



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

“ICONICIDAD COMPARTIDA EN 300: DEL PAPEL A LA PELÍCULA”

REPORTE FINAL PARA TITULACIÓN DEL SEMINARIO TALLER  
EXTRACURRICULAR INTERDISCURSIVIDAD: CINE, LITERATURA E HISTORIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA

JORGE ORLANDO TAVARES HUERTA

ASESOR: VÍCTOR MANUEL GRANADOS GARNICA

MARZO 2010



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



**A mis padres**



# Índice

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>Capítulo 1. La imagen fija y la imagen en movimiento</b>	<b>9</b>
<b>1.1 Imagen fija</b>	<b>10</b>
1.1.1 Elementos constitutivos	10
1.1.2 Composición	15
<b>1.2 Imagen en movimiento</b>	<b>17</b>
1.2.1 Elementos constitutivos	17
1.2.2 Composición	25
<b>1.3 Hablemos del ícono</b>	<b>28</b>
1.3.1 Para analizar el filme	30
1.3.2 El análisis de la representación	31
1.3.2.1 Puesta en escena	32
1.3.2.2 Puesta en cuadro	34
1.3.2.3 Puesta en serie	35
<b>Capítulo 2. 300: de la novela gráfica al filme</b>	<b>37</b>
<b>2.1 Novela gráfica</b>	<b>38</b>
2.1.1 El creador de 300	42
2.1.2 300. El papel y la tinta	46
2.1.3 Los espartanos en la historia	48

2.1.4 El filme <i>The 300 Spartans</i>	51
<b>2.2 El filme</b>	<b>52</b>
2.2.1 El director	53
2.2.2 La producción de <i>300</i>	57
2.2.3 La historia	59
<b>Capítulo 3. Papel y tinta hechos película</b>	<b>62</b>
3.1 Espacios, personajes y acciones en <i>300</i>	63
3.2 <i>300</i> , su puesta en cuadro	70
3.3 La temporalidad en <i>300</i>	75
<b>Conclusiones</b>	<b>82</b>
<b>Fuentes</b>	<b>85</b>

## Introducción

El presente trabajo de investigación analiza la iconicidad que pueden compartir dos medios diferentes en formato, a partir de un mismo contenido. Los objetos de nuestro estudio son la novela gráfica *300* y el filme del mismo nombre.

La importancia de este trabajo radica en encontrar los elementos compositivos y estructurales que comparten estos dos textos; explicar su relación y hacer notar que sus características son muy similares, tanto que es posible ver elementos de uno en el otro.

Partimos en la búsqueda para encontrar semejanzas entre algo fijo, una viñeta, y algo en movimiento, una secuencia fílmica. Relaciones icónicas que en este caso se presentan entre el texto fílmico y su referente, la novela.

Previo a esto se busca también establecer características de dos términos que se pueden prestar a la confusión, cómic y novela gráfica: ¿son lo mismo?, ¿qué los hace diferentes?; se establecen contrastes entre estos para su mayor entendimiento.

Además se desarrollan temas que permiten una mejor comprensión del contexto en el que son creadas estas dos obras, y se abordan aspectos teóricos necesarios para el análisis formal.

Se establecen los elementos constitutivos de la imagen fija y de la imagen en movimiento, porque se consideran de utilidad en el análisis, tomando en cuenta básicamente aquellos que nos lleven a conocer sus características principales.



De dichos elementos se conceptualizan los que constituyen lo que propiamente llamamos imagen fija e imagen en movimiento tomando en cuenta también los elementos que hacen posible la composición de cada una de ellas.

Una vez establecidas las características de las principales imágenes, se desarrolla el fundamento teórico de la investigación, para sustentar el análisis del objeto de estudio.

La teoría seleccionada es la representación de Francesco Casetti, él nos plantea que existe una manera de ver al filme y sus características en tres etapas, muy bien definidas, que nos llevan de una imagen individual, sin movimiento; hasta una sucesión de imágenes que nos permiten crear secuencias, es decir, imagen en movimiento.

Lo anterior nos permite tratar a la imagen; después de esto se hablará de las obras que serán estudiadas en el trabajo, se mencionará en que están basadas y quiénes son los encargados de realizarlas.

Nos encontramos ante la reinterpretación de una historia que pasó por un proceso creativo como lo es la novela gráfica y que llegó a ser nuevamente un filme, con características diferentes pero que conserva la esencia del acontecimiento en el cual está basado: un acto de heroísmo, donde destacan honor, deber y gloria.

Se ha dicho muchas veces que la semejanza entre las imágenes de *300* es notable, lo que se hará en este análisis es profundizar en cuáles son y por qué existe esta correspondencia o por qué pueden ser diferentes, esperamos entonces que la presente investigación sea una nueva aportación hacia el conocimiento de la imagen y la relación estrecha que tiene con el texto fílmico.

# **Capítulo 1**

## **La imagen fija y la imagen en movimiento**

Comenzaremos nuestro estudio proporcionando información de términos como plano, montaje, encuadre, entre otros, estos serán útiles al momento de realizar el análisis de nuestro objeto de estudio; se hablará sobre imagen fija y en movimiento, la composición de cada una de estas; así como la base teórica sobre la cual se va a trabajar.

## **1.1 IMAGEN FIJA**

En éste apartado hablaremos sobre los elementos que constituyen una imagen fija y como estos se utilizan para su composición. No se trata de profundizar o de dar definiciones extensas de cada uno de los componentes, simplemente se trata de brindar información para una mejor comprensión del análisis que se realizará, familiarizándolos con términos que se manejarán posteriormente.

### **1.1.1 Elementos constitutivos**

Justo Villafañe propone formalizar los elementos que conforman la imagen en tres grupos, estos son elementos morfológicos, dinámicos y escalares, a continuación definiremos cada uno de estos grupos y daremos sus características principales:

Los *elementos morfológicos* son punto, línea, plano, textura, color y forma:

[...]. Constituyen la estructura en la que se basa el espacio plástico, el cual supone una modelización del espacio de la realidad. Aunque lo más pertinente en ellos sean sus características formales y la posibilidad que tienen de producir diferentes relaciones plásticas en función de su utilización,

son, entre todos los elementos de la representación, los únicos que poseen una presencia material y tangible en la imagen.<sup>1</sup>

- *El punto*, es el elemento más simple de la imagen; sus propiedades como elemento plástico son: la dimensión, debido a que puede tener un valor de cero o llegar hasta los niveles máximos en donde puede llegar a ser medido, como en una sucesión de puntos; por otra parte, “la forma y color (lo más notable es, su capacidad de variación; por ejemplo la pintura puntillista).”<sup>2</sup>
- *La línea*, es un elemento único dentro de la imagen, pues tiene la capacidad de crear vectores de dirección que sirven para condicionar el recorrido de lectura de la imagen o separar dos planos entre sí. Puede también dar volumen a objetos mediante el sombreado y tiene “fuerza suficiente para vehicular las características estructurales de cualquier objeto.”<sup>3</sup>
- *El plano*, como elemento icónico, no solo está ligado al espacio de composición de la imagen, también se involucra con la superficie y la bidimensionalidad, por esto se le puede asociar con otros elementos de esta misma categoría como lo son la textura o el color.
- *La textura*, dentro de los componentes de la imagen, podemos decir que cuenta con dos dimensiones: una perceptiva donde es una variable de estímulo para la visión junto con la luz; la plástica, ya que el resultado visual de los objetos en el plano, depende muchas ocasiones de la textura que estos tengan.

---

<sup>1</sup> Justo Villafañe. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, Pirámide, 2002, pág. 97.

<sup>2</sup> Justo Villafañe. óp. cit., pág. 99.

<sup>3</sup> *Ibidem*, pág. 104.

- *El color*, como los otros elementos morfológicos, contribuye a la creación del espacio plástico de la imagen, este puede tener una naturaleza bi o tridimensional dependiendo de cómo sea empleado.
- Por último, *la forma*, es la propiedad más importante debido a que de ella depende la identidad visual de los objetos mostrados y su significación plástica.

En segundo lugar tenemos los *elementos dinámicos* de la imagen, están relacionados con el concepto de temporalidad que es “La estructura de representación del tiempo real a través de la imagen. [...]”.<sup>4</sup>

Existen dos formas de temporalidad icónica, las cuales originan dos diferentes tipos de imagen; las imágenes *secuenciales* que están basadas en una estructura temporal de secuencia, es decir, los parámetros espacial y temporal afectan la significación que la imagen posee, por ejemplo:

Piénsese en un cómic o en una secuencia cinematográfica, los distintos cuadros espaciales se activan significativamente en la medida en que están ordenados sintácticamente y que esta ordenación la posibilita la estructura temporal de la secuencia.<sup>5</sup>

Están también las imágenes *aisladas*, que se basan en la simultaneidad, el espacio en ellas es permanente, mientras que en las secuenciales el espacio es cambiante y se prolonga, aplicando el ejemplo anterior a las imágenes aisladas sería:

---

<sup>4</sup> *Ibidem*, pág. 138.

<sup>5</sup> *Ibidem*, pág. 140.

Si se extrae de esta secuencia una viñeta del cómic o un cuadro cinematográfico, [...] esta se halla mutilada porque ese espacio que en principio corresponde a una unidad espacio-temporal se encuentra destemporalizado.<sup>6</sup>

Dentro de los elementos dinámicos que conforman la imagen fija encontramos la tensión y el ritmo, que para nuestro estudio son los únicos a considerar.

*La tensión* se produce por los agentes plásticos que están dentro de la composición, aunque la imitación del movimiento real no siempre consigue crear tensión en la imagen. Respecto a esto, existen tres agentes que sirven para activar la tensión en la imagen:

- *Las proporciones*, son deformaciones de un esquema simple, estas producirán tensión dirigidas al restablecimiento del esquema original con aquellas partes o puntos donde la deformación sea mayor.
- *La forma*; las irregulares son las más dinámicas, la tensión se producirá en las partes menos consistentes de los objetos o de sus imágenes. Se sigue el mismo mecanismo que produce la tensión en las proporciones, la deformación.
- *La orientación*; la oblicuidad es la más dinámica de las orientaciones y el dinamismo se ve aumentado en caso de que esta orientación no sea común del objeto representado.

---

<sup>6</sup> *Ídem.*

*El ritmo*, sólo existe en la medida en que puede ser percibido y conceptualizado, es decir, requiere una estructura para ser reconocido y al ser percibido se necesita también de su repetición.

Cualquier elemento plástico es capaz de crear relaciones rítmicas dentro del plano de su composición, pero existen algunos elementos como el color que cuentan con propiedades intensivas y cualitativas, estos son los más indicados para cumplir con la función de crear ritmo.

Para que se pueda dar relación entre los elementos morfológicos y dinámicos, se necesita un marco adecuado que haga posible que surja una significación, es decir se necesita una estructura de relación que armonice el resultado visual de la imagen, aquí es donde entran los *elementos escalares* de la imagen, podemos decir que:

[...] poseen, a diferencia de los anteriores, una marcada naturaleza cuantitativa. Lo que no menoscaba, en absoluto, su influencia en el resultado de la imagen ni la posibilidad de ser analizados asimismo, desde un punto de vista formal. Estos son cuatro: dimensión, formato, escala y proporción.<sup>7</sup>

- *La dimensión*, es la jerarquización que se impone en toda una imagen, afecta el peso visual y de ella depende el equilibrio compositivo.
- *El formato*, es el elemento escalar por excelencia, debido a que este supone una selección espacio-temporal en la imagen, es el elemento icónico que condiciona el resultado visual de la composición.

---

<sup>7</sup> *Ibidem*, pág. 155.

- *La escala*, es imprescindible para el conocimiento y comprensión de la imagen, debido a que posibilita la modificación de una imagen sin que se pierdan rasgos de su estructura ni de cualquiera de sus propiedades, excepto su tamaño.
- *La proporción*, es la relación cuantitativa entre un objeto y las partes que lo constituyen, así como la relación de las partes entre sí.

Podemos decir que “La imagen posee una capacidad estructural de representación y ofrece, asimismo, opciones muy diversas para restablecer o no el orden visual de la realidad; la elección sólo depende del creador de la imagen.”<sup>8</sup>

Estos son los elementos más representativos de la imagen fija, más no los únicos, sin embargo creemos que son los más acertados para esta investigación pues se relacionan y complementan los unos a los otros.

### **1.1.2 Composición**

Ya mencionados los elementos que componen una imagen fija, conozcamos acerca de su composición, de una manera simple, podemos decir que es:

El procedimiento que hace posible que una serie de elementos inertes cobren actividad y dinamismo al relacionarse unos con otros. Cualquier agente plástico tiene un cierto valor de significación en sí mismo, sin embargo, esos valores individuales de los elementos siempre son relativos, puesto que el contexto plástico que se crea al componerlos los modifica, potenciando o inhibiendo dichos valores.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> *Ibidem*, pág. 168.

<sup>9</sup> *Ibidem*, pág. 177.



Un factor importante y que hay que tener en cuenta al hablar de composición de la imagen es “[...] el orden visual impuesto por el sistema perceptivo humano. Sus tres manifestaciones fundamentales son la tridimensionalidad, las constancias y la organización perceptiva [...]”<sup>10</sup>, estas pueden ser percibidas en los distintos grados de la composición.

Podemos decir que existen dos tipos de composición, simple y compuesta, hay que puntualizar que simplicidad no es lo contrario de complejidad en composición, es decir, no porque una imagen este basada en la simetría y regularidad, significa que tendrá una composición simple y no porque contenga muchos elementos dentro del plano de la imagen, significa que será compleja.

Una imagen se considera simple compositivamente, si su espacio tiene profundidad, si en esta se establece un aumento o disminución de tamaño de los objetos en función de la distancia y su organización en el plano.

Una imagen compleja es llamada así, por la diversidad de relaciones plásticas que los elementos que contiene puedan crear, esto la hace poseer mayores posibilidades de significación.

El resultado visual inherente a toda composición, depende de un efecto de totalidad y nunca de una adición de elementos, [...] el efecto de totalidad es fácilmente perceptible si comparamos una imagen compuesta de un tema con otra imagen accidental de dicho tema.<sup>11</sup>

En el caso de la imagen accidental, los límites de la imagen resultan prolongables hacia los lados y arriba y abajo, mientras que en la compuesta, los

---

<sup>10</sup> *Ibidem*, pág. 178.

<sup>11</sup> *Ibidem*, pág. 181.

límites resultan infranqueables. Este es el efecto de totalidad de la composición; en los elementos dentro del cuadro debe ser visible una impresión de unidad y no de diversidad.

La composición no sólo depende de cómo estén dispuestos los elementos dentro del plano en una imagen, es decir, si crean armonía entre ellos, sino que depende de la intención con la que fueron colocados y la manera en cómo interactúan unos con otros dentro de la imagen para ser percibidos.

