



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y
SOCIALES

Historias desde el purgatorio.
Propiedades del cine negro en la versión filmica
de la novela gráfica de Frank Miller, *Sin City*

TESIS

Que para obtener el título de:

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

PRESENTA

Ilse Paola Díaz Morales

Asesor: Mtro. Rodrigo Martínez Martínez

México, D.F. Noviembre de 2014





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para mis padres,
porque en gran medida soy lo que soy debido a ustedes.

Para Blanca Adelina Nava López,
por nunca abandonarme.

A mis amigos,
por todo este tiempo juntos y el que nos falta.

Profesores María Luisa López Vallejo y García, y Rodrigo Martínez Martínez,
por su humildad, generosidad, complicidad y paciencia.
Con mucho respeto y amor, mentores.

A todos mi gratitud.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I. CINE NEGRO: ANTECEDENTES Y CARACTERÍSTICAS.....	11
1.1 ORÍGENES	11
1.1.1 <i>Pulp Magazines</i>	13
1.1.2 Novela negra.....	16
1.1.3 Cine de gánsters	21
1.2 CINE NEGRO	29
1.2.1 Las etapas del cine negro. Películas representativas.....	30
1.2.2 El antihéroe neorromántico, la <i>femme fatale</i> y el psicópata. Características de los personajes	35
1.3 CÓMIC NEGRO ESTADOUNIDENSE.....	39
1.3.1 Las bases	39
1.3.2 La escisión: rentabilidad <i>vs</i> innovación gráfica.....	40
1.3.3 Will Eisner y <i>The Spirit</i>	42
1.3.4 Comix o <i>Comics Underground</i>	45
1.3.5 <i>EC Comics</i>	46
CAPÍTULO II. ¿QUÉ ES EL CINE NEGRO? TIERRA DE NADIE	50
CAPÍTULO III. ¿CÓMO ES EL CINE NEGRO? CARACTERÍSTICAS ESTILÍSTICAS	59
3.1 LA FORMA EN EL CINE.....	59
3.2 EL ESTILO CINEMATOGRAFICO	60
3.3 TÉCNICAS DE LA CONSTRUCCIÓN ESTILÍSTICA	61
3.3.1 FOTOGRAFÍA	61
3.3.1.1 Planos.....	61
3.3.1.2 Ángulos.....	64

3.3.1.3 Toma subjetiva	65
3.3.1.4 Movimientos de cámara.....	66
3.3.2 PUESTA EN ESCENA	69
3.3.2.1 Escenarios.....	69
3.3.2.2 Utilería, vestuario y maquillaje	70
3.3.2.3 Iluminación.....	70
3.3.2.4 El manejo del espacio.....	74
3.3.3 MONTAJE	75
3.3.3.1 Elipsis	79
3.3.3.2 Enlaces y transiciones	80
3.3.4 SONIDO.....	83
3.4 PAUTAS ESTILÍSTICAS EN EL CINE NEGRO	86
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS DE SIN CITY.....	88
4.1 FRANK MILLER Y SU NOVELA GRÁFICA SIN CITY. LA CIUDAD DEL PECADO	88
4.2 ROBERT RODRÍGUEZ Y SU ADAPTACIÓN DE <i>SIN CITY</i>	92
4.3 ANÁLISIS.....	99
4.3.1 Relato de Hartigan	100
4.3.1.1 Resumen	100
4.3.1.2 Características del personaje y establecimiento del problema-situación	102
4.3.1.3 Comportamiento técnico estilístico	103
4.3.1.4 Efecto cíclico	108
4.3.1.5 Conclusiones del relato	112
4.3.2 Relato de Marv.....	113
4.3.2.1 Resumen	113
4.3.2.2 Características del personaje y establecimiento del problema-situación	115

4.3.2.3 Comportamiento técnico estilístico	116
4.3.2.4 Efecto cíclico	121
4.3.2.5 Conclusiones del relato	125
4.3.3 Relato de Dwight.....	126
4.3.3.1 Resumen	126
4.3.3.2 Características del personaje y establecimiento del problema-situación	128
4.3.3.3 Comportamiento técnico estilístico	129
4.3.3.4 Desarrollo de patrones	131
4.3.3.5 Efecto cíclico	133
4.3.3.6 Conclusiones del relato	135
4.3.4 MONTAJE PARALELO	135
4.3.5 CUADRO COMPARATIVO ENTRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL CINE NEGRO DE LOS AÑOS CUARENTA Y CINCUENTA, Y LAS HALLADAS EN SIN CITY.....	138
CONCLUSIONES	140
ANEXO	152
FUENTES CONSULTADAS	216

INTRODUCCIÓN

El camino del estilo *noir* ha sido largo. Surgió de un contexto turbulento, lleno de contradicciones y ambigüedades; características que, casi de forma simultánea, fueron capturadas por manifestaciones artísticas como las *pulps magazines*, cuyas historias llegaron primero a la literatura, más tarde arribaron al cine de la mano de sus propios autores (convertidos en adaptadores) y regresaron al papel como historietas. Los temas que predominaron en todas estas manifestaciones fueron la maldad, las pasiones amorosas, la dominación, la ambición, la voluntad de poder, pero sobre todo la corrupción de las instituciones. Éstos continúan presentes y han encontrado espacios en un mundo donde las condiciones que los vieron nacer no han cambiado del todo.

La industria del entretenimiento, desde hace muchos años, ha captado de distintas maneras este cosmos y ha llevado a diversos lugares los temas esenciales del *noir*: La novela, el cine y el cómic, como ya se dijo, fueron los primeros espacios por donde el desencanto social se abrió paso para llegar a los ojos del ciudadano común, pues aunque la realidad estaba de cara a éste fue necesaria una intervención interpretativa. Durante poco más de dos décadas (de 1930 a 1950), el cine vio desfilan por sus pantallas comedias ligeras y musicales, pero también se vio invadido por hombres y mujeres neuróticos que ponían en duda los conceptos de bienestar, felicidad y la eficacia de las instituciones.

El cine negro se concentró en hablar de ese fragmento de realidad que prensa y líderes políticos se empeñaban en empequeñecer. Los realizadores de este cine, centroeuropeos en su mayoría, contaron historias que obedecieron a las condiciones de producción de su tiempo y, en el mejor de los casos, que despertaron su interés fílmico personal. La intención de los directores jamás fue criticar los cambios sociales internos que dejó el término de una guerra, ni atacar a un país que, después de todo, les había devuelto la oportunidad de trabajar. Los cineastas nunca imaginaron luchar contra estudios cinematográficos, crítica, y círculos políticos y sociales para poder mostrar su trabajo en pantalla: de pronto, su origen despertó sospechas y se convirtieron en el blanco de esfuerzos para proteger a un Estados Unidos alérgico a las ideas comunistas.

Los cineastas alemanes y austríacos sólo pusieron su conocimiento técnico, heredado del expresionismo, a las órdenes de un cine nuevo. El resultado fue la creación de una estilística basada en claroscuros, ángulos extremos, el uso de voces en *off* que describe personajes solitarios, románticos y endurecidos por las adversidades de la vida y el abandono por parte de sus instituciones. Este tratamiento trabaja con un escenario común, la ciudad, pero la concibe como una jungla mecánica cuyos escondites y criaturas cobran vida en la noche para mostrar, bajo una luz artificial, lo que en el día les resulta más incómodo.

El cine negro, que lentamente adquiriría un lugar, ganado a base de una propuesta estilística sólida e historias más realistas que lo acercaban con el público, se vio interrumpido justo en el momento en que parecía alcanzar su cenit. No importaron las declaraciones de sus realizadores ni de quiénes lo protagonizaron. Era un peligro anímico y moral sobre el espectador. El último medio de comunicación, de aquel entonces, que resistió el embate de la cacería de brujas fue el cómic.

El cómic, hermano del cine y casi de la misma edad, dio a luz una vertiente distanciada del héroe de capa que formó, en su lugar, hombres ubicados en su contexto que buscaban soluciones desde el mismo. Esta vertiente sí estuvo abiertamente comprometida con la crítica al sistema y encontró en el estilo *noir* su forma de expresión. Como era de esperarse, también pagó el precio.

Veinte años pasaron. El cine y el cómic no volvieron a contar historias de aquellos tonos negros. Sin embargo, ese espíritu *noir* no dejó de existir. Con la transformación social estadounidense (afectada por un nuevo enfrentamiento bélico y la revolución sexual) también se formaron nuevos directores que notaron algo importante: la omnipresencia del crimen, a pesar de los cambios y el correr de los años.

El cine negro volvió a la escena filmica en los setentas. En esos años, los crímenes y atracos fueron las motivaciones y acciones de los protagonistas, pero aquella estética de claroscuros no volvió del todo. Las décadas de los ochenta y noventa dieron paso al asesino serial y la estética visual derivó en una violencia explícita que bordeó las maneras del *gore*. Pero no sólo el *noir* volvió al cine, lo hizo también a las viñetas, aun cuando este retorno tomó más tiempo.

En medio de la transformación y nutriéndose de un nuevo y complejo rico caldo de cultivo surgió, un título, una novela gráfica escrita por el artista Frank Miller: *Sin City. La ciudad del pecado* (1991). Este trabajo, estrenado en la década de los noventa, conjuntó todo el estilo del cine negro, pero se insertó en un escenario contemporáneo. Sus personajes se enfrentan a nuevas situaciones que aumentan el grado de amargura, desesperación y violencia. Por otro lado, mientras esto sucedía, un joven de 23 años, de nombre Robert Rodríguez, preparaba su opera prima: *El mariachi* (1992). A la par que realizaba este filme leía las historietas de Miller. Años después, cumple uno de sus sueños: llevar *Sin City* a la pantalla grande.

Del cómic a la literatura, de la literatura al cine; del cine al cómic y de vuelta al cine. Hasta el día de hoy, el tránsito cíclico (no hay que perder de vista esta idea) de estos tres medios ha originado una diversificación de los temas y del estilo del *noir* y ha colaborado para que otras áreas se interesen en ellos. El teatro, la música, pero sobre todo la televisión con sus series, han hecho de sus características primigenias productos de la cultura popular.

En las figuras del gángster, el detective privado y la mujer fatal, el contexto cultural estadounidense tiene íconos. Hablando del primero, a simple vista puede parecer una idea absurda, pues el mafioso fue un individuo perseguido y tachado como modelo; no obstante el éxito de series recientes como *Los Soprano* (*The Sopranos*, David Chase, Estados Unidos, 1999-2007) y *El imperio del contrabando* (*Boardwalk Empire*, Terence Winter, Martin Scorsese, Estados Unidos, 2010-) muestran el interés del público por este personaje. Con los otros dos basta con verlos retomados una y otra vez en forma de homenaje, parodia o en formato de animación.

Sin City, entonces, es un producto cultural cinematográfico, de raíces *noir* y, por lo tanto, la cinta invita a su encuentro desde estos antecedentes. Ésta es la razón para abordar la película desde el estudio del estilo cinematográfico con el objetivo de caracterizar personajes, escenarios, montaje, fotografía y sonido desde las propiedades del cine negro.

De acuerdo con este propósito, el capítulo I explicará el contexto sociopolítico en que nació el cine negro y las manifestaciones artísticas de las que se alimentó: las *pulp magazines*, la novela negra y el cine de gángsters. Este último apartado habla de los títulos más representativos con los temas que lo definieron y el camino estilístico que dejó trazado

para el futuro cine negro. El capítulo describe al *film noir* desde el abordaje de las películas que poseen las características más distintivas de este cine. En dicho retrato también se encuentra una breve caracterización de los personajes que poblaron las cintas y que hasta hoy son símbolos e íconos culturales que van más allá de la pantalla grande. Dado que *Sin City* proviene de una novela gráfica y el autor de ésta fue influenciado por uno de los máximos representantes del medio, Will Eisner, el primer capítulo finaliza con una descripción del *cómic negro estadounidense* o *cómic underground* y los títulos que lo identificaron como *The Spirit*.

El capítulo II hace un breve recorrido por las distintas aristas en que el cine negro ha sido observado en su constante transformación. Durante años, las distintas posturas de investigadores, historiadores y críticos no han encontrado un punto satisfactorio para definir a este cine. En un inicio, dado el contexto en el que nació y sus fuentes de alimentación, fue ubicado como un *movimiento*, cuyo propósito era desmitificar a las instituciones políticas y sociales. Más tarde, hubo quienes lo llamaron *género* por el éxito que acumuló entre el público y que trajo la producción de nuevos filmes, haciendo de este cine una fórmula reconocible. Y finalmente, hay quienes hoy lo ubican, lo ubicamos como un *estilo* pues aunque nuevas condiciones de producción han llegado a la industria filmica y el contexto sociopolítico cultural ha cambiado, los directores contemporáneos amantes de este cine optan por los patrones estilísticos heredados del *noir* clásico para hablar de la violencia, la sexualidad y la maldad. *La ciudad del pecado*, desde su configuración de historieta hasta su construcción filmica, usa el estilo para ilustrar, describir y organizar los relatos de los que se compone, y para guiar al espectador en su entendimiento.

El tercer capítulo explica el estilo cinematográfico desde la procedencia del concepto de *forma*. Ya que la investigación es un análisis estilístico, este apartado expone las técnicas que conforman este subsistema y cómo funcionan. Éstas, a la vez, fungen como las categorías de observación. Una vez establecidas y expuestas, se describe su comportamiento según la normativa del cine negro y las funciones que genera.

Por último, el capítulo IV expone el análisis formal de *Sin City* desde las características estilísticas del cine negro. La observación parte de una selección de escenas de los relatos en que se organiza la película y que contienen los elementos más distintivos del *noir*.

El objetivo central de este trabajo, además de la caracterización estilística, también es observar hasta dónde la película se adecúa y responde a las propiedades del cine negro clásico; hasta qué punto las categorías son útiles o se agotan.

