

Sin City: cuando el cine se rinde a los pies del cómic

M.^a Carmen Echazarreta Soler

Introducción

Javier Ocaña afirmaba en las páginas de Babelia, suplemento de El País, publicado el 20 de agosto del 2005 y destinado al cómic, que "Hollywood ha encontrado un filón en un arte minoritario para alimentarse de las grandes mayorías. Sobre esta paradoja pivotan hoy día las relaciones entre el cómic y el cine".

La propuesta didáctica que sigue a continuación se sitúa entre estos dos lenguajes para promover la reflexión sobre la búsqueda de nuevas formas de narrar. Éste es el ambicioso objetivo que persigo en este trabajo: poner al descubierto nuevos horizontes narrativos a través de propuestas tan innovadoras como la "transposición" 1

Muchos autores optan por este término para referirse a la adaptación de una obra al cine. de Sin City al cine, con el fin de despertar en el alumnado una nueva perspectiva para la reflexión y para su creatividad.

Sin City: un cómic hecho película

El mundo del cómic se mueve como un universo paralelo al nuestro. Sus creadores proyectan sus deseos más íntimos en cada personaje de cada viñeta. O muestran el mundo tal como lo ven o crean su propia visión de aquello que les rodea. Nada es lo que parece; sin embargo, todos nos sentimos atrapados con sus historias. De hecho, no dejan a nadie indiferente. Aunque los cómics estén poblados de superhéroes, no siempre estas historias gráficas hablan de hechos asombrosos e imposibles. Existen diseñadores gráficos que han utilizado su talento para crear un mundo alternativo, pero real. Sin City es el producto que la mente de Frank Miller ha ideado, nos muestra un lugar oscuro, sin leyes ni moralidad. Una ciudad de pecado donde las muertes abundan, pero los rayos de esperanza también.

En 1992 apareció en los kioscos la primera entrega de esta insólita historia. Se trataba de novelas gráficas 2

Es interesante motivar la reflexión y el comentario en clase acerca de esta expresión en sustitución del anglicismo cómic.

en las que en cada número se nos contaba una historia diferente, que no necesariamente tenía como protagonistas a los mismos seres del número anterior. Desde su publicación, se convirtió en un elemento de culto para los incondicionales del género. Una torturada historia, cuyos trazos de tinta negra sobresalen de un fondo blanco brillante. Aunque puedan utilizarse elementos de color, sólo si el autor lo considera necesario, estamos ante una obra del género negro o thriller que hunde sus raíces en los clásicos de toda la vida. Sin City se ha convertido en poco tiempo en un clásico de la cultura pop, cuyo reconocimiento ha venido de la mano del prestigioso Premio Eisner y del Premio Nacional de Ilustración, entre muchos otros.

"Sin City", la novela gráfica

El primer volumen de Sin City (que originalmente se llamó así, aunque después se añadió el subtítulo de The Hard Goodbye) es ya una obra de referencia dentro del noveno arte 3

El cine es el séptimo arte.

, debido a su personal estilo de dibujo, con ese asombroso uso del claroscuro, imitado hasta la saciedad, y sobre todo a su original guión, con la figura del antihéroe Marv como epicentro de un terremoto dentro de Basin City (que en algún momento perdió el "Ba" para convertirse en Sin City), terremoto que Miller aprovechaba para mostrar de la forma más gráfica posible muertes y desnudos. Tras The Hard Goodbye, Miller vio que tenía en sus manos un auténtico filón; desde 1991 Dark Horse 4

De la edición española se ha encargado Norma editorial, ubicada en Barcelona.

lo ha editado en diferentes formatos (que van desde números unitarios hasta novelas gráficas, pasando por series de diferente extensión). Dentro del primer grupo se hallan las dos miniserías que siguieron a The Hard Goodbye; primero A Dame to Kill for (en España titulada Moriría por ella), donde Miller introduce a su personaje más recurrente, Dwight. Este personaje también es el protagonista de la siguiente miniserie, The Big Fat Kill (La gran masacre).

Después de ella viene la que probablemente sea una de las historias que ha concitado mejores

críticas: That Yellow Bastard (Ese cobarde bastardo), protagonizada por el último policía honesto de Sin City, Hartigan.

Sin City, la película

Frank Miller ha utilizado sus referencias cinematográficas de los míticos años del género negro y las ha plasmado de forma evidente en su obra. Pero no por ello su adaptación a la gran pantalla ha resultado fácil. La tecnología tenía mucho que decir ante esta situación. Por este motivo, su autor siempre se mostró contrario a llevar su obra al cine. Tuvo que ser el polifacético Robert Rodriguez, gran aficionado al mundo del cómic y seguidor incondicional de la obra, quien logró convencer al autor. La estética que se necesitaba para dotar de vida a la obra sólo se ha podido generar con las nuevas técnicas digitales. Si, además, se consigue convencer a todo un elenco de brillantes actores, consagrados y noveles, el resultado no puede ser más favorable.

