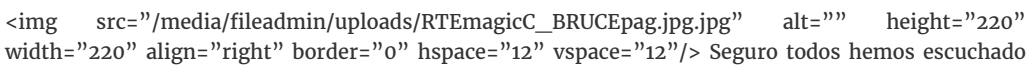
laFuga

Sin City

de la celulosa al celuloide

Por Diego Muñoz

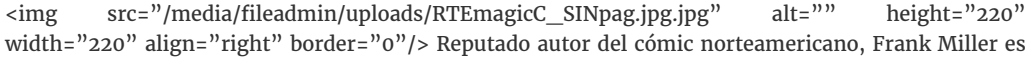
1. El cineasta



Seguro todos hemos escuchado los retazos de esa leyenda ambulante que es Robert Rodríguez. Si no, valga el repaso: Se internó voluntariamente como rata de laboratorio humana en una clínica que experimentaba con fármacos y el colesterol para así juntar el dinero para su primera película. Mientras tomaba drogas diversas y se privaba de papas fritas y *cheeseburgers* escribía el guión siguiendo su instinto y una dudosa escuela de escritura audiovisual (“Siempre que tengas dudas, inserta una secuencia onírica” aconseja [1]), armando el casting entre sus compañeros de encierro (escogería de entre ellos al protagonista porque sabía tocar la guitarra y al villano porque se parecía a James Spader, pero con ojos azules) y decidiendo finalmente que sería más auspicioso que la película estuviera hablada en español, aunque ni él ni gran parte del elenco lo dominaran al cien por ciento, dado que el hispano parlante era el mercado de mayor rentabilidad para las películas hechas “directamente para el video”. ¿El resultado? Una kinética y extraña peliculita llamada “El Mariachi” (1992) que pronto todos quisieron comprar por la mera novedad de haberse rodado con el infinitesimal presupuesto de siete mil dólares, cantidad que según los estándares hollywoodenses de producción no alcanzaría ni para el catering. Baste decir que la suma dista muchísimo del millón y medio de dólares que luego invirtió el estudio en post producción, sonido y publicidad para comercializar tan pintoresco producto.

Y luego vino su reputación de chico maravilla, de incansable abuelo milagros capaz no sólo de terminar sus rodajes en mucho menos tiempo del presupuestado, sino además de quedar con dinero sobrante al final de cada rendición de cuentas. Y vino la amistad con Tarantino, con estrellas de la talla de George Clooney, Antonio Banderas, Salma Hayek y tantos otros que hoy dan respaldo y aún más peso a este hijo de chicanos que no sólo escribe y dirige sus películas, sino además las edita, musicaliza y fotografía. (Ha confesado que no actúa porque eso le impediría operar la cámara, y en sus últimas cinco películas suma además los créditos de supervisor de efectos especiales).

2. El comic



Reputado autor del cómic norteamericano, Frank Miller es el responsable tanto en su calidad de escritor como de ilustrador de haber resucitado a muchos personajes que hasta su personal toque desencantado y pesimista languidecían en el pabellón de la ridiculez y el olvido. La completa reanimación de *Daredevil*, *Elektra* y finalmente *Batman* , son sus más célebres logros al alero de las grandes compañías (Marvel y DC comics), a lo que se suman numerosos trabajos en el mercado independiente hoy considerados de culto como los son “Hard Boiled **“,** en conjunto con el ilustrador Geoff Darrow (quien más tarde le diera a los Wachowsky gran parte de su imaginario al hacerse cargo de la pre producción artística de las “Matrix”) y “Los 300 espartanos” [2] , este último en colaboración con su frecuente colorista (y esposa) la pintora Lynn Varley. Hasta que entonces escribió la sangrienta historia de venganza de un gorilón perdedor llamado Marv. “Sin City” empezó como un violento experimento por entregas sin mucho futuro, que poco a poco fue tomando cuerpo y terminó siendo una de las colecciones más premiadas y reconocidas del cómic de los últimos

