las siguientes palabras: «You don't know our women. I might as well have marched them here, judging by what I have seen. You have many slaves, Xerxes... but few warriors. And it won't be long before they fear my spears more than your whips». Snyder ha utilizado prácticamente las mismas palabras en esta intervención de Leónidas que aparecían en el cómic, con un cambio casi inapreciable, ya que Miller escribió «you have many men, Xerxes...but few soldiers», y Snyder sustituye los términos *men* y *soldiers* por los de *slaves* y *warriors*, para, con el primero, potenciar la imagen de que el ejército persa está repleto de esclavos, y, con el segundo, para subrayar aún más la distancia en calidad que separa a uno y otro ejército<sup>10</sup>.

## 2.2. *El ejército persa: de seres humanos a monstruos*

Tanto en el cómic como en la película, las tropas persas aparecen siempre envueltas en un oscurantismo visual que resalta su insignificancia, impersonalidad y sometimiento a un jefe supremo: los diferentes cuerpos de tropas persas son representados como un rebaño de ovejas sumisas, sin orden ni concierto en sus ataques. Cada soldado tiene cubierto no sólo su cuerpo, sino también su cabeza, de donde asoma, en la mayor parte de veces, una sombra en lugar de un rostro. Por su parte, el ejército espartano está rodeado de una gran luminosidad, aunque con cierto colorido terroso que puede entenderse como un recurso para reforzar su carácter de héroes. Además, su disciplina y su organización en el combate

---

<sup>8</sup> Para ser más exhaustivos, preferimos mostrar las transcripciones en la lengua original del texto del cómic y del guión de la película.

<sup>9</sup> «I am kind. Cruel Leonidas demanded that you stand. I require only that you kneel».

<sup>10</sup> Además, siguiendo en esta entrevista, Snyder pone en boca de Leónidas varias frases más que no aparecen en el cómic, que ahondan en la lucha por la libertad contra la tiranía persa: «The world will know the free men stand against the tyrant. The few stand against many».

contrastan con el caos que reina en el bando persa. A ello hay que sumar su indumentaria, que, siendo muy escasa, pues sólo visten una capa roja y un taparrabos, aunque la misma para todos, refuerza la idea de individualidad de cada espartano frente al anonimato de los persas.

Ahora bien, el ejército persa va sufriendo una especie de mutación a medida que se va viendo incapaz de derrotar a los espartanos. Aunque ligeramente tratada en el cómic, es en la película donde dicha mutación aparece mucho más desarrollada: los soldados normales y corrientes del principio van dejando paso a un puñado de bestias salvajes y monstruos despiadados salidos de no se sabe dónde. Bien es verdad que, si no el principal, al menos uno de los mayores alicientes de la película, y de los propósitos de Snyder, reside en la descripción de escenas de batalla evitando caer en la monotonía, lo que favorece la inclusión de nuevos combates que no tienen lugar en el cómic, que en este aspecto no da por sí solo para tanto. Efectivamente, aprovechando tal coyuntura, el director crea una serie de combates sucesivos de los espartanos frente a diferentes contingentes persas cada vez más salvajes e irracionales. Esta continua elevación del tono de exageración que sufren los persas se traduce en una visión cada vez más repulsiva y negativa hacia ellos por parte del espectador. Veamos dicha evolución detenidamente:

En la primera escena de batalla de la secuencia, el contingente de tropas persas está formado, como en el cómic, por soldados rasos, corrientes, armados con lanza, espada y escudo, que no consiguen causar ni una sola baja entre los espartanos. Estos, gracias a la técnica de la falange hoplita, los aniquilan sin dificultad.

En la siguiente escena, es la caballería persa la que ataca. En el cómic, sin embargo, se trata de un contingente de soldados montados en camello. Igualmente, los espartanos se deshacen de ellos sin dificultad. Aquí termina el primer día de batalla con un fracaso rotundo del ejército persa, lo que lleva a Jerjes a intentar persuadir a Leónidas ofreciéndole ser señor de toda Grecia, pero este rehúsa la oferta. Esa misma noche continúa la lucha.

En la siguiente secuencia de lucha, como en el cómic, Jerjes envía a su guardia personal, los llamados «Immortals». Un traje negro cubre todo su cuerpo de arriba abajo y sobre su rostro una máscara plateada. La voz en *off* nos dice que llevaban sirviendo a la oscura voluntad del rey Persa durante 500 años, que tenían los ojos tan negros como la noche, unos dientes como fauces, carentes de alma. Tal descripción nada tiene que ver con la que aparece en el cómic: «wordless... their form faultless... moving in such perfect unison each collective step strikes the earth like a blow from the fire god's hammer... they march». Como puede observarse, el director apuesta por caracterizar este contingente persa como poco menos que lobos sedientos de sangre, desechando la visión de Miller, mucho más apro-

piada para el cuerpo de élite de un ejército. En definitiva, los Inmortales de Snyder son sólo un eslabón intermedio de la serie de bestias que el director pondrá a continuación en escena.

Esta imagen del Inmortal como un monstruo se muestra claramente en un instante durante la escena de batalla: Dilios propina un golpe con su escudo en el rostro de un Inmortal quitándole la máscara. Ante la mirada atónita del guerrero espartano, el rostro del Inmortal aparece tal y como se había descrito antes de comenzar el combate: ojos negros, dientes como fauces y carentes de alma. Además, cuando son heridos de muerte, lanzan una especie de aullidos más propios de bestias que de personas. Todo ello está ausente del cómic.

En la película, que no en el cómic, el combate contra los Inmortales se alarga bastante y no es tan claramente favorable a los espartanos como los anteriores. Y eso se debe principalmente a que los Inmortales desatan a un gigante que parece sacado de la trilogía de *El Señor de los Anillos*. Este gigante tiene un aspecto espeluznante: piel gris, unos dientes como cuchillos en un rostro dominado por la ira y una fuerza brutal, capaz de lanzar a varios metros a un hombre con un leve empujón. Con él se las tendrá que ver Leónidas en un duelo muy del gusto del público<sup>11</sup>. La irracionalidad de este ser monstruoso es tal que incluso mata a uno de los Inmortales para hacerse con una espada y poder enfrentarse así a los espartanos. Además, vemos estupefactos cómo soporta sin dolor que el rey espartano le atraviese los músculos de su brazo derecho con la espada o que siga vivo y coleando a pesar de haberle clavado de nuevo la espada a través de un ojo, por lo que la única manera de acabar con él será cortándole el cuello.

Al día siguiente, una nueva escena de batalla, sólo presente en la película. En primer lugar, aparece un contingente formado por hombres con apariencia de machos cabríos. Llevan sobre la cabeza unas máscaras con cuernos, lo que les da un aspecto grotesco. Tras ellos viene un terrible rinoceronte que, como en el caso del gigante, se lleva por delante a todos los persas que encuentra a su paso. Se dirige derecho a la falange espartana, pero el hijo del capitán, con un certero tiro de lanza, lo fulmina. Justo cuando aparece en escena el monumental rinoceronte, la voz en *off* hace hincapié en lo que es evidente: «Our eyes bear witness to the grotesque spectacle coughed forward from the darkest corner of Xerxes' Empire».

