

Salvar al soldado Ryan con 300 espartanos: Historia, memoria, mito

Juan Carlos Pérez García
Universidad de Málaga
jcperez@uma.es

Resumen: *El presente artículo tiene por objeto indagar en los temas de la construcción de la memoria, el mito y la tradición oral, tal como se han proyectado en dos películas recientes de gran impacto internacional, principalmente 300 (2007, Zack Snyder) y Salvar al Soldado Ryan (1998, Steven Spielberg). También pretendemos explorar las innovaciones que las técnicas del nuevo cine digital están aportando a estas mitologías contemporáneas.*

Palabras clave: cine digital, memoria histórica, mito, tradición oral

Abstract: *The present paper addresses the issues of construction of memory, myth and oral tradition as we see in two recent films of great international impact, 300 (2007, Zack Snyder) and Saving Private Ryan (1998, Steven Spielberg). We also intend to explore the technical innovations that new digital cinema is bringing into these contemporary mythologies.*

Keywords: Digital film, historical memory, myth, oral tradition

1. 300 espartanos

En 1998 se publicaba *300*, una novela gráfica de Frank Miller y Lynn Varley que ofrecía una nueva versión de la Batalla de las Termópilas, en la que un puñado de griegos comandados por el Rey Leónidas y su guardia de trescientos espartanos se enfrentaron hasta la muerte a un ejército abrumadoramente superior. Sin embargo, esa «historia» ya fue en origen una *leyenda* forjada por los antiguos griegos al mitificar los hechos para apelar a la defensa de una comunidad amenazada por un enemigo exterior, la invasión persa durante las Segundas Guerras Médicas. Una leyenda más tarde recordada, aludida y reinterpretada a través de los siglos hasta trascender su condición de mito nacional griego y erigirse en símbolo cultural de Occidente, un icono relacionado con las bases de la civilización occidental y un significado asociado –especialmente desde la modernidad; con la Ilustración, las revoluciones burguesas, los ideales republicanos y el romanticismo– a la lucha por la libertad y la resistencia heroica contra la tiranía (Cartledge, 2007: 206-212).

En las dos dobles páginas finales de *300* aparecía la clave que desvelaba todo el sentido del cómic y de la propia leyenda de las Termópilas. Alrededor de un fuego de campamento, el espartano superviviente de la batalla, Dilios, era quien narraba en representación del colectivo todos los «hechos» previos de la obra. Unas páginas atrás, poco antes del sacrificio final para frenar al ejército persa en el desfiladero, Leónidas había ordenado a Dilios marcharse del campo de batalla porque necesitaba a un superviviente, un *narrador* que contase un «relato de victoria» y transformara la derrota de las Termópilas en una victoria moral: un mito, por tanto, para aglutinar a unos aliados dudosos, las distintas regiones griegas enfrentadas entre sí con frecuencia en aquella época. «Recordadnos», dice el texto de apoyo de Miller cuando cae el último de los espartanos bajo las flechas persas, y no sabemos si se refiere a los griegos de la época o, más bien, a nosotros, los hombres contemporáneos, que efectivamente hemos seguido recordándolos después de más de dos mil años de historia.

Estos dos elementos del cómic de Miller y Varley resumen los temas de la memoria, la construcción del mito y la tradición oral, centrales en *300* y en la propia leyenda original sobre las Termópilas sintetizada por Heródoto, cuyo relato básico sigue el cómic en buena medida (licencias narrativas y gráficas aparte). Un relato que ha constituido la principal fuente de las versiones posteriores y que a su vez estaba basado en testimonios orales, puesto que Heródoto, aunque contemporáneo de los hechos, no estuvo presente en el campo de batalla. Para narrarlos, el historiador de Halicarnaso tuvo que realizar una tarea de recogida, discusión y adaptación de distintas tradiciones orales sobre las Guerras Médicas, a veces contradictorias, como él mismo admite en numerosos pasajes de su *Historia*. Entre esas fuentes orales de los hechos se encontraban *los propios espartanos*, que fueron los primeros en alimentar rápidamente el mito heroico de las Termópilas, especialmente tras la victoria de Salamina, un mes después del sacrificio en el desfiladero en el 480 a.C. La idea repetida desde entonces fue que «los espartanos caídos en las Termópilas murieron por Grecia y por la libertad, no sólo por Esparta» (Cartledge, 2007: 181). Como hoy sabemos, el propio Heródoto contribuyó igualmente a mitificar los hechos

–sus cifras de efectivos persas fueron muy exageradas¹– con una intención aglutinadora panhelénica en un momento histórico en que la nación griega no existía como tal. En pocas palabras, el principal relato canónico sobre las Termópilas y las Guerras Médicas, el de Heródoto, la fuente de todos los relatos posteriores, nació en buena parte como *leyenda* a partir de fuentes orales, una historia «basada en hechos reales» pero mitificada por las razones aludidas.

El mismo tema de la historia como invención estará presente en la reciente adaptación al cine del cómic de Miller y Varley, el filme homónimo *300* (2007, Zack Snyder), donde la cuestión de la tradición oral llega a aparecer expresamente ya que la *voz* del espartano Dilios –a diferencia del cómic, obviamente– que relata la leyenda *suena* materialmente a través de la *voice over*. Los espartanos debían recordar el sacrificio de Leónidas y sus hombres, pero debían recordarlo de *una cierta manera*, otorgando la gloria a los vencidos antes que a los vencedores para que el valor de los caídos sirviera de ejemplo inspirador al resto de los griegos –titubeantes y divididos– y se unieran frente al invasor. Un año después de la derrota de las Termópilas, una coalición griega derrotaba al ejército persa en la batalla de Platea, expulsando al invasor de sus tierras. Paul Cartledge, historiador experto en el periodo, indica que Simónides de Ceos, el poeta que escribió los célebres versos elegíacos a los espartanos de las Termópilas («Caminante, ve a Esparta y di a los espartanos que aquí yacemos por obedecer sus leyes») y la otra fuente contemporánea de los hechos junto a Heródoto, vivió en un período de transición de la cultura griega,

entre una época predominantemente oral, cuando la memoria era el primer y normalmente único recurso para recordar hechos destacados del pasado, y otra en que los documentos escritos cada vez entraban más en juego para complementarla o sustituirla. Aun así, desde nuestro punto de vista, Simónides miraba mucho más hacia atrás, hacia Homero, que cantaba las «famosas proezas de los hombres» (*klea andron*), que hacia adelante, a la historiografía de Heródoto y Tucídides, que pretendían explicarlas amén de –o más que– elogiarlas (Cartledge, 2007: 253-254).