Evidentemente, por más que las condiciones sociales de las que se nutre el cine negro sean parecidas a aquellas de los cuarenta y cincuenta, un contexto nunca es igual a otro. La violencia, la sexualidad, el pasado, el romanticismo, la fatalidad, todos temas del *noir* de antaño, no pueden ser tratados ni vistos igual que antes.

La dosis de violencia plasmada en el *noir* clásico, vista con velos, apenas sugerida para evitar herir sensibilidades; hoy salta al paso de forma explícita, ya no es causa de escándalo y vive gracias a nuestra indiferencia sumándose a nuestro sistema de costumbres. La sexualidad ya no es un acercamiento romántico; es un acto brutal y directo. La muerte, una ceremonia del instinto humano más bajo.

El crecimiento gradual de la degradación social y anímica, exige un tratamiento estilístico novedoso. De no ser así, ¿cómo podemos explicar, entonces, la supervivencia del cine negro hasta nuestros días?

CAPÍTULO I

CINE NEGRO: ANTECEDENTES Y CARACTERÍSTICAS

1.1 ORÍGENES

El escenario que corre de la década de 1920 a finales de la de 1940, dominado por una crisis económica, una guerra mundial (el fin de la Segunda Gran Guerra es en 1945), y la persecución de ideas socialistas, observó el estallido de una sociedad con un sistema de creencias tambaleante, configurado ya desde los años correspondientes al mandato de Theodore Roosevelt. Es necesario recordar que, durante su gobierno (1901-1909), Estados Unidos vivió la más intensa llegada de inmigrantes. El país les abrió sus puertas teniendo como dos únicas condiciones para la realización del *sueño americano*, respetar sus leyes y dejar atrás las viejas costumbres, las creencias y el idioma de su anterior nacionalidad.¹

Un año después de la salida de “Teddy” Roosevelt, el país vivió una evolución en sus costumbres. Se dio la paulatina liberación femenina cuando se integran más de siete millones mujeres al mundo laboral. Además, en mayo de ese mismo año, pelearon por el derecho al voto electoral y, por otro lado, inició el culto hacia el cuerpo femenino.

En 1911 también hubo una revolución del mercado automotriz, comandada por Henry Ford, quien sustituyó la carrocería de madera por una de metal. Este carro se vendió en menos de la mitad de precio del modelo anterior, lo que fue una ventaja para las familias obreras estadounidenses a quienes, curiosamente, se les dobló el sueldo en las fábricas automotrices donde laboraban. Además, su jornada se redujo de nueve a ocho horas. Con estas acciones, Ford no sólo cambió el mundo automotriz; también abrió el camino para una futura masa de consumidores que, por primera vez, descubrió el ocio y el disfrute adquisitivo.

El crecimiento de los medios de comunicación contribuyó a crear la publicidad, que se abrió paso por centenares de canales: la prensa, en 1910, contaba con 13 cadenas, 62 diarios y una tirada superior a los 24 millones todos los días en el país; la radio, para 1923,

¹Javier Coma, *et. al.*, *Luces y sombras del cine negro*, pág. 17.

poseía más 500 emisoras; y finalmente las revistas, lideradas en ventas por la *Saturday Evening Post* y su colocación de 2 millones de ejemplares en cada edición.

Si la economía estadounidense gozaba de buena salud por estos años, con la entrada del país, el 6 de abril de 1917, a la Primera Guerra Mundial, su actividad financiera le brindó una posición hegemónica en el mundo. Los Aliados, en un principio financiados por Gran Bretaña, terminaron debiendo a Norteamérica nueve mil millones de dólares, aproximadamente. Esta suma incrementó la riqueza nacional de este país de 200 mil millones de dólares a casi 500 mil millones hacia 1920.²

Entonces aparecieron los *Happy Twenties*: la época de mayor crecimiento industrial en la historia de los Estados Unidos. No obstante, este esplendor financiero no fue disfrutado de forma equitativa por toda la población. La bonanza acentuó las diferencias económicas y surgió una clase dominante sobre una obrera. Los trabajadores, contagiados por la revolución bolchevique, se organizaron en movimientos huelguistas y despertaron intolerancias de orden racial e ideológico entre sus contrarios quienes, igualmente, respondieron con organizaciones como la Legión Norteamericana, formada por veteranos de guerra.

Por su parte, una clase intelectual encabezada por el novelista Upton Sinclair invitaba a la conciencia social desde la escritura, mientras su colega Francis Scott Fitzgerald vaticinaba la llegada de otra revolución, pero ésta encabezada por jóvenes.

En 1923, la revista *The American Mercury*³, fundada por Henry L. Mencken y George Jean Nathan, quienes tres años antes habían creado la *pulp Black Mask*, ayudó a extender nuevos lenguajes y actitudes que significaron un paso más para la liberación de la mujer. Hubo un esfuerzo femenino por romper con la tradición familiar. La mujer exploraba su sexualidad y la manifestaba con el gozo de vestir faldas cortas, bailar, salir de noche, fumar y beber alcohol.

² Coma, *Luces y sombras...*, pp. 17-18.

³ *Ibíd.*, p. 20.

Hasta aquí podemos darnos cuenta de que, si bien los años veinte significaron el auge económico de los Estados Unidos, también engendraron al personaje que después darían en llamar “la vergüenza de una nación” por obtener su posición opulenta con base en un negocio ilegal, sin darse cuenta que este hombre es el resultado del relego social. Hablamos de la figura del gángster.

El transcurso de la década presenció no sólo el retorno de los soldados al país, sino también su difícil inserción al mundo laboral, así como la escalada de robos, crímenes y asesinatos cometidos en las ciudades. Bajo todo este contexto, presentado de forma breve, aparecieron tres manifestaciones artísticas que buscaron representarlo: las *pulp magazines*, la novela negra y el género cinematográfico conocido como *cine de gángsters*.

1.1.1 *Pulp Magazines*

Las *pulp magazines* fueron revistas altamente populares durante los inicios del siglo pasado, de relatos, novelas cortas y series. Recibían ese nombre debido a la calidad del papel en el que eran impresas.⁴ Eran ilustradas en blanco y negro, sólo usaban color en la portada, y sus escritores no formaban parte de la élite literaria de aquel entonces.

Estas revistas vivieron su mayor auge durante los años veinte y treinta. La primera de la que se tiene registro fue impresa en 1915, por la editorial *Street & Smith: Detective Story-Magazine*. Este título abrió con una serie de *pulps* policiales, escritos según la tradición británica, cuyo punto de partida era la presentación de un crimen. El autor permanecía en el misterio a lo largo de la investigación realizada por el detective privado. La dupla crimen-autor consistía en un enigma, presente durante toda la historia, mientras observábamos el proceder deductivo del investigador hasta develar al culpable.

Estas primeras narraciones se alejaban de todo propósito crítico hacia el fenómeno de la delincuencia, hasta que la crisis social se hizo presente hacia finales de la década con la llegada del *Crack del '29*. Este hecho derivó en una serie de problemas que condicionaron no sólo el estilo de vida de la población, sino que permearon hasta la configuración de otra manifestación artística como la historieta, altamente popular desde finales de los años treinta.

⁴ Jesús Palacios, *et al.*, *Gun Crazy: Serie negra se escribe con B*, p. 17.

Con la crisis económica de 1929 y el despido masivo de millones de trabajadores, vinieron represiones para los sectores obreros contestatarios. De este modo, la reactivación financiera tardó en concretarse y actuó como catalizador de la delincuencia. Ésta aparecía en casi todos los escalafones, desde los barrios marginados hasta los peldaños administrativos del gobierno. En este último punto, la *Ley Seca* se convirtió en la transgresión a la ley más perfeccionada y respaldada por múltiples funcionarios del sistema, lo que se tradujo en corrupción. La *prohibición*, como también se le conocía a este estatuto, estuvo presente en Estados Unidos desde 1917 y fue derogada hasta 1933 bajo la creencia de que la medida repercutiría en el máximo rendimiento de los trabajadores.⁵

Aunque prohibía la producción, consumo y venta de alcohol en todo el país, resultó una mina de oro para quienes comercializaron con él de forma clandestina. El contrabando creó todo el mundo del lumpen, el crimen organizado, y contempló la aparición del gánster más recordado hasta entonces: Al Capone, también famoso por su cicatriz en el rostro que le dio el sobrenombre de *Scarface*. Parte de su vida y sus acciones ilegales fueron inspiración para la cinta del mismo nombre, dirigida por Howard Hawks en 1932.

Hasta ese momento, los primeros *pulps* eludieron la realidad social y política que los rodeaba, sí, pero para ubicarse en el ámbito del crucigrama deductivo y crear un *pulp* policial que viniera a aliviar la inseguridad de las clases establecidas ante el aumento de la delincuencia. Esto garantizó una poderosa defensa de sus propiedades, de sus vidas y del orden social.⁶

Detective Story-Magazine (1915-1949) triunfó en el mercado con historias que engrandecieron la figura del investigador privado, pero sobre todo a las autoridades policíacas con su método “honesto y ético” de proceder. Al igual que hizo la prensa al servicio de jueces y políticos.

Sin embargo, existió una publicación más ocupada por ver la corrupción del aparato institucional, como por innovar su escritura en pos de un estilo propio para poner distancia con la escuela inglesa.

⁵ Coma, *Luces y sombras...*, p. 20.

⁶ Javier Coma, *Diccionario de la novela negra norteamericana*, p. 188.

Black Mask fue una *pulp magazine*, fundada en 1920 por los ya citados Henry L. Mencken y George Jean Nathan. Vivió su época de esplendor bajo la dirección de Joseph Thompson, de 1926 a 1936. Fue en este período cuando brindó su máxima aportación tanto en el estilo literario como en la formación de escritores del género que posteriormente sería conocido como *novela negra*.⁷

Desde sus inicios, la revista dio espacio entre sus páginas a toda clase de narraciones como de ciencia-ficción, *western*, románticas, pero el nicho en el que más identificada estuvo la publicación fue en las historias de detectives. Su competencia en esta rama no sólo venía de *Detective Story-Magazine*, le seguían *Detective Fiction Weekly* (1924-1951), *Private Detective Stories* y *Dime Detective Magazine* (1931-1953). Lo que distinguió a *Black Mask* de todas las anteriores fue:

[...] su tratamiento del tema criminal desde una perspectiva literaria, a caballo de las corrientes contemporáneas de la novela *mainstream*; y enfoque crítico de la realidad social y política, con cierto espíritu de denuncia frente a la corrupción de las instituciones relacionadas con el hecho criminal.⁸

Los primeros escritores que trabajaron con esta premisa fueron Carroll John Daly, Dashiell Hammett y Erle Stanley Gardner.

John Daly con su historia *The False Burton Combs* (1922) dotó a la temática criminal de cuatro adjetivos: cinismo, romanticismo, violencia y épica urbana. Hammett, por su parte, dio al hecho delictivo una narración más realista y los escritos de Gardner rescataban el naturalismo.⁹

A estos tres pioneros se unieron James Cain, Horace McCoy, Paul Cain, Raymond Chandler y Raoul Whitfield, entre otros. Juntos construyeron tres líneas que regirían a *Black Mask*: el culto agresivo a la acción, el tratamiento crítico de la realidad y la actualización de la novela enigma; es decir, la formación de un estilo narrativo diferente del inglés.

⁷ Coma, *Diccionario de la novela...*, p. 25.

⁸ *Ibíd*, p. 26.

⁹ *Ídem*.

Todos ellos anticiparon la temática que caracterizaría al cine negro. Incursionaron en la descripción de la violencia, la corrupción, los negocios ilícitos, la decadencia moral y la demencia física: temas materializados en personajes cínicos con personalidad dual. Hombres fríos y duros, pero con sentido del honor; mujeres lejanas de la figura romántica convertidas en letales objetos de deseo; decididas, crueles. Todo visto en un escenario urbano, de callejones húmedos y bares en los barrios más bajos. Y fueron estos escritores quienes, finalmente, dieron carne y hueso a la novela negra.

1.1.2 Novela negra

Una de las razones por las que *Black Mask* se despidió de diez años marcados por historias exitosas, fue la salida de sus escritores. La gran innovación que significó el relato policial-criminal para la literatura estadounidense, nacida de los autores recién mencionados, no fue reconocida en su momento por los círculos literarios más prestigiosos de aquel momento, debido a que estaba contenida en una publicación de tipo marginal, pensada para las “clases sociales poco cultivadas”.

Estos escritores buscaron medios que les brindaran la reputación que se merecían. Fue el caso de la novela. No obstante, la irrupción del *Crack* de 1929 frenó, momentáneamente, sus esfuerzos. Fue la culminación de la Segunda Guerra Mundial la etapa que dio luz a las primeras novelas negras publicadas en Estados Unidos. Y aún así, el tan ansiado reconocimiento no vino de casa, sino del extranjero, específicamente de Francia.

Con casi cinco años de ocupación nazi, los franceses fueron privados de productos culturales estadounidenses tales como el cine y la literatura. De modo que cuando llegaron a su país novelas como *El halcón maltés* (Dashiell Hammett, 1930) con su versión cinematográfica, notaron un oscurecimiento temático más que obvio.¹⁰

Ante este nuevo paisaje, Marcel Duhamel preparó una colección de novelas con línea realista y fuertísima expresividad que vino como anillo al dedo para el entorno político y social. Dicho repertorio fue bautizado con el nombre de *Série Noire* por el gran amigo de Duhamel, el poeta Jacques Prévert, en 1945.

¹⁰ Alain Silver, *et. al.*, *Cine negro*, p. 10.

Acompañando a las novelas norteamericanas, llegaron también los filmes *Perdición* (*Double Indemnity*, 1944), de Billy Wilder, basado en la novela homónima de James Cain; *Adiós, muñeca* (*Farewell My Lovely*, 1944), de Edward Dmytryk, adaptación del libro de Raymond Chandler, por mencionar algunos.¹¹ Así, los franceses acuñaron los términos con que son conocidas estas dos vertientes del género negro: *Film noir* (cine negro) y *Roman noir* (novela negra).