## **1.2 IMAGEN EN MOVIMIENTO**

En el siguiente apartado de nuestro trabajo, hablaremos sobre elementos que constituyen la imagen en movimiento, en particular, de un filme y las posibilidades que ésta tiene para su composición, proporcionando ideas generales y en algunos casos llegaremos a ser más específicos en temas donde se requiera un poco más nuestra atención.

### **1.2.1 Elementos constitutivos**

Concentremos ahora en los elementos que crean el efecto de movimiento en una sucesión de imágenes.

El primer elemento a destacar es el *plano*, éste puede ser una sucesión de imágenes grabadas en continuidad, pero uno sólo se considera la unidad mínima de significación espacio-temporal en un filme.

Otro componente importante dentro de la imagen en movimiento es el encuadre. “Se llama *encuadre a la determinación de un sistema cerrado*,

*relativamente cerrado, que comprende todo lo que está presente en la imagen, decorados, personajes, accesorios.*"<sup>12</sup>

Podemos decir que el término de encuadre puede tener dos sentidos:

- *Encuadre: los márgenes del cuadro.* [...] Filmar un objeto quiere decir ante todo delimitarlo en el interior de bordes precisos.
- *Encuadre: los modos de filmación.* [...] Filmar un objeto significa también decidir desde que punto de vista mirarlo y hacerlo mirar; y estas elecciones no están exentas de consecuencias, pues subrayan o añaden significados a los propios del objeto encuadrado.<sup>13</sup>

En su primer sentido nos encontramos con el término de espacio *on* o dentro de campo, que se refiere a todo lo que se encuentra dentro del plano de encuadre; y el espacio *off* o fuera de campo, es todo el resto del decorado que no aparece dentro del plano en ese momento, sabemos que se encuentra ahí y puede aparecer al cambiar de plano.

Para poder entender el segundo sentido del concepto, podemos decir que existen diferentes tipos de planos de encuadre, consideramos pertinente ejemplificarlos para su mejor comprensión pues se hablara de ellos posteriormente; estos son:<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Gilles Deleuze. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. España, Paidós, 1991. pág. 26.

<sup>13</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1990, pág. 85.

<sup>14</sup> La clasificación de los planos de encuadre fue tomada del libro de Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*.

Plano panorámico o *Big long shot*. Encuadre amplio donde se presenta un paisaje o escenario sobre la figura de los personajes (fig. 1).



Fig. 1

Plano general o *Full shot*. Se presenta a los personajes de cuerpo entero dentro del plano, el encuadre puede incluir a un grupo de personajes (plano de conjunto) o solo a uno (plano entero) (fig. 2).



Fig. 2

Plano americano. Corta al personaje por las rodillas o debajo de ellas, se le puede considerar como un punto medio entre los encuadres que sirven para describir el escenario y los planos que nos ayudan percibir la expresión de los personajes (fig. 3).



Fig. 3

Plano medio o *Medium shot*. Encuadre que va de las piernas, cadera o pecho, hasta la cabeza del personaje, se utiliza para apreciar la expresión de un personaje, conservando la distancia, nos permite ver la posición de los brazos y manos (fig. 4).



Fig. 4



Fig. 5

Primer plano o *Medium close up*. Se registra la imagen a partir de los hombros del personaje, se muestra solamente el rostro y nos permite ver el estado de ánimo que nos proyecta a través de su expresión a una distancia más íntima (fig. 5).



Fig. 6

Gran primer plano o *Close up*. Encuadra solo una parte del rostro, comprendida desde la boca a los ojos del personaje; se puede considerar como el plano más concreto para mostrar una expresión (fig. 6).



Fig. 7

Primerísimo primer plano o *Big close up*. Solo se toma un detalle del rostro del personaje, pueden ser los ojos, los labios, nariz, etc.; acentúa la expresión de lo que se esté representando (fig. 7).



Fig. 8

Plano detalle o *Extreme close up*. Lo que se destaca en este plano de encuadre es una parte diferente al rostro del personaje o algún objeto (fig. 8).

Existe también el llamado *plano-secuencia*, es una toma creada por uno o varios planos de encuadre sin cortes; estos pueden crear una o diversas escenas; de hecho, un solo plano-secuencia puede ser un relato completo, por ejemplo *La llegada del tren* o *El regador regado*; incluso puede ser un filme en su totalidad, como sucede en *La soga* de Alfred Hitchcock.

El encuadre no se limita a representar situaciones simples y estáticas, sino que pone en escena una pluralidad de espacios y acciones, o una pluralidad de visiones y situaciones, que otorgan al todo una dimensión heterogénea [...].<sup>15</sup>

El grado del *ángulo de encuadre* también debe tomarse en cuenta, tenemos el ángulo *normal* o frontal, donde se ve al personaje frente a la cámara (fig. 9); desde arriba o *picada*, donde la cámara se sitúa por encima del personaje (fig. 10) y desde abajo o *contrapicada*, que se logra con la cámara tomando al personaje desde el suelo (fig. 11).



Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11

Estos puntos de vista nos pueden proporcionar información acerca de los personajes, objetos o del ambiente en el que se desarrolla el relato.

Los movimientos de cámara son sin lugar a duda, uno de los elementos más importantes para la imagen en un filme, pues le brindan dinamismo a la imagen y nos brindan información sobre lo que vemos en pantalla, estos son:

- *Panorámica* o giro, movimiento de la cámara sobre su eje, conseguido gracias a una velocidad lenta, este puede ser vertical (hacia arriba o abajo) u horizontal (a la izquierda o a la derecha). Se puede combinar con ángulos de inclinación para obtener otros efectos.

---

<sup>15</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1990, pág. 42.

- *Barrido*, rápido movimiento panorámico de la cámara, no permite ver con claridad las imágenes.
- *Travelling*, desplazamiento horizontal o vertical, adelante o atrás respecto al eje de la cámara. A diferencia de la panorámica, se pueden hacer variaciones en la distancia focal con la que se toma a los personajes o espacios.
- *Zoom* o travelling óptico, es el acercamiento para centrar la atención a un elemento de la escena, y alejamiento que descubre el espacio ya sea a partir de un objeto o para alejarse de la situación.

Estos movimientos también tienen funciones expresivas que nos proporcionan más información en la lectura de la imagen:

a) Descriptivos:

1. Acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento.
2. Creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático.
3. Descripción de un espacio o una acción con sentido dramático unívoco.

b) Dramáticos:

1. Definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.
2. Relieve dramático de un personaje o un objeto importante.
3. Expresión subjetiva del punto de vista de un personaje.
4. Expresión de la tensión mental de un personaje.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós, 1999, pág. 53.

Se pueden hacer diversas combinaciones de movimientos de cámara, ángulos de inclinación y planos de encuadre para obtener diversos efectos en el espectador, todo dependerá de la decisión de cada realizador y el efecto que se quiera obtener.

Con los elementos hasta ahora mencionados podemos obtener un dinamismo en las tomas, éste puede variar dependiendo de lo que tengamos dentro del encuadre, dónde se sitúen los centros de interés, con los movimientos de cámara, con la combinación de planos o la duración de cada imagen en la pantalla. Pero este dinamismo se complementa a través del montaje, veamos por qué.

El *montaje* es un componente esencial de la imagen en movimiento, debido a que, a través de él se condiciona la experiencia que tendrán los espectadores frente a un filme, pues se encarga de organizar la estructura final de la imagen proyectada. Se puede definir como:

[...] una operación sintagmática realizada a través de un proceso de análisis basado en la fragmentación y selección de espacios (que tienen también una dimensión temporal) y en la fragmentación y selección de tiempos (que tienen también una dimensión espacial) y que, por otro lado, no es otra cosa que una aplicación y una extensión de ciertas condiciones de percepción o de evocación de los estímulos del mundo físico por el hombre.<sup>17</sup>

Esto no obliga al realizador a filmar todo en secuencia cronológica, debido a que todo depende de la planificación, la rentabilidad y eficacia para la producción. Entonces puede ser, por ejemplo, que el final, el inicio y la parte central de un filme

---

<sup>17</sup> Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía. óp. cit., pág. 173.



se pueden rodar el mismo día, pues el orden de la historia se arreglará en el montaje y edición.

Con el paso del tiempo el montaje ha tenido diferentes concepciones, la que consideramos más conveniente es la propuesta por Federico Fernández y José Martínez que trata de hacer un esquema integrador basado en cuatro aspectos: el modo de producción, la continuidad o discontinuidad temporal y la espacial, la idea o contenido.<sup>18</sup>

Primero, el montaje según su *modo de producción*, este se basa en la forma física en que se obtienen las imágenes y sus significados. Dentro de esta opción hay dos tipos de montaje: *montaje interno*, que realiza la asociación de la imagen sin recurrir a la edición, es decir, recurre a la composición de la imagen, movimientos de los personajes, de cámara, profundidad de campo, etc. El *montaje externo* que recurre a la edición en pos producción principalmente.

Segundo, de acuerdo a su *continuidad o discontinuidad temporal*, aquí se trata el tiempo audiovisual con respecto al tiempo real; la continuidad se puede obtener cuando la duración de las acciones vistas en pantalla coincide con el tiempo real en que estas se realicen; la discontinuidad se logra mediante el empleo de elipsis o ampliando el tiempo de las acciones.

Tercero, es el enlace de la *continuidad o discontinuidad espacial*, es el tratamiento de las relaciones espaciales entre las imágenes, puede tener cuatro posibilidades: *continuo*, aquí permanece el escenario; de *elipsis con continuidad*, se pasa de un espacio a una parte de él; la *elipsis con discontinuidad y relación*, se pasa a un espacio totalmente diferente, pero que se identifica con el anterior; por último la *elipsis con discontinuidad y sin relación*, el cambio a un nuevo espacio no corresponde en nada con el anterior.

---

<sup>18</sup> *Ibidem*, pág. 181.

Cuarto, según la *idea o contenido*, puede ser *narrativo*, es decir, se pone al servicio del relato y presenta la evolución de los hechos; *descriptivo*, éste favorece a la contemplación y exploración de los objetos para describir su aspecto físico; *expresivo*, se resaltan componentes expresivos de la acción por encima de la narración o la descripción; *simbólico*, hace uso de metáforas, símbolos, etc., para que el espectador realice asociaciones de elementos y extraiga su significado.

Estos son los elementos que consideramos más útiles para los fines que perseguimos, no consideramos necesario hablar de todos pues no es el fin de nuestro trabajo; pero son los necesarios para poder avanzar en el análisis que se trabaja posteriormente.

## 1.2.2 Composición

Al igual que en la composición de una imagen fija, componer una imagen en movimiento es un proceso en el cual se organizan los elementos, pero, en este caso, integrando los contenidos dentro del encuadre con el fin de que participen en una sucesión de imágenes que crearán la ilusión de movimiento.

La imagen debe ser atractiva, su ordenamiento debe impulsar el interés por la misma. Este interés surge a partir del contraste que es un expresivo reforzador del significado. Su función prioritaria es la de amortiguar la posible ambigüedad de una composición utilizando la inestabilidad, la provocación el estímulo y la atracción de la atención.<sup>19</sup>

La composición también implica seleccionar objetos tanto en tamaño y forma para combinarlos de modo que se logre resaltar lo principal y centrar la

---

<sup>19</sup> *Ibidem*, pág. 66.

atención del espectador, equilibrando el peso y los valores de las formas dentro del encuadre para obtener la expresión deseada.

Dentro de sus funciones está la de ser expresiva y lo logra a través de la interrelación de los objetos con las luces, sombras, colores, etc., esto permite darle grados muy distintos y concretos de expresividad. Logrando por ejemplo imágenes épicas o decadentes, de la misma forma se puede aumentar el valor de un personaje o disminuirlo.

Por otro lado, su función informativa permite al espectador observar claramente los elementos visuales que intervienen en la creación del mensaje, mediante esto se pueden resaltar puntos de interés y hacer que la imagen sea explorada en la forma que haya sido elegida por el realizador.

Así como tiene funciones, existen diferentes tipos de composición, para empezar, tenemos la *composición en la práctica* que puede ser utilizada en diversas formas:

- La *composición por diseño*, es en la que se crean íntegramente los elementos que componen nuestra imagen, por ejemplo un dibujo animado.
- La *composición por disposición*, se caracteriza por que los elementos son organizados por el realizador según su criterio, indica cómo deben hacerse los desplazamientos en la escena para poder obtener la composición deseada.
- La *composición por selección*, se obtiene ante una realidad determinada, sólo se debe decidir el encuadre y punto de vista, esto aplica en noticieros, conciertos, eventos deportivos, entre otros.

- La *composición por combinación o articulación*, en ella la composición de un plano de encuadre se encuentra ligado a los que lo preceden y a los que le siguen, en este caso la composición está ligada por la continuidad.

De cualquier forma, y aunque las opciones aquí tratadas responden, en unos casos, a criterios creativos y, en otros, a los condicionantes que impone la realidad, sea cual sea la opción, el autor debe valerse de los principios y reglas expuestos para conseguir los efectos deseados en el plano, en el espacio y en el tiempo.<sup>20</sup>

En la *composición en el plano*, se elige el encuadre y ángulo de la cámara pues estos por si mismos tienen características informativas propias. Se deben componer los elementos de tal manera que el espectador explore la imagen hacia los puntos de interés.

En lo que se refiere a la *composición en el espacio*, se debe tomar en cuenta que la imagen mostrada debe crear un efecto de profundidad, este se puede crear con las líneas de fuga en la imagen. Se consigue también mediante la disposición en profundidad de diferentes objetos.

La *composición en el tiempo*, está ligada a la continuidad que existe entre planos, esta puede variar por el montaje interno o externo. Debe tener fluidez en los cambios de plano, es decir, "Si la lectura de un plano de encuadre termina en un punto de atención, el punto de inicio de la exploración del plano siguiente se hace coincidir en la misma zona del encuadre, [...]."<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> *Ibídem*, pág. 78.

<sup>21</sup> *Ibídem*, pág. 80.

Usando adecuadamente las reglas de composición de una imagen en movimiento, podemos facilitar al espectador la percepción de la forma y tamaño de los objetos, la profundidad de la escena, el reconocimiento del ambiente donde se desarrolla la acción, la separación de la figura y el fondo, la estructura jerárquica de los elementos, así como la interpretación y extracción de significado de lo que es mostrado en el encuadre.

### 1.3 Hablemos del ícono

Dentro de su análisis de los componentes cinematográficos, Casetti hace mención al ícono, “[...] es un signo que reproduce, por así decirlo, los contornos del objeto. En este caso, en consecuencia, no se dice nada sobre la existencia del objeto, pero se dice algo sobre su cualidad.”<sup>22</sup> Por ejemplo una pintura o una foto nos muestran formas exteriores, apariencias, pero esto no implica que el objeto exista realmente.

Nos habla de los *Códigos de la serie visual*, estos no son específicos de un área y pueden ser compartidos por lenguajes como la fotografía o pintura entre otros. Partiremos de los códigos que regulan la imagen, debido a que en este punto se centra nuestro estudio y es conveniente mencionarlos.