2. Las Termópilas en Normandía

El mismo año que se publicaba el cómic *300* se estrenaba *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, 1998, Steven Spielberg), una película que venía a demostrar que los ecos del mito de las Termópilas no han cesado en nuestro mundo contemporáneo, al introducir de rondón varias alusiones a la legendaria batalla griega que cualquier estadounidense podía decodificar acudiendo a la mitología norteamericana. Como *300*, el filme de Spielberg planteaba también un relato bélico sobre una famosa batalla, en este caso de la II Guerra Mundial, la última «guerra justa»: la toma de la costa de Normandía durante el gran desembarco aliado que tuvo

¹ Incluso el hecho de que sólo recordemos a la guardia de 300 espartanos de Leónidas como caídos en las Termópilas da idea del grado de mitificación de la batalla. Una vez que el grueso de las fuerzas griegas se retiró (hoy se cree que unos 7.000 en total procedentes de diversas regiones, frente a los 4.000 que contó Heródoto) al tercer día de batalla, en el desfiladero se quedaron para luchar hasta la muerte unos 1.000 lacedemonios (los 300 soldados espartiatas más sus ilotas), a los que hay que sumar 700 tespios y 400 tebanos, a menudo olvidados en la leyenda. La superioridad del ejército persa parece un hecho, pero las cifras que dio Heródoto (2009: 123-124), más de cinco millones de efectivos persas, se estiman hoy muy exageradas: los historiadores modernos manejan cifras de entre 80.000 y 600.000 soldados a las órdenes del rey Jerjes (Cartledge, 2007: 125).

lugar en los primeros días de junio de 1944. La película combinaba deliberadamente los hechos históricos con su mitificación posterior e incluía, como *300*, los temas de la memoria y la construcción de una leyenda de sacrificio heroico que cimienta la identidad colectiva de una sociedad. También como *300*, Spielberg mostraba en el filme que quienes fueron a matar y morir por la democracia fueron, evidentemente, los militares. El guionista Robert Rodat recordaba sobre la concepción de la historia de *Salvar al soldado Ryan* alrededor del 50 aniversario del Día-D:

Se publicaron una gran cantidad de libros para conmemorar el Día D, y yo los estaba leyendo cuando nació mi hijo. Vivo durante la mayor parte del año en un pequeño pueblo de New Hampshire, y por las mañanas, solía ir a dar paseos con mi hijo. En la plaza [...], hay un monumento a los soldados del pueblo que murieron en [...] guerra, que se remonta a la época de la Guerra de la Independencia de los Estados Unidos. En casi todas las guerras, había apellidos repetidos, de hermanos que habían muerto durante la batalla².

Para el propio Spielberg, la película era un homenaje a todos los veteranos de la II Guerra Mundial y en particular a su padre, que combatió en el frente del Pacífico y vivió para contárselo a su hijo. En la larga escena final de *Saving Private Ryan*, un puñado de soldados americanos deben hacer frente a una columna alemana acorazada de tanques con fuerzas de infantería muy superiores en número, de modo parecido a los escasos efectivos griegos que hicieron frente al invasor persa en las Termópilas. Los soldados americanos intentan retrasar el avance de los alemanes hasta que llegue el grueso del ejército aliado, atrayéndolos para hacerles maniobrar a través de un «estrecho desfiladero» entre los edificios destruidos hacia el pequeño puente de un pueblo en ruinas, Ramelle; un puente que deben defender a toda costa para permitir el paso de las fuerzas aliadas. La batalla es cruenta y mueren prácticamente todos los soldados estadounidenses. Sólo tres sobreviven, entre ellos el soldado Ryan (Matt Damon) que da título al filme. Los protagonistas de la historia, el capitán John Miller (Tom Hanks) y su pelotón, tenían órdenes de encontrar a Ryan para custodiarlo y salvarlo porque tres de sus hermanos habían muerto ya en la guerra³. Miller/Tom Hanks, que encarna un prototipo del hombre corriente o americano medio que en el pasado podría haber interpretado Gary Cooper o James Stewart (Riambau, 2011: 227), es un profesor en la vida civil que afirma que cada vez que mata a otro hombre se siente «más lejos de casa», y que en última instancia vendría a ser «una representación del tipo de heroísmo del hombre común que la cultura americana infundió durante la guerra» (Bodnar, 2001).

Cuando el capitán Miller muere al final de la película, sus últimas palabras al joven Ryan son: «Gánate esto. Gánatelo». En el epílogo del filme vemos de nuevo, igual que en el prólogo, al veterano Ryan como un hombre septuagenario que visita con su familia, hijos y nietos, las tumbas de los caídos estadounidenses en Normandía. Toda la película está narrada en un gran *flashback* como memoria de uno de los

² En el libreto incluido en la edición de la película en DVD, Steven Spielberg, *Salvar al soldado Ryan*, 2003, Paramount Pictures-Dreamworks-Amblin Entertainment, sin número de página.

³ Este elemento del guión estaba inspirado libremente en el caso real de los hermanos Niland, cuatro hermanos estadounidenses de los que sólo dos sobrevivieron a la II Guerra Mundial. Durante un tiempo se creyó que habían muerto tres (hasta que apareció vivo uno de ellos, desaparecido y presumiblemente muerto; en realidad estaba cautivo de los japoneses), y por esa razón el cuarto, Frederick «Fritz» Niland, un sargento de paracaídas, fue enviado de vuelta a los Estados Unidos para completar allí su servicio.

supervivientes, evocando la II Guerra Mundial desde el homenaje póstumo, en presente (Riambau, 2011: 225). Como el Dilios de 300, el soldado Ryan sobrevive al sacrificio para recordar los hechos. Él es quien puede *relatarlos* a los que no estuvieron allí, el que nos recuerda la necesidad de honrar a los caídos y revivirlos en la memoria. El plano nos muestra un enorme cementerio lleno de lápidas, situado en el memorial americano de Normandía. El anciano superviviente, visiblemente emocionado ante la tumba del capitán Miller, le pregunta a su esposa si ha llevado una vida digna, si se ha «ganado» el sacrificio de quienes murieron por él. Naturalmente, la pregunta se traslada vicariamente a todos los espectadores. Como 300, *Salvar al soldado Ryan* se revela así como una obra moral que desafía al espectador moderno mitificando batallas del pasado y planteando preguntas difíciles a partir de ellas. ¿Nos hemos ganado el sacrificio de aquellos que lucharon por la libertad y la democracia? «Recuérdanos», nos dicen los espartanos de 300. La pregunta final de Ryan conecta la película de Spielberg con la generación actual del «yo» (Basinger, 1998), tan diferente en su narcisismo a la que vivió la II Guerra Mundial. «Debemos mucho a personas que son fáciles de olvidar cuando intentamos satisfacer nuestras vidas modernas», declaraba Spielberg, «si no fuera por los veteranos, no tendríamos las vidas que tenemos hoy»⁴. El último plano de *Salvar al soldado Ryan* funde la escena del cementerio con la bandera estadounidense, uniendo así historia y mito nacional. Estamos, pues, ante una película sobre «la memoria y sobre la construcción de la historia, sobre recordar lo que hace la identidad de un pueblo y sobre recordar que ahora estamos aquí porque antes otros sacrificaron todo por el futuro» (García, 2007: 86). Janet Walker afirma en el mismo sentido que el atractivo de la película se debe, en buena medida, «a su creación de un nuevo teatro de operaciones de la memoria histórica traumática en el cine y en la vida» (Walker, 2004: 131).