En los antecedentes de la novela negra encontramos dos géneros con antigüedad ya tratados por los autores de *Black Mask*: las narraciones policíacas y de la detectives. A partir de éstos el escritor Mempo Giardinelli¹² distingue dos ramas:

a) Por un lado la novela enigma, la novela-problema o de cuarto cerrado: son los textos clásicos, en los que casi invariablemente la trama consiste en descubrir a un criminal que se esfuma en el espacio: la típica situación de asesinato en una habitación cuyas puertas y ventanas están cerradas por dentro, el cadáver en el piso y ninguna pista visible. Claro está: alguien ha cometido el crimen y ése es el misterio.

En esta primera rama, el investigador hacía gala de su mente aguda recolectando pruebas y pistas que condujeran hacia el desenmascaramiento del criminal; es decir, el ejercicio del crucigrama deductivo. Los escritores considerados de la escuela europea, Edgar Allan Poe, con su investigador Dupin; Arthur Conan Doyle, con su famoso Sherlock Holmes (intelectualidad racional); Gaboriau, con Lecoq (el policía intuitivo) y Maurice Leblanc con su Arsenio Lupin (improvisador, aventurero y apasionado)¹³ fueron las raíces de esta escritura.

El segundo tipo que distingue Giardinelli es una versión que arranca en Estados Unidos, en 1927 con Dashiell Hammett y su trabajo *Cosecha roja*:

b) Esta novelística se caracteriza por la dureza del texto y de los personajes, así como por la brutalidad y el descarnado realismo. Se diría que “pone los pies sobre la tierra” porque incorpora elementos de la vida real: la lucha por el poder político y/o económico, la ambición sin medida, el sexismo, la violencia y el individualismo a ultranza, productos todos de una

¹¹ Coma, *Diccionario de la novela...*, p. 81.

¹² Mempo Giardinelli, *El género negro. Ensayos sobre la literatura policial*, pp. 15-16.

¹³ Pierre Boileau, *et. al.*, *La novela policial*, pp. 49-103.

sociedad (la estadounidense de los años 20 y 30) vista por casi todos los autores como corrompida y en descomposición.

Mientras la novela-enigma parece dar vueltas alrededor de los mismos recursos y agota sus variables repitiéndose, la novela negra encuentra todas las inacabables posibilidades que da la vida real y pasa a ser reflejo de ella y no de un pequeño universo hermético.

Este segundo tipo fija su atención en la acción que envuelve al detective y a las fuerzas policiales para atrapar al culpable. El investigador sale al encuentro de la aventura, mucho más allá de la reflexión intelectual dentro de un cuarto elegante.¹⁴

La novela negra estadounidense rompe con el tratamiento europeo, sobre todo con el inglés; pero no se deshace de los personajes centrales policiales y detectivescos. La *roman noir* toma distancia del investigador racional y deductivo, que busca responder el quién lo hizo, para presentarnos a un detective que antepone los golpes a la razón en su cruzada por descubrir quién realizó el crimen. Y no sólo eso; también se concentra en el porqué, en los motivos que empujaron al delincuente. Bajo esta característica, la más importante, no imaginamos a un Sherlock Holmes buscando obtener la verdad a punta de golpes, porque significaría el fin de su raciocinio (al menos en su origen victoriano, que no en recientes adaptaciones para seriales televisivos).

Entender los motivos del criminal para violar la ley, nos lleva no sólo a comprenderlo, sino a justificarlo. Entonces el lector descubre que el transgresor es una persona común y corriente. En este punto, algunas novelas ceden su personaje protagónico a este individuo y la historia es contada desde su punto de vista. Con esta muestra humanizada del “enemigo público”, la novela negra crea al *antihéroe*, un tipo de personaje que consigue su objetivo por medios no éticos y amorales. No obstante, sus actos se justifican por su pasado y por una realidad que lo obliga a comportarse de modo inaceptable; a los ojos del personaje virtuoso: modelo a seguir.

Esta descripción también caracteriza al nuevo policía o detective *negro*. El policía de antaño cree ciegamente en la ley, en quienes la detentan, y vive bajo sus reglas. Podríamos decir que es el agente de los *Happy Twenties*, pero nueve años después, este hombre se

¹⁴ Ray Collins, *Sangre, crimen & balas: Crónicas & misterios de la novela negra*, p. 9.

enfrentará a una crisis económica que sacará a la luz no únicamente la pobreza en que han quedado las familias, sino también el lado corrupto de aquellos que les prometieron bienestar incondicional y para quienes de algún modo trabaja. De cara, o, mejor dicho, estrellado contra la pared, el policía tiene dos caminos por elegir: es absorbido por este nuevo sistema, o sigue en su cruzada por la justicia, pero entendida ésta bajo sus propios términos y distinta de la formulada por las instituciones.

Raymond Chandler resume a la perfección lo anterior:

La novela policial realista habla de un mundo en el que unos bandidos pueden gobernar naciones y casi gobiernan ciudades; en el que los hoteles, los edificios de departamentos y los restaurantes famosos están en manos de hombres que han hecho fortuna con los prostíbulos. Un mundo donde un juez cuya bodega está llena de licores, puede condenar a un hombre por tener una botella en el bolsillo.¹⁵

He aquí la exigencia de la novela negra: la correspondencia con la realidad.

La novela negra se rigió, en un principio, por la tendencia de nombre *Hard Boiled* (duro y en ebullición). Comprendía el culto a la violencia, el sarcasmo, la acción y algo más:

En cierto modo, consistió en la aplicación del *western* a la gran ciudad norteamericana de este siglo, cambiando el espacio horizontal al vertical, el caballo por el automóvil, los sheriffs por la policía, los bandidos por los gánsters, y renovando los rituales y la mítica de la narrativa del Oeste. Pero la corrupción policial y administrativa de los *Happy Twenties* estableció un hecho diferencial trascendente.¹⁶

Prácticamente, todos los militantes de *Black Mask* escribieron bajo esta tendencia y labraron su estilo: su narrativa obedecía a un lenguaje incisivo, irónico y trepidante.

La evolución del relato negro trajo consigo nuevos subgéneros:¹⁷

- *Crime Psychology*: enfocado en el análisis psicológico y social del hecho criminal. El personaje principal, el malhechor, es tratado como víctima del

¹⁵ *Ibíd*, p. 10.

¹⁶ Coma, *Diccionario de la novela...*, p. 101.

¹⁷ *Ibíd*, p. 203.

sistema corrupto. Su procedencia es la vida cotidiana misma, lo que genera empatía con el lector.

- *Crook Story*: el protagonista es el gángster, el delincuente profesional. Sus andanzas son el cuerpo de la historia. El subgénero se dio a conocer con la publicación de novelas como *Little Caesar* (1929), de William Riley Burnett, y *Scarface* (1929), de Armitage Trail.
- *Police Procedural*: centrada en relatar las técnicas del equipo policíaco durante las persecuciones del criminal.
- *Penitentiary Story*: radica en la descripción de la vida dentro de las prisiones.

Dentro de estas tendencias, los escritores desarrollaron su particular narrativa y cinco de ellos son los que han ejercido mayor influencia en las generaciones futuras:

Dashiell Hammett. En 1930 publicó su obra maestra, *El halcón maltés*, y presentó al mundo a su detective, Sam Spade. A diferencia de Philip Marlowe, el investigador de Chandler, Spade era de personalidad cínica, violenta y poco paciente. El trabajo de Hammett se caracteriza por su desnudo realismo y un estilo sumamente behaviorista (con base en narraciones desde los comportamientos físicos y los diálogos), así como por un lenguaje expresivo, con frases y palabras cargadas de significados, que iba más allá de la descripción de los acontecimientos.¹⁸

James Cain. Fue el autor de la novela *El cartero siempre llama dos veces* (1934). Su estilo es descarnado, pero también profundo cuando se trata de examinar las pasiones humanas. Los personajes obsesionados con el dinero pueblan fuertemente su obra, además de estar plagada de la mezcla de sexo y codicia que lo llevaron a la cumbre de la novela negra, y le permitieron entrar en Hollywood para trabajar con Cecil B. DeMille.

Horace McCoy. Con su novela *Kiss Tomorrow Good-bye* (1948), se afianzó en el terreno de temáticas pesimistas. En ésta, su protagonista, Ralph Cotter, se encuentra en una

¹⁸ *Ibíd*, p. 98.

contradicción: viene de un entorno bajo y tiene un historial delictivo, pero se siente atraído por una mujer de desahogada situación social. Lo que pareciera ser una novela de encuentro de clases sociales aderezado por el amor, se vuelve una historia en la que los delitos del mundo marginal encuentran eco en el universo legal de las clases más altas, mostrando que los actos “amorales e incorrectos” suceden en ambos contextos.¹⁹ Durante un largo tiempo también se dedicó a trabajar como guionista en Hollywood.

Raymond Chandler. Inició su serie de novelas con *The Big Sleep* en 1939, y legó a la literatura y al cine a su detective Philip Marlowe. Sus relatos rondan un paso constante “entre el sentimiento de equidad a la vez herido y belicoso, y el universo dominado por el envilecimiento del dinero y del poder. La persistencia de un contexto general de ruina, bajo la amenaza del paso del tiempo y de la muerte.”²⁰ Su narrativa se desarrolla en primera persona. Es mordaz y agresiva, pero con un hálito de romanticismo, lo que lo separa de sus colegas.

Mickey Spillane. Su máxima aportación fue el detective privado Mike Hammer, creado en 1947, con la novela *I, the Jury...* Este personaje hace uso de frenéticas muestras de violencia y sus aventuras son constantes episodios eróticos.

1.1.3 Cine de gánsters

La figura del gánster, más que establecida por las andanzas de personas como Al Capone, John Dillinger, Legs Diamond, Baby Face Nelson, o Bonnie y Clyde, quedó fijada como ícono cultural²¹ estadounidense con su arribo al cine.

Cuando el gánster llegó a la pantalla grande las historias en que se vio envuelto tendieron a confundirse con la realidad por filmarse casi de manera simultánea a los hechos ocurridos en las calles, como la ya mencionada Ley Seca, la presencia de Al Capone o la crisis económica. Bajo estos fenómenos sociales se abrieron cuatro vertientes correspondientes (en cierto grado) a los subgéneros de la novela negra, que dominaron la

¹⁹ *Ibíd*, p. 152.

²⁰ *Ibíd*, p. 43.

²¹ Ícono cultural: Persona, actividad, objeto que representa o encierra elementos pertenecientes a la vida cultural, y que establece una conexión entre lo representado y quien lo ve.

década de 1930: aquella que relata el empoderamiento del gángster (*Crook Story*) y las tres que marcan su caída: una especializada en mostrar al gángster encerrado en la cárcel (*Penitentiary Story*), otra que expone la redención del gángster para unirse a la filas del orden y la ley (*Police Procedural*) y, finalmente, una que reflexiona sobre el verdadero origen social del gángster (*Crime Psychology*).²²

- **El gángster obtiene el poder.** En este primer orden tenemos tres personajes míticos del género: “Rico” Bandello, Tom Powers y Tony Camonte. Comencemos con *Hampa dorada* (*Little Caesar*, Mervyn LeRoy, 1931). Trata del inmigrante italiano, Césare Enrico Bandello, interpretado por el actor Edward G. Robinson. Un hombre de grandes ambiciones cubiertas, sólo de mediana forma, gracias al robo a pequeñas gasolineras y supermercados. Sin embargo, Rico es un hombre completamente consciente de que para escalar en la posición social es necesario participar en golpes de mayor envergadura. Es por esta razón que acepta la invitación de un grupo de gángsters para unírsele. Durante las operaciones, Césare muestra un gran temperamento, al tiempo que su interés por hacerse del mando delictivo crece hasta conseguirlo.

El poder, rápidamente adquirido, lo vuelve un hombre vanidoso, y lo perfila para su próxima caída. Los excesos le hacen perder a las dos personas más importantes en su vida: su amigo Joe Masara, encarnado por Douglas Fairbanks, y su compañera Olga Strassoff de quien, en secreto, se encuentra enamorado. La pérdida se da totalmente cuando ambos lo abandonan para seguir su propio sueño: convertirse en bailarines.

La escena culminante de la cinta muestra a Césare acribillado, tirado en un callejón con nula iluminación, preguntándose “¿es este el final de Rico?”, mientras dirige su última mirada a un cartel que anuncia el espectáculo de sus antiguos amigos.

A partir de este filme, la figura del gángster quedó establecida y sirvió como modelo para las siguientes dos cintas. La proveniencia de los barrios bajos, el apetito de poder y la presencia del destino fatal fueron características constantes en el naciente género. Los títulos que le siguieron explotaron estos rasgos.

²² Carlos F. Heredero, *et. al.*, *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*, p. 84.

El enemigo público (*The Public Enemy*, William A. Wellman, 1931) nos presenta al considerado “mejor *tough gay* americano”, en su primer papel protagónico: James Cagney. El actor interpreta a Tom Powers, un hombre enriquecido ilegalmente gracias al negocio de alcohol en la ciudad de Chicago, en plena Ley Seca.

Tom Powers es un personaje que se diferencia, en cuanto al diseño del argumento, de Rico Bandello. El primero es un hombre abiertamente intimidante, misógino y cruel. Dadas estas características, la película lleva la violencia a un nuevo nivel (roto hasta la llegada de *Los Sobornados*) que la hizo explícita, al menos, en la medida instituida por el Código Hays.²³ Dos escenas son clave, al respecto. En la primera, Tom, sin razón alguna, abofetea a Jane, y la segunda más recordada, aplasta con fuerza una toronja en la cara de Kitty. Ambas mujeres son sus acompañantes.