---

<sup>11</sup> Los duelos y las aristías son inexistentes en el cómic, porque Miller respeta la forma de luchar espartana en falange hoplita, lo que impide la lucha en solitario de cada hombre. No es nuestro propósito hacer una lista de los «errores históricos» que se les pueden achacar a ambas creaciones. Para ello, véase la siguiente página: <http://www.chasingthefrog.com/reelfaces/300spartans.php> [consultado el 25/01/ 2010].

A continuación, lo más sorprendente de todos esos seres grotescos que forman el ejército persa: una especie de magos cubiertos de cuerpo entero, sin que tampoco dejen ver sus rostros, lanzan bombas sin descanso a los espartanos, a quienes les basta con resguardarse tras su gran escudo para no resultar ni siquiera levemente heridos. La voz en *off* suelta unas palabras muy significativas: «When the muscle failed, they turned to the magic». Este minuto en que unos encapuchados que rehúyen el cuerpo a cuerpo lanzan bombas, algo impensable en el siglo V a. C., es uno de los detalles que más claramente podría percibir el espectador para identificar a los persas con los terroristas enemigos de los Estados Unidos.

En la siguiente escena, Jerjes monta en cólera por la inoperancia de los suyos y castiga a uno de sus generales con la muerte. Este momento sí que aparece en el cómic de Miller, pero hay una gran diferencia con la película: mientras que, en el cómic, el encargado de degollar al general es un hombre con un hacha, en la película, por el contrario, se trata de un orondo ser horripilante, sin brazos pero con unas gigantescas patas de cangrejo afiladas, que utiliza a la manera de una letal guillotina. En la película de Snyder, tras cada fracaso del rey, aparece un monstruo o ser cada vez más irracional y cruel.

Por último, encontramos a los elefantes, animales que sí había introducido Miller en una viñeta del cómic como último recurso del rey. Tras haber intercalado múltiples seres monstruosos, Snyder coloca ahora incomprensiblemente, al igual que aparece en el cómic, la escena de batalla con los elefantes y la voz en *off* repitiendo exactamente las palabras del narrador: «He (Xerxes) dispatches monsters from half the world away. They are stupid, clumsy beasts». Una afirmación que debería haber sido colocada unas cuantas escenas antes.

### ***2.3. La crueldad de los persas***

Directamente relacionado con el punto anterior, hay que destacar la creación, por parte de Snyder, de un episodio inexistente en el cómic. Se trata de una escena en la que los espartanos, tras días de marcha en dirección a las Termópilas, encuentran una aldea recientemente aniquilada por un grupo de exploración persa de unos veinte miembros. El aspecto de la aldea es desolador: casas derrumbadas, llamas por doquier y ni rastro de persona con vida. Leónidas mira al suelo y ve unas huellas que más parecen de oso que de personas. A continuación, aparece el único superviviente de la masacre, un chico moribundo que no puede sostenerse en pie y que cuenta a Leónidas lo ocurrido con una voz que apenas consigue ser un susurro: llegaron en medio de la oscuridad, arrasaron y robaron todo y mataron a todos excepto a él. Cuando termina de hablar, da la impresión de que el muchacho muere y alguien avisa de que ha encontrado a los al-



deanos. Están todos muertos, colgados y apilados en las ramas de un árbol. No hay duda. Han pasado por allí los Inmortales.

Es Daxos, el jefe de los arcadios, quien, atemorizado, cuenta lo que ha escuchado sobre estos soldados persas: «We are doomed. The child speaks of the Persian ghosts, known from the ancient times. They are the hunters of men's souls. They cannot be killed or defeated. Not this darkness. Not these Immortals». «Immortals... we're put them into the test». Esta imagen terrible de los Inmortales como seres crueles al tiempo que fantasmas sin piedad es la que el espectador tiene en su cabeza cuando luego vuelve a verlos antes de su lucha contra los espartanos. De ahí, la descripción que vimos antes.

#### **2.4. La cobardía de los persas**

En la Antigua Grecia, desde Homero, el uso del arco y las flechas es visto como un acto poco heroico que roza la cobardía. Es en la lucha cuerpo a cuerpo donde un verdadero guerrero es considerado como tal. Los persas, sin embargo, basan gran parte de su poderío precisamente en su maestría a la hora de lanzar saetas y destruir al enemigo sin necesidad de sufrir daños en un cuerpo a cuerpo. Para los griegos eso es, como hemos dicho, una muestra de cobardía. Así lo retratan Miller y Snyder en sus obras: tras vencer sin problemas al primer contingente de tropas persas, desde la distancia, los persas lanzan tan gran cantidad de flechas que el cielo oscurece, una anécdota recogida ya en Heródoto. Así lo cuenta Miller: «A distant horn calls. A thousand harpies screech. The sky goes dark. A thicket rises». Cubiertos con sus escudos, los espartanos no sufren ni un rasguño. Mientras esperan a que deje de llover, Leónidas clama: «Towards... come and get it». Pero para acto de cobardía el del contingente de tropas formados por magos, que, no es que rehúyan el cuerpo a cuerpo, sino que lanzan bombas contra los espartanos a mucha distancia.

Snyder también acentúa un poco más la poca valentía de los persas con la inclusión de un nuevo episodio que no está presente en el cómic. Los espartanos han conseguido de nuevo vencer casi sin problemas al enésimo contingente persa. Con el campo desierto de persas con vida, vemos al hijo del capitán y a otro compañero adelantados de la formación de la falange. De una espesa niebla surge un jinete persa portando un hacha, pero el joven no aprecia su llegada hasta que ya es demasiado tarde, lo que acaba con su cabeza rodando por el suelo ante la impotencia, por primera vez, de los espartanos. Este hecho, además de dotar el episodio, del que luego hablaremos de nuevo, de mayor patetismo, pone de manifiesto la falta de valentía de los persas, quienes sólo pueden acabar con los espartanos de esa manera tan ruin.

### 2.5. La androginia de Jerjes y su grotesca corte

Snyder transmite tal cual la imagen caricaturesca que ofrece Miller de Jerjes: una impresionante y exagerada altura, una lujosa vestimenta, *pier-cings* por toda la cara, uñas pintadas y largas, un andrógino que se cree un dios. En definitiva, algo más parecido a una *drag queen* que a un Rey de Persia. Es cierto que los persas eran famosos por su ostentación en su forma de vestir, pero su imagen en el cómic y la película es una exageración<sup>12</sup>, como todo lo que estamos viendo, para dar más valor, en este caso, a la austeridad, sobriedad y sencillez del rey Leónidas. También es verdad que todos los reyes de las diferentes monarquías orientales, como, por ejemplo, los faraones egipcios, eran considerados como dioses en la tierra, pero también hay que señalar a Alejandro Magno, quien, tras extender sus conquistas hasta la India, afirmó ser hijo de Zeus y descendiente de Heracles para coronarse igualmente como rey-dios, o a los emperadores romanos, como Augusto, quien añadió el título de *divus* («divino») a su nombre al proclamarse descendiente de Eneas, hijo de Venus.