tiempos. De alucinante calidad plástica, "Sin City" es una serie de novelas gráficas interconectadas por personajes y líneas argumentales que sumerge al lector en los abismos de una ciudad que bulle en corrupción, sensualidad, ultra violencia y abrigos largos siempre a merced de la lluvia omnipresente. Miller muestra en cada una de las entregas de "Sin City " un fascinante manejo del medio, con un uso del blanco y negro que resulta hipnótico y único a la vez, eliminando casi completamente las líneas de contorno de las imágenes y creando un mundo casi exclusivamente en base a sombras y manchas de luz, y aunque su habilidad como narrador resulte indiscutible, las historias vienen a ser casi una excusa para su lucimiento como ilustrador. De historias ingenuas y simples (pero no por ello menos efectivas), sus personajes son arquetipos perpetuados en décadas de literatura *pulp* y serie negra, que resultan en la hoja impresa simplemente inolvidables. Por nombrar sólo algunos: *Marv* , el enorme asesino con la mente de un niño; *Nancy*, bailarina exótica de curvas imposibles y corazón de oro; *Hartigan* el último de los policías honestos y héroe donde los haya; *Ava* , la femme fatale definitiva; *Gale*, la prostituta aguerrida capaz de amar y matar con la misma entrega y *Dwight* , carismático mercenario con un peculiar sentido de la justicia y la generosidad. Todos ellos transitan en las mismas calles, respiran el mismo aire y sobreviven a la misma soledad de un mundo gobernado por el dinero, las balas y una complicada red de poder que estará siempre amenazándolos a la vuelta de la esquina.

3. La ciudad del Pecado

Y así fue que Rodríguez comenzó a soñar con la adaptación al cine de las historias de "Sin City" , sin contar claro con la iracunda promesa de Miller de jamás volver a trabajar en cine y, por cierto, de no ceder bajo ninguna circunstancia los derechos para alguno de sus trabajos, todo gracias a sus irreconciliables rencillas con los estudios por interferir en su trabajo como guionista en la alguna vez prometedora saga de "Robocop" en los años noventa. Decidido y con el ímpetu que se le conoce, Rodríguez le pidió a Miller un día de su vida para mostrarle el tratamiento que planeaba darle a su versión fílmica de Sin City. "Si te gusta", le dijo "será el comienzo de la película... Si no, tendrás tu propio cortometraje para mostrarle a tus amigos". Miller accedió, pese a no creerle a Rodríguez una palabra. Comenta el mismo en las entrevistas promocionales del film: "¿Un día? Conozco Hollywood. En un día con suerte llenan un vaso de café". Pero no un día con Robert Rodríguez.

Cámaras de alta definición mediante, y con decorados creados en post producción, logró el director barrer de un paraguazo con la falta de fe del autor. Tan cuidadosa era la planificación y tan fiel era todo a sus propias creaciones, que un día después ya preparaban conjuntamente el casting.

"Sin City" (2005) no es tanto una adaptación como es una *traducción* , y esto se vaticina ya en los créditos iniciales: no hay crédito para el guión y Miller aparece como co-director. En efecto, las palabras dichas por los personajes son sílaba a sílaba las mismas escritas en los libros, y las imágenes son tan fieles a los paneles del cómic original que Rodríguez decidió darle el crédito honorífico de co-director a Frank Miller [3] , pese a que poco tuvo que ver el autor con el rodaje, salvo presenciarlo todo con una sonrisa de padre orgulloso.

El resultado de todo esto es una cinta vertiginosa y única, que sorprenderá sin duda a aquellos que jamás han tenido contacto con el cómic original y que dejará a los fanáticos especializados aún más perplejos dada la exactitud de la correspondencia entre el papel y el celuloide (ya se habla de "la mejor adaptación de un cómic jamás realizada", aunque ya lo dijimos, no hay adaptación realmente). Tres historias (y media) interconectadas por personajes y sucesos en común se desarrollan ante nuestros ojos a la velocidad del rayo, sin darnos tregua entre una imagen y otra, ni un solo respiro entre un manierista estallido de violencia y el siguiente, entre un personaje de antología y su compañero. Es entretenimiento puro, imágenes impactantes de consumo rápido que buscan emociones fuertes y sin ninguna otra motivación aparente que la de impresionarnos, quitarnos el aliento o sacarnos una risita nerviosa ante la cantidad –y calidad- de la hemoglobina y miembros esparcidos. En "Sin City" no hay silencios, no hay imágenes en las que descansar la pupila y ciertamente no hay humanidad alguna en la que reflejarse, proyectarse o interesarse y se transforman todos en atractivos participantes de un desfile ininterrumpido de pintorescas caracterizaciones, en lugar de completos caracteres.

 ¿Importa todo esto? A esta película ciertamente no. Ya en los primeros minutos advertimos que la realidad se ha quedado fuera de la sala y que lo único relevante es la lógica del cine. Tal como ocurría con su padre de papel, esta obra está muy consciente del medio en el que se encuentra, y lo artificial deviene en la única realidad posible. Las sombras y la luz obedecen su lógica propia, al igual que la selectiva paleta cromática. Y tal como ocurre en las historietas, donde la continuidad entre un cuadro y otro no es necesaria, cada viñeta responde a su propias leyes internas cuyo único requisito es colgarse correctamente al hilo narrativo de turno, constantemente acotado además en las sabrosas voces en primera persona que orquestan cada historia.