Otra diferencia de *The Public Enemy* con relación a *Little Caesar* se encuentra en el personaje de Matt Doyle, amigo y socio de Powers. Si Olga y Joe significaron el arrepentimiento y freno tardíos para Rico, Doyle es el pistolero, el segundo al mando, quien comparte por completo la actitud de Tom. A propósito, el siguiente título heredaría al personaje “mano derecha” y también será protagonizado por un megalómano.

Cara Cortada (*Scarface. The Shame of a Nation*, Howard Hawks, 1932) nuevamente narra el ascenso y la caída de otro mafioso, Tony Camonte, subalterno del hampón más temido en todo Chicago, Johnny Lovo. Él, a lado de su amigo Guino Rinoldo, es el encargado de desaparecer a los enemigos del jefe. Sin embargo, Tony desea el poder del que goza Lovo y termina por ocupar su lugar.

Tony, al igual que sus colegas, es un hombre adicto al lujo, al dinero, al poder y también encuentra un final fatal. Aquí por profesar un amor casi incestuoso a su hermana Cesca, a quien asesina junto con su amigo Rinoldo al saberlos juntos, ignorando que se encuentran casados. La tragedia se une a la fatalidad.

²³ Antonio Santamarina, *El cine negro en 100 películas*, p. 33.

La cinta nos sumerge en un desfile de muertes apenas matizadas por el uso de sombras proyectadas en la pared de un callejón abandonado o un cristal esmerilado, como ocurre con el asesinato de Lou Costello. Es un mundo de violencia sugerida gracias al uso del fuera de campo. No obstante, esa agresividad velada no hace más que convertirla en horror: escuchamos metralletas, chirridos de automóviles derrapando en medio de una persecución, sirenas de policía, los gritos de una víctima, la voz grave del hampón y, finalmente, el disparo que silencia todos los sonidos. Percibimos, pero nada vemos. Esto, eso sí, no es impedimento para asegurar que una desaparición brutal ha ocurrido. Es una muestra de una depuración estilística alcanzada muy rápidamente.

Scarface “es una trágica abstracción sobre la mezquindad humana, carcomida por la violencia, la ambición y la zafiedad más absolutas.”²⁴ Además, cierra de forma temprana esa narrativa abordada desde el punto de vista criminal que convirtió a los gánsters en personajes populares. Aquellos que impulsaron al entonces director del FBI, J. Edgar Hoover, a condenar su acceso al sueño americano y declarar como “indeseable dar demasiada importancia a los gánsters en la vida americana con filmes que glorifican más a los delincuentes que a los policías.”²⁵

- **El gánster y el “delincuente” en prisión:** En el segundo rubro encontramos *Soy un fugitivo* (*I am a Fugitive From a Chain Gang*, Mervyn LeRoy, 1932). Cuenta la historia de James Alien, un ex combatiente de la Primera Guerra Mundial que, de vuelta a su país, busca integrarse sin éxito al mundo laboral para renovar su vida. Comete un robo, también sin fortuna, del que sólo obtiene quince dólares; no obstante, es suficiente para conseguir una condena de diez años de trabajos forzados en prisión.

A partir de su ingreso, el filme nos muestra las condiciones en que viven los presidiarios, como arrastrar cadenas todo el tiempo, el maltrato físico, la crueldad psicológica; y el sistema de autodefensa formado a base de solidaridad y camaradería entre los reclusos.

²⁴ José Antonio Navarro, *Scarface. De Howard Hawks*, p. 72.

²⁵ Santamarina, *op. cit.*, p. 41.

La situación, cada vez más insoportable, lleva a James a huir sin saber que se le ha indultado. Libre, decide volver a su vida, pero de forma recta. Consigue empleo en una constructora y se une a una mujer de nombre Marie, quien lo denuncia y le otorga un boleto de vuelta a la prisión. Alien sabe que ahora no podrá salir. Se abandona a la depresión y a la locura. Mientras tanto como espectadores nos preguntamos: ¿por qué sabiendo de su inocencia lo vuelven a encerrar?

La película no habría sido posible sin los trabajos anteriores de George Hill (*El presidio, The Big House*, 1930) y Howard Hawks (*El código penal, The Criminal Code*, 1931) quienes abrirían camino a *20 mil años en Sing Sing (Twenty Thousand Years in Sing Sing*, Michael Curtiz, 1933).

- **El gángster se redime.** En la tercera categoría tenemos *Contra el imperio del crimen (G-Men*, William Keighley, 1935), resultado de la adaptación de la novela *The Public Enemy Number One* de Gregory Rogers (seudónimo de Darryl F. Zanuck), inspirada en el enfrentamiento real ocurrido en un hotel de Wisconsin, el 22 de abril de 1934, entre agentes del FBI y los gángsters Baby Face Nelson y John Dillinger, entre otros.

La película abre con un prólogo situado en 1949, que explica las labores hechas por el FBI para salvaguardar la paz de los ciudadanos durante la década de 1930, luego de la escalada delictiva. Esta introducción, además de dar un toque documental a la cinta, representa parte de los proyectos agendados por el nuevo presidente Franklin Delano Roosevelt y su política de regeneración anímica y económica de Estados Unidos. El llamado *New Deal* busca la activación financiera con la derogación de la Ley Seca, la persecución del gangsterismo, organizada por J. Edgar Hoover, y la apertura de juicios a jefes mafiosos. Y para que el cine no continúe glorificando la figura del criminal, se impone el Código Hays que obliga a las productoras de la Asociación Cinematográfica de América a pasar por revisión todos los guiones antes de ser filmados.²⁶

²⁶ F. Heredero, *et. al., op. cit.*, p. 36.

Después de este preámbulo, la cinta narra la historia de James “Brick” Davies, abogado proveniente de un barrio bajo, y respaldado financieramente en su juventud para el logro de sus estudios, por el gánster MacKay. Años más tarde, James se convierte en agente policíaco del FBI para vengar la muerte de su amigo. El filme muestra su entrada, entrenamiento y salida del Buró de Investigación para insertarse en su primer caso sin saber que éste lo conducirá a su antiguo tutor.

G-Men (abreviatura de *Hombres del Gobierno*) significó un duro golpe para el cine de gánsters pues inaugura la tendencia del cine policíaco que aprovecharía a sus actores más estereotípicos: James Cagney, Edward G. Robinson y Paul Muni, como portavoces de las acciones realizadas por el gobierno en la lucha contra el crimen organizado.

La cinta, al igual que *Soy un fugitivo*, también abre brecha para otra como *Bullets or Ballots* (William Keighley, 1936) en que también vemos la metamorfosis del otro ícono gangsteril, Edward G. Robinson: pasar de maleante a defensor de la ley.

- **El origen del gánster.** Por último, en el cuarto apartado se fijan dos trabajos del director austríaco Fritz Lang: *Furia* (*Fury*, 1936) y *Sólo se vive una vez* (*You Only Live Once*, 1937). Y tres de Raoul Walsh: *The Roaring Twenties* (1939), *El último refugio* (*High Sierra*, 1941) y *Al rojo vivo* (*White Heat*, 1949).

En el primero conocemos a Joe Wilson y su novia Katherine Grant, quienes planean casarse pronto. Sin embargo, su propósito se ve frustrado cuando Joe es acusado de secuestro. El joven, inocente, es encerrado. Mientras en la localidad corre la noticia. La población reacciona en forma violenta al presunto hecho que acude a la jefatura donde Wilson se encuentra. El tumulto crece a tal grado que el lugar termina incendiado y se asegura la muerte del joven: de la comisaría sólo quedan escombros.

Pero hay algo que todos ignoran: Joe escapó y usa la creencia de su deceso (ocultándosela, incluso, a Katherine) para vengarse de los que intentaron matarle. Al tiempo que planea la represalia, son identificados los protagonistas del intento de linchamiento.

En su segunda entrega, el cineasta retoma a una pareja como protagonista. Esta vez se trata de Eddie Taylor y Joan Graham. Eddie, al igual que Wilson, es encarcelado, pero el primero ya lleva tres sentencias seguidas y existe la posibilidad de una cuarta. *Sólo se vive una vez* empuja a otro nivel la tensión social presentada por el austríaco en *Furia*: aquí, para evitar su nueva detención, Taylor escapa con su mujer, aunque sin éxito pues ambos terminan muertos.

Con sus primeras cintas en tierra estadounidense, Lang puso de relieve el impulso criminal, la intolerancia, la hipocresía y la corrupción²⁷ no de un individuo, sino de una masa que actúa bajo la consigna “sólo actúo como un buen ciudadano” sin ver que, bajo este comportamiento, opera contra una característica nacional presumida ante todos: la igualdad.

The Roaring Twenties, de Raoul Walsh, relata cómo un veterano de la Primera Guerra Mundial, interpretado por James Cagney, debe convertirse en un gángster, para luego sufrir los embates de la crisis económica del 29 y una decepción amorosa a manos de una mujer arribista que lo deja por un abogado.

La película, poseedora de la estilística dominante de los siguientes años (los claroscuros en su iluminación y el uso de la elipsis en su narrativa), se vuelve una crítica al estilo de vida de la sociedad estadounidense surgida del final de “la Gran Guerra” que empuja al ciudadano de clase baja a delinquir para sobrevivir y, al final, autodestruirse víctima del contexto social.²⁸

El último refugio nos habla de Roy Earle, un hombre liberado de prisión, tras ocho años de sentencia, encarnado por Humphrey Bogart.

Earle, aunque con ganas de alejarse de todos los atracos cometidos en el pasado, debe saldar la deuda contraída con su antiguo colega Big Mac, responsable de su reciente libertad. Su compañero le pide que organice un nuevo golpe y pone a su disposición a la joven inocente y sin hogar Marie Garson, a los ladrones Red Hattery, Babe Kozak y Jake Krammer.

²⁷ Santamarina, *op. cit.*, p. 58.

²⁸ Carlos Losilla, *The Roaring Twenties. De Raoul Walsh*, p. 71.

El robo es descubierto obligándolos a todos a huir a las montañas perseguidos por la policía. Earle es el más asediado de todos, no sólo por los agentes, sino también por la prensa que lo convierte el *enemigo número uno* y espera se entregue o que muera. Finalmente, Roy fallece acompañado por Marie, enamorada y leal a él hasta final.

High Sierra es, más que el intento de redención criminal, el esfuerzo del hombre por regresar a sus verdaderos orígenes, representados aquí por Velma y su abuelo, como por la granja rodeada de campos y montañas donde viven. Earle los conoce luego de su salida de la cárcel, e inmediatamente siente una ternura y devoción hacia la joven a quien financia una operación en el pie para que pueda caminar. Sin embargo, con el golpe al descubierto y la persecución policíaca a cuestas, Velma le da la espalda, mientras el paisaje silvestre pierde su característica pacificadora para convertirse en su tumba.

De esta forma, la búsqueda del *retorno al pasado* no es más que la prueba de la transformación del mundo, un lugar donde ya no hay espacio para el que sólo pretende sobrevivir.

Concluyo con *Al rojo vivo*. Mientras Hawks hace énfasis en la llegada y estadía en el poder del gángster, Raoul Walsh retrata de forma descarnada el final de una carrera de atracos para Cody Jarret, hombre afectado por los excesos y manejado toda la vida por una madre posesiva. Algunas cualidades del filme son el tratamiento de los espacios abiertos y la dialéctica ciudad/campo que recuerdan a *El último refugio*, así como el uso de la toma panorámica como figura de *estilo* (este concepto se revisará más adelante).²⁹

Como se pudo observar, en los inicios vimos la lucha del delincuente por colocarse en el máximo peldaño de la sociedad; después, la pugna de éste por defender el territorio y negocios conquistados; finalmente, su derrumbe al ser capturado por el agente de policía o el detective privado para ser enviado a la cárcel; o para enmendar el camino y volverse en un nuevo agente de la ley. En cualquiera de los casos el cine de gángsters vio su espacio invadido

²⁹ José A. Jiménez de las Heras, *Al rojo vivo. De Raoul Walsh*, p. 60.

por dos personajes desconocidos para él: el agente de policía y el detective privado. Y ambos, para la década siguiente, contaron con su propio relato.

1.2 CINE NEGRO

Aunque películas como *Al rojo vivo* y *The Roaring Twenties* tuvieron como personaje protagónico al gángster, con el fin de los años treinta esta figura dejó de ser frecuente en el cine. Las historias fueron protagonizadas por los nuevos representantes de la ley, a los que se sumó el psicópata. Sin embargo, los personajes icónicos de la década siguiente se pueden encerrar en dos arquetipos, presentes hasta la actualidad: el detective privado y la *femme fatale*. Así como el gángster fue producto del abandono social, el hombre duro y la mujer fatal nacieron del desamparo e indiferencia institucionales.

Los años cuarenta arribaron con un contexto similar al de la década de 1930: una guerra llamó a la puerta y sumió a la gente en una renovada atmósfera de inseguridad. Durante la Segunda Guerra Mundial, la delincuencia juvenil, la prostitución y la corrupción se dispararon otra vez. Cuando terminó, las consecuencias fueron paradójicas: aun con la recién adquirida posición de primer potencia mundial, Estados Unidos halló una sociedad en el desempleo y dudosa de su aparato político. Este sentir despertó una represión ideológica hacia todos los críticos del sistema.

Por otro lado, el conflicto provocó la migración de directores y técnicos centroeuropeos que llegaron a Estados Unidos buscando refugio, luego de la ocupación de Austria por los nazis, en 1938. Cineastas como Fritz Lang, Otto Preminger, Robert Siodmack, Billy Wilder, Edgar G. Ulmer, Max Ophüls y Jacques Tourneur fueron el puente entre la industria cinematográfica hollywoodense, y el expresionismo y el realismo poético. La llegada de estos realizadores trajo una depuración fílmica y sentó las bases del estilo *noir*.

En suma, las *pulps magazines*, la novela negra, el cine de gánsters y la influencia del expresionismo conforman los antecedentes que desembocaron en lo que conocemos como cine negro. Éste fue inaugurado en 1941 con *El halcón maltés*.