- *Códigos de la denominación y reconocimiento icónico*. Son los sistemas de correspondencia entre los rasgos icónicos y semánticos de la lengua que nos permiten identificar figuras en la pantalla y definir lo que representa. Son aquellos códigos que a través de nuestra experiencia nos permiten interpretar lo que vemos.

---

<sup>22</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1990, pág. 69.

- *Códigos de la transcripción icónica.* Son los que aseguran la correspondencia entre rasgos semánticos y los efectos gráficos a través de los cuales se reconstruye el objeto con sus características.
- *Códigos de la composición icónica.* Organizan las relaciones entre los elementos que están en el interior de la imagen, regulan la construcción del espacio visual. Operan principalmente sobre la separación de las figuras, las formas que estas ocupan o la relevancia de cada una de ellas.

A su vez estos códigos se dividen en *códigos de la figuración*, estos trabajan en la manera que se reagrupan y disponen los elementos en la imagen; y los *códigos de la plasticidad de la imagen*, se ocupan en distinguir la capacidad de ciertos elementos para destacar dentro del cuadro.

- *Códigos iconográficos.* Regulan la construcción de las figuras definidas, que están convencionalizadas y tiene significados fijos. Por ejemplo consiguen a través de la ropa, los rasgos físicos, el comportamiento, entre otros, definir a un personaje como el héroe, villano, etc.
- *Códigos estilísticos.* A través de la asociación de rasgos nos permiten reconocer los objetos que nos revelan la personalidad y la idiosincrasia de quien ha realizado la producción.

Con la ayuda de estos códigos podemos tener un panorama más claro al hablar de lo icónico dentro de un filme o novela gráfica, podríamos decir que lo icónico se refiere a la representación de los objetos, las relaciones que tienen dentro de la imagen y las características que le dan un significado.

### 1.3.1 Para analizar el filme

Se partirá de lo que nos dice Francesco Casetti para analizar un filme, primero se debe segmentar el filme en unidades de contenido más pequeñas, estas son: episodios, secuencias, encuadres e imágenes.

Teniendo ya las divisiones realizadas, se estratifica, es decir, comenzar a ver qué elementos son similares y cuales diferencian a cada sección, se enumeran dichos componentes; se reordenan, se debe tener en cuenta las diferencias y semejanzas que tienen en estructura dichos elementos.

Después de los cortes y separaciones es necesario volver a trazar una línea que recopile los elementos y descubra la lógica que los une, es decir enumerar las presencias del filme, tanto por su permanencia como por su pertenecía a un eje de acción, hay que ordenar los elementos en el filme atribuyéndoles dependiendo su caso, una secuencia, encuadre, etc., por último se reagrupan los elementos.

Casetti nos dice que después de las etapas antes mencionadas, se debe de llegar a realizar un modelo, esto es, “[...] un esquema que, proporcionando una visión concentrada del objeto analizado, permite al mismo tiempo el descubrimiento de sus líneas de fuerza y de sus sistemas recurrentes.”<sup>23</sup>

Ya tenemos las bases para poder comenzar a trabajar nuestro filme, no es la metodología como tal pero nos da una idea muy clara del procedimiento a seguir, ahora hay que adentrarnos más en el tema central de nuestro estudio, la imagen.

---

<sup>23</sup> Francesco Casetti y Federico Di Chio. óp. cit., pág. 52.

### 1.3.2 El análisis de la representación

A partir de aquí comenzaremos hablar de la forma en que se hará nuestro análisis, tomando como base a Casetti, estudiaremos la representación de un filme, él nos habla al respecto y nos dice que: “El término de representación, de hecho, viene a significar, por un lado, la puesta en marcha de una reproducción, la predisposición de un relato, y por otro la reproducción y el relato mismos.”<sup>24</sup> En un solo término tenemos la operación y el resultado de la misma.

Para nuestro trabajo, se va a tomar en cuenta la imagen obtenida por encima de los pasos que se dan para obtenerla, esto no significa que no se tomen en cuenta.

Nuestro análisis se centrará en la representación de la imagen fílmica, se pueden manejar tres planos de funcionamiento de la misma: *los contenidos* o la *puesta en escena*, *la modalidad* o la *puesta en cuadro* y *los nexos* o la *puesta en serie*.

Vemos y sentimos, algo o alguien: el escenario, los personajes, vestidos de una manera específica, realizando tal o cual acción; objetos que tienen un significado propio y ocupan el espacio dentro de la imagen. Ese es el nivel de los *contenidos* que se encuentran representados en la imagen.

Eso que vimos o sentimos va apareciendo de una forma peculiar: se capta todo el escenario o solo una parte a detalle; los personajes se mueven por la pantalla y se les sigue o se les abandona, vistos de cuerpo entero o encuadres más cerrados; Los objetos en primer plano o al fondo del encuadre. A este nivel le llamaremos de la *modalidad* de representación de la imagen.

---

<sup>24</sup> *Ibidem*, pág. 121.



Lo que vemos y sentimos sigue a lo visto antes y a lo que veremos a continuación: la situación en el escenario ha cambiado y probablemente siga cambiando; los personajes realizan nuevas acciones o las mismas, pero sabemos que pueden cambiar; algunos objetos continúan en su lugar, pero existen otros nuevos y tal vez van a tener una función. Estos son los *nexos*, nos sirven para unir a una imagen con otra dentro de la representación cinematográfica.

Estas son las tres categorías que se utilizarán principalmente para nuestro análisis, comencemos a definir las.

### 1.3.2.1 Puesta en escena

El término puesta en escena “[...] constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita.”<sup>25</sup> En este nivel del análisis debemos enfrentarnos al contenido de la imagen: los objetos, personajes, paisajes, gestos, situaciones, etc., es decir todos los objetos que le dan consistencia al mundo visto en la pantalla.

La puesta en escena tiene cuatro generalidades, estas son:

- Los *informantes*. A esta categoría pertenecen los elementos que definen de una manera literal todo lo que está en escena y nos dan la base para comprender ese mundo, por ejemplo, la edad, el género, el carácter del personaje, comportamientos, datos geográficos, entre otros.
- Los *indicios*, son los que nos conducen a lo que permanece implícito, son los presupuestos de una acción, por ejemplo, lo que puede significar una atmósfera, el lado oculto en el carácter de un personaje.

---

<sup>25</sup> *Ídem*.

- Los *temas*, definen el mundo que se está representando; pero principalmente sirven para definir el eje principal de la trama, “[...] indican la unidad de contenido en torno a la cual se organiza el texto; en breve, aquello en torno a lo que gira el filme, o lo que pone explícitamente en evidencia.”<sup>26</sup>
- Finalmente, los *motivos*, se pueden considerar como el cuerpo y las posibles líneas que seguirá la historia del mundo representado. Son unidades de contenido que se van repitiendo, y su función es aclarar y reforzar la trama principal.

Existe una segunda manera de organizar los datos del texto fílmico, “[...] es la de comprobar hacia qué tipo de universo nos conducen: de hecho, esos datos, además del perfil del film en el que están colocados, nos pueden ayudar a reconstruir incluso el tipo de cultura a la que se refiere ese film; [...]”<sup>27</sup> Estos son los grados de ejemplaridad y pregnancia, representados por:

- *Arquetipos*, es decir, hacer referencia a sistemas simbólicos que cada sociedad tiene para reconocerse o reencontrarse.
- Las *claves* o *leitmotives*, pueden ser los motivos o temas recurrentes que cada director muestra en sus producciones consciente o inconscientemente.
- La *figura*, “[...] todo cuanto se pone en escena puede ser revelador de las obsesiones que caracterizan al cine en cuanto tal [...]”<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibídem*, pág. 128.

<sup>27</sup> *Ibídem*, pág. 129.

<sup>28</sup> *Ibídem*, pág. 131.

Estos componentes de la puesta en escena no son los únicos que existen, pero son los que más se acercan al estudio de la imagen fílmica. Se pueden distinguir unidades de contenido según su grado de generalidad y funcionalidad, también por su grado de ejemplaridad y de pregnancia. Pasemos ahora al siguiente nivel del análisis, la puesta en cuadro.

### **1.3.2.2 Puesta en cuadro**

Partamos de esta idea, si la puesta en escena es la que prepara un mundo, entonces la puesta en cuadro es la que define la mirada a utilizar para ver dicho mundo, nos referimos a la manera en que será captado por la cámara.

A este nivel pertenecen temas como la elección del punto de vista, la selección de los objetos que van en el cuadro, lo que se tiene que dejar fuera de este, definir los movimientos de cámara que se utilizarán, que encuadres, la duración de los mismos, etc.

Igual que con la puesta en escena, la puesta en cuadro maneja categorías para el análisis de la imagen fílmica: la modalidad *dependiente* o *independiente* y la modalidad *estable* o *variable*.

Puede ser *dependiente* de los contenidos que se asuman, la imagen puede exaltar lo que intenta representar, sin tomar en cuenta la acción que se esté representando. Por ejemplo, solo se puede exaltar un personaje sin que importe el espacio o los demás personajes.

Puede ser *independiente*, la imagen toma en cuenta los actos que se presentan en el contenido de la imagen, toma decisiones con las que se apropia de objetos, personas, ambientes, etc., esto tiene como fin revelar la propia

naturaleza de las imágenes. En esta modalidad, se toma en cuenta todo lo que contiene el encuadre, por ejemplo, para resaltar una situación.

Una segunda categoría es la modalidad *estable* o *variable*, la primera se refiere a la presentación de los contenidos, esta tiene que ser definida, constante y establecer el tono de todo el filme; en el segundo caso, la variedad de tomas y las múltiples soluciones que se pueden dar para el filme son el motivo dominante.

La última modalidad, o sea, la estable o variable, no está ligada a las imágenes por separado, si no, a la sucesión de imágenes y de esto habla nuestro siguiente apartado.

### **1.3.2.3 Puesta en serie**

Dentro de un filme, cada imagen tiene una que la precede y otra que le sigue, forma parte de una sucesión, este hecho le da la característica de crear relaciones que entrelazan y se siguen multiplicando por todo el filme, es decir, se forman nexos entre las imágenes; “estas formas de nexo definen, si se examinan atentamente, diferentes modalidades de disposición y de organización de los fragmentos del mundo que representan los encuadres por separado.”<sup>29</sup>

Cuando en el filme dominan las asociaciones *por identidad* (una imagen se relaciona con otra o se repite), *por proximidad* (la imagen se relaciona con otra y representan hechos distintos de una misma situación) y *por transistividad* (alguna imagen se relaciona con otra porque representan dos momentos en una misma acción), en la pantalla aparece un mundo compacto, fluido, que se puede reconocer fácilmente, se puede decir que el nexo entre imágenes es *condensado*.

---

<sup>29</sup> *Ibidem*, pág. 135.

Por el contrario, cuando las asociaciones son por *analogía y contraste* (cuando una imagen se relaciona con otra porque representan elementos similares, pero que no son idénticos), nos enfrentamos a un mundo agitado, heterogéneo, pero aún así es posible orientarse y conducirse dentro del filme, aquí el nexo entre imágenes es *articulado*.

En el caso que la asociación sea *neutralizada* o de *acercamiento* (cuando las imágenes tienen relación por el hecho de ser inmediatas en la serie temporal), se creará un mundo independiente, disperso, caótico, lleno de aproximaciones y casualidades, esto impide al mundo integrarse y reclamarse mutuamente, en este caso, no existe el nexo, sino una *fragmentación*.

La mayor o menor presencia de alguno de estos nexos en un filme, da lugar a diferentes tipos de organización de los fragmentos del mundo representado, complementando la acción ya activada en los niveles de puesta en escena y puesta en cuadro.

## **Capítulo 2**

**300: de la novela gráfica al filme**

En el siguiente capítulo se darán a conocer las características de la novela gráfica, debido a que es uno de los elementos de donde se partirá en nuestro estudio; también daremos las pautas para comprender por qué se puede diferenciar del cómic. Se hablará del autor de la novela gráfica *300* y en que se inspira para realizarla.

## 2.1 NOVELA GRÁFICA

Definir novela gráfica suele ser complejo pues comprende un término literario y otro relacionado a un proceso artístico; Novela nos hace referencia a material escrito en su totalidad y la otra palabra, gráfica, que para este trabajo podemos considerar a las imágenes o viñetas realizadas por un historietista.

En la actualidad se puede definir la novela gráfica como:

[...] un cómic o historieta con un lenguaje maduro, que se diferencia del cómic común por su formato y edición, ya que la novela gráfica habitualmente posee una cubierta de tapa dura o formato de lujo, además de ser hecha por un único autor o en mancuerna con un escritor o dibujante de prestigio, de pretensiones literarias y de gran calidad.<sup>30</sup>

El sentido del término que hoy designamos novela gráfica, fue conseguido por Max Ernst con su obra *Una semana de bondad* (1934), es un:

[...] libro de collages elaborados como reacción al ascenso del nazismo en Alemania; subtítulo “novela”, está hecho, en

---

<sup>30</sup> Milenio online. “*Cultura*”, [en línea], [06 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://impreso.milenio.com/node/7036189>

efecto, para leerse en orden: las imágenes, aunque desprovistas de texto y de ilación racional, muestran de manera recurrente a cierto número de figuras –personajes– enfrascados en diversas actividades; [...].<sup>31</sup>

Ernst fue un incomprendido debido a que su obra no era percibida como novela por los dibujantes y guionistas de historietas en su época, la mayoría de estos siempre tuvieron la tendencia de aportar menos innovaciones en la narrativa y plásticas de sus trabajos, dejándose llevar por la influencia de editores y dueños de medios de difusión masiva.

La acepción de novela gráfica como tal nace en la década de los sesenta y fue popularizada por Will Eisner, un historietista estadounidense de los más importantes, creador de los personajes *The Spirit* y *Sheena* (la versión femenina de Tarzán) y el primero en utilizar dicho formato en su novela llamada *Contrato con Dios* (1978), fue la primera en aparecer con el subtítulo novela gráfica.

“La novela gráfica constituye un espacio en el que propiciar una dignificación del lenguaje del cómic alejándose de las peleas y aventuras extenuantes. Reivindica una mirada hacia la vida y los espacios cotidianos, la aventura reside en el día a día [...].”<sup>32</sup>

Actualmente la novela gráfica se abre paso en el mundo de la historieta, tratando temas atractivos para los lectores brindándoles nuevas alternativas con historias frescas y que han sido atractivas también en el ámbito de la adaptación

---

<sup>31</sup> Alberto Chimal. “*Ilusión de verdad: la novela gráfica (artículo)*”, [en línea], [06 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www.lashistorias.com.mx/index.php/alberto-chimal/ilusion-de-verdad-la-novela-grafica-articulo/>

<sup>32</sup> José Manuel Trabado Cabado, “*La novela gráfica: formas de dibujar la soledad*”, [en línea], 2006, [12 de octubre de 2009] disponible en la página: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1962708>



cinematográfica, recordemos *From Hell* (2001), *Hellboy* (2004), *V for Vendetta* (2005), *A History of Violence* (2005), *Persepolis* (2007), entre otras.