Por si fuera poco, un cierto amaneramiento de Jerjes, unido a una voz distorsionada por ordenador<sup>13</sup>, conducen a una fácil lectura homosexual de su comportamiento, de forma tan exagerada que, durante la entrevista con Leónidas, es muy difícil evitar reírse. ¿Quieren Miller y, sobre todo, Snyder que nos preguntemos cuál es el modo por el que Jerjes ha conseguido, entonces, someter a sus súbditos?

En otra escena, cuando Efiates entra en la tienda de Jerjes para revelar el camino secreto tras las Termópilas por el que envolver fácilmente a los espartanos, el rey le asegura que tendrá cualquier cosa que pida. Efiates quiere todo: «I want it all. Land, wealth, women...». En el cómic, tan sólo aparecen dos siluetas de mujeres desnudas rodeando a Efiates, pero en la película, el director aprovecha la escena para mostrar a los seres más variopintos, grotescos y lujuriosos nunca vistos:

Mientras escuchamos una melodía con claras reminiscencias árabes, nos topamos, en primer lugar, con una especie de macho cabrío negro con largos cuernos, que toca un instrumento de cuerda: algo más parecido a un demonio o al diablo mismo que a otra cosa. En segundo lugar, alguien toca la flauta, otro el tambor, hombres cuyas cabezas no vemos. A continuación, en primer plano, dos mujeres semidesnudas fumando alguna sustancia extraña de una cachimba mientras al fondo otras bailan sensualmente. En el siguiente plano, otras dos mujeres que se apartan para

<sup>12</sup> Cf. el análisis de J. Alvar Ezquerro, *Jerjes ¿Una «drag queen»?», Clío*, 69 (2007) 14-18.

<sup>13</sup> Llama la atención el que la voz de Jerjes en el doblaje al español es más alta tónicamente, lo que fomenta su visión «homosexual».

dejar paso a la cámara y que esta enfoque a un ser venido del lejano oriente, travestido y con los brazos cortados. Acto seguido, un plano general de Efialtes, que se siente terriblemente atraído por esa atmósfera, quien dirige su mirada a dos mujeres lascivas que se están besando sin pudor y una de ellas tiene la mitad de su cara tan desfigurada como la suya. Durante la entrevista entre Efialtes y Jerjes, se suceden los planos en que el espectador ve bellas y libidinosas mujeres que excitan cada vez más al espartano.

A tenor de lo visto, el cortejo de Jerjes es un conglomerado de seres grotescos y mujeres lascivas, una especie de harén muy particular. De nuevo, el espectador puede fácilmente identificar, por medio de este harén, a los persas con los árabes<sup>14</sup>.

### 3. Espartanos

Ya hemos adelantado algo de cómo son representados los espartanos en claro contraste con los persas. En cuanto a la caracterización propiamente dicha, hay novedades y ausencias sustanciales en la adaptación que realiza Snyder del cómic, todas ellas destinadas a hacer de los espartanos unos hombres un poco más humanos, con más sentimientos, menos rígidamente disciplinados y con una relación más amable y cercana entre el rey y sus soldados. En definitiva, una caracterización que, sin dejar de ser más o menos fiel a la original, muestra a los espartanos con un comportamiento no tan distinto ni tan alejado de nuestra concepción actual.

#### 3.1. *Efialtes: repudio y traición*

Incluimos en este apartado a Efialtes, porque, al fin y al cabo, es espartano, y quiere sentirse como tal. Las diferencias en el tratamiento de este personaje en la película tienen como propósito demonizarlo aún más y, por consiguiente, aligerar la carga de culpa de los espartanos:

En realidad, Efialtes no era espartano, sino un tebano. Efectivamente, decidió traicionar a los griegos revelando el pasaje oculto para rodear las Termópilas a cambio de muchas riquezas. Sin embargo, tras el fracaso de la expedición persa en Platea, Jerjes se olvidó de sus promesas. Tanto en el cómic como en la película, Efialtes es hijo de familia espartana exiliada, que se vio obligada a huir nada más nacer él, ya que presentaba múltiples deformaciones en todo su cuerpo. Por principios eugenésicos, los niños que presentaban deformidades o deficiencias físicas o psíquicas eran lan-

---

<sup>14</sup> Este mismo argumento, sin embargo, es utilizado por Žižek, *loc. cit.*, para rechazar cualquier alusión al régimen fundamentalista iraní, tan contrario a los homosexuales y a todo lo relacionado con la libertad sexual.

zados desde un precipicio; sólo los niños sanos y fuertes tenían derecho a vivir, pues su fin era convertirse en soldados. No obstante, su padre lo entrenó como un espartano. Efiartes se presenta ante Leónidas con el armamento de un hoplita y le pide formar parte de su ejército. Sin embargo, el rey no lo acepta porque Efiartes no consigue subir lo suficiente el escudo, algo estrictamente necesario para defender al compañero de la izquierda en la falange. Este rechazo provocará que el despechado Efiartes cuente a Jerjes la ruta escondida en las Termópilas para rodear a los espartanos.

A grandes rasgos, este es el papel de Efiartes en la historia. Ahora bien, existen pequeñas, pero significativas, diferencias entre película y cómic en diversos momentos en los que aparece este personaje:

Como hemos dicho, Leónidas no lo acepta como miembro de su ejército. Sin embargo, el Leónidas de esta escena de la película muestra algo de compasión por él y le ofrece la posibilidad de quedarse con ellos colaborando en tareas de ayuda y atendiendo a los heridos. En el cómic, sin mostrar la menor emoción, simplemente le dice que no puede contar con él y, dándole la espalda, se marcha en señal de repudio. Además, a continuación, el propio Efiartes se deja caer por un precipicio, algo que sus padres deberían haber hecho cuando nació. El lector del cómic piensa que ha muerto: «Poor soul. May he rest in peace». En cambio, en la película, Efiartes no se intenta suicidar, sino que en seguida maldice a Leónidas y a los espartanos clamando venganza. En el cómic, Efiartes aparece más tarde tendido entre las rocas, sangrando abundantemente, pero aún vivo. Ha sobrevivido a la caída. Es en ese momento cuando maldice a los dioses, a sus padres y, especialmente, a los espartanos: «Spartans! The boldest of men! The finest warriors in all the world! Damn you! Damn you all!».

Como vemos hasta ahora, el Efiartes de la película es más cruel y provoca menos compasión en el público que el del cómic. De esa manera, se consigue que los espartanos no parezcan tan despiadados. También se verá en el siguiente episodio.

Tras haber recibido la promesa de Jerjes, Efiartes conduce a los Inmortales al camino que rodea las Termópilas. Este camino se encuentra vigilado por un contingente de tespios. En el cómic, Efiartes asegura a los Inmortales que no es necesario masacrar a los tespios, porque saldrán huyendo en cuanto vean sus lanzas<sup>15</sup>. Esta muestra de compasión de Efiartes, al que los Inmortales no hacen el más mínimo caso, se pasa por alto en la película.

---

<sup>15</sup> «Down there... that bunch won't give you trouble. They're not Spartans. Just a few straggling Thespians. Show them your spears and they'll scatter like the Phocians did. There's no need to kill them».