Significativamente, en la batalla final del filme los soldados estadounidenses llaman al punto de reunión en el puente, el baluarte de la última defensa, «El Álamo». La mayoría de estadounidenses puede identificar rápidamente la alusión ya que se trata de una de las batallas más famosas de la historia de su país. El propio autor del cómic 300, Frank Miller, la ha comparado en varias ocasiones con las Termópilas. «Como cualquier batalla, es sólo una pequeña pieza de una guerra mayor», decía Miller sobre la defensa de las Termópilas, «pero en un cierto sentido ésta podría llamarse “El Álamo griego”. Es una batalla de tremenda importancia simbólica que condujo a una victoria superior»⁵. Por supuesto, no era la primera vez que se relacionaba a los soldados del rey Leónidas con los defensores de El Álamo.

La Batalla de El Álamo fue un suceso crucial en el desarrollo de la revolución de Texas, incorporado más tarde como símbolo de la identidad nacional estadounidense. Entre el 23 de febrero y el 6 de marzo de 1836, el fuerte de El Álamo –en San Antonio, Texas– cayó ante el asedio de las fuerzas mexicanas comandadas por el general Santa Anna, a la sazón presidente de México. No era difícil establecer un paralelismo con las Termópilas: una milicia compuesta por unos doscientos

⁴ Declaraciones de Steven Spielberg en el documental *Into the Breach: Saving Private Ryan* (1998), con guión de Christen Harty, incluido en los extras del DVD, Steven Spielberg, *Salvar al soldado Ryan*, 2003, Paramount Pictures-Dreamworks-Amblin Entertainment.

⁵ Declaraciones de Frank Miller en Charles Brownstein, «Frank Miller. The Definitive Interview», *Feature* vol. 3 nº 3, otoño 1997, p.22.

secesionistas texanos, en su mayoría estadounidenses, se enfrentaron a fuerzas muy superiores, entre 1.500 y 2.000 mexicanos, y consiguieron resistir durante trece días. Prácticamente todos los defensores del fuerte murieron, incluyendo héroes populares como Davy Crockett y Jim Bowie. También, como en las Termópilas, la derrota de El Álamo se transformó en una victoria moral que condujo a una auténtica victoria militar poco después⁶. La heroica defensa de El Álamo se relató en numerosos relatos populares hasta convertirse en un mito fundacional de Texas, y por extensión de Estados Unidos, e inmediatamente fue relacionada con los espartanos de Leónidas⁷.

Pocos años antes del estreno de *El León de Esparta* (*The 300 Spartans*, 1962, Rudolph Maté), el filme que inspiró a Miller su cómic *300*, se habían producido varias películas sobre la famosa batalla de Texas; la más célebre, *El Álamo* (*The Alamo*, 1960, John Wayne). Una coincidencia en el tiempo que no parece casual, teniendo en cuenta otras producciones audiovisuales del periodo que giraron sobre esta misma batalla. La leyenda de El Álamo había resurgido en la ficción de masas de la segunda mitad del siglo XX con dos películas, *La última orden* (*The Last Command*, 1955, Frank Lloyd) y *Davy Crockett, Rey de la frontera* (*Davy Crockett, King of the Wild Frontier*, 1955, Norman Foster), esta última compuesta por una parte de la miniserie televisiva *Davy Crockett* (1954-1955, Norman Foster), repuesta el mismo año del estreno de *El Álamo*, 1960.

Levene ha argumentado el parecido nada casual que hay en ciertas escenas de *La última orden*, *El Álamo* y *El León de Esparta* (Levene, 2007: 394-395). *El Álamo* en concreto, como *El León de Esparta*, mitificaba los hechos históricos de la batalla tomándose numerosas licencias, y hacía hincapié en la lucha por la libertad frente a la tiranía, asociando la primera al ideal republicano⁸; la resistencia en El Álamo también se justificaba para retrasar al enemigo y dar tiempo a formar un ejército texano adecuado. También en *El Álamo*, como en *El León de Esparta*, no faltaron las lecturas subyacentes sobre la Guerra Fría y comparaciones con la «resistencia» estadounidense frente a la Unión Soviética de Khrushchev. Como Leónidas a Dilios, el personaje de Davy Crockett (John Wayne) ordenaba a «Flaca» (Linda Cristal) abandonar el lugar antes del ataque final para que *relatara* a los demás el significado de la batalla. «Usted conoce un millón de palabras y sabe cómo deben usarse. La estoy enviando a pelear su guerra, a hablarle claro a una multitud», decía Crockett/Wayne.

⁶ Una vez que se corrió la voz de la masacre de El Álamo –tras un gran éxodo de colonos estadounidenses movidos por el pánico– las noticias despertaron las simpatías por la causa texana, y numerosos ciudadanos se sumaron a las fuerzas del general Sam Houston. El ejército texano atacó por sorpresa al de Santa Anna un mes después en la Batalla de San Jacinto, logrando en apenas 20 minutos una rápida victoria. Los tésanos gritaban: «¡Recuerda El Álamo!». La victoria de San Jacinto condujo a la firma de un tratado que supuso la retirada de fuerzas mexicanas, la pérdida del control de la región y la independencia de facto de Texas.

⁷ Ya desde marzo de 1836, pocos días después de la batalla, el presidente de Texas llamó a los defensores de El Álamo el «grupo espartano», y algún periódico se refirió a la batalla como las «Termópilas de Texas». La comparación se repitió hasta figurar en el memorial de la batalla, erigido en 1843 en Austin, Texas. El Álamo suele llamarse desde entonces «las Termópilas americanas».

⁸ «República. Me gusta el sonido de la palabra. Significa que las personas pueden vivir libres, hablar libremente, ir o venir, comprar o vender, estar ebrios o sobrios, lo que ellos elijan. Algunas palabras te provocan un sentimiento. República es una de esas palabras que me hace un nudo en la garganta». Del diálogo de Davy Crockett (John Wayne) en *El Álamo* (1960).

En 1962 también se estrenó *El día más largo* (*The Longest Day*, Ken Annakin, Andrew Marton y Bernhard Wicki), una gran producción repleta de estrellas de Hollywood destinada a recrear la invasión de Normandía a mayor gloria de los oficiales estadounidenses –uno de ellos encarnado de nuevo por John Wayne–, destacados en el filme como los principales líderes de los aliados, al frente de «la mayor armada que el mundo haya conocido». Otra célebre película de ese mismo año protagonizada por John Wayne y James Stewart abordaba, desde un punto de vista netamente americano, el tema de la construcción del mito como mecanismo necesario para forjar la identidad colectiva de pueblos y naciones: *El hombre que mató a Liberty Valance* (*The Man Who Shot Liberty Valance*, 1962, John Ford). El filme de Ford, a diferencia de *300*, sí pretendía mostrar la amarga «verdad oculta» bajo la leyenda heroica, a la vez que la *necesidad* de esa leyenda –de esa mentira– para cimentar la comunidad. En el cómic *300* sin embargo, y al contrario que su inspiración, *El León de Esparta*, Frank Miller pretende revelar parte de la «verdad» sobre la Antigua Esparta al mostrar algunos de sus aspectos más brutales, provocando un choque cultural entre la cosmovisión espartana evocada en sus viñetas –la de una sociedad militarista e intolerante que ayudó a defender la primitiva democracia ateniense– y la mirada del lector moderno sobre ella, con unos protagonistas antipáticos a nuestros ojos por mucho que sean los héroes de la historia. Héroes *de armadura sucia*, como los llama el propio Miller. Frente a ello, en *El León de Esparta*, un *peplum* de segunda categoría muy convencional, se procuró ocultar todos los aspectos posibles de la política y cultura espartana que pudieran aparecer incompatibles con una democracia, en un intento deliberado de presentar una versión de Esparta aceptable por el público americano de la época (Levene, 2007: 386).