Establecidas las bases de lo que se considera novela gráfica, ahora expondremos sus características, también se nombrarán las del cómic para dejar claro que son entidades diferentes.

Llevarle novela gráfica es subjetivo; puede llamársele así a una publicación en un solo tomo. El cómic suele ser mensual, y de arcos de historias que pueden durar desde seis meses hasta años, y regularmente se compone por 22 páginas de historia y arte, mientras que la novela gráfica tiene más de 46; son ediciones más cuidadas y pocas suelen rebasar los tres tomos, [...].<sup>33</sup>

Una característica de los cómics es que no son realizados por una sola persona como sucede con las novelas gráficas, que son de un solo autor y por lo general es el mismo quien se encarga de plantear la historia, los dibujos, guión y personajes.

En las novelas gráficas existen dos elementos que consideramos importantes, primero tenemos los personajes y en segundo lugar el tipo de dibujo; Respecto a los actores principales en las novelas gráficas, son recurrentes los personajes solitarios:

[...] el cosmos narrativo se adelgaza para mostrarnos un primer plano de la soledad de los personajes. El conflicto de los protagonistas reside en su interior. De ahí la importancia

---

<sup>33</sup> Milenio online. “*Cultura*”, [en línea], [06 de octubre de 2009], disponible en la web: <http://impreso.milenio.com/node/7036189>

que tienen los entresijos psicológicos de los personajes, las quimeras y anhelos secretos que cada uno alberga en su interior.<sup>34</sup>

El dibujo como se ha comentado tiene pretensiones artísticas, por lo que está más cuidada su realización, tanto en diseño como en color:

[...] será también un elemento especialmente relevante y se salvará de ser en ocasiones un elemento supeditado al desarrollo del guión narrativo o una mera ilustración de los diálogos. [...] podría atisbarse una especial reivindicación del elemento lírico conseguido a través del un uso del paisaje con una serie de rasgos connotativos.<sup>35</sup>

Acerca de los cómics, podemos considerarlos como:

[...] guiones escritos, cuadrito por cuadrito, con la colaboración de un dibujante. Es un trabajo lento, donde prima la calidad de los dibujos. El proceso es el siguiente: el guionista escribe una historia y la divide en escenas separadas, indicando la acción y el dialogo; el resto es trabajo del dibujante. La forma de las viñetas varía según la intencionalidad de ambos autores.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> José Manuel Trabado Cabado, “*La novela gráfica: formas de dibujar la soledad*”, [en línea], [12 de octubre de 2009] disponible en la página: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1962708>

<sup>35</sup> José Manuel Trabado Cabado, “*La novela gráfica: formas de dibujar la soledad*”, [en línea], [12 de octubre de 2009] disponible en la página: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1962708>

<sup>36</sup> Doc Comparato. *De la creación al guión: Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Argentina, La Crujía, 2005, pág. 297.

Sabemos entonces que aunque son muy parecidos, tanto la novela gráfica como el cómic tienen puntos en particular que los hacen distintos, por ejemplo, por su extensión, el formato de impresión y las temáticas que manejan dentro de sus páginas.

### 2.1.1 El creador de 300

Ahora nos toca hablar del autor de *300*, la historia que se cuenta, su trayectoria cinematográfica y como novelista gráfico. También abordaremos dos temas que son importantes para contextualizar el origen de la novela gráfica de Frank Miller y la creación del filme *300*, primero el antecedente histórico de la batalla, lo que sucedió en realidad con los guerreros espartanos y en segundo lugar, se hablará sobre el filme donde surge la idea original de la creación de la novela.

Guionista, director, actor, productor americano, nació el 27 enero 1957, en Olney Maryland, Estados Unidos. “Conocido sobre todo por haber redefinido e insuflado nueva vida durante los años 80 a Daredevil y Batman, dos personajes "urbanos" emblemáticos de Marvel y DC, en los que ha trabajado repetidamente a lo largo de los años, en ambos como autor completo.”<sup>37</sup>

Trabajó para la editorial Marvel Comics en 1979 en *Spectacular Spiderman* y *Daredevil*, con este último es con el que se da a conocer como una joven promesa, para principios de los ochenta comienza a trabajar para la editorial DC Comics donde mostró una evolución gráfica influenciada tanto por algunos artistas europeos como algunos clásicos de la historieta japonesa.

Su obra más afamada es *Batman: The Dark Knight Returns* publicada entre febrero y junio de 1986 en DC Comics, esta obra encumbró a Miller como estrella

---

<sup>37</sup> Guía del cómic, “*Sin City*, de Frank Miller”, [en línea], [13 de octubre de 2009], disponible en la página: [http://www.guiadelcomic.com/comics/sin\\_city.htm](http://www.guiadelcomic.com/comics/sin_city.htm)

del cómic en los Estados Unidos y fue símbolo en ese mismo año pues se comenzaron a producir cómics con héroes violentos y moralmente ambiguos, no muy diferentes de los villanos que combaten.

En los años 90 Miller deja DC Comics y comienza a trabajar para Epic Comics una última obra sobre su creación *Elektra*, titulada *Elektra lives again*, acompañado de uno de los mejores colores de Linn Varley con la que posteriormente trabajaría en su novela *300*,

Su obra más importante durante los noventa la creó en la editorial independiente Dark Horse, primera editorial que le dio la libertad creativa que siempre había esperado. Reaparece como guionista de *Give me liberty*, “[...] una serie de aventuras en cuatro episodios protagonizada por Martha Washington, una joven negra que se hace militar en una América futurista y ultraconservadora, dibujada por Dave Gibbson; [...]”<sup>38</sup>

En 1991 realiza la entrega de su obra *Sin City*, “una visión posmoderna del género negro cultivado por él nefasto Mickey Spillane, escrita y dibujada por él en un poderoso y atractivo blanco y negro. [...]”<sup>39</sup>. La tituló así pues no pensaba seguir escribiendo novelas de esta ciudad, ahora sabemos que llegó a crear alrededor de siete historias que se desarrollan dentro de la ciudad ficticia de Basin city.

En 1998 realiza *300*, pequeña novela gráfica que relata la batalla de las Termópilas desde el punto de vista de los espartanos, publicada originalmente en cinco tomos. En relación con otras de sus novelas, llama la atención

---

<sup>38</sup> Eric Frattini y Oscar Palmer. *Guía básica del comic*. Madrid, Nuer Ediciones, 1999, pág. 137.

<sup>39</sup> Eric Frattini y Oscar Palmer. óp. cit., pág. 138.

el manejo del color, debido a que casi toda la narración se maneja la misma tonalidad y la decisión de Miller de editarlo en formato apaisado<sup>40</sup>.

Actualmente se dedica un poco más al cine y tiene proyectos de adaptación de dos secuelas de la saga de *Sin City*, las cuales podrían estrenarse en 2011 y 2012.

Miller ha trabajado en cine desde el año de 1990, aunque su paso no había sido muy reconocido, realizó el guión del filme *Robocop 2* y *Robocop 3*. Ha dirigido dos filmes, basados sus novelas gráficas más afamadas, *The Spirit* y *Sin City*, también es productor de la adaptación de su novela *300*.

*Sin City* fue su primera producción y también es responsable del guión, realizada en 2005 donde compartió créditos en la dirección con Robert Rodríguez, adaptación de una de sus novelas gráficas, basada en las historias que ya habían sido publicadas años atrás: “[...] *El duro adiós* (1991 - 1992), *La gran masacre* (1994 - 1995), *Ese bastardo amarillo* (1996) y *El cliente siempre tiene la razón* (1994).”<sup>41</sup>

Matones, prostitutas, políticos corruptos, asesinos a sueldo, las mafias locales, todo tipo de variados perdedores y gente de mal vivir... Estos son el tipo de personajes que pueblan las historias de *Sin City*. Personajes que además se entrecruzan habitualmente (es habitual que secundarios de una historia reaparezcan en otras, o que incluso los protagonistas de

---

<sup>40</sup> Formato utilizado en la novela gráfica, donde generalmente una sola ilustración puede comprender las dos páginas haciéndola más ancha de lo normal y sin divisiones.

<sup>41</sup> Wikipedia, “*Sin City*”, [en línea], 4 de octubre de 2009, [13 de octubre de 2009], disponible en la página: [http://es.wikipedia.org/wiki/Sin\\_City](http://es.wikipedia.org/wiki/Sin_City)

algunas de ellas realicen breves apariciones en otras) dando un sensación de "vidas cruzadas" y cierto sentido de unidad a todo el conjunto, aunque cada entrega de *Sin City* es una historia completa en sí misma.<sup>42</sup>

En sus propias palabras, Miller habla sobre por qué el título de *Sin City*:

“Mi perspectiva es esencialmente romántica. Se llama *Sin City* porque básicamente trata sobre la moralidad. O sea, gente siendo puesta a prueba por un entorno corrupto. Eso tiene que ver con quién soy yo y con la clase de historias que me gustan.”<sup>43</sup>

La segunda ocasión que vimos algo de Miller en el cine, fue en el año de 2006 con la adaptación de su novela gráfica *300*, de la que hablaremos más adelante, fue dirigida por Zack Snyder, en este filme Miller participó como productor y eso se ve reflejado en pantalla pues se respetó mucho de la estética que contiene la novela.

Lo más reciente en su trayectoria cinematográfica es el filme *The Spirit* de 2008, del cual es director y guionista, inspirado en el trabajo de homónimo de Will Eisner (2005) del año 1939 a 1952.

Esta historia se desarrolla en la época de los años 50 y nos narra la historia de un policía llamado Denny Colt que fue asesinado y por una razón misteriosa

---

<sup>42</sup> Guía del cómic, “*Sin City*, de Frank Miller”, [en línea], [13 de octubre de 2009], disponible en la página: [http://www.guiadelcomic.com/comics/sin\\_city.htm](http://www.guiadelcomic.com/comics/sin_city.htm)

<sup>43</sup> Transcrito de las declaraciones de Miller, reproducidas en *U, el hijo de Urich #15* (La Factoría de Ideas, marzo 1999), Revista de estudio de la historieta, Madrid / Barcelona, bimestral, [en línea], [13 de octubre de 2009], disponible en la página: [http://www.guiadelcomic.com/comics/sin\\_city.htm](http://www.guiadelcomic.com/comics/sin_city.htm)

vuelve a la vida, cambia su nombre para convertirse en El espíritu (The spirit) un vigilante de la ciudad, la cual es su gran y único amor.

### **2.1.2 300. El papel y la tinta**

Novela gráfica publicada en 1998 originalmente en cinco números, fue creada por Frank Miller que es su guionista y dibujante, el color estuvo a cargo de Lynn Varley. Cada página fue ilustrada en un formato de página doble, llamado apaisado, cuando la serie fue publicada en formato de tapa dura y con los cinco números unidos, se mantuvo esta característica.

La editorial Dark Horse Comics fue la responsable de publicar la serie, de forma mensual. En México fue distribuida desde abril de 2007, la publicó editorial Vid con el formato apaisado. "[...]300, obtuvo en 1999 los premios Harvey a la Mejor Serie y Mejor Color y los Eisner a la Mejor Serie Limitada y Mejor Color, así como el de Mejor Autor Completo (Best Writer/Artist) para Frank Miller."<sup>44</sup>

Es una serie limitada, debido a que cuenta una historia establecida en el guión desde el comienzo. Habitualmente, todos los cabos sueltos en la narración están explicados al finalizar la historia. Otra característica de la serie limitada es que siempre está determinado el número de entregas que se harán de la misma antes de comenzar su producción.

La historia de los espartanos y su sacrificio me impresionó para toda la vida. Así que se convirtió en el proyecto que siempre tenía en mente para el día en que estuviese preparado. Ni siquiera empecé a prepararme para hacerlo

---

<sup>44</sup> Carmen Echazarreta Soler. "300, el cómic hecho cine", [en línea], [16 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www.entutv.net/?p=123>

hasta que no hube visitado el campo de batalla en Grecia. Entonces empezó un intenso periodo de investigación, porque nunca había intentado nada parecido.<sup>45</sup>

Inspirada en el filme *El León de Esparta (The 300 Spartans)* de 1962 dirigido por *Rudolph Maté*, nos narra la historia de la batalla de las Termópilas ocurrida en el año 480 a.C. en la que 300 guerreros espartanos unidos con algunos otros pueblos griegos trataron de frenar el avance del ejército persa de Jerjes hacia Grecia, todo es contado desde la perspectiva de Leónidas rey de Esparta.

En cuanto a la veracidad histórica del relato, Miller no tuvo la intención de contar los sucesos tal y como fueron, de hecho no menciona muchos aspectos, respecto a esto comenta:

Me gusta sintetizar las cosas, y hay momentos de mis guiones que no me gustan demasiado porque me dejo llevar con la cháchara. *300* fue un maravilloso ejercicio de síntesis. Hay que tener en cuenta las exigencias de la historia, y además tampoco se puede hacer una historia de espartanos locuaces. Eran gente de pocas palabras.<sup>46</sup>

Aunque es una historia hasta cierto punto simple, nos hace comprender el significado del sacrificio de estos guerreros y lo que después ocasiono en los demás griegos para que tuvieran la victoria.

---

<sup>45</sup> Transcrito de las declaraciones de Miller, reproducidas en *U, el hijo de Ulrich* #15 (La Factoría de Ideas, marzo 1999), Revista de estudio de la historieta, Madrid / Barcelona, bimestral, [en línea], [16 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www.guiadelcomic.com/comics/300.htm>

<sup>46</sup> Transcrito de las declaraciones de Miller, reproducidas en *U, el hijo de Ulrich* #15 (La Factoría de Ideas, marzo 1999), Revista de estudio de la historieta, Madrid / Barcelona, bimestral, [en línea], [16 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www.guiadelcomic.com/comics/300.htm>



### 2.1.3 Los espartanos en la historia

Para los fines que persigue este trabajo, solamente se abarcara el periodo histórico en el cual se desarrollo la batalla entre espartanos y persas, debido a que en esto está basado el filme *El león de Esparta (The 300 Spartans)* el cual inspiro a Miller para realizar como se dijo antes la novela gráfica *300*.

En el año 480 a.C. Jerjes realizaba los preparativos para avanzar hacia Grecia y recordaba bien lo que había ocurrido ya hacía diez años<sup>47</sup>, acompañaba a su ejército lo cual demostraba la importancia que esta campaña tenía para Persia. Era acompañado por Demarato, un rey exiliado de Esparta.

Respecto al tamaño del ejército persa, se habla de muchas cifras pero probablemente:

[...] los historiadores griegos exageraron las dimensiones del ejército conducido por Jerjes y pretendían que las huestes persas ascendían en total a 1 700 000 hombres. Esto parece totalmente imposible, pues en Grecia de aquellos entonces no se podía alimentar y hacer maniobrar a fuerzas tan numerosas. Las verdaderas dimensiones del ejército persa no pueden haber superado los 300 000 hombres y probablemente no fueron más de 200 000.<sup>48</sup>

El ejército cruzo el Helesponto y marchó para internarse en Macedonia. Cuando Jerjes pasó por ese lugar, el rey macedonio Alejandro I, se vio obligado a unirse a los persas, aunque siempre estuvo del lado griego.