### 3.2. *Los métodos disciplinarios del ejército espartano*

Como bien retrata Miller en la novela gráfica, los espartanos son sometidos a una dura disciplina desde su nacimiento. En aras, como hemos dicho, de un sistema de eugenesia, deben pasar un examen físico al nacer para poder seguir viviendo: el bebé que no nazca completamente sano y fuerte no tiene cabida en la tribu. Ya a los siete años comenzaban un duro entrenamiento y, como vemos en el cómic y la película, debían ser capaces de sobrevivir fuera de la ciudad cazando y defendiéndose de las fieras. Hasta aquí, cómic y película coinciden completamente. Sin embargo, Miller deja claro desde el principio del cómic que la dura disciplina de un soldado espartano no desaparece cuando entra a formar parte del ejército, sino que sigue su curso natural.

Las primeras viñetas del cómic muestran la marcha desde Esparta a las Termópilas en absoluto silencio. En un momento, un joven soldado, Stelios, se marea y cae al suelo a causa del agobiante calor. Así lo narra Miller: «Three days out. Merciless heat. Throats go dry. Young Stelios gets dizzy. Unpardonable». Acto seguido, el capitán lo llama payaso y Estelios asegura estar preparado para recibir el castigo: «Yes, Sir. I'm ready for my punishment, sir». Nada más pronunciar tales palabras, el capitán le propina una soberana paliza que nadie sabe si terminará antes o después de que muera el chico: «We wonder if Stelios will die. Only one among us can stop this. Only he». Ante el peligro que corre la vida del joven soldado, Leónidas, sin cambiar un ápice el rictus serio de su cara, grita al capitán que ya es suficiente, pero este no lo oye. Leónidas no repite la orden y directamente asesta un puñetazo en la cabeza del capitán que lo deja inconsciente.

Cuando parecía que el castigo había terminado, Leónidas, sin sentir la más mínima compasión hacia el muchacho, que acaba de ser vapuleado, le manda incorporarse y llevar en hombros a su capitán y, no lo olvidemos, también el escudo y las armas de este<sup>16</sup>.

Por si fuera poco, Leónidas da la siguiente orden acto seguido: «No food till journey's end. For any of us». En estas viñetas no sólo se muestra la excesiva severidad de la disciplina que reina en el ejército espartano, sino también la sumisión y vejación a las que son sometidos los soldados por parte de sus superiores, nada que envidiar a las que Jerjes ejerce sobre sus tropas. Curiosamente, Snyder considera contraproducente trasladar esta terrible escena a la película y la pasa por alto.

---

<sup>16</sup> L: You there... «Stumblios»... On your feet. S: Yes, my Lord. L: Your captain sleeps. You will carry him on your back. S: Yes, my Lord.

Más adelante, al comienzo del capítulo tercero, tras contar las fases por las que debe pasar un espartano hasta convertirse en guerrero, una gran viñeta muestra el duro entrenamiento al que se somete a los soldados: cada soldado debe hacer flexiones con un solo brazo mientras su capitán se sube a su espalda puesto en pie. Este debe aceptar sin rechistar el hiriente sarcasmo de su superior:

Capitán 1: Are you getting tired, Spartan?

Soldado 1: No, Sir.

Capitán 2: Does this hurt, Spartan?

Soldado 2: No, Sir.

Capitán 3: Do you want to stop now, Spartan?

Soldado 3: No, Sir.

Capitán 4: Are you liking this, Spartan?

Soldado 4: I'm loving it, Sir.

Capitán 5: Is there anything you'd rather be doing right now, Spartan?

Soldado 5: Nothing, Sir.

Tampoco estas viñetas son trasladadas a la película, ni siquiera se sugieren. Snyder sabe que la introducción de esos comportamientos del bando espartano puede llegar a herir la sensibilidad de muchos marines o soldados que sirven o han servido en el ejército y han podido ser víctimas de tratos vejatorios por parte de sus superiores.

Una última muestra en el cómic de la dura sumisión a su rey que sufren los soldados espartanos se halla en el último capítulo. Tras ser informado de que los persas los rodean, Leónidas lanza una arenga a los suyos para la última batalla. Stelios, el soldado que antes había recibido la paliza, exclama entusiasmado: «We're with you, Sir. To the death». La respuesta de Leónidas es la de un auténtico tirano, una contestación que sin duda podría estar en labios de Jerjes: «I didn't ask. Leave democracy to the Athenians, boy». Resignado y con la cabeza mirando al suelo, el joven asiente mansamente: «Yes, my lord». Este detalle tampoco aparece en la película y veremos detenidamente más adelante que la razón última de su ausencia es encumbrar a los espartanos como únicos defensores de la libertad frente a la esclavitud que representan los persas.

En cambio, se añaden otros comentarios en la película a través de los cuales se puede observar una relación entre el rey y su guardia personal

más cercana, más amable, menos fría. Durante la entrevista mantenida con Jerjes, Snyder introduce un pequeño intercambio de frases que no están en el cómic: Jerjes dice a Leónidas que imagine qué es lo que espera a Esparta si, incluso cuando consigue una victoria, mata a sus propios hombres. La respuesta de Leónidas muestra la distancia que separa la forma de actuar de uno y otro jefe para con los suyos: «I will die for anyone of mine».

En la batalla final, tras estar moribundos tendidos en el campo de batalla, Stelios, uno de los más valerosos espartanos, alarga la mano para tocar la de Leónidas. Este, también moribundo, la coge. Con lágrimas en los ojos, dice a su rey: «It's an honor to die at your side». A lo que responde Leónidas: «It's an honor to have lived at yours». Como vemos, además de dar mayor patetismo a la escena, la actitud de Leónidas denota una relación más cercana con sus soldados, no la relación fría, distante y casi déspota que existe en el cómic. Esto servirá como introducción del siguiente punto.

### ***3.3. Los espartanos también tienen sentimientos***

Uno de los fines que persigue Snyder es retratar a unos espartanos no tan severos y fríos como los que aparecen en el cómic de Miller. Los espartanos de la película dejan de vez en cuando que salga su lado humano y no esconden de forma tan exagerada sus sentimientos. En definitiva, dentro de las muestras de sacrificio por su patria y su exagerada austeridad, son más de este mundo que los del cómic. Sólo hay que mencionar que muchas veces el rey Leónidas aparece sonriendo en la película, pero ninguna en el cómic. Además, Snyder crea algunas escenas para el filme con este fin.

Así, antes de salir en campaña, el capitán pasa revista a los trescientos que acompañarán al rey. Entre ellos se encuentra el hijo del capitán, un jovencísimo guerrero. Este ha sido elegido por su padre por encima de otros con más edad y experiencia. Leónidas agradece de corazón el gesto con las siguientes palabras: «you're a good friend, but better captain... there's none». Esta actitud de Leónidas dando gracias a un subordinado suyo por llevar a su hijo a la guerra sería algo totalmente impensable en el personaje creado por Miller.