La película gira en torno a tres de las historias publicadas originariamente en el cómic de Sin City. Son tres capítulos dentro del mismo largometraje, sin ninguna conexión aparente, cuyos títulos son That Yellow Bastard (Ese cobarde bastardo), The Hard Goodbye (El duro adiós) y The Big Fat Kill (La gran masacre).

Los cuadros 1, 2 y 3 contienen la portada y algunas viñetas representativas de las historias, además de una referencia a sus protagonistas.

Cuadro 1



That Yellow Bastard (Ese cobarde bastardo), serie de seis números.

Presenta a Hartigan y su relación con Nancy.

Argumento: el detective Hartigan tiene 60 años al iniciarse la historia y le falta una hora para jubilarse cuando lo arriesga todo -no sólo la vida en su sentido más biológico, sino la familia, la reputación y el retiro- para cumplir con su deber: salvar a una niña de once años y detener al loco homicida de Roark Junior, hijo del corrupto y poderoso senador Roark. Esa decisión será el pistoletazo de salida de su infierno en vida particular, ya que el senador Roark decidirá hacerle la vida imposible en represalia.

Cuadro 2

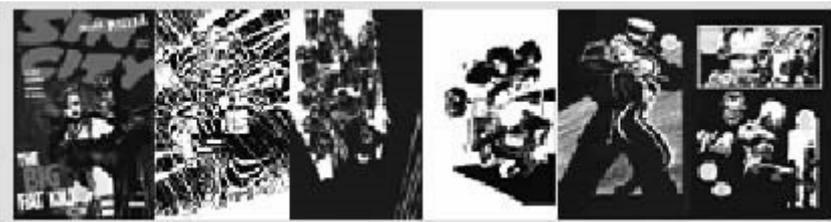


The Hard Goodbye (El duro adiós)

El protagonista principal es Marv, muchos la consideran la mejor historia de todas.

Argumento: en esta historia conocemos a Marv, un "Conan con gabardina", como lo ha llamado el propio Miller, al estilo de las novelas hiperviolentas de Mickey Spillane, el creador de Mike Hammer. Marv es un gigante monstruoso, una especie de criatura de Frankenstein que consume sus días bebiendo en el garito más sórdido de Basin City y machacando a golpes a todos los que se prestan a meterse en una trifulca. Víctima de las circunstancias, este ser atormentado y marginal se verá envuelto en una trama muy clásica -le acusan de un asesinato que no ha cometido-, que le conducirá a su redención final.

Cuadro 3



The Big Fat Kill (La gran masacre), serie de cinco números.

"Algunas veces seguir al lado de tus amigos significa matar a un montón de gente", Dwight y el valor de la amistad.

Argumento: nos presenta a Dwight, antiguo periodista que trabaja sacando fotografías de casos de adulterio, acompañado de las prostitutas del Barrio Viejo.

Su estética, copiada plano a plano de las obras gráficas, es su baza más importante para triunfar. Alejada completamente de los estereotipos actuales, el espectador termina por sumergirse no sólo en la película, sino en cada viñeta de la novela. Aquí ha sido importante la codirección de Miller, lo que supuso la salida de Rodríguez de la Asociación de Directores de Hollywood. Esta situación no ha afectado demasiado al director, que no ha dudado en ofrecer lo que fuera necesario para tener plena libertad en su obra.

Por otro lado, plantea los puntos de conexión entre la película dirigida por Robert Rodríguez, adaptación rigurosa y casi insolente del cómic de Miller, a la sazón coguionista con el propio Rodríguez. De esta comunión, íntima e irrepetible, surge un nuevo lenguaje, una nueva forma de hacer cine y cómic, casi simultáneamente, un nuevo concepto de narración.

A través del análisis comparado, los estudiantes de bachillerato pueden conocer mejor las características propias del cómic y la transformación de este lenguaje cuando se convierte en película.

Metodología

Para trabajar esta propuesta didáctica en clase es imprescindible visionar en DVD la película Sin City, y leer las tres historias gráficas que componen el guión cinematográfico. En las direcciones electrónicas que se incluyen en las referencias bibliográficas y direcciones de interés se halla abundante información sobre el tema.