3. Simulacros digitales

3.1. En el horizonte del «postcine». El caso de *300*

En 2007 se estrenó la adaptación al cine de *300*, una película de Zack Snyder que multiplicó desde el inmenso escaparate de Hollywood la visión del mito de los hombres de Leónidas que había ofrecido el cómic de Miller y Varley. *300* era una película rodada en plató con fondo de croma –se construyeron escasos decorados reales– y posproducción digital para incorporar algunas figuras y la mayor parte de fondos de ordenador en 3-D. La intensa posproducción de ordenador pretendía trasladar a imagen real –o *hiperreal*, habría que decir más bien– las viñetas del cómic con una sorprendente fidelidad. Una película del reciente cine digital que, para algunos estudiosos, estaría dejando atrás el cine tal lo conocíamos como hasta ahora.

300 debe inscribirse en la corriente de cine-espectáculo con efectos digitales cada vez más perfeccionados desde finales de los años ochenta, películas que han sido destacadas por la teoría como síntomas de una mutación en el medio cinematográfico, basadas en una imagen híbrida analógico-digital que combina «acción real» rodada con actores con imágenes generadas íntegramente por ordenador. Es una corriente que encaja en lo que Lipovetsky y Serroy denominan «cine hipermoderno», un cine que captura el vértigo de su época, una «hipermodernidad consumista», con «imágenes-exceso» de intensidad extrema y

ritmo frenético dirigidas a los sentidos del espectador (Lipovetsky y Serroy, 2009: 48-49). Imágenes que incluyen con frecuencia componentes estilísticos inmotivados e incluso abiertamente superfluos en un plano narrativo, pero no por supuesto en el plano del espectáculo audiovisual. Valeria Camporesi ha relativizado la novedad que supone para la historia del cine la aplicación de técnicas digitales en estas últimas décadas, tanto por la larga tradición de efectos especiales en películas de imagen real, que se remonta a los primeros años del medio, como por las características intrínsecas del cine de animación en cuanto imagen *construida* alejada de la realidad fenoménica. Para la estudiosa, la videomorfización en *Terminator 2* (1991, James Cameron), la sustitución de actores con simulaciones digitales en *Jurassic Park* (1993, Steven Spielberg), las manipulaciones de imagen en *Forrest Gump* (1994, Robert Zemeckis) o el «tiempo congelado» en *The Matrix* (1999, Andy y Larry Wachowski), «aun siendo todas aportaciones espectaculares, se pueden leer como nuevas manifestaciones de una concepción ya muy antigua del cine como instrumento de representación de mundos fantásticos» (Camporesi, 2001: 213).

La película *300* obtuvo un éxito espectacular en taquilla⁹, otorgó un nuevo protagonismo al mito de las Termópilas en el imaginario colectivo y se convirtió en un fenómeno cultural, como demuestra el gran número de homenajes y parodias populares (muchas de ellas de estética gay, como gay parecía la propia estética de la película). El filme de Snyder también generó una inmensa controversia, amplificada a nivel internacional hasta extremos delirantes. Las autoridades iraníes entendieron la película como propaganda estadounidense contra su país y la condenaron por manipular la historia ofreciendo una supuesta imagen salvaje de Irán; incluso la delegación iraní ante la ONU hizo público un comunicado de prensa al respecto (Moaveni, 2007). De nuevo, como tantas veces había ocurrido en el pasado con otras relecturas del mito de las Termópilas, se proyectaban en él tensiones del presente, variables dependiendo del observador. Otras críticas desde sectores culturales occidentales se manifestaron en un sentido parecido, atacando al filme como un supuesto alegato imperialista para apoyar la invasión estadounidense de Irak –a lo que se sumaba la tensión de Estados Unidos con Irán por esas fechas– tras los atentados del 11 de septiembre de 2001, queriendo proyectar a los marines americanos en los espartanos y a los modernos iraníes en los antiguos persas. Muy pocos de esos críticos parecieron reparar en que la película era, salvo pequeños cambios, tremendamente fiel a un cómic que se había publicado tres años *antes* del 11-S. Como ya ocurrió en la recepción del cómic de Miller, como había sucedido tantas veces en el pasado con la leyenda heroica de las Termópilas, cada observador hizo su lectura de la película con arreglo a su propio ideario y visión del mundo, proyectando en ella sus prejuicios culturales a favor o en contra de lo que veía, o creía ver. Zizek, por ejemplo, ha realizado una lectura izquierdista sobre el *300* de Snyder, refiriéndose al filme como «la auténtica izquierda de Hollywood»:

⁹ Tan sólo en el primer fin de semana de su estreno, la película *300* recaudó más de 70 millones de dólares, lo que la convirtió en la tercera película clasificada para adultos (R-Rated) de mayor éxito en su estreno, tras *The Matrix Reloaded* y *La Pasión de Cristo*. Fuente: *Comingsoon.net*, 12 de marzo de 2007, <http://www.comingsoon.net/news/movienews.php?id=19290>. A 1 de agosto de 2011, la web IMDb (<http://www.imdb.com/title/tt0416449>) da una cifra de beneficios brutos de más de 456 millones de dólares recaudados en todo el mundo. El coste estimado de la película, sin embargo, fue de 65 millones de dólares, un presupuesto bajo-medio para las grandes superproducciones de Hollywood.

300, de Zack Snyder, la saga de 300 soldados espartanos que se sacrificaron en las Termópilas para detener la invasión del ejército persa de Jerjes, ha sido atacada como la peor clase de militarismo patriótico por sus claras alusiones a las recientes tensiones con Irán y los acontecimientos en Irak... Sin embargo, ¿las cosas son tan claras realmente? La película debería más bien defenderse contra esas acusaciones. Se pueden alegar dos argumentos; el primero se refiere a la historia en sí misma. Es la historia de un país pequeño y pobre (Grecia), invadido por el ejército de un Estado mucho mayor (Persia), en aquel momento mucho más desarrollado, y con una tecnología militar igualmente mucho más desarrollada. ¿Acaso no son los elefantes persas, los gigantes y las grandes flechas de fuego [*de los persas*] la versión antigua de las armas de alta tecnología? Cuando el último grupo de supervivientes espartanos y su rey Leónidas mueren bajo miles de flechas, ¿no están en cierto sentido siendo bombardeados hasta la muerte por tecno-soldados que operan armas sofisticadas desde una distancia segura, como hacen hoy los soldados de Estados Unidos que aprietan los botones de los misiles desde los buques de guerra que navegan a distancia segura en el Golfo Pérsico? (Zizek, 2007).

