laFuga

El espacio entre un cuadro y el siguiente

Miller, Rodriguez, el cine y los cómics

Por Rodrigo Culagovski R.

Tags | **Cine de ficción | Cómic | Crítica | Estados Unidos**

Sin City (Robert Rodriguez & Frank Miller 2005) es obstinadamente fiel al cómic que la origina. Robert Rodriguez dice que no es una adaptación sino una traducción y cualquiera que haya leído el cómic se impresiona de ver como los personajes, encuadres y diálogos (y monólogos) son llevados a la pantalla casi sin variaciones. Sin embargo, a esta fidelidad obvia, de imágenes y palabras, se añade otra más sutil: la de tiempos y cuadros.

En el cine es casi tan importante lo que se esconde como lo que se muestra, y hay teorías enteras basadas en el concepto del "fuera de campo"; sin embargo en el cómic lo que no se ve es *mucho más importante* que lo que aparece, es la materia misma del género, su sustancia.

Scott McCloud, en su imprescindible *Understanding Comics*, dice que en el espacio entre dos cuadros de un cómic "la imaginación humana toma dos imágenes separadas y las transforma en una sola idea" (1994). Es así como -explica- si en un cuadro vemos a un asesino dentro de un departamento con un hacha y en el siguiente vemos una toma de un edificio con un gran grito sobreimpuesto al cielo, no nos cuesta trabajo completar la escena, cada uno inventa su propia escena de muerte. Dice, "cada acto cometido en el papel por el artista del cómic es asistido por un cómplice silencioso, un compañero en el crimen conocido como el lector" (1994).

En este fuera de cuadro es donde ocurre la acción del cómic, donde Superman pega sus golpes y Wolverine hunde sus garras. El cómic es un arte de la sugerencia, una forma incompleta de mostrar las cosas donde la historia final se construye mediante una complicidad entre el lector y el artista. Esto se podría decir de todas las formas de narrativa, claro, pero el efecto de realidad del cine, teatro, fotografía o pintura generalmente opaca esta relación. Sólo en la literatura es quizás más fuerte aún.

En la película hay una cierta compresión o límite de los cuadros que obedece también al estilo narrativo de los cómics y de Miller en particular. Las acciones no se estiran, no abarcan más allá de uno o dos planos, cada acción es enmarcada y contenida. Esto es lo que hace que la película parezca en realidad un cómic, más allá de una imagen gráfica y refinada, más allá de personajes exagerados (y un poco caricaturescos), hay un sentido del ritmo, de la narración, que recoge la síntesis temporal de las historietas. Esta familiaridad en como se va develando la historia hace que la película parezca hecha por Miller y no sólo inspirada por él.

Hay algo circular en esto: Miller trajo al lenguaje de las historietas elementos fílmicos. Sus primeros trabajos en *Daredevil*, por ejemplo, demuestran un sentido del claroscuro y del tiempo tomado directamente del *film noir*. Sus secuencias de pelea, que podían abarcar seis o siete páginas sin una sola onomatopeya, chiste o diálogo, eran una traducción directa de un plano secuencia silencioso, tenso y cinematográfico. Su re-imaginación de Batman lo alejó definitivamente del payaso kitsch televisivo para transformarlo en un héroe ambiguo, oscuro y fílmico. Pareciera que ahora buscara devolver la mano, junto a Rodriguez, trayendo elementos de la historieta al cine.

En las últimas décadas la sombra de Miller ha estado sobre los cómics norteamericanos, y el cine que ha inspirado, con o sin súper-héroes, llevando los guiones a lugares más oscuros y las imágenes

hacia el contraste y la síntesis. Y si la presencia de Miller, o influencia al menos, se agradece en las **Batman** de Burton y Nolan, su ausencia es lamentable en intentos deslavados como **Batman Forever** (Joel Schumacher, 1995) y **Batman & Robin** (Joel Schumacher, 1997), *Daredevil* (Mark Steven Johnson, 2003) y **Elektra** (Rob Bowman, 2005).

Aquí una ironía, el Daredevil encarnado por Afleck es mucho menos cinematográfico (y humano) que el dibujado por Miller; es más leve, dado a frasecitas y gestos innecesarios, no tiene la gravedad ni el impulso que mueve al personaje del cómic; no logra proyectarse ni como "hombre sin miedo" ni como fuente de miedo en otros; es, en resumidas cuentas, otro payaso más bueno para el combo y vestido de lycra, de los cuales ya tenemos muchos y necesitamos muy pocos más. De *Elektra*, ¿qué podemos decir que no se haya dicho ya?

El ejemplo más cercano parece ser *Hulk* (Ang Lee, 2003), en que Lee intenta una traducción quizás más literal aun del cómic, rompiendo su plano con líneas blancas y dejando que su historia fluyera de un "cuadro" a otro. Este artificio, aunque interesante, no parece ir más allá de la superficie del lenguaje del cómic, sin llegar a su sentido narrativo. Es un manierismo, quizás un tributo, pero no implica un cambio estructural.

Finalmente, *Sin City* es revolucionaria por la forma que elige para contar su historia, pero difícilmente sea una película de mucha influencia en otros cineastas. Es demasiado idiosincrásica y personal, demasiado apegada a una cierta técnica y a un cierto juego visual para ser replicada. Presenta una visión de la violencia demasiado estética y directa para el gusto de algunos. McCloud dice "matar a un hombre entre dos cuadros es condenarlo a mil muertes" (1994). Si este efecto de multiplicación lo lleváramos a *Sin City*, no alcanzarían las balas para tamaña masacre.

Bibliografía

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. New York: Harper.

Como citar: Culagovski, R. (2005). El espacio entre un cuadro y el siguiente, *laFuga*, 1. [Fecha de consulta: 2026-11-04] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/el-espacio-entre-un-cuadro-y-el-siguiente/78