Antes del visionado de la película y de la lectura de las tres historias gráficas que constituyen el guión de Sin City, es recomendable explorar en clase el nivel de adeptos y la afición por el cómic. Es un ejercicio de evaluación inicial que tiene un doble objetivo:

- * Descubrir el conocimiento que los estudiantes tienen sobre el cómic y sobre el cine.
- * Despertar la motivación y preparar al grupo para la propuesta didáctica y su metodología.

Orientaciones para la intervención pedagógica

La implementación de este material didáctico requiere plantear una dinámica participativa en la clase. Es conveniente disponer de una ratio baja de alumnado, no superior a 20. alguna de las actividades que propongo pueden derivar en una exposición oral pues, además de motivar al alumnado para que escriba sobre un tema que le es cercano, como es el cómic o el cine, hay que aprovechar espacios pedagógicos para que explique oralmente sus ideas, sus opiniones y lo haga de forma espontánea y/o planificada.

Por otro lado, el argumento de esta historia, su contexto, el tratamiento de los personajes y los escenarios constituyen un repertorio de ideas para la crítica, la reflexión y el debate. En consecuencia, una actividad muy interesante es proponer debates temáticos alrededor de los elementos narrativos, del cómic y del cine.

Criterios de evaluación

Con independencia del criterio de evaluación que se establezca previamente en el contexto de la programación de la asignatura, todas las actividades que he diseñado pueden ser de evaluación, especialmente las actividades 5, 6 y 10.

OBJETIVOS

El alumnado, al acabar el trabajo de la propuesta didáctica, ha de ser capaz de:

- Identificar conceptos propios de un cómic: la imagen secuenciada; el cómic y el *story board*, técnicas y estilos; el lenguaje del cómic; convenciones sobre el movimiento y el tiempo; la viñeta y su contenido icónico y verbal; el montaje del cómic.
- Analizar un cómic teniendo en cuenta su lenguaje, contenido ideológico y valores estéticos.
- Comprobar cómo a través de las convenciones sonoras creadas por el cómic se reproduce el lenguaje audiovisual del cine.
- Captar la personalidad de los personajes «reales» del universo de *Sin City*.
- Poner al descubierto a los personajes e instituciones –los políticos y la Iglesia–, a los cuales los autores de ambas obras critican y denigran de una forma despiadada.
- Extraer conclusiones coherentes a partir del análisis comparado de ambos lenguajes, significando la estrecha distancia que los separa.
- Reconocer el impacto social del cómic y sus adaptaciones cinematográficas, interpretando el universo ideológico que alberga.
- Reflexionar acerca del cómic y del cine y sus efectos sociales.

CONTENIDOS

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos propios de un cómic: la imagen secuenciada; el cómic y el <i>story board</i>, técnicas y estilos; el lenguaje del cómic; convenciones sobre el movimiento y el tiempo; la viñeta, su contenido icónico y verbal; y el montaje del cómic. 2. El plano cinematográfico. 3. Significación de la imagen a través de la luz y el color. 4. Estructura del relato. 5. Cómic y cine: similitudes y diferencias. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis comparado del lenguaje audiovisual del cómic y el lenguaje audiovisual del cine. 2. Selección y distinción de los elementos narrativos propios de tres lenguajes. 3. Práctica de elaboración de <i>story board</i>. 4. Práctica de guión (técnico y literario). 5. Revisión y aplicación práctica de los elementos narrativos de un relato –escrito, oral o audiovisual–. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valoración positiva del cómic teniendo en cuenta su lenguaje, contenido ideológico y valores estéticos. 2. Desarrollo de la sensibilidad hacia los personajes de estas historias descubriendo un punto de ternura entre tanta violencia. 3. Valoración positiva del sentido ético de estos autores –Miller y Rodríguez– en sus obras, y el compromiso con sus principios morales. 4. Hábito favorable al análisis comparativo de los dos lenguajes. 5. Desarrollo de la curiosidad por conocer en profundidad qué mueve a un autor a realizar un cómic y a transponerlo al cine.

Propuesta de trabajo para el alumnado

Conceptos básicos sobre el cómic

Daniele Barbieri afirma "que el lenguaje del cómic como tal no existe, que la realidad de este medio es la interacción con los lenguajes de otros sistemas expresivos. El lenguaje del cómic es por tanto la inclusión, generación, convergencia y adecuación de los lenguajes de la imagen y de la temporalidad. Estos lenguajes incluyen el lenguaje audiovisual (del cine y la animación) y el lenguaje sonoro (verbal, musical y efectos)".

Además de la historia, en el cómic es importante la creación de personajes (más o menos estereotipados)

Busca en el diccionario el significado de la palabra estereotipados y comenta en clase cómo se aplica a los personajes de un cómic.