---

<sup>47</sup> El padre de Jerjes, Darío I había sido derrotado por los atenienses en la batalla de Maratón en septiembre del año 490 a. C., esto se denomina como la Primera guerra médica (llamada así porque los griegos utilizaban el sinónimo *medo* para nombrar a los persas).

<sup>48</sup> Isaac Asimov. *Los griegos: una gran aventura*. México, Alianza editorial, 1989, pág. 113.

Mientras Jerjes preparaba su invasión, “[...] las ciudades griegas llegaron a unirse contra el enemigo común como nunca habían hecho antes y como jamás volverían a hacerlo. [...]”<sup>49</sup> Los griegos se reunieron en un congreso realizado en la ciudad de Corinto, la posición principal fue ocupada por Esparta y en segundo lugar estaba Atenas.

Argos se negó a participar y Tebas solo participo a medias, esto orillo a los espartanos y atenienses a solicitar ayuda de otros griegos como en Creta, pero era un pueblo débil, otro era Corcira que contaba con una buena flota naval pero al no verse amenazada por el paso de los persas prefirió quedar como neutral, por último se solicito la ayuda de Sicilia pero la condición para que los ayudasen era que debían estar al mando del ejército, lo cual no sería permitido por Esparta.

Después de fracasar en todas sus negociaciones, Esparta y Atenas se las tenían que arreglar solos, los persas comenzaron su avance hacia el sur, pasarían sobre Tesalia, esta solicito en el consejo que se enviaran tropas, pues de lo contrario tendría que someterse ante el enemigo. El rey Alejandro I advirtió que el ejército era grande y que sería un sacrificio inútil, sabiendo esto, Tesalia y el norte de Grecia se rindieron.

Dadas las circunstancias, el pequeño ejército griego tenía que buscar la manera de resistir con éxito, necesitaban un espacio estrecho en el cual solo se les pudiera atacar en pequeños contingentes persas, entonces pensaron en el paso de las Termópilas, situadas en:

“La frontera noroccidental de Fócida, a unos 160 kilómetros al noroeste de Atenas. Era una estrecha franja de terreno llano entre el mar escarpadas montañas. En ese entonces,

---

<sup>49</sup> Isaac Asimov, óp. cit., pág. 114.

el paso no tenía más de quince metros de ancho en algunos lugares.”<sup>50</sup>.

Fue en julio del año 480 a.C. que el ejército de Jerjes se dirigió a las Termópilas, hay lo esperaban 7 000 hombres liderados por Leónidas, rey de Esparta<sup>51</sup>. Demarato advirtió a Jerjes que los espartanos lucharían tenazmente, pero él no creyó que un ejército tan pequeño le daría batalla.

La batalla duro dos días donde los números de Jerjes eran inútiles ante la destreza de los griegos, oleada tras oleada, los grupos eran derrotados y Jerjes comenzaba a sentirse frustrado, pero entonces un griego llamado Efiates traiciono a los griegos y condujo al ejército persa por la montaña al otro lado de las Termópilas.

Al saber esto, Leónidas ordeno la retirada, el sin embargo se quedo junto con 300 espartanos y 700 tespios, rodeados y sin esperanzas de ganar la batalla, resistieron firmemente peleando hasta donde pudieron resistir, pero finalmente murieron todos.

Esto aunque fue una derrota para los griegos, se convirtió en una victoria moral pues en agosto de 479 a.C., en Platea, los espartanos y atenienses derrotaron al ejército persa que ese entonces era llevado a la batalla por Mardonio cuñado de Jerjes.

---

<sup>50</sup> *Ibidem*, pág. 116.

<sup>51</sup> El era medio hermano de Cleómenes, le había sucedido en el trono a su muerte.

#### 2.1.4 El filme *The 300 Spartans*

Este filme dejó fascinado a Miller en su infancia, realizado en el año 1962, fue dirigido por Rudolph Maté que en sus inicios, trabajó como director de fotografía al lado de Theodor Dreyer, Orson Welles y Ernst Lubitsch entre otros, para luego pasar a dirigir sus propias películas, especializándose sobre todo en westerns y relatos de aventuras.

Su trabajo con Dreyer lo realizó en 1928 en el filme *La pasión de Juana de Arco*, en el cual:

“Dreyer no intento nada. Acudió a las actas del proceso y les fue poniendo imágenes. Unas secuencias secas, duras – en un blanco y negro repleto de tonalidades poéticas, pero de una teoría conceptista y directa -, debidas a la sensibilidad del húngaro Rudolph Maté.”<sup>52</sup>

Dirigió más de treinta filmes y fue director de fotografía de aproximadamente sesenta, uno de los que destaca es *Gilda* de 1946, en la cual logro exaltar la sensualidad del personaje femenino con su excelente ojo para la fotografía.

Como decíamos, el filme se realizó en 1962, cuando el género péplum estaba en pleno apogeo gracias al éxito de películas como *Ben-Hur* o *Hércules*. Lo más relevante de la producción son sus escenarios, vestuarios, decorados, extras, pues recordemos que no existía edición digital en ese entonces, por lo que todos los soldados persas que vemos desfilar por la pantalla son reales.

---

<sup>52</sup> García Fernández, Emilio C. y Sánchez González, Santiago. *Guía histórica del cine 1895-1996*. Barcelona, Film ideal, 1997, pág. 111.

En comparación con su heredera *300* de Zack Snyder, *The 300 Spartans*, resulta ser muy fiel a la crónica histórica, pues en esencia no se escatima nada, no se olvida de nadie ni intenta dar una imagen distorsionada y más heroica de lo que probablemente tenían los propios espartanos de sí mismos.

## 2.3 EL FILME

En el presente apartado revisaremos los antecedentes que nos permitirán contextualizar y conocer más el filme *300*. Debido a la complejidad del proceso de producción abordaremos en distintos sub-apartados la trayectoria del director, el contexto de producción y los cambios que sufre la historia para llegar a la pantalla grande, entre otros.

*300* nos narra la historia de la batalla en las Termópilas, lugar situado al norte de Grecia, en la que se enfrentó una alianza de ciudades griegas lideradas por Esparta y su rey Leónidas contra el imperio persa de Jerjes.

Adaptación de la novela gráfica del mismo nombre, muestra con mucha precisión las viñetas del trabajo de Frank Miller, como ejemplo tenemos en algunos elementos del filme como el color, las secuencias, la ambientación y los personajes; Este resultado se obtuvo gracias a que Miller participa como productor ejecutivo.

La historia de *300* no tiene la finalidad de mostrar el acontecimiento con precisión histórica, sólo pretende mostrar a un héroe que a Miller le pareció interesante por cómo termina su historia, también recordemos que la novela de Miller está basada en un filme, en sus propias palabras comenta:

Cuando vi *El León de Esparta*, lo que vi, más allá de ser un niño que veía todas esas capas rojas y esos chulísimos cascos corintios, fue mi primer contacto con una historia donde se planteaba la noción del sacrificio heroico. Hasta aquel momento para mí los héroes siempre habían sido gente que hacía lo que había que hacer y que recibía una medalla y una ovación. Nunca había visto una historia en la que alguien hiciera lo que había que hacer y le costara la vida.<sup>53</sup>

La historia en el filme *300* es contada por un soldado espartano un año después de la muerte del rey, en un lugar llamado Platea, que es donde los griegos vencen al ejército persa.

Esto es lo que vemos en el filme, el relato de un hombre que da su vida por sus ideales y no importa el precio, lo importante es seguir luchando hasta el final sin importar las consecuencias.

### **2.2.1 El director**

Zack Snyder, guionista, productor y director, nació el 1 de marzo de 1966, en Green Bay, Wisconsin, estudió artes visuales en Heatherlies School, en Londres y arte en el Colegio de Diseño de Pasadena, California.

Inició su carrera como director de un documental llamado *Michael Jordan's Playground* (1990), que habla sobre la vida del jugador, participo también en la producción del DVD de la gira de *Morrissey: ¡Oye Esteban!* (2000), fue

---

<sup>53</sup> Transcrito de las declaraciones de Miller, reproducidas en *U, el hijo de Ulrich* #15 (La Factoría de Ideas, marzo 1999), Revista de estudio de la historieta, Madrid / Barcelona, bimestral, [en línea], [28 de septiembre de 2009], disponible en la página: <http://www.guiadelcomic.com/comics/300.htm>

camarógrafo de videos musicales y comerciales, participó para algunas campañas de *Nike*, *Reebok* y *Gatorade*.

Debutó realizando como director con el filme *Dawn of the dead* (2004), después de este trabajo, realizó la adaptación de *300* (2006) y *Watchmen* (2009), su nuevo proyecto es una película de animación basada en la serie de libros infantiles creados por Kathryn Lasky que se adaptarán con el nombre de *Guardians of Ga'Hoole*.

Con una corta carrera dentro de la producción cinematográfica, Snyder ha realizar tres filmes, mismos que han logrado darle aceptación de algunos y rechazo de otros, esto no lo detiene para seguir con su trabajo, pues comienza con su cuarta producción, la cual tiene una fecha de lanzamiento para el año 2010.

A continuación se presenta una breve reseña de los filmes realizados por este director, dándonos un panorama más claro de sus intereses y hacia dónde se dirige en sus futuros trabajos.

*El amanecer de los muertos* es una versión de la película homónima de 1978, la cual fue creada por George A. Romero, para la versión actual hecha en 2004, Snyder decidió no repetir la misma trama, sino “[...] utilizar ciertos elementos centrales como el grupo de sobrevivientes que se refugia de los zombis en un centro comercial y contar a partir de ellos una nueva historia.”<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Wikipedia. “*Dawn of the dead (película de 2004)*”, [en línea], 26 de septiembre 2009, [30 de septiembre de 2009], disponible en la página: ["http://es.wikipedia.org/wiki/Dawn\\_of\\_the\\_dead\\_\(pel%C3%ADcula\\_de\\_2004\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Dawn_of_the_dead_(pel%C3%ADcula_de_2004))

Entre los trabajos que Snyder ha realizado para el cine, existen dos que han sido producto de adaptaciones de novelas gráficas y al parecer su trabajo seguirá ese rumbo pues uno de sus futuros trabajos será la adaptación de una serie de libros infantiles titulados *Guardians of Ga'Hoole* de *Kathryn Lasky*.

Respecto a sus adaptaciones anteriores, la primera es la novela gráfica *300* de Frank Miller con color de Lynn Varley publicada en 1998 por Dark Horse Comics y por otro lado *Watchmen* de Alan Moore y dibujo de Dave Gibbons, publicada por primera vez por la compañía estadounidense DC Comics durante los años 1986 y 1987.

*Watchmen*, se desarrolla en el año 1985, Estados Unidos están a punto de entrar en una guerra nuclear con la Unión Soviética. Se relata la historia de un grupo de superhéroes del pasado y del presente, así como los hechos que rodean el misterioso asesinato de uno de ellos. Se presenta a los superhéroes como gente común, sin poderes, que debe enfrentarse a sus propios problemas personales.

"*Watchmen* [...] es la base de una deconstrucción brutal y exacta de los superhéroes como iconos, que revela las fantasías de poder que se mantienen tras ellos y las hace volar en pedazos."<sup>55</sup>

Dentro de sus proyectos, otro filme que se espera de Snyder es el llamado *Sucker punch*, actualmente está en proceso de filmación y se prevé que su estreno será en 2011, ambientado en los años 50, cuenta la historia de una joven que es enviada a un instituto psiquiátrico por su padrastro. Imagina una realidad alternativa, donde halla el modo de huir.

---

<sup>55</sup> Alberto Chimal. "*Ilusión de verdad: la novela gráfica (artículo)*", [en línea], [06 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www.lashistorias.com.mx/index.php/alberto-chimal/ilusion-de-verdad-la-novela-grafica-articulo/>



El siguiente es *The Last Photograph*, estará basada en una idea original de Snyder, “fue escrita por Kurt Johnstad, será dirigida por Sergei Bodrov”<sup>56</sup> y todo lo que se sabe es que trata sobre dos hombres los cuales deciden viajar a Afganistán por una fotografía.

Para el filme llamado *The illustrated man* se tomarán como base las colecciones de cuentos Ray Bradbury de 1951, puede que esté estrenándose para 2010, nos narra la historia de un hombre que tiene el cuerpo totalmente tatuado y conoce a una mujer que puede ayudarle a descifrar el significado de los tatuajes. Cabe mencionar que ya existe una película anterior, realizada en 1969, dirigida por Jack Smight y protagonizada por Rod Steiger.

*Heavy metal* un proyecto de Kevin Eastman en donde Snyder participará con otros realizadores, “James Cameron, David Fincher, Gore Verbinski”<sup>57</sup> y el dúo formado por Jack Black y Mark Osborne llamado Tenacious D, basándose en la publicación de cómics editada por Leonard Mogel que combina fantasía, horror, erotismo, y ciencia ficción.

El filme constaría de una serie de historias individuales como en la primera versión del filme de 1981 realizadas en animación y buscará mantener la esencia de la revista. Cada uno de los cuatro primeros directores tendrá un segmento y Tenacious D se encargará de realizar una pequeña pieza de comedia.

---

<sup>56</sup> Cimemania. Paulina Castellanos. “La cinta ‘The Last Photograph’ ya tiene director”, [en línea], [08 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www2.esmas.com/entretenimiento/cine/046654/la-pelicula-zack-snyder-the-last-photograph-ya-tiene-director>

<sup>57</sup> Editorial Blog.it. “Heavy Metal: James Cameron se une al proyecto”, [en línea], [09 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www.cinemaniablog.com/post/1207/heavy-metal-james-cameron-se-une-al-proyecto#continua>

Existen algunos otros proyectos que serán realizados entre 2010 y 2011, entre estos corre el rumor de una secuela del filme *300*. En una entrevista que Snyder ofreció a la revista *Comingsoon* dijo:

“Frank Miller ya está trabajando en el proyecto, regresará a Grecia para fijar bien las locaciones, estamos planeando hacerla más grande, estamos contemplando ir a Atenas, el Egeo y otros lugares.”<sup>58</sup>

En realidad no consideramos que realizar una secuela de *300* sea una buena opción, pues la historia a nuestro parecer está muy bien estructurada, tiene un inicio y final que nos explican bien la historia, probablemente no tome en cuenta los acontecimientos que sucedieron entre la batalla de las Termópilas y La de Platea, pero no era el fin de la historia pues solo se quería mostrar el acto de sacrificio de los espartanos.

### **2.2.2 La producción de *300***

La filmación de *300* comienza el día 17 septiembre 2005, fue rodado en Icestorm Studios, Montréal, Quebec, en Canadá y en Los Ángeles, California. Su estreno en cartelera fue el día 9 de marzo de 2007 en Estados Unidos y en México el 23 de marzo del mismo año, distribuida por Warner Bros. Entertainment Inc., tiene una duración de 117min.