1.2.1 Las etapas del cine negro. Películas representativas

El cine negro cuenta con un corpus extenso, nutrido de adaptaciones literarias, como el ya citado caso de *El halcón maltés*, de Dashiell Hammett. De hecho, Paul Schrader distingue la apertura de tres etapas para los filmes negros con el estreno de esta cinta³⁰:

- **Época de guerra:** Corre de 1941 a 1946. Es la fase del detective privado y el “lobo solitario”. Las cintas son rodadas en estudio y poseen más diálogos que acción. En este período se inscribe *Historia de un detective (Murder, My Sweet*, Edward Dmytryk, 1945), donde el personaje del investigador se convierte en testigo privilegiado de la corrupción, pero logra alejarse gracias a su moral. Desde esta posición observa la podredumbre de las clases sociales y la inoperancia policíaca.

Respetando la tradición detectivesca, la narración filmica es llevada en primera persona y mantiene la estructura del *flashback*. La ciudad es el espacio de chantajes, juegos sexuales, asesinatos sepultados por montones de dinero.

También encontramos *Perdición (Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944) que nos habla de la atracción entre Walter Neff, un vendedor de seguros, y Phyllis Dietrichson. Aquí la mujer se encuentra casada con el cliente de Walter, quien luego de fugaces visitas a la mansión para discutir detalles sobre el seguro de vida, termina por ceder ante la señora Dietrichson. La relación entre ellos se vuelve más pasional; creando un triángulo amoroso. Esposa y amante deciden aniquilar al marido para hacerse de la póliza por muerte accidental.

La premisa filmica justifica el título castellano de la cinta. Encontramos a la mujer como el motor de una alianza criminal; el móvil de toda la acción. El relato es un *thriller* donde, por medio del *flashback*, y sin parecerse completamente al usado en *Sunset Boulevard* (1950) del mismo director, se muestra la psicología femenina perversa; tan en boga en los años cuarenta.

³⁰ Paul Schrader, *Notas sobre el cine negro*, pp. 43-53.

El guión de esta historia fue del entonces inexperto Raymond Chandler y Billy Wilder. La película pertenece a la novela homónima escrita por James M. Cain.

- **Período realista de posguerra:** Comprende de 1946 al '49. Los filmes tienden más hacia los problemas del crimen en las calles, la corrupción y rutina policíacas. Héroes menos románticos. En esta categoría se presenta *El sueño eterno* (*The Big Sleep*, Howard Hawks, 1946), adaptación filmica de la novela homónima de Raymond Chandler y estelarizada por Humphrey Bogart. Considerado el filme más importante de todos los inspirados en el detective privado Philip Marlowe, además de consagrar al intérprete como el clásico detective del *hard boiled*.

Pero si algo por lo cual su director Hawks trascendió a la Historia del *noir* es, curiosamente, su distanciamiento de las convenciones del estilo: la película no recurre a la fotografía de intenciones expresionistas, tampoco al *flashback* ni a la voz en *off*. La oscuridad de la cinta radica en:

[...] llevar hasta las últimas consecuencias una característica literaria y cinematográfica de la *detective story* de la época: disponer de un protagonista que se encuentra en el centro de un universo caótico cuyo sentido intenta restablecer indagando a través de fragmentos, de mentiras y seducciones peligrosas.³¹

Las situaciones de comedia usadas por el cine de los treinta para dar un ritmo más rápido, aquí son utilizadas como una distracción en la resolución del crimen.

Sed de mal (*Touch of Evil*, Orson Welles, 1958) es otro ejemplo de pericia narrativa. Está basada en la novela *Badge of Evil* (1956), de Whit Masterson. Nos presenta el enfrentamiento entre un policía corrupto y uno íntegro en una ciudad fronteriza de México. Para muchos especialistas, la novela no habría pasado a la posteridad de no ser por el tratamiento argumentativo hecho por Welles. Convirtió una historia policíaca tradicional en un enfrentamiento casi metafísico entre el bien y el mal. Vargas, el policía “bueno”, interpretado por Charlton Heston, despliega todas las características del agente novelesco: recto, honesto, moral; en contraparte a Quinlan,

³¹ Renato Venturelli, *El sueño eterno*. De Howard Hawks, p. 59.

el policía “malo”, encarnado por el propio Welles, quien hace gala de frialdad, cinismo y complejidad psicológica.

Dentro de los recursos estilísticos basta mencionar el famoso plano secuencia inicial y el interrogatorio de Sánchez, novio de la hija de Linnekar, connotado empresario de la región, presentado en dos planos secuencia con más de cinco minutos de duración cada uno.

Como todo el cine de Welles, *Sed de mal* se encuentra impregnada del barroquismo visual. “Un barroquismo de raíces expresionistas que transforma la historia y los personajes en elementos de una pesadilla.”³² Esta idea aparece como calles desiertas o moteles sombríos que anuncian el descenso inevitable a la maldad, violencia y confusión. Mientras sus personajes son víctimas de la soledad, o viven la traición de su amistad, la cinta se transforma en un drama sobre la condición humana.

- **1949-1953: El período de la acción psicótica y del impulso suicida.** La más penetrante en el sentido estético y sociológico.

Con *Retorno al pasado* (*Out of the Past*, Jacques Tourneur, 1947) también hallamos la contraposición campo/ciudad como la representación de la pureza y la corrupción. Las figuras predominantes del detective privado, la mujer fatal con su víctima, así como el explotador corrupto. El título del filme refiere a la antigua vida de Jeff Bailey como hampón a las órdenes de Whit Sterling. Durante ese período, el ahora encargado de gasolinera, tuvo la misión de encontrar a Kathie Moffat, ex pareja de Sterling y de quien inevitablemente se enamora. Aunque ha pasado el tiempo, Whit desea ajustar cuentas con Jeff.

A diferencia de la puesta en escena seca y directa de *Al rojo vivo*, *Retorno al pasado* brilla por la riqueza de significados que propone.³³ La iluminación del cinefotógrafo Nicholas Musuraca reviste a los personajes con sombras de aspecto amenazante. Tourneur muestra en esta película la inestabilidad de los personajes y su desánimo por la degradación de la clase social.

³² Rafel Miret Jorba, *Sed de mal. De Orson Welles*, p. 58.

³³ Javier Coma, *Retorno al pasado. De Jacques Tourneur*, p. 56.

Si en *Retorno al pasado* observamos a la mujer de proceder calculador, a continuación con *Cara de ángel* y *Los sobornados* se acentuarán el abatimiento interior, raras veces mostrado por ella.

Cara de ángel (*Angel Face*, Otto Preminger, 1952) es un melodrama con tendencia a la tragedia. Cuenta la historia de Diane Tremayne y su necesidad por ver muerta a su madrastra, ante la relación humillante llevada con su padre. Una misteriosa intoxicación con gas hace pensar en un intento de suicidio de la señora de la casa. Frank Jessup, conductor de ambulancia, acude a la mansión donde sucede el incidente y conoce a Diane. La relación construida con base en la atracción y seducción no tarda en aparecer. Pero es gracias a este acercamiento que Frank comienza a sospechar de la inocencia de su joven compañera.

Uno de los valores de la cinta es la dirección de actores. Ella se desplaza con suave seguridad expresando el oscuro autocontrol de una mente maligna, al contrario de él, quien se mueve con candidez, torpeza y desorientación. Literalmente, Diane envuelve (en más de un sentido) con sus brazos a Frank cada vez que observa duda en él; mientras éste, consciente del propósito de su amada, acepta la muestra falsa de afecto. Desde el momento que Jessup se asume en esta posición entiende su destino trágico: la muerte le espera, otorgada por Diane, en una colina.

Ella, por su parte, consumida por la culpa, se hunde en la depresión y la soledad.³⁴ Se le mira recorrer habitaciones solitarias y acariciar piezas de ajedrez recordándole los juegos con su padre. Una vez más, el relato proyectado como *thriller* dará un giro a la tragedia cuando se centre en la caída en desgracia de Diane.

En *Los sobornados* (*The Big Heat*, Fritz Lang, 1953) somos partícipes de nueva cuenta en la contraposición entre el bien y el mal, pero llevada de forma más estética y conceptual:

Antes que nada se confrontan dos seguridades: la individual del hombre honesto, satisfecha por su certeza interna de ser justo, y la social de la comunidad

³⁴ Oreste De Fornari, *Cara de ángel. De Otto Preminger*, p. 74.

corrompida, satisfecha por valores externos sancionados por la complicidad hampona.³⁵

Los sobornados relata los movimientos del sargento Dave Bannion para descubrir la razón del suicidio de su compañero Tom Duncan. Conforme la investigación se desarrolla, Dave descubre nexos ilegales dentro del departamento de policía con el gángster Mike Lagana y su pistolero Vince Stone. Sus averiguaciones llegan demasiado lejos y le preparan un atentado en el que, por error, su esposa Katie Bannion resulta muerta.

El filme asombró por su violencia explícita nunca antes vista de forma tan cruda. Basta recordar la discusión entre Debby Marsh, esposa de Vince Stone, cuando éste le arroja café hirviendo en la cara que desfigura su rostro. La escena sigue estremeciendo y es uno de los grandes momentos del *noir*. Al respecto, Fritz Lang comentó lo siguiente:

Mostré cómo arrojaban el café a la cara del personaje. Eso no estaba en el libro (novela de William McGivern) –y era un engaño porque el café no desfiguraría el rostro de una persona de esa manera–, y en esa escena hice subir la tensión con planos del cazo hirviendo mientras los personajes se pelean, por lo que esa acción constituye una liberación emocional de toda esa tensión como si fuese otro estallido. Hay otras muertes y acciones violentas en *Los sobornados*, pero no es una película sobre violencia.³⁶

Pero el encuentro entre los puntos extremos, bien y mal, no es la única polarización dentro de la cinta: así como la película produce estupor por su dureza, a su vez coloca una expresión de delicadeza en la muerte de Debby Marsh en los brazos de Dave, luego de pagar con la misma moneda a Stone por el castigo en el rostro. En la escena vemos la dolorosa resignación de Debby por no poder jamás lograr un acercamiento emocional con Bannion, mientras éste recuerda los últimos momentos de su mujer.

³⁵ Massimo Marchelli, *Los sobornados. De Fritz Lang*, p. 63.

³⁶ Robert Porfirio, *et al.*, *El cine negro americano: Los secretos de los cineastas del periodo clásico*, p. 79.

El deceso de Marsh no sólo es físico, pues contemplamos su derrumbe: desde la pérdida de su belleza para dar paso a un frágil rostro cubierto por velos. Podría decirse que lleva una vida desenfadada a lado del gángster; no obstante, descubrimos un poco de pobreza personal en ella al imitar los movimientos de su pareja. Igual que Mitchum en *Cara de ángel*, Marsh se asume como perdedora y acude al artificial comportamiento como un mecanismo de defensa.

1.2.2 El antihéroe neorromántico, la *femme fatale* y el psicópata. Características de los personajes

Estas y muchas más cintas del cine negro nos dejaron por herencia tres personajes trascendentales: el detective privado, la *femme fatale* y el asesino psicópata. El detective o investigador privado conserva parte de las características del *tough guy*: es rudo, frío y duro ante las situaciones de peligro; pero a esta figura se agregaron los adjetivos ambiguo, sarcástico y neorromántico.

El sarcasmo es usado por el detective como una forma de trato y acercamiento con las personas. Esta conducta lo vuelve de difícil acceso, un individuo huraño. Sus experiencias pasadas con la ley le han dejado un mal sabor de boca, así que trabaja por su cuenta. Procura no involucrarse emocionalmente con los casos que caen en sus manos; sin embargo, siempre hay algo que desentierra en él su honestidad. Esto último deja al descubierto que su sarcasmo y sus maneras duras no son más que corazas.

El investigador del cine negro, como lo delineó la novela negra, va en búsqueda de la verdad, a cualquier precio; pero esta verdad no sólo devela a los autores de un crimen, también le muestra al detective su verdad interior. Lo que mira es un héroe; aunque ya no en toda la extensión de la palabra, porque la *jungla de asfalto* lo ha orillado a usar medios no éticos para conseguir la verdad. Por lo tanto, este hombre es un antihéroe neorromántico.

Finalmente, la ambigüedad: ésa indecisión de ser completamente bueno o completamente malo rige a los dos calificativos citados. Este detective es una persona dual.

Todas estas características también se hayan presentes en la figura del agente o policía, en el periodista o, incluso, en el ciudadano común (como lo muestran gran parte de la filmografía de Fritz Lang.)

En resumen, el hombre del cine negro es:

- Amoral pero honesto (el individuo va en contra de su buen comportamiento para conseguir justicia; utiliza las herramientas que las reglas sociales condenan por no ser éticas ni correctas, pero para este sujeto son necesarias).
- Alguien que debe hurgar en las cloacas de la buena sociedad para hallar la verdad, que debe cruzar la raya de la ley.
- Quien también llega a ser un delincuente que prepara ilusoriamente un gran golpe para retirarse, al fin, del mundo ilegal y recuperar su vida.
- Quien constantemente enfrenta situaciones letales.
- A quien el destino le juega una mala pasada.
- Un ciudadano normal que tuerce el camino por necesidad o para develar una verdad; es decir, un personaje en proceso de degradación moral (ejemplo del primer punto).
- Un hombre individualista, solitario, descreído, cínico, irónico. Físicamente no es musculoso, pero se empeña en mantener una virilidad por medio de los comportamientos ya citados. Reflejo de una masculinidad en crisis.

Las mujeres fatales son el complemento característico del hombre *noir*. Por tradición, el término francés *femme fatale* se coloca frente al de casa, *spider woman*. De cualquier forma este personaje hace referencia a la fémima que echa mano de sus encantos corporales para obtener lo que quiere.