300 pertenece a una nueva estirpe de películas que, paradójicamente, han sido relacionadas con el cine de los orígenes del medio como «atracción de feria», las películas de trucaje de Georges Méliès y, más atrás en el tiempo, con los espectáculos previos al cinematógrafo (fantasmagorías, dioramas, linterna mágica). Como indica Benet, en los primeros años del cine el modo de tratar la representación era diferente al sistema *narrativo* que acabó por ser más tarde el dominante. Era un cine *mostrativo* en el que abundaban más los filmes no narrativos –y los que hoy consideraríamos documentales– que los de ficción, con imágenes que buscaban ser llamativas para ofrecer «espectáculos impactantes, exóticos y novedosos a la mirada del público que se iba acostumbrando al nuevo aparato» (Benet, 2004: 40). Las tecnologías digitales vendrían a ofrecer hoy al espectador lo que en su día ofrecieron la fantasmagoría, la película de trucajes y aquel primer cine concebido como espectáculo de parque de atracciones, pero también tenderían a integrar los dos modelos del primer cine, el mostrativo-espectacular y el narrativo. Robert Stam observa:

Aunque muchas voces hablan apocalípticamente del fin del cine, la situación actual recuerda extrañamente a los inicios del cine como medio. El «pre-cine» y el «post-cine» han llegado a parecerse entre sí. Entonces, como ahora, todo parecía posible. Entonces, como ahora, el cine «lindaba» con un amplio espectro de dispositivos de simulación. Y ahora, como entonces, el lugar preeminente del cine entre las artes mediáticas no parecía inevitable ni claro. Así como el cine en sus inicios colindaba con los experimentos científicos, el género burlesco y las barracas de feria, las nuevas formas de post-cine limitan con la compra desde el hogar, los videojuegos y los CD-ROM (Stam, 2001: 363).

En el cine digital reciente, desde que empiezan a permitirlo las técnicas de imagen virtual, ya no se pretende lograr la verosimilitud dentro de una diégesis «realista» sino más bien fascinar al espectador con imágenes que resultan imposibles de una forma evidente y excesiva, ya se trate del «bullet-time» y los clones del Agente Smith en la saga *Matrix*, de la estética hiperestilizada de la ciudad y habitantes imaginarios de *Sin City* (2005, codirigida por Robert Rodríguez y Frank Miller) o de la batalla de las Termópilas ultramitificada en el filme *300*, sin correspondencia con el mundo

real. Una falta de correspondencia que es subrayada a menudo ostentosamente. Por supuesto, en estas películas también puede buscarse convencer al espectador de la *coherencia* de las imágenes, creando texturas fotorrealistas que semejan una cualidad indicial en ellas: la principal obsesión en la producción de imágenes figurativas por ordenador, conforme se desarrollaba la tecnología, ha sido la de alcanzar la perfección del fotorrealismo simulado. Pero en este cine de la «desmesura o *superfluidad* que se encuentra directamente relacionada con la densidad tecnológica de sus imágenes» (Darley, 2002: 178; cursiva del autor), a menudo no se persigue que éstas parezcan tanto *reales* como, más bien, *hiperreales*: imágenes virtuales sin referente en el mundo real, simulacros cada vez más perfectos. Un hiperrealismo consagrado a la representación ilusoria de lo fantástico con la precisión de superficie que asociamos a la fotografía, con un desarrollo representacional que liberaría la «fotografía» cinematográfica de sus vínculos con la realidad fenoménica. En la imagen virtual, como ha señalado Baudrillard, ya no queda nada de esa exactitud «puntual», del *punctum* en el tiempo –usando la terminología de Barthes– que supone la imagen analógica:

Antaño la fotografía daba testimonio, según Barthes, de algo que había estado allí y ya no estaba, por tanto, de una ausencia definitiva cargada de nostalgia. Hoy la fotografía estaría más bien cargada de una nostalgia de la presencia, en el sentido de que sería el último testimonio de una presencia en directo del sujeto respecto del objeto, el desafío postrero al despliegue digital de imágenes de síntesis que nos espera. La relación de la imagen con su referente plantea numerosos problemas de representación. Pero cuando el referente ha desaparecido totalmente, cuando, por tanto, ya no cabe hablar propiamente de representación, cuando el objeto real se desvanece en la programación técnica de la imagen, cuando la imagen es puro artefacto, no refleja nada ni a nadie y ni siquiera pasa por la fase del negativo, ¿podemos hablar todavía de imagen? Nuestras imágenes no tardarán en dejar de serlo y el consumo en sí mismo pasará a ser virtual (Baudrillard, 2006: 58-59).

Stoichita ha investigado la historia del simulacro en el arte occidental remontándose hasta el mito de Pigmalión –la modernidad, o la posmodernidad, habrá podido (re)descubrir el simulacro, pero no lo inventó– e insiste, siguiendo a Deleuze, en que el verdadero caballo de batalla del platonismo no fue tanto la imagen-ícono engendrada por la mimesis, sino el simulacro: la imagen no basada en la «semejanza» sino en la «existencia»; el fantasma, la construcción artificial que carece de modelo y se presenta con existencia propia, como un objeto que se proyecta en el mundo y «existe». «El simulacro es un objeto hecho, “un artefacto”, que si bien puede producir un efecto de semejanza, al mismo tiempo enmascara la ausencia de modelo con la exageración de su “hiperrealidad”» (Stoichita, 2006: 12). El simulacro, por tanto, amenaza lo real y rompe el orden establecido de la representación occidental, basada en la *mimesis*, sustituyendo la realidad por la apariencia de lo real y poniendo en crisis la concepción de la obra como imitación de un modelo.

En este sentido, la clave sobre la naturaleza de la realidad virtual debemos buscarla en la diferencia entre la imitación y la simulación: la realidad virtual no imita la realidad, «la *simula* a base de generar una semblanza de realidad. En otras palabras, la imitación imita un modelo real preexistente, mientras que la simulación genera la semblanza de una realidad inexistente: simula algo que no existe» (Zizek, 2006: 212, cursivas del autor).