En el cómic, sin embargo, nos enteramos mucho más delante de que el capitán llevó a su hijo a las Termópilas. Durante la última batalla victoriosa de los espartanos, el capitán, ante la muerte de su hijo, se enfureció tanto que salió de la formación y mató en un visto y no visto a tres persas. Así lo cuenta el narrador: «The day wears on. We lose few. But each Spartan felled is dear friend... or dearest blood. Hearing the death rattle of his own

young son, the captain breaks rank. He goes wild. Blood drunk. It takes three men to restrain him. The day is ours. No songs are sung».

En la película, se crea primero el estrecho vínculo entre padre e hijo: como acabamos de ver, el capitán revela al rey Leónidas que se lleva a su joven hijo a defender las Termópilas. Vemos el rostro imberbe del muchacho siempre mostrando una gran complicidad con su padre. Por ejemplo, cuando se dispone a cargar contra el segundo contingente persa y los espartanos esperan en formación, el joven dirige su mirada un tanto temerosa a su padre. Este lo tranquiliza diciendo: «Easy, son». Después, a medida que se suceden las batallas, el joven va adquiriendo mayor protagonismo y su arrojo nada tiene que envidiar al del resto de sus compañeros ni al de su padre. Poco a poco, el público siente una gran admiración tanto por el padre como por el hijo: dos generaciones luchando por una misma y hermosa causa. Es en ese clímax cuando se llega al episodio de la muerte del hijo, no siendo vencido, como vimos arriba, en el cuerpo a cuerpo ni el fragor mismo de la batalla, sino por el acto cobarde de un persa que le cortó el cuello por la espalda. La escena rebosa de un gran patetismo, porque el padre es testigo, desgraciadamente privilegiado, de la muerte del hijo a tal distancia que no puede hacer nada por impedirlo: Leónidas da la orden de reagruparse, el capitán llama a su hijo y le lanza una mirada de complicidad mientras asoma en su rostro, tapado con el casco, una gran sonrisa de satisfacción y felicidad. El joven responde con otra gran sonrisa, pero en ese momento un persa a caballo portando un hacha aparece de la nada. El padre avisa a su hijo, pero cuando este se gira, ya es demasiado tarde y, acto seguido, su cabeza abandona sus hombros.

De este modo, como ya hemos comentado arriba, la cobardía de los persas se pone una vez más de manifiesto, pero al mismo tiempo se consigue que el público sienta mayor compasión hacia los espartanos. Esta compasión se potencia con las lágrimas que el capitán derrama, de rodillas, ante el cuerpo sin vida de su hijo y con los aterradores gritos de dolor. Al capitán deben llevárselo entre tres soldados y se nos dice que hubo que esperar tres días hasta que volvió en sí de su pasajera locura. Efectivamente, los espartanos, como vemos en este episodio tan diferente al cómic, también pueden llegar a mostrar sus sentimientos y a llorar ante la pérdida de un ser querido.

En este sentido, también el rey Leónidas, como hemos visto anteriormente, expresa sus sentimientos. Veamos otra muestra muy significativa relacionada con la muerte del hijo del capitán: tras la arenga final de Leónidas, aparece el capitán con los ojos llorosos y aquel lo llama amigo. El capitán comienza a hablar: «I have lived my entire life without regrets till now... It's not that my son gave up his life for his country, it just that I've never told him that I loved him the most, that he stood by me with honor



that he was all that was best in me». La intervención de Leónidas lamentando profundamente su dolor sería impensable en el cómic: «My heart is broken for your loss».

El rey Leónidas también tiene un hijo en la película, pero no en el cómic. Cuando llega la embajada persa a Esparta, Leónidas se encuentra en el atrio de su casa dando consejos a su hijo sobre cómo luchar. Nada tiene que ver esta lección, mezclada con un poco de pelea, con el duro entrenamiento al que era sometido Leónidas por su padre. Así se lo hace saber a su hijo: «My father tortured me...». Pero el rey no hace lo mismo que había hecho su padre con él, sino que sigue aconsejando a su hijo sin el menor rastro de severidad mientras le acaricia la cabeza: «And the end: the spartan true strength is the next warrior in the army... First, you fight with your head... Don't forget this lesson: respect and honor». Esta actitud tan tierna de Leónidas con su hijo no tiene cabida en el cómic. Hay que ser insensibles. La ternura sería un síntoma, una muestra de debilidad para los espartanos que retrata Miller.

Más adelante, cuando Leónidas se dispone a partir con los trescientos hacia una muerte segura, este se despide de su mujer, Gorgo, y de su hijo. Aquella le entrega el escudo y este, el casco. No hay abrazos, ni palabras, pero Leónidas apenas puede contener las lágrimas. En el último momento, su esposa se acerca a él, ella le coloca en el cuello un collar como recuerdo y le dice que vuelva con el escudo o sobre él mientras se miran con los ojos llorosos. Este episodio es prácticamente idéntico en el cómic, pero aquí se añade emoción con la presencia del hijo y el recuerdo en forma de collar de su esposa. Por si fuera poco, momentos antes de la batalla final, cuando Leónidas se arrodilla fingiendo someterse a Jerjes, se imagina acariciando a su esposa en un hermoso y dorado campo de trigo<sup>17</sup>. Además, un poco más adelante, una vez que los trescientos han sido aniquilados, vemos cómo, en ese mismo campo de trigo, Dilios devuelve a la mujer de Leónidas el collar que le había entregado al partir hacia las Termópilas.

### 3.4. *Los espartanos en Esparta*

En cuanto a la creación, por parte de Snyder, de una trama paralela en Esparta a lo que ocurre en las Termópilas, responde, según creemos, a varios objetivos: en primer lugar, intentar conseguir el ritmo adecuado para la película, que no es el mismo que el de un cómic. Y es que es casi imposible conseguir que la defensa de las Termópilas no se haga prolija; por muy dividida que esté en diferentes avanzadillas, es siempre lo mismo,

---

<sup>17</sup> Escena que nos recuerda mucho a una de *Gladiator*, en la que Máximo, antes de morir, piensa en que va a reunirse con su mujer y su hijo.

corregido y aumentado cada vez más. En segundo lugar, remarcar la consideración tan alta que tenía la mujer en Esparta, gozando casi de los mismos derechos que los varones, en clara contraposición a la mujer en otros lugares del mundo y, evidentemente, en Persia. En tercer lugar, y lo que nos interesa resaltar ahora, crear un vínculo muy fuerte entre Esparta y los Trescientos.

Los espartanos están luchando por algo. Ese vínculo viene simbolizado precisamente por el amor que Leónidas siente por su esposa Gorgo y por las dificultades que pasan ambos debido a la traición de un compatriota. En una entrevista, Miller habla de su oposición primera a que la mujer de Leónidas tuviera tanta importancia en la historia y las razones que aducía Snyder<sup>18</sup>:

At first I very much disagreed with it. My main comment was, *'This is a boys' movie. Let it be that.* The story itself, in historical terms, really didn't involve her all that much, from most accounts. But Zack had his reasons. He wanted to show that King Leonidas was fighting for something, by giving him a romantic aspect and by lingering in Sparta a little bit.