) con los que el lector pueda establecer lazos de simpatía o antipatía. Se huye de la descripción narrativa de los personajes, ya que lo fundamental en el cómic son la imagen y el diálogo. Los personajes se irán retratando por sus acciones, su comportamiento con otros, sus actitudes, su lenguaje, su aspecto físico, etc. Tras la elaboración de la trama, el siguiente paso es la creación de personajes principales y con estos elementos se empieza a escribir el guión.

Elementos formales del cómic

Encuadre

- * **Objetivo:** como si una cámara retratase la escena. Es el propio del cine.
- * **Subjetivo:** como si la cámara se situase en los ojos de un personaje.
- * **Salida del encuadre:** exclusivo del cómic y del dibujo animado. El personaje sale total o parcialmente de la viñeta bien para huir de una situación angustiosa, bien para dirigirse directamente al lector o al autor.

Montaje

De nuevo el referente es el lenguaje cinematográfico. La acción puede transcurrir de pasado a presente, pueden narrarse acciones simultáneas en dos escenarios distintos, puede recurrirse al flashback o adelantar acontecimientos para crear mayor expectación, introducir elementos narrativos no reales en la trama (sueños, premoniciones...), etc.

El lenguaje del cómic

* El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas.

* El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como globo o bocadillo, que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido.

Características

a) La narración es rápida. Los acontecimientos se suceden con gran celeridad; las descripciones se hacen a través de la imagen.

b) Se reproduce el lenguaje coloquial con:

- * Titubeos (¡ca... caramba!).
- * Alargamientos de palabras (¡cuidadooo!).
- * Frases interrumpidas (y, de pronto...).
- * Frases cortas, exclamaciones, interrogaciones... (¡Tengo hambre!).
- * Expresiones populares (¡Córcholis! ¡Hola, chato!).
- * Onomatopeyas: reproducción de sonidos, ruidos, golpes... (¡guau! ¡boom! ¡buaaa! ¡clang!, ¡clic!, pfssss...).
- * Sustitución de las palabras por signos (?, !, *).

Actividades para el alumnado

Actividad 1. Coincidencias entre el cómic y la película

La comunión establecida entre Frank Miller y Robert Rodríguez, el director de la película, es tan intensa que, a simple vista, se podría decir que el director ha realizado un plagio perfecto. Pero no es exactamente así. Fíjate bien en los tres pares de imágenes siguientes. Los planos superiores corresponden a viñetas del cómic, mientras que los inferiores son instantáneas del film.

A. Haz un esquema de las diferencias que observas y realiza un comentario posterior en torno a esta cuestión.

B. ¿Qué motivos pueden haber llevado al director a reproducir tan fielmente las viñetas del cómic original?

C. Busca más ejemplos de coincidencias en la dirección electrónica señalada en la nota 6.

Algunos planos son de una estética bellísima, sumamente elaborada, que contrasta con la violencia sin paliativos de la historia. 6

Las imágenes están extraídas de la siguiente dirección electrónica: <http://www.filmrot.com/images/sincity-comparisons/sincity.html>

Parece mentira que Robert Rodríguez haya conseguido iluminar sus imágenes con la misma técnica del claroscuro de su admirado Frank Miller. ¿Qué está pensando Marv?

En este plano, comprobamos cómo el cómic resuelve los chasquidos, ruidos y sonidos indescifrables de una pelea: a través de las onomatopeyas. Éstas no aparecen en el plano cinematográfico, ¿por qué?

Las palabras impresas de la voz en off del cómic, encerradas en la "cartela", ayudan a la coherencia de la historia pues marcan los cambios de escenario o del transcurso del tiempo. ¿Cómo lo resuelve el cine?

Actividad 2. La voz en off

La voz en off de la película es la voz narrativa del cómic que aparece encerrada en las "cartelas"

- A. Busca ejemplos en el cómic.
- B. La voz en off del film constituye uno de sus elementos impactantes pues recoge la voz del protagonista de la historia. Es la 1.^a persona protagonista de una novela que se expresa en presente, a veces con un discurso desordenado que nos remite al monólogo interior literario. Compruébalo y señala algún ejemplo del film.
- C. ¿Qué personaje de la película habla en 1.^a persona?

Actividad 3. Las transiciones de la película y del cómic

- A. Señala ejemplos de cómo se realizan en cada uno de estos dos lenguajes.
- B. ¿Cuál es la equivalencia en la literatura escrita?