El caso de la película de *300* es paradigmático de este fenómeno, debido a que pretende adaptar «literalmente» un cómic que en sí mismo ya era antirrealista, con imágenes expresamente concebidas en las viñetas para generar un universo mítico y autorreferencial, que se remite a sí mismo y a sus propias leyes, no a las del mundo real. El resultado de las técnicas digitales en la película *300* son imágenes hiperestilizadas, bañadas en una iluminación surreal de filtros dorados o de sombras exageradas, con un etalonaje de color que «machacaba los valores bajos y recortaba los altos en la imagen para proporcionar a la acción real una sensación de “entintado”» (DiLullo, 2007: 31). De hecho el cómic, como sucedió en la adaptación al cine de *Sin City*, fue usado como biblia de estilo para la dirección artística. La violencia de *300* también fue estilizada al extremo, yendo varios pasos (digitales) más allá de Kurosawa y Peckinpah, dos de las influencias de Zack Snyder. «Estoy interesado en ver cómo resuena, cómo la gente responde a ella», explicaba el director sobre su representación de la violencia. «Es brutal y hermosa al mismo tiempo. Diría que *300* es la ópera de la Batalla de las Termópilas» (Silverman, 2007). Durante la posproducción digital se insertaron asimismo efectos de polvo y grano para añadir texturas orgánicas. «Hemos aprendido a crear una imagen prístina», declaraba Snyder, «y ahora estamos trabajando para joderla de nuevo. Parte de la tecnología se usa ahora para que parezca que no se ha usado la tecnología» (Silverman, 2007). En el proceso de integrar en el filme elementos gráficos del cómic hubo alguno tan llamativo como la inserción digital de sangre en 2-D, no tridimensional; en algún caso las salpicaduras fueron escaneadas directamente del cómic. «Nuestra sangre se permite desafiar las leyes de la física», decía la guía de estilo artístico de la película, «en la medida en que no estamos intentado ser naturalistas. Nuestra sangre puede ser más explosiva en determinados lugares y puede desafiar las convenciones normales de gravedad y tiempo, pero sólo si sirve para mejorar un plano» (DiLullo, 2007: 58). Aquí aparece nuevamente el fenómeno ya comentado: el del cine-espectáculo que subraya su propia *construcción*, el artificio de sus imágenes, como parte fundamental de su *atracción*. Toda la película se rodó en un almacén de Montreal, y sin embargo las imágenes debían remitir a la Antigua Grecia. Por supuesto, son paisajes completamente míticos, idealizados, *falsos*, inspirados en cuadros históricos y en las viñetas de Miller y Varley. Zizek ha defendido la película no sólo en el plano ideológico, también en el formal, destacando sobre este último aspecto su efecto de universo cerrado simulacral:

La condición artificial de los fondos parece infectar a los mismos actores «reales», que a menudo aparecen como personajes de cómic que han cobrado vida [...]. Además, la naturaleza artificial (digital) de los fondos crea una atmósfera claustrofóbica, como si la historia no tuviera lugar en la realidad «real» con sus horizontes abiertos e infinitos, sino en un «mundo cerrado», una especie de mundo sustituto de espacio cerrado. Estéticamente, estamos aquí algunos pasos por delante de las series *Star Wars* y *El señor de los anillos*: aunque en estas sagas muchos objetos de fondo y personas también son creados digitalmente, la impresión es sin embargo la de que los actores (reales y) digitales y los objetos (elefantes, Yoda, Urkhs, palacios, etc.) están ubicados en un mundo abierto «real»; en *300*, por el contrario, todos los personajes principales son actores «reales» situados en un fondo artificial; la combinación produce el efecto de un mundo «cerrado» mucho más siniestro, el de una mezcla «cyborg» de personas reales integradas en un mundo artificial. Sólo en *300* la combinación de actores «reales», objetos y entornos digitales está cerca de crear auténticamente un nuevo espacio estético autónomo (Zizek, 2007).

3.2. La construcción digital de la memoria en *Salvar al soldado Ryan*

Aunque resulte mucho menos evidente en ella, *Salvar al soldado Ryan* también pertenece a este nuevo Hollywood digital. El efecto de realismo y verosimilitud de secuencias tan comentadas como el desembarco inicial en Omaha Beach no procede del realismo del filme, sino justamente de su *antirrealismo* (Walker, 2004: 124) o, más exactamente, de su *realismo cinematográfico* (Grygiel, 2010: 4). La declarada intención de Spielberg era mostrar el horror del combate de la manera más realista posible, rehuyendo cualquier hipotético glamour de la guerra¹⁰. El director explicaba:

cuando vas a la guerra, a pesar de que los combatientes están muy lejos y a menudo invisibles al ojo, lo que vierten sobre ti tiene manifestaciones físicas, y creo que eso simboliza mucho el caos. Es una especie de obscenidad física tener esa capacidad de disparo lloviendo sobre ti. Es una bestia, y me esforcé todo lo que pude para llenar cada centímetro cuadrado de Omaha Beach, y del pueblo de Ramelle, con las manifestaciones de la guerra (Magid, 1998: 1).

Más interesante aún es el hecho de que la secuencia inicial del filme está concebida a partir de testimonios de supervivientes que desembarcaron el Día-D, incluyendo entrevistas a veteranos realizadas al efecto. Más de dos mil años después del relato de Heródoto sobre batalla de las Termópilas, Spielberg acudía a las mismas fuentes que el historiador griego para construir su propio relato sobre la invasión de Normandía, su leyenda heroica de los hechos: la memoria *transmitida oralmente*¹¹. Y aunque el cineasta se inspirase también en documentales bélicos¹² y rodara cámara en hombro sin *storyboards* previos para conseguir una textura verista, como si filmase un verdadero documentalista en el frente, también utilizó numerosos artificios formales típicos de la *ficción* fílmica para lograr esa sensación de realismo. La crítica ha destacado elementos antirrealistas en la secuencia del desembarco como el montaje rápido y fragmentario, la discontinuidad espacial, el espectacular uso del sonido –o la ausencia de él para recrear el estado subjetivo del capitán Miller, paralizado por el estrés de combate– y la alternancia de planos cortos con planos generales desde múltiples perspectivas, saltando desde el punto de vista de los soldados americanos a pie de playa al objetivo de las ametralladoras alemanas (Walker, 2004: 125). La secuencia ni siquiera está rodada en el lugar de los hechos reales, sino en una zona de la costa de Irlanda «con una inquietante similitud con las playas de arena dorada de Normandía» (Probst, 1998: 3).

Más significativamente, en *Salvar al soldado Ryan* se emplearon abundantes imágenes generadas por ordenador a cargo de Industrial Light & Magic. En este caso, y a diferencia de *300*, la intención no es que el espectador note los efectos visuales

¹⁰ La batalla de Normandía, como hoy sabemos, fue una masacre, con 10.000 bajas aliadas de las que unos 4.400 fueron muertos, según estimaciones recientes. Sólo en Omaha Beach los estadounidenses tuvieron unas 2.000 bajas. Entre los alemanes se estiman entre 4.000 y 9.000 bajas.

¹¹ Por otro lado, el memorial del Día-D en Bedford, Virginia (la ciudad con más pérdidas per cápita de Estados Unidos durante el Día-D), dispone por ejemplo de un programa de historia oral con grabaciones de los veteranos.

¹² Spielberg ha citado como referentes para su película, entre otros, el documental de John Ford *The Battle of Midway* (1942) y los de la serie *Why We Fight* (Riambau, 2011: 223), siete documentales realizados entre 1942 y 1945 por encargo del gobierno estadounidense, la mayoría dirigidos por Frank Capra.

sino simular una realidad *creíble*, que no por ello deja de ser hiperrealidad o simulacro. Por ejemplo, la mayoría de barcos que vemos en el desembarco, la trayectoria de las balas bajo el mar, su impacto en el agua y el cuerpo de los soldados, las salpicaduras de sangre –disimuladamente estilizadas– o determinadas explosiones son imágenes generadas por ordenador. «Mi película costó 65 millones de dólares», explicaba Spielberg. «Si hubiera tenido realmente tantos barcos fondeados en Omaha Beach, hubiera costado 85 millones. Con unos pocos efectos digitales de 100.000 dólares, me pude ahorrar millones» (Magid, 1998: 4). En el etalonaje de la fotografía de Janusz Kaminski, los colores fueron desaturados para evocar la memoria de los años cuarenta pero a la vez se quiso mantener el rojo de la sangre vívido y oscuro, lo que planteó un nuevo reto en la posproducción al equipo de Industrial Light & Magic¹³.

