

2

metodologías
de análisis
del film

Javier Marzal Felici
Francisco Javier Gómez Tarín
(editores)

a



x

La extensión del relato a través de las nuevas tecnologías: *Sin City* y la adaptación cinematográfica

Ángel Pablo Cano Gómez
Miguel Ángel Martínez Díaz
Universidad Católica San Antonio de Murcia

La industria cinematográfica se ha valido frecuentemente de modelos narrativos no fílmicos para la ideación de nuevas propuestas. Entre ellos, el cómic, ha resultado una fuente idónea para llevar ideas frescas a la gran pantalla. Modelos que suelen atraer de forma generalizada a público joven y taquillero. De esta forma, las adaptaciones acometidas hasta ahora, adolecían de una búsqueda continua de la espectacularidad y el artificio como única vía atrayente, dejando de lado el origen narrativo original.

Aunque honrosas excepciones como *Superman I* (Richard Donner, 1978), el primer *Batman* (Tim Burton, 1989), o las más actuales *Spiderman* (Sam Raimi, 2002-2003) trataban de ahondar en cierta forma en las complejidades de los personajes, convirtiéndolas en correctos vehículos del cómic, dejaban casi de lado el carácter formal originario, para centrarse de forma casi única en la narrativa fílmica más tradicional. Sin embargo, Robert Rodríguez y Frank Miller (es importante destacar el hecho de que el propio director del film sea el creador del cómic) han adaptado la obra *Sin City* al cine absorbiendo de forma casi total la narración visual de las páginas impresas. Así, y como nos dicen Gasca y Gubern (2001:15): "A la vez que los comics y el cine, medios populares nacidos casi contemporáneamente, intercambiaron sus hallazgos expresivos e interactuaron entre sí con gran dinamismo e intensidad. También en el lenguaje de los comics se localizan hallazgos y formalizaciones profundamente originales, como bastantes metáforas visuales e ideogramas..."

Para llevar a cabo este trasvase narrativo, los directores de *Sin City* se han valido de los adelantos técnicos más punteros en cuanto a la postproducción cinematográfica se refiere. La denodada lucha por calcar plano a plano el cómic y la utilización parcial de color en muchas de las esce-

nas del film demuestran una utilización novedosa y claramente narrativa de las nuevas tecnologías cinematográficas.

Aunque el objetivo de ésta comunicación se centraría en el traslado discursivo entre el mundo del cómic y el cinematográfico a propósito de la utilización de las herramientas de postproducción de nueva generación, se hace imprescindible describir el proceso por el cual estas técnicas han logrado dar el salto entre el mundo informático y el cinematográfico. Y cómo están resultando vitales en el hecho narrativo.

El cine se basa en la fotografía pero, a raíz de la digitalización, aunque la esencia no ha cambiado, el modo de crear, manipular, transmitir, reproducir y almacenar las imágenes ha sufrido una mutación definitiva. Se ha optado por un lenguaje común: el formato binario. Pero esto no es un hecho que ocurra solamente en el medio cinematográfico; otros medios de información, como la radio, las telecomunicaciones, las labores documentales, prácticamente todo lo relacionado con el mundo de la comunicación humana está optando por la digitalización, converge hacia un lenguaje unificado.

La ventaja que más nos interesa resaltar del mundo digital que nos rodea es la posibilidad de representar lo imposible, ver lo invisible. Gracias a la tecnología digital, el cine (el resto de medios también aunque en menor medida) ha sufrido una transformación no sólo técnica, sino también morfológica. El desarrollo definitivo de las técnicas cinematográficas digitales acontecido a mediados de la década de los noventa (aunque iniciado de manera puntual en la década anterior) con filmes como *Terminator 2* (James Cameron, 1991), *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1994) o *Matrix* (*The Matrix*, The Wachowski Brothers, 1998) supuso un punto de inflexión en la narración audiovisual. El realizador cinematográfico actual no sólo posee, gracias a los ordenadores, una herramienta más efectiva para realizar determinados trucajes, que también, sino que disfruta de la posibilidad antes inaudita de contar situaciones antes inviábiles. Somos conscientes de la atrevida aseveración aquí enunciada, sin embargo, creemos que hay actualmente suficientes ejemplos que apoyan esta teoría, siendo *Sin City* uno de ellos.