Durante el transcurso de la guerra, la mujer estadounidense cumplió con tres roles a la vez: madre, padre y trabajadora. Bajo estas tres actividades su sistema de valores y creencias cambió totalmente. Descubrió su capacidad e independencia. Al regreso del conflicto, el hombre encontró en entredicho sus dos características culturales: fuerza y sustento. Pero eso no es lo único, pues la institución del matrimonio, la estructura familiar fueron puestas en duda.

El *film noir* representó toda esta transformación con una mujer joven, hermosa y de grandes atributos físicos. Por lo general se piensa que es “mala” por naturaleza, pero en realidad, al igual que el hombre, su comportamiento obedece a necesidades específicas. La actriz Elizabeth Scott, coestelar en la cinta *The Strange Love of Martha Ivers* (Lewis Milestone, 1946), opinó en una entrevista:

Yo creo que las mujeres tienen las mismas emociones que los hombres. Al fin y al cabo, todos somos seres humanos y, como tales, nuestra estructura emocional básica es la misma [...] ¿Por qué razón cualquier mujer tendría que ser distinta a cualquier hombre, en el sentido de que todos somos corruptibles?³⁷

La mujer fatal tiene un pasado de víctima por el abuso físico y emocional sufrido en manos de algún hombre; por eso su presente es de victimaria al convertirse en el castigo de aquél que ose burlarse de ella nuevamente. Puede buscar venganza y prefiere herir antes que volver a ser herida. Comunmente no usa armas de fuego, pero sí convierte en una a su sensualidad. Es lo único que el sexo contrario le permite usar para sobrevivir.

Estas personas son *fatales* por dos razones: por el final que irremediamente le espera al hombre que se cruce en su camino y por el pasado tormentoso que siempre las acompaña.

Por estas razones las mujeres fatales son:

- Ambiciosas, poderosas, egoístas, liberadas.
- Con objetivos sumamente claros, lo que las vuelve decididas. En el cumplimiento de estos propósitos no importa cuán crueles, manipuladoras y devoradoras pueden llegar a ser.
- Elegantes, atractivas y seductoras. Denotan fortaleza, misterio y una actitud inalcanzable.
- A veces son las responsables de la caída en desgracia del hombre. Y es que el varón del *film noir* no conoce obstáculo o matón capaz de detenerlo; nada excepto los

³⁷ *Ibíd*, p. 220.

encantos físicos y emocionales de una mujer. He aquí la explicación de la masculinidad en crisis.

Los efectos de la reunión de estos personajes son los siguientes:

- Las relaciones amorosas entre hombre y mujer no se fijan porque siempre hay de por medio la utilización de uno por el otro.
- Ambos están marcados por el destino: hagan lo que hagan no pueden escapar de él. El final es trágico.
- Comparten características psicológicas: son personas duras, neuróticas, frustradas; tienen un desencanto por la vida; son paranoicos, con culpas, sentimiento de añoranza, desorientación y autoengaño; es decir, se localizan en un nihilismo existencial.

Por último tenemos al asesino psicópata. Este sujeto tiene un desequilibrio mental total y actúa meramente por impulso.³⁸ Encarna la ausencia de autocontrol; el sadismo, el exceso, la violencia y la muerte.

En un inicio, estos personajes correspondían a hombres como pistoleros al mando de un gángster, pero con el desarrollo del cine negro estos también fueron interpretados por mujeres. Dos grandes ejemplos son los personajes Vince Stone, el pistolero del filme *Los sobornados*; y Diane Tremayne, la joven de *Cara de ángel*. Los dos actúan de forma calculadora y por impulso, y sus víctimas son de la misma condición.

Finalmente, así como el cine de gánsters vio su desenlace con el fin de los años treinta, el cine negro miró la conclusión de su período clásico. Tres golpes marcaron su caída: la persecución, en manos del Macartismo, de sus más grandes artistas por presuntas simpatías comunistas; la llegada de la televisión que alejó considerablemente al público de la pantalla grande; pero sobre todo por el arribo de un conformismo social con promesas de estabilidad social y económica. Bajo este nuevo contexto, el cine negro queda fuera de lugar. Y cómo no, si su sustancia estaba en la crítica a la realidad social. No obstante no ha muerto por completo.

³⁸ Javier Coma, *Diccionario del cine negro*, p. 16.

El estilo influyó en dos generaciones de directores tan conocidos hoy como François Truffaut, Claude Chabrol, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Takeshi Kitano, Spike Lee o Neil Jordan.

Sin embargo, sus manifestaciones más actuales, como apunta José Antonio Hurtado, ya no responden a una expectativa social. Se han convertido en intentos nostálgicos de ejercicio de estilo o de inversión ideológica³⁹. Y conforme van apareciendo difuminan más y más el mapa de su procedencia. Pero es justo aquí donde se encuentra el nudo conflictivo. Si las películas actuales desdibujan aquello que llamamos *cine negro clásico*, ¿qué comprende, entonces, este cine?, y una pregunta más concreta aún, ¿qué es el cine negro? En el capítulo II trataré de dar respuesta a ello.

1.3 CÓMIC NEGRO ESTADOUNIDENSE

1.3.1 Las bases

Tres expresiones artísticas encaminaron una nueva concepción artística estadounidense durante los años cuarenta: el cine con el *film noir*; la música, específicamente jazz, con el *Be-Bop* de Charlie Parker y Dizzie Gillespie; y los cómics que nacieron a la par de éstas dos.

Los cómics vienen de una larga tradición: surgen en los veinte como *strips* (tiras horizontales divididas en pequeños cuadros llamados viñetas) publicadas en los periódicos, y en los treinta se transformaron en *comic-books*. Con el arribo de éstos últimos llegó la época de los superhéroes y su incesante labor por mantener la paz no sólo de su país, sino la del mundo entero, aunque el resto del planeta no solicitara sus servicios. Surgió la figura del más grande guardián de la Tierra: *Superman* (1938).

Este titán sentó las bases de los futuros superhombres que, también, lucharían por salvaguardar la paz mundial: tener fuerza física descomunal, un traje especial que lo identifica como héroe, sed de justicia y una doble personalidad (en momentos de paz, hombre estándar que se confunde entre el resto de los ciudadanos; en instantes de peligro, héroe que, gracias a sus poderes inimaginados, convierte cada acción en algo trascendental; a diferencia de los alcances del individuo promedio).

³⁹ José Antonio Hurtado, en *¿De qué hablamos cuando hablamos de cine negro?* de Carlos Losilla, p. 45.

Al inicio de la Segunda Guerra Mundial, el universo del *comic-book* ya contaba con diferentes superhéroes listos para defender al planeta: *Superman*, *Batman*, *The Flash*, *The Atom*, *Hawkman*, *Green Lantern*, *Green Arrow* y *The Human Torch*, por mencionar algunos. Todos se lanzaron desde sus viñetas a combatir al nazismo latente. No obstante, el más celebrado del momento, incluso por el presidente Franklin Delano Roosevelt, fue *Captain America*, en el año 1941, ya que:

[...] significó no sólo la enseña nacional, sino también la pugna de sus compatriotas contra el Eje, aún antes de la declaración de guerra. *Captain America* era los Estados Unidos combatiendo por la libertad frente al nazismo (expresado en la monstruosa figura de *Red Skull*). Su invencibilidad elevaría la moral de las tropas, porque si los soldados no podían identificarse con la supernaturaleza de Steve Rogers, sí en cambio le consideraban un ideal, y, en todo caso, cualquiera era capaz de sentirse émulo de Bucky Barnes. A través del capitán vestido de rojo, azul y blanco, el superhombre de los *comic-books* no era detectado como un fascista, sino como la réplica que el fascismo merecía [...]⁴⁰

En el lapso de la guerra los jóvenes civiles estadounidenses como los que estaban en el frente elevaron a los niveles más altos de rentabilidad las historietas de la *DC Comics* (casa editorial de los héroes anteriores). Pero cuando la contienda terminó y los ex combatientes volvieron a casa para observar, al igual que hace diez años, que la ola de crímenes aún proliferaba en su país; la revisión, reflexión y análisis de la conducción de Norteamérica se convirtió en algo necesario.

1.3.2 La escisión: rentabilidad vs innovación gráfica

En el transcurso de veinte años, las décadas de 1930 y 1940, hubo dos grupos perfectamente diferenciados de historietas: uno, protagonizado por héroes de poderes sobrehumanos, de estilo gráfico casi uniforme y con un mercado de colocación gigantesco; el otro recurrió a héroes salidos de la misma cotidianeidad, con un circuito de ventas restringido, pero, sobre todo, con un estilo gráfico innovador, rasgos de autor e intención crítica. El segundo grupo lo encabezó el equipo Eisner-Iger.

⁴⁰ Javier Coma, *Los cómics, un arte del siglo XX*, p. 23.

Cuando Eisner comenzó su carrera lo hizo al lado de su amigo y colega Samuel Iger Maxwell. Ambos unieron su talento para la producción y exportación de cómics en 1937. Su taller, *Eisner-Iger Studio*, desarrolló técnicas nada convencionales para los *comic-books* de la época, siendo la principal la adecuación del montaje cinematográfico como un estilo narrativo. Ambos dibujantes pusieron al servicio de la realidad inmediata el uso de la violencia y el erotismo de sus viñetas, con el propósito de rescatar a ese público adulto.

Tiempo después esta asociación terminó y tanto Eisner como Iger conformaron un equipo de trabajo. Eisner concentró toda su labor para la editorial *Quality*, mientras Iger ocupó un puesto directivo en la *Fiction House*. El equipo que cada uno formó fue elegido dentro de los mismos creativos reunidos en *Eisner-Iger Studio*.

La *Fiction House* lanzó al mercado las series de *Jungle Comics* (1940), con su personaje principal Kaanga; también la serie *Flight Comics* (años treinta) e historias de espionaje como *Señorita Río* (años treinta).

Por su parte, Eisner arrancó con la creación de *Sheena. Queen of the Jungle* (1937), la personalidad femenina de Tarzán, tiempo atrás conocida. Mort Meskin fue el responsable de dibujar a esta mujer. “Las distorsiones de rostros y cuerpos, las dinámicas angulaciones, la libre y suelta viñetación, el intenso ritmo del montaje”⁴¹ fueron características de esta serie que, asimismo, se convirtieron en el sello de la *Quality*.

Al nombre de Meskin se sumaron los de Chuck Cuidera, Jack Cole, Lou Fine y Reed Crandall. Todos ellos fueron el grupo de colaboradores que Eisner arrastró consigo y su producción fue más que numerosa.

Eisner, Fine y Crandall crearon *Doll Man* (diciembre 1939), para la colección de *Feature Comics*; *The Black Condor* (mayo 1940), para *Crack Comics*, donde intervino de nuevo Fine pero acompañado del guionista Kenneth Lewis; *Blackhawk* (agosto 1941) para *Military Comics*, contó con la participación de Chuck Cuidera y luego de Reed Crandall; *Plastic Man* (agosto 1941) para *Police Comics*, escrito y dibujado por Jack Cole y por último *The Ray* (septiembre 1941), para *Smash Comics*, a cargo de Lou Fine.

⁴¹Javier Coma, *Los cómics en Hollywood. Una mitología del siglo*, p. 118.

Aunque Eisner e Iger se separaron y tuvieron particulares creaciones, hubo algo que siempre los vinculó:

[...] una y otra directriz mostraban el influjo de una situación de tragedia colectiva donde la cotidianeidad de la muerte hacía más urgente el culto a la vitalidad. Pero también proponían una moral menos hipócrita, cebándose en el tradicional puritanismo norteamericano.⁴²

Así como Iger continuó con sus publicaciones en la *Fiction House*, Eisner combinó la coordinación de su equipo de trabajo con sus propios proyectos. *Hawks of the Sea* (1936) y *The Spirit* (1940) fueron éstos, y el segundo el que lo convirtió en una de las figuras más vanguardistas del cómic.

1.3.3 Will Eisner y *The Spirit*

Denny Colt era *The Spirit*, héroe ataviado en traje sastre, corbata, guantes y sombrero; quien rompía con el paradigma de los paladines sagrados de la época. Su origen no era de buena cuna, su vestimenta fue distinta de los trajes ajustados de látex, mientras el poder que lo regía era el mito alrededor de su persona, más que uno de procedencia extraterrestre.

The Spirit fue un *comic-book* de siete páginas, aparecido como suplemento dominical de algunos periódicos, el 2 de junio de 1940. Su éxito, además de abrir más espacios en los diarios para las secciones de humor, estableció las bases de la narrativa gráfica secuencial y elevó la historieta al grado de literatura.

El *comic-book* contaba las andanzas del investigador privado Denny Colt bajo las órdenes del comisario Dolan. El primer episodio relata la discusión de ambos personajes por la obtención de una recompensa, si Colt apoyaba en la captura de un criminal. Consecuencia de este enfrentamiento fue la quemazón de rostro y parte del cuerpo de Denny por productos químicos. Después de este suceso, la apariencia del detective resultó en la de un cadáver y la creencia de su muerte lo hizo enterrar en el panteón de Wildwood. Sin embargo, Dolan descubrió la verdad, que Colt había sobrevivido. Así, de mutuo acuerdo, Denny convirtió su tumba en su vivienda y guarida subterráneas, y adoptó la personalidad

⁴² *Ibíd*, p. 120.

enmascarada del *espíritu* para continuar colaborando con Dolan en la captura de delincuentes.

Si bien, la indumentaria de Denny Colt se alejó del estilo de Capitán América o Superman, no sucedió lo mismo con el tema de la doble identidad. Este aspecto fue de los pocos que Eisner tomó prestado del universo de los superhéroes para crear al investigador. El resultado fue un personaje directamente involucrado con la policía y sus métodos; pero que no revelaba su personalidad. Hasta ese entonces, no se hubiera imaginado un detective perteneciente al estilo de los *tough-writers* resolviendo intrigas y crímenes de forma enmascarada.