Si la violencia operística de *300* funciona como estilo y estética de la película, como un espectáculo «válido en sí mismo» que «se vuelve auténtica coreografía, sin que tenga ya ningún vínculo con ninguna realidad» (Lipovetsky y Serroy, 2009: 87), en *Salvar al soldado Ryan* la violencia resultó tan *realista* que reabrió en Estados Unidos el debate sobre los límites de su representación en el cine. Tanto fue así que 66 de las 225 emisoras afiliadas a la cadena televisiva ABC se negaron a emitirla en la pequeña pantalla por su retrato del horror de la guerra, y las que sí la emitieron recibieron múltiples reclamaciones (Riambau, 2011: 228). La escenificación de los combates en la película obligó al público occidental moderno, que sólo ha conocido la guerra a través de la ficción, a mirar su horror bajo una nueva luz, y sin duda el filme ha venido a establecer un nuevo modelo para el cine bélico: sus escenas de batalla «evitan el suspense convencional y el sensacionalismo; perturban no por ser manipuladoras sino por resultar horrorosamente francas» (Maslin, 1998). La violencia recreada en el filme logra así los fines de su director:

el declarado propósito de Spielberg –a saber, mostrar el verdadero semblante de la guerra, huyendo así del embellecimiento ficticio y la consecuente legitimación de ésta presente en tantas obras encadenadas al aparato ideológico oficial– está en plena concordancia con los medios expresivos utilizados –la imagen cinematográfica. Es en lo específico del cine donde triunfa Spielberg, y es ahí donde reside la fascinación que produce la media hora inicial en que nos vemos, literalmente, *transportados* a la playa de Omaha. Imagen, sonido y montaje son virtuosamente empleados para llegar allí donde la literatura no llega en igual modo *porque no le es posible llegar* (Arias, 1998, cursivas del autor).

Y si en *300* la técnica digital está al servicio de un mundo cerrado simulacral que en su exageración resulta evidentemente mítico, *falso*, en *Salvar al soldado Ryan* la invocación de semejanza de sus secuencias bélicas hace que la experiencia de verla opere como los hechos históricos de lo *sucedido* en la invasión de Normandía: la película se convierte así en «un falso documento del suceso e invade el territorio de la experiencia y la memoria» (Grygiel, 2010: 27). Pero por eso mismo *Salvar al soldado Ryan* reconstruye la memoria sobre la II Guerra Mundial, que por otro lado no ha dejado de estar presente en la conciencia colectiva occidental, y lo hace bajo una sensibilidad moderna, planteando dilemas morales incómodos al hombre de hoy.

¹³ Sobre los detalles técnicos de la realización de *Salvar al soldado Ryan*, veáanse Lyman (1998) y Magid (1998), así como la entrevista de Probst (1998) al director de fotografía del filme, Janusz Kaminski.

Como sugiere Basinger, la película sacaba la matanza del limbo de los libros y del Canal Historia

y la volvía a bajar a un nivel humano. Spielberg nos ha pedido que pensemos en ello y nos preguntemos hacia dónde nos dirigimos en el futuro de este país. [...] Lo que significa *Salvar al soldado Ryan* se encuentra en su admonición final: «Gánatelo». El verdadero logro de Spielberg es utilizar elementos familiares de género para un nuevo propósito, combinándolos en una película brillantemente visualizada que hace que los estadounidenses vuelvan a tomarse la guerra en serio (Basinger, 1998).

4. El mito heroico de las Termópilas y del Día-D, hoy

Además de sus alusiones a las Termópilas y los temas de la memoria y el sacrificio como mito de identidad colectiva, *Salvar al soldado Ryan* comparte con *300* otra característica significativa. Ambas son películas que, lejos del escepticismo crítico de la etapa anterior –ésta que hemos convenido en llamar postmoderna–, vienen a recuperar la figura del héroe de su deconstrucción previa. La tendencia puede observarse en numerosos filmes del cine digital de los últimos años. Hace más de dos décadas, Baudrillard anticipó que

Está apareciendo una generación entera de películas que serán, respecto a las que hemos conocido, lo que le androide es respecto al hombre: artefactos maravillosos y perfectos, deslumbrantes simulacros a los que solo les hace falta un imaginario y esa alucinación tan especial que hace del cine lo que es¹⁴.

En este horizonte digital el mito heroico, cuestionado intensamente en las narraciones postmodernas –no hay más que pensar en el ocaso del western y en el cine bélico post-Vietnam–, es rescatado ahora de esa deconstrucción para nutrir a las nuevas películas, que por esa razón García denomina *post-postmodernas*: «un cine que, al contrario que el postmoderno, ya no se enfrenta a los problemas de la modernidad ni intenta superarlos», un cine digital cuya poderosa capacidad *remitificadora* es lo que tal vez se necesita «para construir ese imaginario propio del que hablaba Baudrillard, partiendo del rechazo de la estética de la desmitificación que ha dominado la etapa postmoderna» (García, 2007: 102-103).

Si el estreno en 1998 de *Salvar al soldado Ryan* alimentó en su país de origen los debates en torno a la memoria heroica sobre la II Guerra Mundial, en 2011 las huellas del mito espartano no parecen haberse borrado. El cómic de Miller y Varley, trasladado a la gran pantalla por Snyder, ha contribuido sin duda a popularizarlo entre las nuevas generaciones, de manera parecida a lo que había conseguido Spielberg con la mitología americana de resistencia contra otro tirano invasor. Así por ejemplo, durante las manifestaciones de 2011 contra los recortes del gobierno griego motivados por la crisis económica de deuda soberana, las noticias volvieron a traernos ecos de las Termópilas. En una nota de prensa podíamos leer:

El espíritu de los 300 espartanos que en el 480 a.C. se enfrentaron con miles de personas en la histórica batalla de las Termópilas ha vuelto esta semana a Grecia de mano de una treintena de jóvenes espartanos, «indignados» con las reformas económicas que está llevando a cabo el gobierno heleno para cumplir las exigencias que

¹⁴ Jean Baudrillard, *The Devil Emon of Images*, Sydney, Power Institute Publications, 1987, p. 29, citado y traducido en Darley (2002: 114).

le marca la Unión Europea, como condición para acceder a un segundo plan de rescate. El pasado domingo los jóvenes espartanos iniciaron una marcha a pie desde la ciudad de Esparta a Atenas, donde llegaron anoche para protestar frente al parlamento griego. De este modo, han querido recuperar a su vez el coraje de los antiguos guerreros griegos, que fueron capaces de enfrentarse al imperio persa¹⁵.