Actividad 4. La hegemonía de la cultura audiovisual

Sin City es un film que apenas muestra diferencias con el cómic. Se trata de una película que se ha inclinado ante el poder argumental de una novela gráfica. De esta forma, no se puede hablar de adaptación, ya que no hay apenas cambios respecto a la puesta en escena: planos casi idénticos a las viñetas que forman las historias del cómic.

- A. Aporta ejemplos señalando las diferencias inevitables de cada lenguaje.

Actividad 5. Los elementos narrativos

La historia recoge elementos narrativos propios de la novela policíaca y el cine americano de los años cuarenta

* Los personajes en la frontera de la marginación y de la ley se convierten en el prototipo del antihéroe en una ciudad sin ley: Basin City. Son crueles y entrañables. Son violentos y sensibles.

* El amor es el motor de la conducta de los protagonistas en una incesante búsqueda para acabar con el mal, personificado en diversos personajes, que no dudan en utilizar los métodos más expeditivos para eliminar a todo aquel que se cruza inoportunamente en su camino. Es un amor que redime de toda culpa a los personajes que utilizan la violencia en su nombre.

* Desde el punto de vista narrativo, las tres historias que Robert Rodríguez y Frank Miller han seleccionado para el film tienen los mismos componentes: una mujer/niña que hay que salvar, defender o vengar; un hombre fuerte, implacable que persigue su objetivo obstinadamente; un ser monstruoso, malvado, psicópata que no duda en emplear los más crueles instrumentos de matar; y un final apoteósico.

- A. Supón que realizas una crítica para un periódico. Utiliza la información anterior más la que hayas observado en el visionado de la película y elabora una crítica de una extensión de 1.000 caracteres de ordenador aproximadamente.

Actividad 6. Los lenguajes

Rellena el siguiente cuadro señalando el procedimiento propio de cada lenguaje

- A. Realiza un comentario después de haber completado el cuadro.

Actividad 7. El argumento

Haz un resumen del argumento de la película.

Fíjate en los cambios de escenario y de personajes para ordenar las historias.

Actividad 8. Las tres historias del cómic

Haz un resumen del argumento de las tres historias del cómic.

¿Observas alguna diferencia destacada entre ambas obras?

Actividad 9. El blanco y negro

El blanco y negro es otro de los elementos que definen el cine negro americano, inspirado en la novela policíaca de los años cuarenta y cincuenta.

La selección cromática del blanco y negro no es gratuita, sino coadyuvante del claroscuro.

Constituye uno de los elementos impactantes del film: el uso incesante, casi asfixiante, del claroscuro. No obstante, los directores utilizan el amarillo (The Yellow Bastard) para describir la monstruosidad y el sadismo del psicópata violador de niñas, protegido por su padre, el senador. Se trata de distinguir, de impedir que el blanco y negro se contamine de un personaje

tan detestable, tan abyecto como Roark Junior, hijo del corrupto y poderoso senador Roark. El rojo significa los elementos de la pasión amorosa, como la cama en forma de corazón en la que Goldie seduce al gigante de Marv; los labios de Goldie. Es una técnica cromática que aporta un valor semántico añadido a la historia. Un procedimiento que Steven Spielberg empleó en La lista de Schlinder, un film en blanco y negro pero con alguna nota de color rojo, como la rosa roja en manos de una niña.

A. En la dirección electrónica

www.fortunecity.es/ilustrado/planetario/219/comics/sin_city/co_sincity4.html hallarás viñetas o fotogramas donde Miller utiliza el color. Describe qué sensaciones te sugieren.

B. ¿Qué significación aportaría el azul en lugar del amarillo o el verde en lugar del rojo?

Actividad 10. La crítica

Sin City es una obra irreverente y crítica tanto con la cúpula de la religión católica, a la que describe como asesina, pederasta y corrupta, como con el poder político, representado en la figura del senador, descrito como un asesino sin escrúpulos.

A. Describe con mayor profundidad el tratamiento que da la historia de Sin City a estos personajes.

B. ¿Qué opinas de esta forma de presentar dos instituciones cuya imagen está muy alejada de este patrón de conducta?

Hemos hablado de

educación

cine

pedagogía

cómic

Sin City

Bibliografía

BARBIERI, D. (1993): Los lenguajes del cómic. Barcelona. Paidós.

EISNER, W. (1998): La narración gráfica. Barcelona. Norma editorial.

- (2002): El cómic y el arte secuencial. Barcelona. Norma editorial.

GASCA, L.; GUBERN, R. (1991): El discurso del cómic. Madrid. Cátedra.

RÍOS, J.M.; CEBRIÁN, M. (2000): Nuevas tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas a la educación. Málaga. Aljibe.

Dirección de contacto

M.^a Carmen Echazarreta Soler