No cabe duda que la unión de intereses más clara entre el mundo informático y el cinematográfico ha sido el tecnológico. Muchos ámbitos de investigación que se han abierto en el primero han sido totalmente enfocados al medio audiovisual, hemos pasado de una informática casi únicamente dedicada a la oficina –ofimática- a la tecnología multimedia donde la imagen forma parte casi exclusiva del mundo electrónico. En este sentido Ángel Luís Hueso (1999: 4) nos confirma que “hay que tener presente que nos encontramos ante una serie de manifestaciones que tiene su base más profunda en determinadas claves técnicas, las cuales han condicionado de manera decisiva tanto la aparición de estos medios como su desarrollo posterior; este factor [...] debe ser valorado de manera continua puesto que adquiere una singularidad que va más allá de la meramente mecánica.” Vamos observando en este proceso que no sólo se vinculan estos ámbitos tecnológicamente, sino que esa “singularidad va más allá de lo puramente mecánico” (Hueso, 1999: 4).

Así, Hueso se retrotrae a la teoría en V para estructurar esta convergencia tecnológica en dos bloques evolutivos muy delimitados: el fotográfico (cinematografía) y el electrónico (telemática). Teoría defendida por Luís Gutiérrez Espada a finales de los setenta en su *Historia de los Medios Audiovisuales*. “De tal manera que se producen dos fuerzas sincrónicas: una que marca un avance cada vez más rápido (cada vez es menor el tiempo que separa una aportación técnica de la que sigue inmediatamente) y otra que impulsa un acercamiento hacia la otra corriente” (Hueso,

1999: 5). Pero este desarrollo no se produce de manera constante a lo largo de la historia, hay épocas de aceleración electrónica, por llamarlo de alguna forma, y otra fotomecánica. Aunque sin duda su camino es hacia la unión.

Todas las innovaciones aparecidas en la rama fotográfica a partir de 1982 se fundamentan en la tecnología informática: imágenes por ordenador, edición no-lineal, televisión digital, etc. Así, Lev Manovich en su libro *The Language of New Media* nos asevera que el cine se ha convertido en el esclavo del ordenador, convirtiéndose este en un creador de mensajes mediáticos. (Manovich, 2001: 48).

Con todo esto no queremos decir que el film *Sin City* no hubiera podido realizarse sin la utilización de las herramientas tecnológicas actuales, pero es obvio que la forma característica que han tenido los creadores de adaptarla resultaba altamente inviable hasta ahora. Las técnicas heredadas del proceso convergente aquí apuntado han sido definitorias para la consecución de la puesta en imágenes del cómic de Miller.

A continuación expondremos una serie de argumentos comparativos entre el cómic y la película que intentan corroborar las manifestaciones aquí defendidas.

SIN CITY

Bienvenidos a Basin City, hogar de corrupción y de inmundicia humana. Policías corruptos, asesinos a sueldo, prostitutas y demás gente de mal vivir pueblan sus calles. Marv, un matón sin escrúpulos busca venganza tras el asesinato de la única mujer que le ha amado, Dwight media en una guerra callejera de prostitutas y policías, John Hartigan busca su propia redención salvando a una niña de las manos de un depravado sexual. Estos son los personajes de *Sin City*, film codirigido por Robert Rodríguez y el creador del cómic original Frank Miller, con colaboración de Quentin Tarantino incluida.

Dos serán los objetos de estudio que analizaremos en la adaptación cinematográfica de *Sin City*: el uso parcial del color y la puesta en escena.

La puesta en escena se refiere, fundamentalmente, a la creación de un ambiente general que sirve para dar credibilidad a la situación dramática. Este concepto engloba, por tanto, la decoración, la luz, el color, la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la interpretación de los actores. En suma, todos los elementos expresivos que configuran la creación de un filme. (Fernández Díez; Martínez Abadía, 1999:152).

Ya en la escena inaugural podemos observar la utilización particular que se realiza del color. El vestido rojo intenso que resalta sobre el puro blanco y negro deja bien a las claras la intención trasgresora del film de Rodríguez y Miller. La pigmentación llevada a cabo de manera tan perfecta gracias a las técnicas actuales de postproducción digital, anticipa claramente el futuro de su poseedora: la muerte. El verde fulgurante que emerge en los ojos de la chica de rojo (no conocemos su nombre) será un truco narrativo recurrente a lo largo del film.