La dirección corre a cargo de Zack Snyder, teniendo como productores a Gianni Nunnari y a Mark Canton, el mismo Snyder participa en la creación del guión junto con Frank Miller, Kurt Johnstad y Michael Gordon. La música original es creada

---

<sup>58</sup> Cinemania. Alexandra Gómez, “*Planean secuela de '300'*”, [en línea], [13 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www2.esmas.com/entretenimiento/cine/074711/zac-snyder-y-frank-miller-planean-secuela-300>

por Tyler Bates quien ha participado en filmes como *Halloween - El origen* (2007), *Grindhouse* (2007), *Watchmen* (2009) por mencionar algunas, Larry Fong quien participo en la serie *Lost* (2004-2005), es el director de fotografía.

Filmado en su mayoría con una técnica de croma, grabando las escenas en un set sobre un fondo de color verde o azul regularmente, al cual se le pueden insertar imágenes de manera digital en la post producción, esto para ayudar a reproducir las imágenes mostradas en la novela gráfica.

Esta producción contó con un presupuesto de 65 millones de dólares y en su primer fin de semana en exhibición logró recaudar alrededor de 70 millones de dólares<sup>59</sup>.

En definitiva, [...], Frank Miller no sólo ha revolucionado el género del cómic sino que ha conseguido que sus novelas gráficas sean llevadas al cine provocando también una nueva forma de contar historias en imágenes en movimiento, a través de planos impactantes, de movimientos de cámara imposibles, de arriesgados juegos de luz y sombras, y del uso enmascarado de la imagen digital diluida entre la imagen real. Todo un desafío narrativo que abre una nueva etapa en el mundo del cómic y cine.<sup>60</sup>

Algo que se debe destacar dentro de la producción del filme es que se toma la novela gráfica como history board, este es un punto crucial en el desarrollo tanto de la historia como en la manera de narrarla visualmente.

---

<sup>59</sup> The Internet Movie Database. "300(2006)", [en línea], [29 de septiembre de 2009], disponible en la página: [:http://www.imdb.es/title/tt0416449/maindetails](http://www.imdb.es/title/tt0416449/maindetails)

<sup>60</sup> Carmen Echazarreta Soler. "300, el cómic hecho cine", [en línea], [18 de octubre de 2009], disponible en la página: <http://www.entutv.net/?p=123>

### 2.2.3 La historia

Ya hemos hablado sobre lo que nos cuenta la historia de *300*, es tiempo de hacer precisiones sobre la trama desarrollada en el filme, que si es muy parecida a la de la novela gráfica, pero tiene sus peculiaridades.

Se describe una historia de “[...] *pasión, coraje, libertad y sacrificio, representados en los guerreros espartanos* [...]”<sup>61</sup> liderados por el rey Leónidas y sus 300 guerreros que pelearon a muerte contra el imperio persa de Jerjes y su armada de miles de soldados.

Antes de la batalla Leónidas tiene que pasar por la aprobación de los éforos, sacerdotes que determinan si algunas de las decisiones del rey son correctas, estos han sido sobornados por los persas, así que tratan de evitar que el rey vaya a la guerra, a lo cual él se niega ignorándolos, aunque esto signifique romper la ley.

Al llegar al lugar donde se desarrollará la batalla, los números de los persas no son del todo útiles pues deben pasar por un punto muy estrecho, lo cual le da ventaja a los espartanos y pueden derrotar a una gran cantidad de soldados persas pues no pueden lanzar ataques a gran escala.

Debido a la desventaja que tienen en batalla, la reina Gorgo de Esparta intenta conseguir el apoyo del senado, lo cual no consigue, sino hasta demostrar que un senador los ha traicionado.

La narración de la historia es contada por una voz en *off*, esta pertenece a un soldado espartano llamado Dilios, destacado en batalla y elegido por Leónidas

---

<sup>61</sup> Warner Bros Pictures. “*La historia*”, [en línea], [30 de septiembre de 2009], disponible en la página: <http://wwws.la.warnerbros.com/300/main.html>

para que regrese a Esparta y cuente a todos como es que los 300 guerreros consiguieron frenar el avance persa y dieron la vida por proteger su pueblo.

La narración dentro del filme tienen variantes respecto a la novela gráfica, por ejemplo cambios o aumento en los personajes que sufre al ser adaptada a la pantalla grande, estas modificaciones obedecen a la creación de un ambiente épico y para dar más seriedad al filme.

En la novela gráfica vemos a los espartanos bromeando y despreocupados por lo que sucederá, mientras que en el filme, se les nota serios y sumamente concentrados en la batalla que están por librar. No sucede en toda la novela pero si se omitieron esas partes dentro del guión.

Otro aspecto notorio es que se aumentaron el número de secuencias las cuales ligan y dan coherencia a la historia contada en filme, sirviendo éstas también para complementar el espacio vacío entre las viñetas, siempre respetando lo que está plasmado en la novela gráfica pues esa es la finalidad, recrear la historia de acuerdo a la visión de Miller y complementarla con la de Snyder.

Existe una historia paralela a la lucha, la de la reina Gorgo, que hace todo por ayudar al rey y enviarle refuerzos, también es un aspecto que no aparece en la historia de Miller, esto tiene como fin hacer más heroica la derrota de Leónidas y darle un sentido de heroísmo a su muerte, debido a que se demuestra que se lucha por lo que se cree hasta el fin.

La mayoría de los personajes son retomados de la novela y los vemos en el filme, sin embargo, existe uno que es creado para complementar la historia de la reina Gorgo y darle más importancia al sufrir su acoso, pues en la novela, ella no aparece más que en una ocasión, en la secuencia de la salida de los guerreros hacia las Termópilas.

El personaje del que hablamos es necesario pues justifica algunos sucesos que aparecen en la novela gráfica, el es Theron, un senador que junto con los éforos traicionan al rey Leónidas para que no lleve al ejército de Esparta completo, orillándolo a sólo llevar a 300 de sus mejores hombres a la batalla.

Theron, es el contacto de los persas y éforos, se encarga de hacer lo posible por hacer que Esparta sucumba ante las fuerzas de Jerjes, pero no lo logra y muere acuchillado por la reina.

## **Capítulo 3**

### **Papel y tinta hechos película**

El presente capítulo se dedicará al análisis de la composición en la novela gráfica *300*; apuntaremos cuales son los elementos de la imagen en movimiento que son tomados por la novela y como ésta los trasladará al filme tomando en cuenta la base teórica antes elegida; esta es la puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie.

### **3.1 Espacios, personajes y acciones en 300**

Comenzaremos por explicar los elementos que conforman el mundo que Miller y Snyder nos presentan, tomaremos en cuenta los elementos contenidos en la imagen y que nos ayuden a comprender la historia. Este es el nivel de la puesta en escena.

Tenemos que comenzar entonces por definir el mundo de los *300*, para esto, dividiremos los elementos por categorías generales, que serán los informantes, indicios, temas y motivos, recurrentes en la historia; después se hará una división más a detalle de lo que estos elementos pueden ejemplificar, por ejemplo los arquetipos o los *leitmotives*.

También tomaremos en cuenta la caracterización que se hace en el filme de los personajes y ambientes principales; veremos de qué manera son llevados a la pantalla, si coinciden o cambian, y cómo afecta esto el sentido de la historia.

Los informantes principales son los siguientes.

Un elemento informante a destacar desde el principio de la historia es el lugar donde se desarrolla, es en Grecia, en específico, Esparta (fig. 12), que es la ciudad donde llegan los mensajeros persas a exigir la rendición para no tener que exterminarlos.





Fig. 12



Fig. 13

Podemos notar que la parte interior de la ciudad esta recreada con mucha precisión en el filme (fig. 13), sin embargo, algo que es diferente en esta parte del filme es que si vemos con mayor detalle las afueras de la ciudad y un poco más del palacio de Leónidas, aunque no es determinante para comprender la historia, la complementa y nos da un contexto más amplio del lugar.

El templo de los éforos (fig. 14), es un lugar muy significativo para el desarrollo de la narración, es en ese lugar donde el rey explica su plan para defender Esparta sin ser escuchado por los sacerdotes, estos le indican que no debe pelear, lo hacen porque han sido sobornados por Jerjes.



Fig. 14



Fig. 15

En la imagen fílmica (fig. 15), se notan algunos cambios sutiles respecto a la viñeta de la novela, sin embargo, se trata de conservar la composición, la coloración y los personajes principales que en ella destacan.

Otro de los lugares que cumplen con la función de informar y que es importante en el desarrollo de la historia son las Termópilas (fig. 16), debido a que es donde se desarrolla la batalla de nuestros protagonistas.



Fig. 16



Fig. 17

Vemos que la composición de las dos imágenes es similar y nos da información respecto a lo estrecho de lugar donde se desarrollará toda la acción (fig. 17), donde se planea tener ventaja ante un ejército tan grande.

Ya hablamos de los informantes del espacio donde se desarrollará nuestra historia, pasemos ahora a descubrir a los personajes que tienen esta función.

Leónidas, rey de Esparta (fig. 18), entrenado desde su niñez para ser rey, un personaje de carácter fuerte y seguro de sí mismo, dispuesto a dar la vida por su tierra y por su gente; defiende sus valores de los que sobresalen el respeto, honor, libertad, y gloria.



Fig. 18



Fig. 19

Podemos observar que la caracterización del personaje principal está bien vigilada, pues se trata de reflejar lo que Miller plasmó en su novela, tanto en las características físicas como en el carácter del personaje (fig. 19).

Jerjes (fig. 20), es el villano en esta historia, muestra en todo momento un

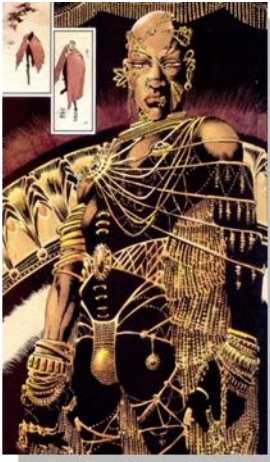


Fig. 20



Fig. 21

carácter arrogante y de superioridad, creyéndose el todo poderoso, a diferencia de su oponente, a él solo le importa su vida, sin importar cuantos deban morir para cumplir sus objetivos.

Lo vemos en ambos casos muy estilizado, los arreglos de metal que lleva puestos son muy parecidos a los que fueron dibujados en la novela (fig.

21), con rasgos femeninos, mantiene una actitud desafiante ante lo que le espera, eso nos da información de su carácter cruel.

Un personaje que también cumple la función de informante es el consejero Theron (fig. 22), éste no aparece en la novela, es una aportación que hace el filme a la historia, pues él es el primero en traicionar a los espartanos; funciona como la parte complementaria en la historia de la reina Gorgo, que en la novela no aparece mucho, en el filme intenta convencer al consejo de Esparta de enviar al ejército para que ayuden a los guerreros que se encuentran resistiendo el paso de los persas.



Fig. 22

Seguimos con los espartanos (fig. 23), estos se nos presentan como un pueblo guerrero, sólo viven para eso, para luchar y defender su tierra; de hecho son arrancados de su familia para ser entrenados desde pequeños; poseedores de técnicas de batalla muy efectivas, valientes y considerados los mejores combatientes de Grecia en esos tiempos.



Fig. 23



Fig. 24

En la novela, los guerreros se ven un poco más relajados, se pueden leer en las viñetas algunas bromas que hacen entre ellos, cuentan chistes; mientras que en el filme (fig. 24), se les ve concentrados en la batalla, aunque también están de buen humor.

El ejército persa (fig. 25), cumple su función de informante, nos habla de una superioridad numérica frente a los espartanos y de todo lo que les espera, sin saber que se llevarán una sorpresa debido a la resistencia de los griegos en batalla.

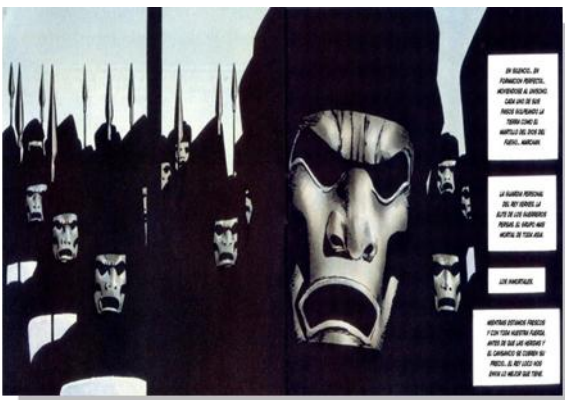


Fig. 25



Fig. 26

Este es el grupo elite de soldados de Jerjes, los inmortales (fig. 26), como podemos ver en las imágenes, también se respeta el atuendo y las características físicas de estos personajes, son guerreros determinados a vencer al enemigo de su emperador, aunque no causan bajas considerables en las filas espartanas.

Objetos que pueden considerarse también como informantes son la lanza y el escudo, que son la base de la falange estratégica utilizada por los espartanos en batalla, debido a que con el escudo tenían que cubrir al guerrero que estaba a su lado y atacar con la otra mano, considerándose una unidad impenetrable. Esto pasará a ser parte fundamental dentro del desarrollo de la historia, pues ellos son traicionados por un personaje que no puede hacer uso correcto de estos objetos por su condición física.

Existe un indicio que consideramos crucial en el desarrollo de las acciones dentro de la novela.

Los éforos son uno de ellos, sacerdotes a los que se les tenía mucho respeto, determinaban si Esparta debía o no ir a la guerra según fechas religiosas; aunque no son directamente ellos, lo hacen a través del oráculo, una mujer joven que ellos mantenían narcotizada y tenía visiones, ésta le dice al rey que Esparta sería derrotada y que no podía combatir porque debía honrar la carneia; esto es periodo de tiempo indefinido en el que los soldados griegos no podían combatir por respeto a los dioses, a menos que la población estuviera en peligro mortal.

Este acontecimiento marca el destino de Leónidas y el de su guardia personal conformada por trescientos hombres, pues al enterarse el senado de la decisión de los éforos, decide no enviar al ejército a combatir.

Otro indicio significativo en el desarrollo de la trama es la aparición de Efilates, un espartano deforme que es salvado por sus padres al nacer ya que su destino era morir, pues los espartanos descartaban a todo aquel que no estuviera bien formado o sano, para así crear la raza y el guerrero perfecto. Este personaje vive resentido por esa situación y busca incorporarse al ejército, pero no lo logra.

Pasamos de los indicios a los temas manejados en la novela, entre estos nos encontramos con algunos entorno a los que gira la historia.

La libertad es uno de ellos, pues es lo que impulsa al rey Leónidas a combatir contra los persas; El respeto hacia los demás guerreros es también destacable en la novela, pues así como se está dispuesto a morir por los demás, los demás harían lo mismo por cada uno de sus compañeros.