En su *Mitologías*, Barthes escribía sobre los objetos del mito que algunos «se convierten en presa de la palabra mítica durante un tiempo, luego desaparecen y otros ocupan su lugar, acceden al mito». Y añadía: «Se pueden concebir mitos muy antiguos, pero no hay mitos eternos. Puesto que la historia humana es la que hace pasar lo real al estado del habla, sólo ella regula la vida y la muerte del lenguaje mítico» (Barthes, 2005: 200). Gracias a películas como *300* y *Salvar al soldado Ryan*, la leyenda de las Termópilas y del desembarco de Normandía continúan vivas y mutuamente relacionadas con nuevas reinterpretaciones y alusiones. A juzgar por su reciente impacto en el imaginario cultural de Occidente, parece evidente que esas viejas historias aún no han sido desalojadas del habla mítica. Eso sólo puede deberse a que siguen siendo relevantes para nuestro propio tiempo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

a) Libros:

- BARTHES, Roland (2005): *Mitologías*. Traducción de Hector Schmucler. Madrid, Siglo XXI.
- (2009): *La cámara lúcida*. Traducción de Joaquim Sala-Sanahuja. Barcelona, Paidós [1980].
- BAUDRILLARD, Jean (2006): *La agonía del poder*. Traducción de Marisa Pérez Colina y Ana C. Conde. Madrid, Círculo de Bellas Artes.
- (2007): *Cultura y simulacro*. Traducción de Antoni Vicens y Pedro Rovira. Barcelona, Kairós [1978].
- BENET, Vicente J. (2004): *La cultura del cine*. Barcelona, Paidós.
- CARTLEDGE, Paul (2007): *Termópilas. La batalla que cambió el mundo*. Traducción de David León y Joan Soler. Barcelona, Ariel.
- DARLEY, Andrew (2002): *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Traducción de Enrique Herrando Pérez y Francisco López Martín. Barcelona, Paidós [2000].
- DiLULLO, Tara (2007): *300. The Art of the Film*. Milwaukie, Dark Horse.
- FRIEDMAN, Lester D., y NOTBOHM, Brent (eds.) (2000): *Steven Spielberg. Interviews*. Jackson, University Press of Mississippi.
- HERÓDOTO, y DIODORO DE SICILIA (2009): *La batalla de las Termópilas*. Traducción de Juan José Esbarranch. Barcelona, RBA.

¹⁵ Atlas/Reuter, «Vuelve el espíritu espartano», *ABC.es*, 23 de junio de 2011, <http://www.abc.es/videos-internacional/20110623/vuelve-espiritu-espartano-1017226700001.html>.

LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean (2009): *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Traducción de Antonio-Prometeo Moya. Barcelona, Anagrama.

MILLER, Frank, y VARLEY, Lynn (1999): *300*. Milwaukie, Dark Horse [1998].

MILO, George (ed.) (2003): *The Comics Journal Library Vol. 2: Frank Miller*. Seattle, Fantagraphics.

RIAMBAU, Esteve (2011): *Hollywood en la era digital. De Jurassic Park a Avatar*. Madrid, Cátedra.

STAM, Robert (2001): *Teorías del cine. Una introducción*. Traducción de Carles Roche Suárez. Barcelona, Paidós.

STOICHITA, Victor I. (2006): *Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Traducción de Anna María Coderch. Madrid, Siruela.

ZIZEK, Slavoj (2006): *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Traducción de Ramon Vilà Vernis. Barcelona, Debate.

b) Capítulos en libros y volúmenes colectivos:

LEVENE, David S. (2007): «Xerxes Goes to Hollywood», en BRIDGES, Emma, HALL, Edith, y RHODES, John (eds.), *Cultural Responses to the Persian Wars. Antiquity to the Third Millennium*. Oxford, Oxford University Press, pp. 383-403.

WALKER, Janet (2004): «The Vicissitudes of Traumatic Memory and the Postmodern History Film», en KAPLAN, Ann, y WANG, Ban (eds.), *Trauma and Cinema. Cross-Cultural Explorations*. Hong Kong, Hong Kong University Press, pp. 123-144.

c) Artículos de revistas científicas:

CAMPORESI, Valeria (2001): «Imagen real e imagen dibujada: inciertas fronteras en la historia del cine», *Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte*, vol. XIII, Madrid, Universidad Autónoma de Madrid, pp. 211-220.

d) Documentos de Internet:

ARIAS Maldonado, Manuel (1998): «*Salvar al soldado Ryan*, o Marte debidamente retratado». Disponible en internet (29.1.2012): <http://losquemataronalibertyvalance.blogspot.com/2011/12/salvar-al-soldado-ryan-o-marte.html>.

BASINGER, Jeanine (1998): «Translating War: The Combat Film Genre and Saving Private Ryan», en *Perspectives* n° 36, octubre 1998. Disponible en internet (18.11.2011): <http://ics.leeds.ac.uk/papers/vp01.cfm?outfit=pmt&folder=933&paper=940>.

BODNAR, John (2001): «*Saving Private Ryan* and Postwar Memory in America», en *The American Historical Review* vol. 106, n° 3, junio 2001, pp. 805-817. Disponible en internet (18.11.2011): <http://www.historycooperative.org/journals/ahr/106.3/ah000805.html>.

GARCÍA, Santiago (2007): *300: del cómic al cine*. Trabajo académico dirigido por Valeria Camporesi, Universidad Autónoma de Madrid. Disponible en internet (18.11.2011):

<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2011/02/300-heroes.html>.

GRYGIEL, Chris (2010): «...Based of Actual Events», *Introducing*, nº 8, febrero 2010. Disponible en internet (22.1.2012):

<http://introducingart.com/ISSUE%208/Richard%20Bevan/img/Based%20on%20Actual%20Events%20-%20Chris%20Grygiel.pdf>.

LYMAN, Rick (1998): «True to the Timeless Fact That War Is Hell», *The New York Times*, 19 de julio de 1998. Disponible en internet (20.1.2012):

<http://www.nytimes.com/1998/07/19/movies/film-true-to-the-timeless-fact-that-war-is-hell.html?pagewanted=all&src=pm>.

MAGID, Ron (1998): «Director Steven Spielberg and His Platoon of Effects Experts Discuss the Visceral Impact of *Saving Private Ryan's* D-Day Sequence», *American Cinematographer*, diciembre de 1998. Disponible en internet (28.1.2012):

<http://www.theasc.com/magazine/dec98/Blood/pg1.htm>.

MASLIN, Janet (1998): «*Saving Private Ryan*. Panoramic and Personal Visions of War's Anguish», *The New York Times*, 24 de julio de 1998. Disponible en internet (29.1.2012):

<http://movies.nytimes.com/movie/review?res=9C01EEDF1239F937A15754C0A96E958260>.

MOAVENI, Azadeh (2007): «Sparks an Outcry in Iran», *Time*, 13 de marzo de 2007. Disponible en internet (10.11.2011):

<http://www.time.com/time/world/article/0,8599,1598886,00.html>.

PROBST, Christopher (1998): «The Last Great War», *American Cinematographer*, agosto de 1998. Disponible en internet (30.1.2012):

<http://www.theasc.com/magazine/aug98/saving/pg1.htm>.

SILVERMAN, Jason (2007): «300 Brings History to Bloody Life», *Wired.com*, 22 de febrero de 2007. Disponible en internet (10.1.2012):

<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2007/02/72775?currentPage=all>.

ZIZEK, Slavoj (2007): «The True Hollywood Left», *Lacan.com*. Disponible en internet (15.1.2012): <http://www.lacan.com/zizhollywood.htm>.