Cabe destacar que la versión cinematográfica de *Sin City* recurre de manera más asidua a la coloración que el cómic original. Miller comenzó con la utilización del color en la cuarta entrega de la serie titulada en España *Ese Cobarde Bastardo* siendo el título inglés más aclarador en cuanto a la utilización del pigmento se refiere: *That Yellow Bastard* (*Ese Bastardo Amarillo*).



La utilización de estos elementos que rompen la pátina de blanco y negro suponen una llamada de atención al espectador, resaltan de la podredumbre que inunda Sin City ciertos rasgos visuales de los personajes que los libera de toda inmundicia o los hace caer todavía más profundo. Esto es evidente cuando se utiliza en alguno de los atributos físicos de los protagonistas: el pelo rubio y el colchón rojo en forma de corazón del ángel hecho mujer que ama a Marv; el amarillo intenso, extraído directamente del cómic, del cuerpo deformado del hijo del senador; los ojos azules de la prostituta traidora. Estos detalles coloristas hacen de *Sin City* una historia moral, tal y como nos lo afirma el propio autor "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 quien soy yo y con la clase de historias que me gustan.". (Declaraciones tomadas de la entrevista aparecida en *U, el hijo de Urich* en guiadelcomic.com)

Delimitada narrativamente la utilización del color en *Sin City*, es oportuno abordar la cuestión de la puesta en escena. Aspecto más llamativo de la adaptación que Rodríguez y Miller han realizado, resulta evidente la intención de los autores del film en plasmar página a página el aspecto visual del cómic, hasta tal punto que muchos de los planos de la película son calcos del cómic. El propósito no es otro que utilizar la imagen impresa original de Miller como *storyboard* de la película. A continuación reflejamos algunos ejemplos que ejemplifican a la perfección lo expuesto.



Estas imágenes no sólo resaltan el hecho de la copia textual de la imagen del cómic, si no que reflejan la necesidad de utilizar las nuevas tecnologías audiovisuales para llevarlas a cabo. Tanto en la primera como en la segunda escena, vemos al personaje interpretado por Mickey Rourke, Marv, en situaciones ideadas por Miller para el cómic, extremadamente difíciles de llevar al cine. En la inicial vemos cómo el protagonista salta con las piernas por delante sobre el cristal delantero de un coche de policía a toda velocidad. La escena continúa con un plano del interior del coche a la vez que Marv atraviesa y rompe el parabrisas del vehículo. En el siguiente plano aquí reseñado, vemos al personaje escapar del coche que conducía y que ha acabado sumergido en el agua. Simultáneamente a Marv y el coche, tal y como se veía en la viñeta originaria, requiere el uso de técnicas de animación digital para su realización.

Pero ¿por qué ese afán desmedido por la copia exacta del cómic? ¿Qué intención tenían Robert Rodríguez y Frank Miller en hacer una especie de tebeo animado con personajes reales? En nuestra opinión, el deseo último de los creadores de *Sin City* es la unión efectiva del lenguaje visual impreso con el filmico. Utilizar las potentes imágenes gráficas de Miller y trasladarlas tal cual a la gran pantalla con la esperanza de que guarden la fuerza original. Creemos que llegaron a la conclusión de que la única forma de ser leal al cómic era no adaptar la narración, sólo plasmar en cine las viñetas tal y como las ideó en su origen Miller.

Bibliografía

FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós Papeles de Comunicación 22. Barcelona, 1999.

GUBERN, Román; GASCA, Luis. *El discurso del cómic*. Editorial Cátedra. Madrid, 2001.

GUTIÉRREZ ESPADA, Luís. *Historia de los Medios Audiovisuales: cine y fotografía*. Pirámide. Madrid, 1982

HUESO, Ángel Luis. *Los Medios Audiovisuales y el Hombre al final del Siglo*. Separata de "El Museo de Pontevedra" tomo LIII. Pontevedra. Santiago de Compostela, 1991.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press. Los Angeles 2001.

Otras fuentes

www.guiadelcomic.com

www.filmrot.com