Otro de los temas que vemos en la novela es la traición, esto le sucede a Leónidas en dos momentos principales del relato; primero cuando el va con los éforos y estos le indica que no pelee, cuando ya han sido sobornados por los persas; después, cuando no acepta a Efiates para combatir, este guía a los persas para acorralar a los trescientos guerreros que defendían el paso de las Termópilas.

Los motivos vistos en la novela gráfica son: el honor y como es tratado dentro de la historia, hay que conservarlo hasta las últimas consecuencias, por eso el pueblo espartano es respetado; La gloria obtenida en batalla también es valorada por los espartanos; cito una frase que le dice la reina Gorgo a Leónidas, *Vuelve con tu escudo... o sobre él*, entendemos entonces que esto era lo más importante para ellos, honor y gloria.

Otro motivo que podemos apreciar en la novela es el del sacrificio por la libertad y la muerte como única opción para conseguirla, acciones realizadas por los héroes del filme representados por Leónidas y sus trescientos hombres.

Un leitmotivo recurrente en las historia de Miller y que representan un continuo en su obra, son los héroes que no reciben el reconocimiento del público, es decir, son héroes que hacen lo que deben de hacer sin esperar nada a cambio, porque es su deber.

Hasta aquí hemos analizado los componentes que nos ayudan a comprender el universo de la novela gráfica de 300, sabemos cuál es el tema

principal, los personajes que intervienen más en el desarrollo de la historia, los motivos recurrentes y los indicios que nos guiarán en la historia.

### **3.2 300, su puesta en cuadro**

Es tiempo de pasar al análisis de cómo es vista la historia de estos guerreros, en este punto debemos relacionar a la imagen fija con los componentes de la imagen en movimiento y viceversa, pues de la elección del punto de vista o encuadre que tenga una viñeta en la novela gráfica o una toma en el filme, dependerá el resultado que podamos percibir, es decir, iniciamos la búsqueda de la correspondencia icónica entre el filme y la novela.

Por comodidad se utilizarán los términos de planos de encuadre cinematográfico para mencionar algunas de las características de proporción del cuerpo o escenario en las viñetas, debemos recordar que las viñetas no tienen una forma definida y pueden estar unas sobre otras, por lo tanto no se pueden registrar exactamente los planos de encuadre como en un filme.

Tanto en la novela como en el filme podemos ver diversos tipos de planos de encuadre, grados de angulación en la forma de ver a los personajes, organización del espacio en donde se desarrolla la acción; esto nos proporciona datos sobre lo que se ve, pero también sirve para dar sentido a la narración y obtener distintas reacciones en los espectadores.

Por ejemplo, la angulación con que se miren las cosas puede determinar si se quiere resaltar un elemento o darle menor valor, o simplemente se le registra en la imagen para observarlo.

Hay que tener en cuenta también el espacio que nos muestra la imagen dentro del plano, pues se puede conseguir un efecto de profundidad con la ayuda de la disposición de los elementos en la imagen a diferentes distancias.

La elección del punto de vista es variable, sólo hay que decidir lo que se quiere destacar; podemos decir que la modalidad del punto de vista puede ser dependiente de los contenidos presentes en la escena y exaltar lo que el autor quiera mostrarnos. En el siguiente ejemplo lo que se pretende destacar en la imagen es el jinete de adelante no de los que se encuentran tras él.

Podemos notar que en la imagen (fig. 27), se utiliza un plano general y nos muestra la figura completa del jinete, este encuadre es combinado con un ángulo frontal; respecto a la profundidad de campo, se nota de inmediato que se quiere destacar esa figura, debido a que las otras se perciben de un tamaño menor.



Fig. 27

El tratamiento de esta misma imagen es muy parecido en el filme (fig. 28), sin embargo no se destaca solamente la figura central, si no que se ve con más detalle los otros jinetes que le acompañan y también apreciamos la construcción del espacio más detallada.



71

Fig. 28



En el filme la modalidad de la toma de la imagen no es muy dependiente de los contenidos, pues todo el espacio y personajes presentes nos ponen en el contexto de donde se encuentran los personajes y como es el lugar.

Existe también una modalidad independiente en la forma de presentar la imagen, que toma en cuenta todos o la mayoría de los elementos presentes en el plano y los hace partícipes en la construcción del significado que se representa.

En la imagen (fig. 29), podemos apreciar que el protagonista está de espaldas, interactúa con todos los demás frente a él, cada uno tiene un grado de detalle en el dibujo que nos permite ver sus características físicas y según lo que están diciendo también información sobre su carácter.



Fig. 29

Se aprecia un plano americano y el ángulo en la imagen es frontal, se utiliza de esta manera porque no se desea resaltar la figura de ningún personaje, excepto por la sombra que vemos al centro de la imagen, los elementos a su alrededor lo privilegian aunque sólo veamos el contorno de la figura.

En el filme podemos apreciar la modalidad independiente en la siguiente escena, pues lo que nos quiere dar a conocer el director es la crueldad con la que Jerjes castigaba a sus comandantes cuando estos fallaban (fig. 30).



Fig. 30

Independientemente de quien sea el más importante dentro de la imagen, se destacan algunas características de todos los personajes, mostrando detalles como la vestimenta en el caso de los soldados, todos dentro del cuadro nos brindan el significado de la imagen.

Para este análisis, el filme solo puede valerse de la imagen, mientras que la novela gráfica puede reforzar el significado de una escena con un dibujo más detallado, o mostrado un globo con dialogo de una forma diferente para resaltarlo y darle relevancia.

Los puntos de vista que se eligen para darnos a conocer la historia, son variables, pues se recurre al uso de diversos planos para contarnos los acontecimientos (fig. 31), lo mismo sucede en el filme, sólo que en este lo vemos en forma de cortes de cámara.

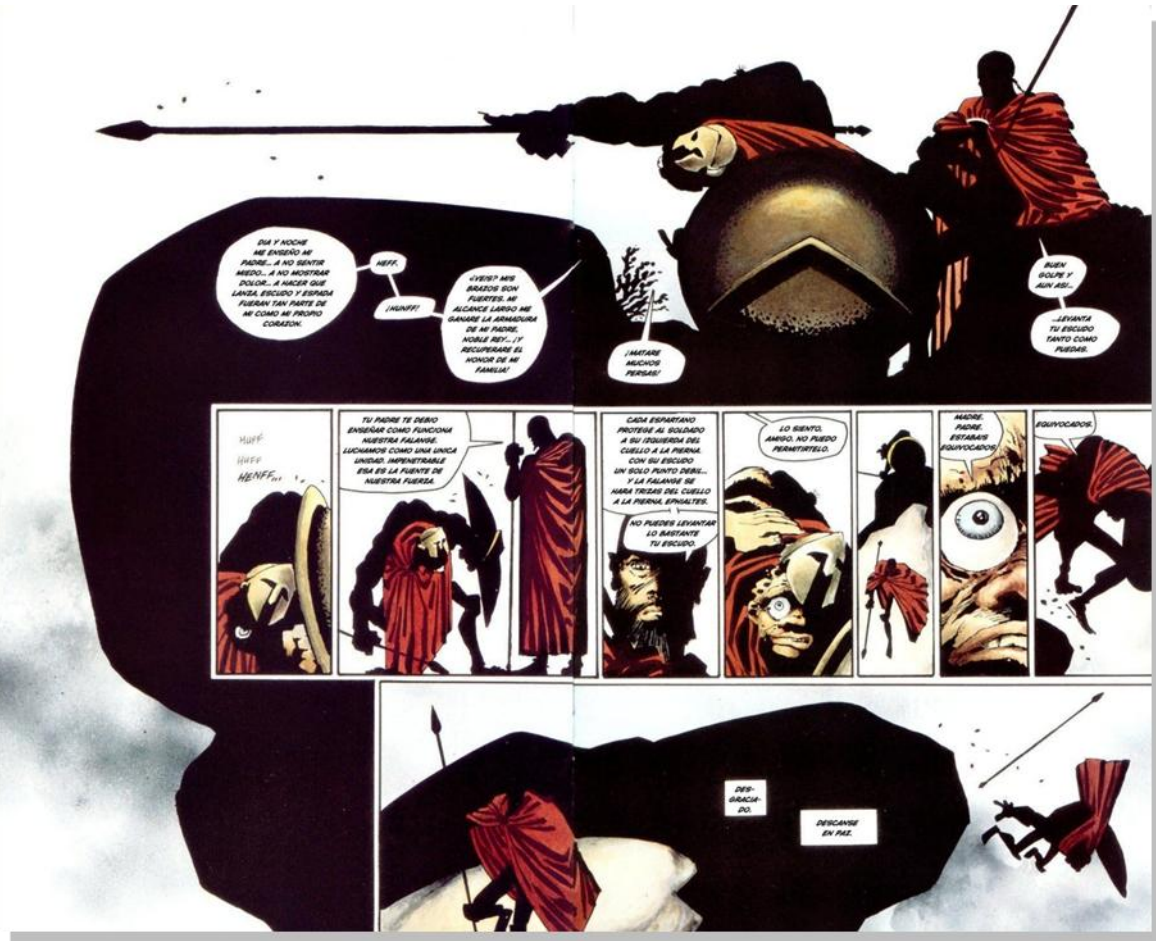


Fig. 31

Se puede ver la diversidad de formatos que se manejan en este breve espacio de la narración, tenemos indicaciones de plano medio, primer plano, gran primer plano, angulación frontal, entre otros; todo esto se traduce al filme en forma de encuadres y movimientos de cámara.

Este es un ejemplo de la cantidad y diversidad de planos de encuadre y formatos de viñeta que se pueden utilizar para darle sentido a la narración, también se nota lo que comentábamos anteriormente, el formato de la publicación permite completar escenas completas al fondo y destacar los detalles de los diálogos en dibujos más pequeños

El formato es apaisado, lo cual permite realizar escenas completas a dos páginas, a diferencia de los comics que tienen un formato delimitado por las viñetas y marcos de página.

Así como se pueden utilizar muchas viñetas, existe la posibilidad de que en una sola toma se resuman muchas viñetas sin necesidad de hacer cambios de encuadre.

De la forma de contar la historia con las imágenes dependerá mucho la emotividad del relato y que éste consiga mantener nuestra atención e interés por la historia.

### **3.3 La temporalidad en 300**

Llegamos a la parte que engloba todos los elementos mencionados anteriormente en el trabajo, tomaremos en cuenta los elementos que conforman la imagen, las formas de ver la historia y cómo se cuenta; llegamos a la puesta en serie, en el caso de la novela, es el todo el conjunto de imágenes creadas para contar la historia; para el filme es la unión de toda las tomas para poder ser exhibida en pantalla.

Existen diversas maneras en las que podemos ver en el filme lo que se adaptó de la novela gráfica; un primer ejemplo son algunas de las tomas y su parecido con las viñetas, podríamos decir que en este aspecto los dibujos sirvieron como un *storyboard* en la realización del filme.



Fig. 32



Fig. 33

Aunque no es exactamente igual la composición en estas dos imágenes tiene muchos elementos en común; por ejemplo, están los guerreros marchando (fig. 32), encabezándolos hay uno que va tocando un instrumento, el entorno rocoso y la pendiente por donde marchan son muy parecidos (fig. 33).

En el ejemplo anterior solo podemos considerar el parecido de la composición en la imagen, pues la temporalidad de la historia no es la misma en esta parte; la viñeta es con la que inicia el relato de Miller, mientras que en el filme, Snyder la utiliza más avanzada la historia para indicar que ya se dirigen al lugar de la batalla.

La siguiente escena (fig. 34), en la novela, la vemos después de que Leónidas decide salir de Esparta, ésta misma es la utilizada en el filme después de la que se ven marchando los espartanos (fig. 35).



Fig. 34



Fig. 35

Hablando de la composición de las imágenes en el filme, se está tomando como guía la novela gráfica, esto se debe a que desde un principio se planteó que el filme fuera lo más fiel a la novela. A decir de Santos Zunzunegui, “los avances

tecnológicos deberán ser integrados en la práctica cinematográfica como nuevas variables que aumentan las posibilidades creativas del cineasta.”<sup>62</sup> Y este puede ser un caso ejemplar.

Lo podemos apreciar en el manejo de la pantalla azul para editar digitalmente las imágenes y crear escenarios por computadora, haciéndolas más parecidas, logrando los mismos ambientes y tonos de color en los planos.

Ya determinamos que la composición de las imágenes, aún sin considerar el movimiento, tanto de la novela como del filme, es muy parecida.

Ahora nos toca enfocarnos al propio movimiento, elemento que da singularidad a las imágenes del filme, pero que sin embargo, también tienen una forma de representarse en la novela. Veremos también de qué manera se expresa la temporalidad de la narración en cada una.

En una imagen fija, el movimiento se logra a través del ritmo que se crea a través de la disposición de las diferentes viñetas (fig. 36); en la novela gráfica podemos apreciarlo en las imágenes a través de:

La inserción de series de microviñetas que consiguen variar el ritmo de la mirada dentro de la página. Entre esas microviñetas apenas existen tiempos muertos, con lo cual se consigue una especie de ritmo de lo cotidiano, [...]. Pueden alternarse estas viñetas con otras de mayor amplitud que permite la entrada del espacio y del paisaje. Así en una misma página se ofrece una realidad descompuesta en planos.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Santos Zunzunegui. *Pensar en la imagen*, Madrid, Cátedra, 1992, pág. 172.