Dos personajes eran constantes en el mundo de Denny Colt: Ellen Dolan, hija del comisario, y su joven ayudante Ebony White, un chico taxista de raza negra. Otros personajes iban y venían, pero algunos de los preferidos por Eisner eran las mujeres en la vida de Denny Colt. Una de ellas era Silk Satin. Esta mujer, de carácter huraño forjado a base de un triste pasado, formaba parte los servicios de espionaje británicos y de la más intensa historia amorosa de Colt. Su incursión al cómic recuerda a las mujeres fatales del *film noir* y representa la inquietud de Eisner por plasmar féminas menos pasivas.

Los episodios de la serie eran autoconclusivos y cerraban con parábolas que derivaban en intrigas, aunque no se encontraban exentas de un humor fluido y, a veces, de tonos dramáticos y hasta poéticos.

The Spirit se convirtió en un éxito de demanda y pasó de suplemento dominical a *daily*. Sin embargo, Eisner tuvo que abandonar la publicación al ser llamado por el ejército estadounidense, al inicio de la Segunda Guerra Mundial. Los tres años que Will estuvo ausente, su grupo de colaboradores se turnó para continuar la serie, pues Eisner se hizo tiempo suficiente para enviarles guiones y algunos bocetos. Los creativos se esmeraron en conservar el estilo visual sin que decayera la calidad narrativa y argumentativa.

Eisner volvió al trabajo en 1945 y fue justo en este año cuando comenzó el período dorado de *The Spirit*. Su obra hizo uso de varias formas de expresión como la fotografía, el montaje cinematográfico del cine negro, la radio, los archivos de prensa, el cartel, sin abandonar el recurso de la novela negra.

Respecto a la fotografía y al montaje cinematográfico, Javier Coma señala que

The Spirit prefiere acudir al expresionismo de enfoques y perspectivas. Sus contrastes de luz y sus angulaciones revelan no el encuadre sereno de la realidad, sino la aprehensión de la misma a través de la deformación poética. Igualmente, el montaje no se supedita a un ritmo fluido de la narrativa, sino que se apoya en una discontinuidad de sistemas, cada uno de los cuales en función de una secuencia concreta. De ahí surge una infinita gama de soluciones lingüísticas, desde las elipsis extremas hasta las acumulaciones analíticas de viñetas, pasando por la inteligente donación de valor temporal a los planos.⁴³

El estilo visual de Eisner evocaba la composición cinematográfica de la cinta *Ciudadano Kane* (1941). De hecho, *The Spirit* le rindió un homenaje a Orson Welles en uno de sus episodios, el del 28 de septiembre de 1947, titulado *Awesome Bells*. Otra película del cine negro también fue rescatada por Eisner en el manejo de la narración subjetiva: *La dama del lago*, de Robert Montgomery (*Lady in the Lake*, 1946).

La radio, con la presencia y ausencia de sonido, está sugerida en viñetas que sólo son páramos solitarios o abandonados de lenguaje mudo. O también, en la plasmación de letras de canciones o en el monólogo hecho por un personaje, que conduce a una voz en *off*.

Los archivos de prensa juegan como una fuente de información inmediata de la realidad. Eisner nutre sus historias con estos sucesos y las vuelve empáticas al lector. Algo parecido sucede con la televisión. Este medio construye una realidad y la propaga como un modelo de conducta; no obstante, Eisner pone en entredicho los diálogos plasmados de un programa televisivo, con la miseria y delincuencia imperante en las calles.

El cartel se encuentra presente con técnicas gráficas y composiciones específicas, que Eisner usa en la primera página de su historieta para plasmar el título del cómic y resumir el contenido del episodio. Observamos, por ejemplo, la majestuosidad arquitectónica de la ciudad relegada a un tercer plano, como un personaje lejano e indiferente. La página se llena, entonces, por un terreno inhabitado, donde salta a primer plano un cuerpo abandonado.

⁴³ *Ibíd*, p. 137.

La influencia de la novela negra es en el tipo de personajes que desfilan por la serie. Denny Colt, tal vez, es el más obvio; pero también tenemos como muestra a P'Gell, una mujer cuyos maridos mueren sorpresiva e inexplicablemente; o Rice Wilder, una joven y bella heredera que se convierte en criminal por mero hartazgo. Por supuesto, Eisner no olvida dibujar a hombres marginados o defraudados por un sistema social o policial.

Todos estos recursos enriquecen la narrativa de *The Spirit* y la orientan a un objetivo: dar sentido a la denuncia de un reducido grupo que abusa de su poder.

La publicación de *The Spirit* llegó a su fin en 1950 cuando Denny Colt es nombrado miembro oficial del Departamento de Policía, cargo que rechaza por decepción del aparato policíaco. Después le proponen ser alcalde y también declina. El comisario Dolan decide tomar el puesto pero, finalmente, también se rehúsa por los mismos motivos que Colt.

Después de *The Spirit*, Eisner se dedicó por completo a su empresa *American Visuals Corporation*, preocupada por la creación de historietas y su fomento. Fue hasta los años setenta cuando volvió al dibujo y a la escritura e hizo su último legado artístico al mundo del cómic: acuñar el término *novela gráfica* para distinguirla del *comic-book*. Algunas de sus características son la presencia de un único autor, cuya redacción hace uso de diferentes tiempos narrativos. Asimismo, ya no tenemos en nuestras manos un cuadernillo sino, un libro dirigido a un público adulto.

1.3.4 Comix o Comics Underground

Si la obra de Eisner, además de establecer nuevas reglas estilísticas, se preocupó por hacer una crítica al sistema político y judicial estadounidense; los cómics *underground* llevaron este objetivo hasta sus últimas consecuencias. Estas publicaciones se confrontaron directa y agresivamente con todas las estructuras morales de su época. Y es que la principal característica de estos cómics es que eran contraculturales.

Su contenido rompió los límites de la expresión erótica y la censura al uso de las drogas; se proclamó en contra de la guerra, el racismo, la burguesía y el industrialismo. Entretanto, su construcción formal, con textos directos, montaje ágil y trazos detallados, llevó

al lenguaje de las historietas hacia una nueva base expresiva. Hoy, estas características se integran al sello de diversos dibujantes y guionistas, pero en aquel momento fueron rechazadas por los *Syndicates*⁴⁴, quienes vieron en su concepción del mundo un claro cuestionamiento a las estructuras de poder.

Ante la puerta cerrada de los distribuidores, los autores de estas historias publicaron en la prensa “subterránea”; es decir, la de pobre tiraje y sin afiliación a algún *Syndicate*. Los dibujantes identificaron su nicho de mercado: llegaron a los jóvenes y adultos; pero no cualquier joven o adulto, sino a aquellos interesados en encontrar y debatir las verdaderas causas del resquebrajamiento social.

Poco a poco, estas historietas fueron encontrando canales que se arriesgaron en difundirlas (si bien nunca alcanzaron las ventas de *DC Comics* o *Marvel*). El mercado fue abriéndose paulatinamente y algunos diarios pidieron la oportunidad para plasmarlos. No obstante, para protegerse de la autocensura los dibujantes crearon sus propios *Syndicates*. Al disponer, entonces, de luz verde para publicar, los autores crearon historias nuevas y aquellas que ya habían dado a conocer fueron reeditadas en compilaciones de nombre *Big Little Books*.

Tanto la prensa como el lector consumidor distinguieron estas publicaciones de los *comic-books* más vendidos y los llamaron *comix*, haciendo énfasis en la x para hacer de esta letra una clasificación. Dentro de éstos sobresalieron los *EC Comics*.

1.3.5 *EC Comics*

En 1950 se editaron revistas de estilo duro y directo, cargadas de una hiper violencia que incomodó al Estados Unidos de posguerra. Se trató de los *EC Comics* (*Entertaining Comics*,

⁴⁴ Instancias que actuaron como reguladores e intermediarios entre prensa y artistas gráficos. Se preocuparon porque los cánones del *American Way of Life* fueran seguidos al pie de la letra, tanto por los periódicos como por los dibujantes. El establecimiento de estos organismos trajo consecuencias de dos tipos: por un lado aumentó la rentabilidad de las historietas, pues aseguraba su distribución a un montón de periódicos; y por otro, significó la imposición de una o varias ideas en favor del sistema gobernante.

Historietas de Entretenimiento). Pensados originalmente como publicaciones de tipo didáctico-educativo, plasmaban relatos bíblicos o biografías de personalidades literarias y científicas.

Cuando Max Gaines, su fundador, falleció, William Gaines dio un giro total a la casa editorial de su padre y comenzó la publicación de historias del gusto de las mayorías. Pronto la *E.C.* cubrió un mercado donde había relatos para todas las preferencias, tal como hacían en sus inicios las *pulp magazines*. Series bélicas, de ciencia-ficción y terror eran los géneros manejados por la editorial.

Para cada una de estas categorías, William, en colaboración con un grupo de guionistas y dibujantes, creó los siguientes cómics. Las historias de terror ocuparon sitio en tres historietas: *The Vault of Horror*, *The Crypt of Terror* y *The Haunt of Fear*, todos del año 1950 y bajo la batuta de Albert Feldstein. El sello de personalidad de estos *comic-books* lo pusieron tres personajes, que jugaron como anfitriones en todos los relatos: *The Vault Keeper*, *The Crypt Keeper* y *The Old Witch*, respectivamente.

Feldstein también se encargó de las historias de ciencia ficción y les dio vida en los títulos *Weird Fantasy* y *Weird Science*, ambas también de 1950. Por último, la línea bélica corrió a manos de Harvey Kurtzman y su cómic *Mad*.

Si bien toda esta serie trató a la violencia y al erotismo sin ambigüedades, fue la serie *Mad* (1952) quien puso el dedo en la llaga al poner bajo tela de juicio los excesos del capitalismo y el trato racista. Los problemas para William Gaines se hicieron presentes inmediatamente.

Bajo una marcada censura intelectual, encabezada por Joseph McCarthy, los *EC Comics* soportaron, desde 1953, las acusaciones del psiquiatra Frederic Wertham, quien en su libro *Seduction of Innocent*, denunció la inmoralidad de las historietas. La postura del doctor Wertham situó a Gaines y su obra como los responsables de la corrupción juvenil, a lo que el comité de investigación del senado respondió con la creación del *Comics Code Authority* que sepultó a los *EC*y, de paso, orilló al resto de cómics con tintes de autocritica a someterse a dictámenes de aprobación. El mercado les fue completamente cerrado. Esta

norma no sólo significó censura y autocensura, como ya ocurría con los *Syndicates*, sino la conversión de un medio de reflexión adulto en un espacio pueril.

El esplendor vivido entre 1940 y 1950 por *E. C.* llegó a su fin, a pesar del esfuerzo de Kurtzman por mantener *Mad* a flote, con su sátira y ridiculización de los medios masivos y los súper héroes de mayor rentabilidad. Kurtzman, sin embargo, logró una nueva publicación, *Help!* (1960), revista que le dio la oportunidad a nuevos artistas de explorar en un estilo completamente diferente al establecido por *DC* y *Marvel*.

Al llegar los años sesenta y setenta se vivió una coyuntura más que propicia para todos los interesados en mantener vivas estas historias. El tema de la religión dejó de ser tabú para los *comix*. Los autores se aventuraron en la incuestionable mentalidad del cristianismo. Disney tampoco fue intocable para los artistas *underground*: la historieta *Air Pirates Funnies* (1971) puso a los principales personajes del estudio a realizar actos fuera de toda moral, lo que significó un fuerte golpe a la cultura infantil norteamericana. La empresa del ratón no tardó en reaccionar e inició un proceso legal por infracción de *copyright*.

Más ejemplos podrían ser nombrados, pero basta decir que para ese entonces el poder de convocatoria que tuvieron los *comix* fue suficiente para conformar la Sede Mundial de Armadillo en Austin, Texas. Se trataba de un pequeño lugar donde asistían artistas del mundo *underground* para hablar de nuevos proyectos y discutir canales de distribución. En este rubro también es importante mencionar la tienda *San Francisco Comic Book Company*, un espacio fijo donde los lectores de *comix* podían comprar sus historietas abiertamente, sin filtro alguno.

Como se puede observar, el cómic *underground* se abrió paso hasta, literalmente, ver la luz después de tantas maniobras para hacerse de un lugar dentro del mundo de la historieta. En 1975, estos cómics presentaron uno de sus últimos cambios de piel pues las historias comenzaron a llenarse de tintes *punk*.

El estilo *noir* en el cómic, mientras tanto, quedó guardado en un cajón por cuatro décadas, hasta que Frank Miller lo resucitó en 1991. En la década de 1980, tuvo uno de sus primeros contactos con el mundo de las historietas precisamente gracias a Eisner. “Descubrí los cómics de Will Eisner a los 13 años e inmediatamente me pareció un artista

incomparable. Su trabajo ya tenía más de 40 años, pero sus imágenes eran mucho más frescas e innovadoras que todas las que había visto anteriormente.”⁴⁵

⁴⁵ Jorge Caballero, *The Spirit une a dos visionarios del arte de la narración gráfica*, p. 9.

CAPÍTULO II

¿QUÉ ES EL CINE NEGRO? TIERRA DE NADIE

Con el final de los años cuarenta, el cine negro fue abordado por diversos directores de distintas maneras. En los sesenta, vimos filmes como *Código del Hampa* (*The Killers*, Don Siegel, 1964), *A quemarropa* (*Point Black*, John Boorman, 1967); en los setenta, *El largo adiós* (*The Long Goodbye*, Robert Altman, 1973), *Chinatown* (Roman Polanski, 1974); los ochenta con las nuevas versiones de *El cartero siempre llamas dos veces* y *Retorno al pasado*. Los noventa con *Los Ángeles al desnudo* (*L. A. Confidential*, Curtis Hanson, 1997)⁴⁶; la recién terminada década con títulos como el que ocupa esta investigación: *La ciudad del pecado* (*Sin City*, Robert Rodríguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, 2005), *El espíritu* (*The Spirit*, Frank Miller, 2008), *Film Noir* (Jud Jones y Risto Topaloski, 2007), *Enemigos públicos* (*Public Enemies*, Michael Mann, 2009) o *Boogie, el aceitoso* (Gustavo Cova, 2009). Y próximamente llegará a la pantalla grande un nuevo relato de la dupla Rodríguez-Miller: *Sin City: Una dama por la que matar* (*Sin City: A dame to Kill For*, 2014). Estos filmes nos demuestran algo: aunque el cine negro vivió doce años de esplendor, no ha muerto.