Al fin y al cabo, lo que quiere Snyder es crear una película muy del gusto de Hollywood, con una historia de amor y con un héroe más humano, lleno de sentimientos, que siempre tiene presente en su mente a su esposa y a su hijo. Un héroe perfecto, con unas características más próximas al gusto del espectador actual. De ahí que Snyder utilice incluso el recurso de la épica del ralenti para la escena de sexo entre Leónidas y Gorgo la noche antes de la partida hacia las Termópilas. Además, cuando Terón amenaza a Gorgo, aquel se muestra convencido de que Leónidas lucha por su patria y por su amor.

También desaparecen de la película algunas muestras de altanería y mala educación de los espartanos presentes en el cómic, que prácticamente igualan a las de los persas. Por ejemplo, cuando el embajador persa, llegado a Esparta, ordena, en lugar de pedir, a dos muchachos que lo lleven hasta Leónidas, uno de ellos le ofrece, con mucha ironía, la posibilidad de tomar un baño debido al mal olor que desprende<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> En *Entertainment weekly, Miller's Tales*, <http://www.ew.com/ew/article/0,,20014175,00.html> [consultado el 28/01/2010].

<sup>19</sup> «And he (Leonidas) has got an acute sense of smell, Persian. Could we offer you a bath? I'm sure our women have a perfume you'll find agreeable».

En la película, el embajador persa se para, efectivamente, delante de los dos chicos y saca de un saco las calaveras de distintos reyes que no han querido aliarse a Jerjes. No hay diálogo entre el persa y los jóvenes. Más tarde, veremos al persa llegando hasta Leónidas. Una vez más se consigue que los persas parezcan aun más crueles y mal educados y los espartanos, todo lo contrario. Y esto ocurre especialmente en este episodio, porque no hay que olvidar que los espartanos matarán al emisario, algo totalmente prohibido en aquella época: un mensajero era sagrado y su asesinato suponía un atentado contra la diplomacia y las leyes divinas. Snyder, una vez más, intenta justificar el acto impío que van a cometer los espartanos poniendo en boca de Leónidas las siguientes palabras:

Earth and water. You'll find plenty of both down there. You bring the crowns and heads of conquered kings to my citysteps. You insult my queen. You threaten my people with slaving and death. I've chosen my words carefully, Persian. Perhaps you should have done the same.

### ***3.5. Espartanos: defensores y abanderados de la libertad frente a la invasión persa***

Ya hemos comentado más arriba que los griegos ven a los persas como una amenaza a su libertad. Efectivamente, esta fue la razón por la que los griegos se unieron para hacer frente al invasor. Leónidas y sus trescientos espartanos frenaron a los persas durante el tiempo necesario para que se olvidaran las rencillas entre los pueblos griegos y se consiguiera esa unión. Snyder pretende dejar como héroes indiscutibles a los espartanos en la defensa contra el invasor. Sólo existen los espartanos y no puede haber nada alrededor que distraiga la atención del espectador a la hora de encumbrar a estos como modelos de la defensa de la libertad. En el cómic, vemos una y otra vez muestras de la poca simpatía que sienten los espartanos por los atenienses, el pueblo que creó la democracia. Casi todas ellas desaparecerán de la película.

Tanto en el cómic como en la película, durante la conversación que mantienen Leónidas y el embajador persa enviado a Esparta, los atenienses aparecen retratados casi como pederastas. No hay duda de que no se llevan bien entre ellos. Dice Leónidas que si incluso los pederastas atenienses han rechazado someterse a los persas, ellos no van a ser menos<sup>20</sup>.

Sin embargo, los atenienses ya no volverán a ser mencionados en ningún momento de la película, sólo precisamente cuando, al igual que en

---

<sup>20</sup> «Rumor has it the Athenians have already turned you down. And if those boylovers found that kind of nerve... After all, we Spartans have our reputation to consider».

el cómic, Jerjes ofrece a Leónidas la posibilidad de dominar a sus rivales atenienses y este hace oídos sordos. En el cómic, los espartanos arremeten insistentemente contra los atenienses. Veamos unos cuantos ejemplos.

Durante la noche anterior al comienzo de la lucha contra los persas, Leónidas se lamenta de poder haberse llevado consigo sólo a trescientos y no a todo el ejército por culpa de los corruptos sacerdotes. Los compara con los atenienses: «Thwarted... by a foe who squats among the summer clouds, as round and fat as some gluttonous Athenian».

En una de sus historias, Dilios cuenta que los diversos pueblos griegos estaban reunidos en asamblea durante unas Olimpiadas. Un hombre viejo dolorido suplicó a los atenienses que le dejaran un sitio para sentarse y descansar, pero los atenienses lo ignoraron. Pero también lo ignoraron los demás, salvo los espartanos, quienes, respetando la venerabilidad que merece un anciano, se levantaron todos a la vez para dejarle sitio<sup>21</sup>.

Más tarde, Dilios cuenta otra historia. Se trata de la batalla de Maratón, acaecida unos años antes, en la que los atenienses, junto con otros aliados, vencieron brillantemente a los persas comandados por Darío, padre de Jerjes, logrando, de ese modo, que los persas desistieran de sus propósitos imperiales. En lugar de alabar a los atenienses, Dilios hace ver a sus compañeros que, a pesar de que los espartanos no participaron en aquella batalla y aquel ejército griego estaba compuesto principalmente de atenienses, el pueblo más pusilánime de entre los griegos, fueron los persas severamente derrotados. Con esos precedentes, ellos, los más valientes de todos los griegos, no pueden fallar. Los calificativos despectivos sobre los atenienses se suceden en la intervención de Dilios:

Our mightiest ally, the harsh, proud terrain of Greece herself... Armored men. Athenians. With their leather skirts and lovingly sculpted breastplates. What a pretty pack they must have been! Athenians. Amateurs. Foppish, frilly citizen soldiers.

Pero la muestra más importante de aversión hacia los atenienses y, sobre todo, hacia su sistema democrático ya la hemos mencionado anteriormente. Tras la arenga de Leónidas a una muerte segura por la defensa de sus valores, Stelios exclama entusiasmado: «We're with you, Sir. To the death». El rey, ejerciendo como tal, da a entender al muchacho que no tiene ninguna elección. Él manda, ordena que luchen y un simple soldado no

---

<sup>21</sup> «At last, the old man staggered to the Spartan delegation... and before he could croak out a single word... every Spartan rose as one... and stepped aside».

tiene derecho a dar su opinión como si estuviera en Atenas: «I didn't ask. Leave democracy to the Athenians, boy». Este tipo de comentarios del rey sería impensable en la película. Y es que Snyder, puesto que tiene la intención de ofrecer una imagen de los espartanos cercana al idealismo, no puede poner en boca de ellos este tipo de opiniones. El público de nuestros tiempos no entendería ni vería con tan buenos ojos a los espartanos que fueran encumbrados como protectores de la libertad de toda Grecia frente a la tiranía persa, y luego Leónidas no hiciera uso de ella con los suyos.