<sup>63</sup> José Manuel Trabado Cabado, “*La novela gráfica: formas de dibujar la soledad*”, [en línea], 2006, [15 de noviembre de 2009] disponible en la página: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1962708>

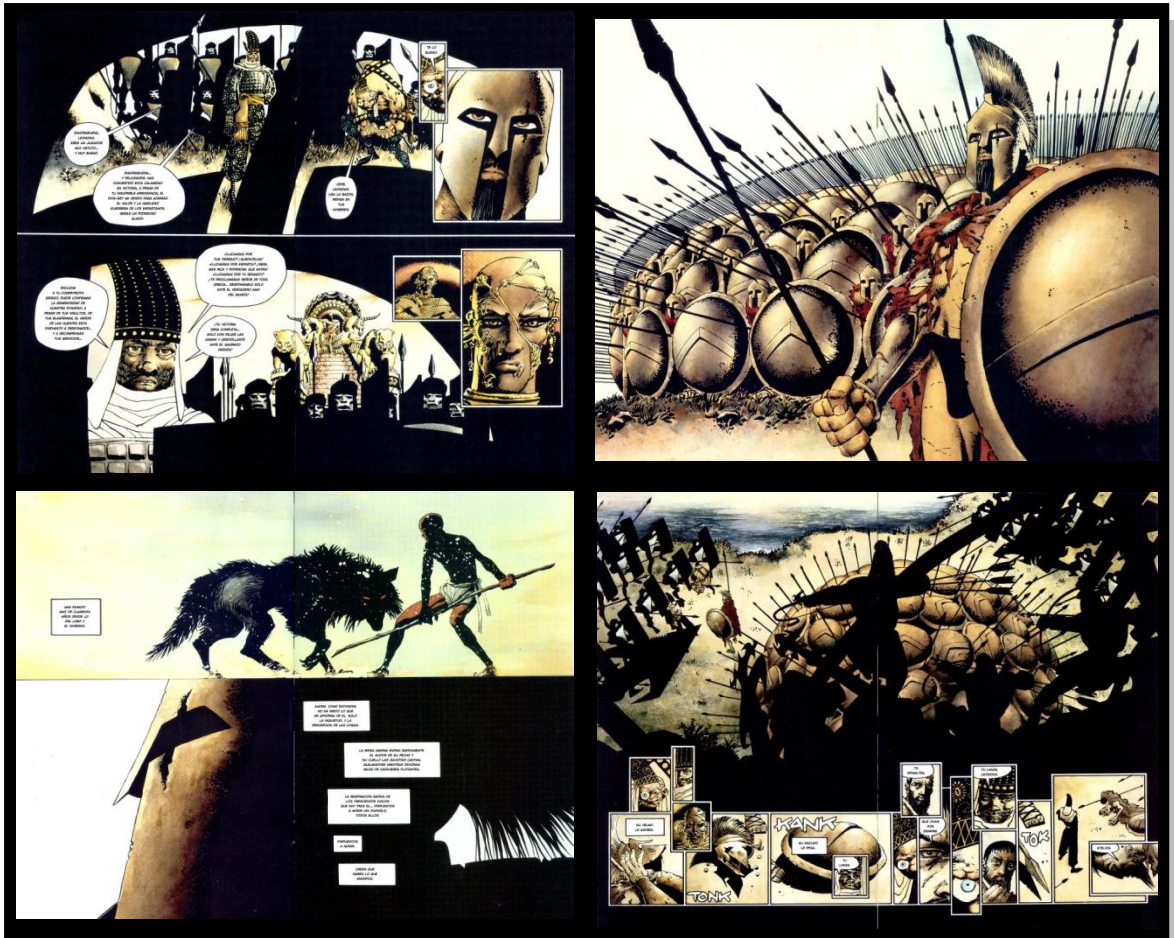


Fig. 36

Podemos observar que el tiempo de la narración esta determinado principalmente por el tamaño de los planos y la organización que estos tengan, la escena principal es mucho mayor que los detalles que en esta se quieren mostrar, esto ayuda a que vayamos leyendo poco a poco las viñetas más pequeñas y sepamos el significado de la escena.

En el filme el ritmo es tomado de una manera similar, en los encuadres se da tiempo para que veamos el detalle de los elementos; una diferencia entre las escenas (novela y filme) es que el filme agrega algunas tomas para complementar la información de la situación y el lugar donde se encuentran (fig. 37).



Fig. 37

En el filme notamos que el tiempo es dado por los cambios de encuadre que se realicen en la escena y de esto va a depender lo que se quiera privilegiar, pues se le da más tiempo a lo que se considera importante, así como el tamaño de las viñetas en la novela.



Con este ejemplo nos damos cuenta que esta novela gráfica maneja muchos elementos del lenguaje de un filme, nos cuenta la historia cambiando de planos de encuadre, fijando los puntos de interés en lugares específicos, describe las acciones, da una coherencia y una secuencia lógica a lo que se está observando; existe una continuidad en el tiempo que nos hace comprender exactamente los que está pasando.

Esta característica permite crear secuencias en el filme basadas en las viñetas de la novela; no en todos los casos sucede este fenómeno, por ejemplo, en la serie de filmes de *Batman* se toman en cuenta los personajes, sin embargo, no se trata de reproducir las viñetas tal y como son, en lugar de eso se arma una nueva historia y se da continuidad a lo ya plasmado en los dibujos.

La creación de secuencias, la continuidad en la narración, es posible a través del montaje, ya que éste nos ayuda a generar el producto final que se proyectará en el filme, dando el tiempo correspondiente a cada encuadre mostrado en pantalla y uniendo secuencias creando un sentido para la historia.

Aunque sabemos que montaje es un término cinematográfico, lo utilizaremos para dar una idea de cómo está utilizado en la novela gráfica; el montaje está basado en una idea narrativa clara, se limita a exponer los hechos y llegar al fin del relato, mostrando características de los personajes y los escenarios sin llegar a ser muy específico.

Dentro del filme vemos un montaje más descriptivo, haciendo uso de los elementos propios de su lenguaje como movimientos de cámara, angulación, uso de elipsis, entre otros, para darnos más información de los lugares donde se desarrolla la historia, sabemos más sobre el carácter de los personajes pues vemos las acciones que realizan, las situaciones que se presentan y como estas afectan el curso de los hechos.

Otro punto importante que puede destacarse es el color en la composición de la imagen, pues le da cierto tono antiguo al ser todo en sepia, como para mostrarnos algo épico, esto contribuye a la creación del ambiente dentro de la narración y lo vemos igual en la novela como en el filme.

Estas son las características que comparten la imagen fija y en movimiento dentro de la creación de un filme; sólo resta que veamos sobre qué base estos dos elementos que aparentemente son tan diferentes en formato más no en contenido, comparten su iconicidad.

Cuando hablamos de iconicidad, nos referimos a la cualidad de una imagen para establecer una relación de semejanza con su referente, en nuestro caso, la imagen que va a tener semejanza con su referente es la imagen fílmica con la novela gráfica.

El filme nos muestra objetos tangibles, que nosotros podemos reconocer con base en nuestra experiencia y conocimiento del mundo, estos son extraídos de las viñetas de la novela gráfica, en la cual, sólo se nos muestra la cualidad del objeto, aunque no significa que exista.

Entonces podemos decir que la relación icónica, es compartida por las semejanzas que tienen las imágenes de la novela gráfica y el filme entre sí, por el uso de la composición y la forma de contarnos la historia.

## Conclusiones

Es evidente que entre la novela gráfica y el filme *300*, existe una relación icónica estrecha, pues se toman elementos de las viñetas en la creación del filme, tratando en todo momento de respetar prácticamente todos los aspectos mostrados en los dibujos.

Sin embargo, lo que este análisis mostró es una puntualización en las características que comparten, pero también expuso en que son diferentes y porque.

Así como el filme retoma elementos de la novela para su realización, también podemos observar en la novela muchos de los elementos del lenguaje cinematográfico, por ejemplo el uso de diversos planos de encuadre para fijar la atención en ciertos puntos, para describir los escenarios o para dar dramatismo a algunas secuencias.

La distribución del espacio en la imagen de la novela y el filme es una de las diferencias más notables; mientras en el filme vemos un tamaño de imagen uniforme durante toda la proyección y la utilización de los diversos planos de encuadres; en la novela se manejan diversos tipos de tamaño en las viñetas, entonces los nombres de los encuadres solo sirven para hacer referencia a la distribución del cuerpo o espacio en el dibujo.

También resulta interesante el uso de múltiples viñetas para guiar la acción de una manera más detallada, dándole ritmo a la narración y revelándonos detalles como en el filme, por ejemplo el uso de varios dibujos para hacer un acercamiento a un rostro y ver su expresión; en un filme se suple con un movimiento de cámara o corte a planos cercanos que den la misma impresión de acercamiento.

Otro punto que consideramos importante es que la novela debe ser más precisa en sus planteamientos pues dispone de un espacio más concreto para narrar la historia y darnos datos específicos para la comprensión de la misma.

Por su parte el filme cuenta con más libertad para contarnos lo que ocurrirá, puede ser más descriptivo al utilizar movimientos de cámara para mostrar escenarios.

Podemos hablar también de la forma en cómo se presentan las imágenes, en la novela gráfica, está dependiente de lo que el dibujante desea mostrarnos, por eso es que los dibujos deben contener solo lo esencial; el filme maneja una modalidad más independiente, nos muestra al personaje, pero también debe cuidarse los objetos presentes y el entorno donde se encuentra pues nos sirve de información para comprender la escena.

Podemos notar que cada medio ocupa sus recursos para narrar la historia y mostrárnosla, mientras que la novela se vale de los dibujos y disposición de las viñetas, el filme se vale de los encuadres y movimientos de cámara.

Actualmente las novelas gráficas y los filmes comparten muchos elementos que los hacen parecidos, esto puede dar pie a que cada vez más realizadores opten por basar sus historias en este género y no sólo por el tratamiento de la imagen, si no porque los temas que se manejan en este tipo de historias son más interesantes para ser mostrados.

Podemos decir también que la temporalidad de una novela gráfica la hace mucho más atractiva para la adaptación cinematográfica que un comic, pues la historia se puede contar completamente de una sola vez y sin la necesidad de tener más partes.

Lo anterior puede ser un punto importante para que en la actualidad las novelas gráficas sean en una alternativa innovadora en el cine; de hecho ya se han realizado muchas adaptaciones de filmes basándose en estos relatos, más atractivos para un público que necesita de nuevas historias y no estar viendo continuamente lo de siempre, historias que se repiten y solo se modifican algunos detalles para renovarlas.

Pero qué hay de los cómics, ¿son lo mismo que las novelas gráficas?; respecto a esto, podemos decir que son entidades muy parecidas, pues las dos están compuestas por dibujos y una historia que contar. Sin embargo, sus diferencias principales son el formato de publicación, su distribución y temáticas que manejan.

Finalmente, cabe mencionar que el objetivo planteado fue cumplido durante el desarrollo de la investigación, dando entrada a nuevos temas que enriquecerán este universo tan extenso como lo es la imagen.

## Fuentes

### Bibliografía

Asimov, Isaac, *Los griegos: una gran aventura*. México, Alianza editorial, 1998.

Company-Ramón, Juan Miguel. *El trazo de la letra en la imagen, texto literario y texto fílmico*. Madrid, Cátedra, 1987.

Comparato, Doc. *De la creación al guión: Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Argentina, La crujía, 2005.

Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine I*. España, Paidós, 1991.

Dondis, Doris A. *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1990.

Fernández Diez, Federico y Martínez Abadía, José. *Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona, Paidós, 1999.

Frattini, Eric y Palmer, Oscar. *Guía básica del cómic*. Madrid, Nuer ediciones, 1999.

García Fernández, Emilio C. y Sánchez González, Santiago. *Historia del cine 1895-1996*. Barcelona, Film Ideal, 1997.

Gasca, Luis y Gubern, Román. *El discurso del cómic*. Madrid, Cátedra, 1994.

Gimferrer, Pere. *Cine y literatura*. Barcelona, Seix Barral, 2000.

Gorostiza, Jorge y Pérez, Ana. *Blade Runner, Ridley Scott*. Barcelona, Paidós, 2002.

Miller, Frank. *300*. México, Vid, 2007.

Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine, teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, Paidós, 2000.

Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid, Pirámide, 2002.

Vives, Jordi. *Dibujemos cómic*. Barcelona, Labor, 1986.

Zunzunegui, Santos. *Pensar en la imagen*. Madrid, Cátedra, 1992.

## **Hemerografía**

Fuentes, Oliver. "Watchmen: Los vigilantes. La pesadilla de los superhéroes.". *Cinemanía*, Año 13, Núm. 150, págs. 40-47.

## **Otras fuentes**

*300, el cómic hecho cine*. 6 de agosto de 2009. Carmen Echazarreta Soler, Universitat de Girona. <http://www.entutv.net/?p=123>. Consulta 29 de septiembre de 2009.

*300*. Warner Bros. <http://wwws.la.warnerbros.com/300/main.html>. Consulta: 12 de junio de 2009.

*Comics gratis*. 04 de Febrero de 2008. Última revisión Julio de 2009, Programas Full. <http://comics.programasfull.com/300-novela-gráfica-comic-espanol-descarga.html>. Consulta: 20 de junio de 2009.

*Fila siete, crítica cinematográfica*. 08 de Octubre de 2007. Warner Bros. <http://www.filasiete.com/entrevistas/zack-snyder>. Consulta: 15 de junio de 2009.

*La novela gráfica: formas de dibujar la soledad*. 2006. José Manuel Trabado Cabado. Universidad de La Rioja. Estudios humanísticos. Filología. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1962708>. Consulta: 28 de septiembre de 2009.

*Las historias. Ilusión de verdad: la novela gráfica (artículo)*. Alberto Chimal. <http://www.lashistorias.com.mx/index.php/alberto-chimal/ilusion-de-verdad-la-novela-grafica-articulo/>. Consulta: 27 de septiembre de 2009.

*Novela gráfica en México*. 16 de noviembre de 2008. Milenio online. Grupo multimedios. <http://impreso.milenio.com/node/7036189>. Consulta: 28 de septiembre de 2009.

*The internet Movie Data Base*. Amazon.com. <http://www.imdb.es/>. Consulta: 20 de septiembre de 2009

*Watchmen movie*. Warner Bros. Motion Picture Association America, Film Ratings y Parental Guide. <http://watchmenmovie.warnerbros.com>. Consulta: 10 de agosto de 2009.

*Zack Snyder: el vigilante de Los Vigilantes*. 2009. Vera Anderson. Cine Premier, Editorial Premier S.A. de C.V. <http://www.cinepremiere.com.mx/node/3347>. Consulta: 5 de octubre de 2009.



## Filmografía

300. Dir. Zack Snyder. Prod. Gianni Nunnari. Guionista Zack Snyder, Kurt Johnstad y Michael Gordon. Actores Gerard Butler, Lena Headey, David Wenham, Rodrigo Santoro y Vincent Regan. Warner Bros Pictures. 2007. 117 min.

*Amanecer de los muertos (Dawn of the dead)*. Dir. Zack Snyder. Prod. Marc Abraham. Guionista James Gunn. Actores Sarah Polley, Ving Rhames, Jake Weber, Mekhi Phifer, Ty Burrell, Michael Kelly, Kevin Zegers, Michael Barry, Lindy Booth y Jayne Eastwood. Strike Entertainment. 2004. 101 min.

*Sin City - La ciudad del pecado*. Dir. Frank Miller y Robert Rodríguez. Prod. Elizabeth Avellan. Guionista Frank Miller. Actores Jessica Alba, Devon Aoki, Alexis Bledel, Powers Boothe, Benicio Del Toro, Michael Madsen, Elijah Wood, Bruce Willis, Clive Owen y Brittany Murphy. Dimension Films. 2005. 124 min.

*The Spirit*. Dir. Frank Miller. Prod. Deborah Del Prete. Guionista Frank Miller. Actores Jaime King, Gabriel Macht, Dan Gerrity, Arthur the Cat, Kimberly Cox, Eva Mendes, Samuel L. Jackson, Scarlett Johansson y Louis Lombardi. Lionsgate. 2008. 103 min.

*Watchmen - Los vigilantes*. Dir. Zack Snyder. Prod. Lawrence Gordon. Guionista David Hayter y Alex Tse. Actores Malin Akerman, Billy Crudup, Matthew Goode, Jackie Earle Haley, Jeffrey Dean Morgan, Patrick Wilson, Carla Gugino, Matt Frewer y Stephen McHattie. Warner Bros Pictures. 2009. 162 min.