Es este uno de los grandes aciertos de la cinta, su regocijo en la artificialidad. Aunque similares intentos han aparecido antes en el cine ("Dick Tracy", 1990; "Moulin Rouge!", 2001 y "Sky Captain and the world of tomorrow", 2004 son algunos de los ejemplos que vienen a cuento) muy pocas veces antes se había conseguido este nivel de coherencia y solidez, y aún en menos oportunidades consigue aceptar el espectador el estilema de la artificialidad como virtud, cosa que sí ocurre en "Pulp Fiction" (1994), por ejemplo, a la que "Sin City" debe más de una reverencia. A la usanza de Tarantino, de hecho, estamos ante un pastiche del reciclaje, una adaptación del homenaje, un remake del refrito, que pese a todo llega a la originalidad, eso sí a fuerza de mezcolanza en lugar de un hallazgo más puro y responsable; aunque no por ello menos nuevo y fresco. Si "Sin City" tiene tanto de *film-noir* como "From dusk till dawn" (1996) tenía de vampirismo gótico, ello se debe a que la hiperquinesia de Rodríguez tiene mucha basura a la cual rendir culto, mucha infancia desperdiciada viendo cine que compensar en tan pocas películas, aunque su ritmo de trabajo nos asegure un eventual descenso en las revoluciones por mera estadística.

Y esto último se transforma en una de las quejas más importantes que reprocharle a la película, lo cual se encuentra también anunciado en los créditos iniciales. Director de fotografía y montajista de sus películas, Rodríguez escogió esta vez acreditar las susodichas funciones mediante los verbos *shoot* y *cut,* de doble lectura por significar tanto *filmar* como *"disparar"* el primero, y *editar* y *"cortar"* el segundo, por supuesto aludiendo con esta decisión al tono de la película, donde probablemente todos los decesos ocurren por el ejercicio indiscriminado de una de estas dos disciplinas. (O ambas). Y esto que no es más que un chiste se transforma en el talón de Aquiles de Rodríguez, que si bien puede tener muy contentos a quienes confeccionan los calendarios de producción, es en su película la cojera que evita que gane el oro y deba contentarse con el bronce. Lamentablemente la energía de Rodríguez se advierte sólo en su ansiedad por cambiar de planos y terminar de una vez con una historia para empezar con la siguiente, más que en un ritmo cuidado que proteja y potencie el material que tiene entre manos. La película no se fotografió, se *fusiló* . El material no fue montado, fue *mutilado.* Los efectos especiales digitales se ven inconclusos, apresurados, y atentan de frente contra la limpieza de la lograda artificialidad ya mencionada. Un par de meses más en su elaboración los habría sacado del universo *Spy-Kids* que es donde pertenecen y lo mismo va para el elenco, innegablemente sólido (con sobresalientes para Mickey Rourke y Clive Owen), pero aún así dejando un gustillo a que todas las ganas fueron puestas en el look más que en la entrega, en la clonación de los personajes del cómic más que en la construcción de entes dramáticos eficaces. Defectos todos visibles por el contraste de la secuencia a cargo del director invitado Quentin Tarantino, quien definitivamente se toma las cosas con más calma y es capaz de construir una escena con más temple, que respira y se desarrolla con una fluidez que se percibe más natural y sin por ello contaminar la historia de sucio realismo. La escena en cuestión, un diálogo imaginario entre el personaje de Clive Owen y un cadáver que lo acosa, parte del segmento que mejor funciona en la película (el inspirado en la historia "The big fat kill") por existir precisamente una correspondencia entre la historia y el estilo *demonio de Tasmania* de Rodríguez que tan disonante y tosco resulta a ratos.

Pero que cada cual haga su balance sobre lo que funciona y lo que no, que hay mucho donde elegir. Pese a todo, "Sin City" sigue siendo una muy interesante propuesta que le da la espalda a Hollywood tanto en sus temas, forma y ejecución como en la personalidad de su gestor, un marginal aguerrido que si bien falla con más frecuencia que acierta, sigue siendo un digno representante de la siempre bienvenida casta de malditos, que como sus personajes transita por calles desoladas y busca hacerse su espacio en el mundo a punta de agresividad, rebeldía, sablazo y balazo limpio.

[1] En su célebre manual del aspirante a cineasta "Rebelde sin pasta" , Ediciones B, 1996.

[2] Hoy en etapa de preproducción para su adaptación al cine a cargo de Zack Snyder, autor (doloso del delito, por cierto) del reciente remake de “Dawn of the dead” *(2004)* .

[3] Gracia que le costó su renuncia al DGA, gremio de directores de cine norteamericano que prohibe en sus normas tales honores.

Como citar: Muñoz, D. (2005). Sin City , *laFuga*, 1. [Fecha de consulta: 2026-11-09] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/sin-city/170