Junto al silencio sobre el desprecio que sienten los espartanos hacia los atenienses, Snyder añade algunas referencias a la defensa de la libertad que no se hallan en el cómic, precisamente para seguir potenciando esa imagen idílica de los espartanos como estandartes de esa libertad. Veamos algunos ejemplos:

Leónidas cuenta a su mujer que no sabe qué hacer cuando el oráculo ha hablado en contra suya. No puede saltarse la ley, pero es evidente que la esclavitud y el cautiverio acechan a los espartanos si se quedan con los brazos cruzados. Gorgo lanza la siguiente pregunta retórica: «What should a free man do?»

En la siguiente escena, mientras Leónidas pasa revista a los trescientos, un soldado grita: «We are with you, Sire. For Sparta, for freedom, to the death».

Estas palabras son muy parecidas a las que aparecen en el cómic, y que hemos comentado, cuando, tras la arenga de Leónidas, un soldado grita que estarán con él hasta la muerte, a lo que responde el rey de forma déspota, dejándole claro que no se lo ha pedido y que no tiene otra elección. Snyder coloca la escena en la revista de tropas antes de partir hacia la guerra, añade la referencia a la libertad a las palabras del soldado, quita la respuesta autoritaria de Leónidas y dibuja una sonrisa en el rostro de este en señal de agradecimiento. No hay duda de que, gracias a este recurso, se potencia la imagen positiva de los espartanos como estandartes de la libertad, al mismo tiempo que el personaje de Leónidas se desprende del fastidioso perfil totalitario que muestra con sus soldados.

Un ejemplo muy significativo donde se potencia la idea de la lucha por la libertad de los espartanos lo encontramos en la arenga que lanza Leónidas a sus hombres antes de la batalla final: en el cómic, el rey hace hincapié en que una nueva era ha comenzado: «A new age is begun. A new age of great deeds. An age of reason. An age of Justice. An age of law». En cambio, la arenga de la película es mucho más corta y, lo que es más llamativo, también se hace referencia al comienzo de una nueva era, pero esa nueva es únicamente de libertad, término que no aparece en el cómic: «A

new age has begun. *An age of freedom*. And all will know that three hundred Spartans gave their last breath to defend it».

### 3.6. *La mujer espartana: símbolo de igualdad social entre hombres y mujeres*

Mientras que en Atenas la mujer estaba subyugada al marido, en Esparta era libre, podía poseer propiedades, elegir esposo, participar en las decisiones de la ciudad e incluso entrenarse militarmente. Ciertamente, la diferencia de derechos entre hombres y mujeres apenas existía en Esparta durante aquella época. Nada parecido ocurría entre los griegos ni en otros lugares del mundo como en Persia. Esto es aprovechado por Snyder para resaltar las diferencias existentes con respecto al trato de la mujer en las culturas occidental y oriental.

La reina espartana había tenido una presencia anecdótica en el cómic, pero en la película adquiere un papel protagonista. Deberá realizar las tareas propias de un rey ante la ausencia de su marido y enfrentarse a una situación complicada de corrupción política. Gorgo simboliza la capacidad de actuación de la mujer en la sociedad, su libertad, su igualdad en derechos y deberes con respecto al hombre. El mensaje es bien claro: si los persas vencen, la mujer occidental quedará relegada a un segundo plano.

Veamos cómo Gorgo se reivindica en este papel durante la embajada persa a Esparta para pedir tierra y agua en señal de sumisión a Jerjes: Leónidas se extraña de que el emisario venga de Persia sólo en busca de tierra y agua. Durante la conversación entre los dos hombres, la mujer, que se encuentra al lado de Leónidas, los interrumpe y se dirige de forma brusca al persa: «Don't be coy or stupid, Persian. You can afford neither in Sparta». El persa se queda estupefacto ante la descarada reacción de una mujer y replica duramente: «What makes this woman think she can speak among men». Pero Gorgo no se arredra y vuelve a la carga: «Because only Spartan women give birth to real men». La reina espartana ya ha dejado claro que su opinión cuenta como la de un hombre. Ahora vamos a ver cómo influye también determinadamente en las decisiones de su marido.

La conversación entre Leónidas y el emisario persa continúa. El rey espartano se niega a darle la ofrenda de tierra y agua y el emisario persa le asegura que elija bien sus próximas palabras porque pueden ser sus últimas como rey. Leónidas, al contrario que en el cómic, lo hace. Primero dirige su mirada a las mujeres, luego, a los niños, y, por último, a su mujer. Como vimos más arriba, saca después la espada y se justifica por lo que va a hacer (tirar al pozo al emisario persa): el persa ha amenazado a su pueblo con la muerte y la esclavitud y ha insultado a su reina. Cuando el persa clama que asesinar a un embajador es una blasfemia y una locura,

Leónidas mira de nuevo a su esposa. Esta asiente con la cabeza en señal de aprobación y el rey empuja al persa al abismo. Efectivamente, la reina goza de una gran capacidad de decisión y lo demuestra en este momento tan importante para el devenir de Esparta.

Durante la misma noche en que había ido a consultar el oráculo, Leónidas cuenta a su esposa las preocupaciones que no lo dejan dormir. Esta asegura que la única mujer que puede influir en él es ella. Efectivamente, Leónidas se llevará a su guardia personal hasta las Termópilas para hacer frente a los persas.

### 3.7. *La cobardía y la retirada de los aliados*

Tras enterarse Leónidas de que un traidor había mostrado a Jerjes un paso oculto para rodear al contingente espartano, ofreció a quien no quisiera morir la posibilidad de retirarse. Sólo su guardia de 300 hombres y unos mil griegos, de los siete mil iniciales, permanecieron fieles a su lado hasta el fin. La realidad es distinta tanto en el cómic como en la película, ya que los aliados de los espartanos huyen inmediatamente despavoridos por miedo a morir. Los arcadios, el pueblo que más soldados aportaba a la expedición, aparecen retratados como *amateurs* y cobardes, sobre todo cuando Daxos decide huir a Grecia ante la terrible noticia de que Efiartes había revelado la ruta por la que rodear las Termópilas. Leónidas, en cambio, decide luchar hasta el final sin huir ni rendirse:

D: Glory?! Have you gone mad? There's no glory to be had now! Only retreat...or surrender...or death!

L: That's an easy choice for us, Arcadian! Spartans never retreat! Spartans never surrender! Go! Spread the word...

No obstante, en algunos episodios de la película, se aprovecha para ofrecer algunas muestras más de la cobardía de estos, lo que redundaría en una mayor valentía de los espartanos.

Cuando contemplan la matanza que han provocado los Inmortales en una aldea, es el jefe de los arcadios el que se muestra totalmente aterrado<sup>22</sup>. El capitán de los espartanos le ordena callar a mitad de la intervención, pero este sigue hablando.

---

<sup>22</sup> «We are doomed. The child speaks of the Persian ghosts, known from the ancient times. They are the hunters of men's souls. They cannot be killed or defeated. Not this darkness. Not these Immortals».

En otra escena, después de que han visto cómo multitud de barcos persas han naufragado a causa de una tormenta, dos espartanos y el jefe de los arcadios se asoman a un acantilado y contemplan la inmensa flota espartana que aún sobrevive. El arcadio no se explica cómo puede ser eso si ha visto cómo se estrellaban montones de barcos contra las rocas. Uno de los espartanos, Stelios, le dice que lo que anteriormente había visto era únicamente una minúscula parte de la flota persa. De nuevo, Daxos, aterrado, pronuncia las siguientes palabras: «How can there be a victory here?». El espartano se ríe y el arcadio, estupefacto, le pregunta por qué. La respuesta es la de un héroe espartano: «Arcadian, I fought countless times and I never met an adversary who could offer me what we Spartans call a beautiful death...». Daxos mira atónito a Stelios, cuya actitud casi le provoca más miedo que el ejército persa.

Estas muestras de cobardía de los aliados espartanos y su retirada final quizá podrían conducir al espectador a establecer un paralelo con lo que sucede en la Guerra de Irak<sup>23</sup>: han permanecido fieles hasta que las cosas han ido bien, pero cuando se complican, lo más fácil es huir y dejar a los estadounidenses solos. Curiosamente, en la película, que no en el cómic, Daxos, líder de los arcadios, antes de huir a caballo, dice a Leónidas que se lleva a todo su ejército con él: «My men will leave with me».

### ***3.8. La asamblea de Esparta: la intervención de Gorgo y la traición de Terón***

Como ya hemos dicho, Snyder crea una trama paralela en Esparta que no está en el cómic. La reina Gorgo ha conseguido una audiencia para hablar ante la asamblea de Esparta e intentar, de ese modo, persuadir a sus miembros de que voten a favor del envío de más tropas a las Termópilas con el fin de ayudar a los trescientos comandados por el rey Leónidas. Su discurso tiene como principal argumento que deben enviar más tropas porque en juego está la defensa de la libertad y la justicia y, sobre todo, la esperanza<sup>24</sup>. Las razones que aduce Gorgo para el envío de tropas suenan

---

<sup>23</sup> Para los paralelos que se pueden trazar con la realidad del momento en que se estrena la película, hay varios trabajos que procedían, especialmente, de sectores muy críticos con la actuación en Oriente del gobierno de Bush. Cf., por ejemplo, Meler, «El cine encuentra su lugar en la lógica del Imperio», 2007: <http://www.rebellion.org/noticia.php?id=49571> [consultado el 02/02/2010].

<sup>24</sup> «I stand before you not only as your queen. I come to you as a mother. I come to you as a wife. I come to you as a Spartan woman. I come to you with great humility. I'm not here to represent Leonidas. His actions speak louder than my words ever could. I'm here for all those voices which can not be heard: mothers, daughters, fathers, sons. Three hundred families that plead for our rights and for the very principles this room was built upon.



bastante a las de Bush para pedir el aumento de soldados en Irak y para combatir el terrorismo: «Send the army for the preservation of liberty, send it for justice, send it for law and order, but most importantly: send our army for hope. Hope that the keen of his men has not been wasted for the pages of history». El mensaje parece claro para el espectador americano: ya que son muchos los que han dado su vida por la libertad, ahora no podemos rendirnos. De lo contrario, su esfuerzo no habría valido para nada y quedaría en el olvido.

En el lado opuesto está Terón, un consejero que maneja la asamblea a su antojo. No es un personaje con demasiados matices, ya que cumple al dedillo los rasgos más comunes de la previsible manzana podrida del cesto entre los heroicos espartanos. Desde el principio queda claro que es un traidor. Tras la gran intervención de la reina, este la acusa de adulterio, calificándola prácticamente de prostituta. El carácter de Gorgo no puede admitir tal injuria y, quitándole la espada a un guardia, la clava en el vientre de Terón. Al caer, se desparraman por el suelo monedas persas, lo que delata la traición de este.

Esta escena de la asamblea es como si sobrara en el argumento de la película. No conduce a ningún sitio: al final, el malo muere y se descubre su traición, pero nada cambia el final. Los trescientos morirán en las Termópilas. Los espartanos no mandarían a su ejército a ayudar al rey Leónidas. ¿Y si Snyder pretendiera que el espectador establezca una clara similitud con la realidad? Los que se oponen en las cámaras del Parlamento y el Senado al envío de tropas favorecen al enemigo.

#### 4. Conclusiones

Hace cuatro años, la propuesta de *300* de glorificar el militarismo como el método más conveniente de defender y lograr la paz, resumido en aquel proverbio de los romanos, el pueblo más imperialista de la Antigüedad (*si vis pacem, para bellum*), queda expuesto desde el primer momento a las críticas. Y más cuando el público puede trasladar fácilmente el argumento de la película a lo que está sucediendo en el siglo XXI y cuando el mensaje ideológico que se propugna estaba en ese momento y está actualmente en la palestra.

---

We are at war, gentlemen. We must send the entire Spartan army to aid our king in the preservation of not just ourselves, but of our children. Send the army for the preservation of liberty, send it for justice, send it for law and order, send it for reason. That their courage bounds us together. That we are made stronger by their actions and that your choices today reflect their bravery».

Cada vez que se le ha preguntado por la cuestión, Snyder ha negado que su película fuera un panfleto político contra Irán y el terrorismo radical islámico. Otorgándole, por supuesto, el beneficio de la duda, lo cierto es que al espectador le resulta fácil, en ocasiones, leer en clave política y militar del momento un episodio de la Antigüedad de la forma que se cuenta en la película.

Lo que parece claro, como hemos ido viendo en el análisis comparativo entre novela gráfica y película, es que Miller muestra a unos espartanos más fieles a sus ideas políticas, carácter e idiosincrasia, mientras que Snyder lleva al extremo el maniqueísmo reinante en el cómic: los buenos son buenísimos y los malos son malísimos. Así, por un lado, el espartano se acerca mucho más a la visión del héroe que el público actual tiene como modelo: guerrero y valeroso, pero nada intolerante, ni insensible ni exento de emociones ni sentimientos. Por otro, los persas son mucho más crueles y más monstruosos, como lo demuestra la terrible involución de seres humanos a bestias salvajes que sufre el ejército de Jerjes a medida que se suceden los distintos contingentes para hacer frente a los espartanos. Y es a través de la imagen curiosa de uno de ellos (un grupo de «magos persas» que lanzan bombas a los espartanos) cuando el espectador podría establecer un claro paralelo con la realidad del momento.

Además, Snyder crea *ex novo* una serie de episodios y escenas con el fin de destacar otras virtudes de los buenos y otros defectos de los malos, sobre todo en la exaltación de la lucha por la libertad de los primeros y el empeño por esclavizar de los últimos. En este aspecto, juega un papel determinante la mujer de Leónidas, cuya presencia en el cómic era anecdótica. En la película, Gorgo aparece claramente retratada como contraposición a la mujer oriental, al gozar de los mismos derechos y deberes que asisten a los varones. Y no es casualidad que sea en su discurso ante la asamblea de ancianos donde se defienda el modelo de sociedad que hay que perseguir.

Estas aclaraciones no están de más si tenemos pensado utilizar en clase estos recursos a la hora de acercar a los alumnos a un período tan importante en la historia de Grecia como las Guerras Médicas y una sociedad tan compleja como la espartana.