Pero antes de iniciar, es necesario aclarar que este capítulo no pretende finalizar una discusión con más de cuarenta años de antigüedad, porque si hay una característica inherente al cine negro, resistente al paso de filmes, directores, décadas, estudiosos e historiadores, es su férrea obstinación a quedarse inmóvil.

Pisar su terreno es adentrarse, inevitablemente, en una jungla de posturas formadas al calor de interminables debates. Pero he aquí, precisamente, un atisbo de luz: hacerse de una postura. El *film noir*, como decidieron bautizarlo los franceses, nos ha mostrado sus diversas caras a través de años de estudio como movimiento, género y estilo.

Por estas tres caras atraviesan cuatro aspectos que son su punto de partida: el fin de la Primera Guerra Mundial; la literatura basada en las *pulp magazines* y la novela negra que daría como resultado la tradición llamada *hard-boiled*; la llegada a Estados Unidos de un grupo de directores, cinefotógrafos e iluminadores centroeuropeos que pusieron su técnica,

⁴⁶ Palacios, *et al.*, *op. cit.*, p. 68.

heredada del expresionismo alemán, al servicio del cine estadounidense y, finalmente, el cine de gánsters. Ahora veamos hasta dónde fue capaz el cine negro de encajar en cada una de estas aristas antes de que su complejidad formativa terminara por desbordarse. Comencemos por el concepto de movimiento.

Andrew Tudor, en su libro *Cine y comunicación social*, aborda el concepto de movimiento desde el estudio del expresionismo alemán. Desmenuza todos los elementos que derivaron en este cine: el contexto político, económico y sociocultural como características importantes para la formación del fenómeno.

Tudor compara la conformación del expresionismo alemán con la de otros movimientos como fueron el cine soviético y el neorrealismo italiano. En éstos aparece como común denominador el trauma que experimentaron la Unión Soviética e Italia, luego de la guerra, y las contradicciones sociales que enfrentaron. Ahora bien, el conflicto social aparece como una parte significativa para el surgimiento de los movimientos; no obstante, Tudor advierte que el trauma sociocultural no define el concepto.

El investigador explica que hay dos características de mayor peso para hablar de un tipo de cine como movimiento: éste debe ser innovador y la actuación de las personas implicadas debe ser colectiva y consciente. De este modo, observamos que los dos movimientos citados cumplen sin problemas con estas dos características: ambos movimientos crearon cintas con un lenguaje renovado y con un propósito claro: vivir en una mejor realidad.

El producto de esta innovación y conciencia colectiva es una ruptura estética:

[...] el término *movimiento cinematográfico* sugiere en primer lugar innovación y no simplemente difusión fragmentada. El fenómeno abarca una agrupación distintiva de films que comparten esa ruptura, fenómeno que Huaco denomina, no sin ambigüedad, *racimos estilísticamente homogéneos*.⁴⁷

⁴⁷ Andrew Tudor, *Cine y comunicación social*, p. 184.

En el plano de la innovación notamos que el *film noir* no es una ruptura estética por completo. Y es que las raíces del cine negro nos muestran, desde un inicio, que no se trata de un cine nuevo. Al respecto, Tudor, de nueva cuenta, nos pone en alerta:

[...] un movimiento es ante todo un racimo agregado de films que representan una ruptura con los films del pasado [...] Pero evidentemente estamos ante una cuestión de grado. El análisis más profundo revela inevitablemente que representan continuidad además de discontinuidad. ¿Podría ocurrir de otro modo? Incluso las revoluciones más drásticas se ven obligadas a conservar gran parte de lo que desaparece.⁴⁸

El antecedente más inmediato al cine negro es el cine de gánsters. En este género se encuentra la mayor parte de las características estilísticas que, tiempo después, explotó en su totalidad el cine negro de los cuarentas. En ese aspecto el *film noir* demostró continuidad. La discontinuidad vino con la presencia de nuevos personajes: el detective privado, el policía, la *femme fatale* y el psicópata.

En el rubro de la actuación colectiva y consciente encontramos las declaraciones de algunos directores, que dijeron actuar según las condiciones de producción de la época, simplemente sin aplicar la expresión “cine negro” a su trabajo. Edward Dmytryk opinó en su momento:

Nunca me he considerado un estilista ni he seguido ningún estilo concreto. Hago lo que considero mejor para la historia. Y cuando se estudia el cine de ese modo, hay que tener en cuenta en qué medida una película se ha hecho así por accidente, porque era la única manera o la forma más económica de hacerla.⁴⁹

Sam Fuller:

Cuando hacía esas malditas películas no sabía nada sobre el cine negro. Si me hubiera preguntado al respecto entonces, seguramente le habría remitido a algo como *The Ox-Bow Incident* (1943) de Bill Wellman, el mejor *western* que vi nunca y muy al estilo del cine negro.⁵⁰

Billy Wilder:

⁴⁸ *Ídem*.

⁴⁹ Porfirio, *et al.*, *op cit.*, pp. 49-50.

⁵⁰ *Ibíd*, p. 56.

No tenía idea de que hiciera un tipo de cine concreto. Llegaba un guión que me gustaba, y si conseguía hacer un trato con el estudio o los productores en las condiciones que deseaba, hacía el reparto que prefería y nos poníamos a trabajar.⁵¹

En conclusión, el cine negro produjo una ruptura estética, cierto, pero ésta no fue radical ni premeditada.

Hasta aquí podemos ver que el *film noir* no es innovador, aún con la advertencia hecha por Tudor, ni producto de un acto colectivo y consciente. Pero agotemos las posibilidades. Neil Smelser, con su teoría de la conducta colectiva, nos ofrece un marco para observar, de manera más específica, los detonantes de un movimiento.

En primer lugar, el contexto estructurado ha de permitir tal posibilidad. Una vez dado este hecho, ha de haber alguna raíz sociocultural para el desarrollo, raíz que Smelser conceptualiza con el término de 'tensión'. Ha de existir una creencia general que se propague por el grupo fijando sus objetivos y antipatías comunes. Ha de existir un hecho precipitante final y una base de movilización para la acción. Por último, hay que incluir las posibles influencias restrictivas del contexto social general. Es decir, sus medios para controlar el episodio, si es que los tiene.⁵²

Sobre la conductancia (contexto), Tudor enriquece los detonantes socioculturales (los del cine negro ya fueron explicados en el capítulo I) mencionados por Smelser y nos dice que también han de existir otros del contexto más inmediato a la realización cinematográfica. Es aquí donde, una vez más, se abre una ventana para hablar de las condiciones de producción en los cuarenta, incluso desde los años treinta.

En las primeras películas la ciudad era un ambiente construido dentro de los estudios de filmación. De hecho, las primeras cintas *noir* pertenecían a la *Serie B*, el tipo de cine hecho con bajo presupuesto, pero con ganancias decorosas en taquilla. Los costos de decorados y horas de estudio eran pagados sin problemas por los estudios grandes. Pero con el paso del tiempo, en especial ante la competencia de la televisión, grabar en exteriores se convirtió en una opción. Los estudios, en un inicio, no vieron con buenos ojos este cambio y los directores trabajaron con lo que tuvieron a su alcance. La historia cambió cuando los cineastas provenientes de Alemania y Austria se sumaron a las filas de Hollywood y el cine

⁵¹ *Ibid.*, pp. 144-145.

⁵² Tudor, *op. cit.* pp. 186-187.

negro obtuvo el voto de confianza, la grabación en exteriores se vio como un recurso para dar mayor realismo a las cintas.

En cuanto a la tensión no se supo de quejas por parte de los directores, al menos de manera abierta y en su momento. Mucho menos de los productores y los estudios que, más bien, sacaron provecho del período al lograr más afluencia a las salas de cine: la época de guerra.

Creencia. Los directores europeos llegados a Estados Unidos sólo compartieron su conocimiento técnico cinematográfico al haber laborado en el cine expresionista, mas nunca se propusieron con ello generar una ruptura estética y tampoco elevarla a una ideología. El cineasta Fritz Lang lo explica brevemente: “Todos éramos emigrados, sí, pero después de eso... ¡quién sabe! No todos ellos [sus colegas realizadores] eran alemanes, y no todos eran judíos. Yo soy católico y creo que eso influyó en mi actitud más que otra cosa.”⁵³

Precipitación. Lo que empuja el éxito del cine negro es el interés económico de la industria fílmica, no el de los directores y/o guionistas. La maquinaria hollywoodense nunca tuvo interés en crear un nuevo estilo o temática.

Movilización. Los realizadores, al trabajar sin queja bajo las citadas condiciones de producción, no se organizaron de ninguna manera.

Control social. Aquí, en todo caso, el cine negro se encontró con una censura ideológica que llegó hasta la industria fílmica: el anticomunismo institucionalizado por Joseph McCarthy y su caza de brujas. Pero este último hecho no basta para definir al cine negro como un movimiento.

Curiosamente, la novela negra sí puede verse como un movimiento. Sus escritores sí partieron de la idea de separarse de su influencia más cercana, la novela de tradición inglesa, con el fin de lograr una ruptura narrativa y conseguir una literatura que tuviera correspondencia crítica con la realidad.

⁵³ Porfirio, *et. al., op. cit.*, p. 67.

Al final, Tudor escribe que el cine, además de estudiarse como unidad consciente de intenciones, también se le puede ver como una corrección constante, una evolución. Entramos al concepto de género cinematográfico.

De acuerdo con Rick Altman⁵⁴, un género es una categoría que pone en contacto múltiples intereses: se entiende como un esquema o fórmula que configura la producción de la industria cinematográfica; como una estructura formal; como una etiqueta útil para distribuidores y exhibidores; y, finalmente, como un contrato o posición espectral que toda película exige de su público. Por último, un género proviene y se nutre de diversas fuentes culturales y sociales, por ello es transhistórico. Bajo esta última característica es posible aclarar sus antecedentes contextuales.

Como fórmula. Durante su período clásico (1941-53, según el director, guionista y ensayista Paul Schrader), el cine negro fue el blanco de múltiples burlas por parte de los críticos. Uno de ellos fue Lloyd Shearer, quien en su artículo *Crime Certainly Does Pay (El crimen ciertamente vale la pena)*, publicado en el *New York Times* el 5 de agosto de 1945, calificó las nacientes cintas como “homicidas”, “lujuriosas” y “sangrientas”. Por su parte, los estudios encumbrados como Paramount, Twentieth Century-Fox, MGM y Warner Bros no apostaron grandes sumas de dinero para la producción de estas cintas. Esto dio como resultado las famosas películas *Serie B*. Más tarde, con la incorporación de los escritores de la novela negra a las filas de guionistas y la intervención de directores como John Houston o Edward Dmytryk, resultó la primera piedra del futuro éxito del cine negro. El prestigio vino de manos de los premios Oscar al nominar en diversas categorías a los filmes *El halcón maltés (The Maltese Falcon, John Houston, 1941)*, *Perdición (Double Indemnity, Billy Wilder, 1944)* y *Laura (Otto Preminger, 1944)*.⁵⁵

Desde ese momento, el público reconoció a este cine y la industria misma observó las características más identificables en él para formar un modelo con ellas y reproducirlo hasta la saciedad. Y esas características lo convirtieron, al mismo tiempo, en esa etiqueta útil para la comercialización realizada por distribuidores y exhibidores que señala Altman. Hasta este punto, el cine negro se adecua sin problemas a la arista de género. Fue en su estructura formal donde comenzaría el desborde.

⁵⁴ Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, pp. 33-53.

⁵⁵ Alain Silver, *et. al.*, *Cine negro*, p. 9.

El cine negro se encuentra poblado de múltiples personajes: gánsters, agentes policíacos, detectives privados, periodistas, mujeres fatales, asesinos a sueldo, psicópatas, representantes de la ley corruptos e individuos inocentes víctimas de un sistema social inestable, podrido y amoral.

Los primeros personajes en pantalla fueron los gánsters, hijos de la crisis económica de 1929. Las películas de gánsters, predominantes durante la década de los treinta, narraron el ascenso y caída del delincuente pandillero. Más tarde, este cine cedió espacio a dos personajes nuevos: el agente de policía y el detective privado.

Las películas policíacas muestran las técnicas seguidas por el cuerpo de vigilantes para atrapar al delincuente o criminal. Sus imágenes son ocupadas por la persecución y la detención, lideradas, ambas, por el representante de la ley al frente de un equipo.

El cine de detectives narra el ejercicio de investigación realizado por un solo hombre en la búsqueda de una verdad o con el fin de resolver algún crimen. Este detective, sin embargo, no recurre al método científico, como su colega inglés, para solucionar el delito y obtener información; recurre al arma que considera más efectiva: sus puños.

Con el arribo de estos dos nuevos personajes aparecieron nuevos temas y cada uno terminó por erigirse como un género propio. Cada uno forjó sus *convenciones*, es decir, aquellos elementos responsables de dotar de identidad a las cintas al aparecer constantemente para, finalmente, generar *normas* que guían a los espectadores en sus expectativas sobre el filme que observan.⁵⁶ De ahí la necesidad de establecer una línea divisoria entre cine de gánsters, de detectives y policial.

Paul Schrader afirmó lo siguiente y resumió la postura final: “El cine negro no es un género [...] No está definido como el *western* o el cine de gánsters, por convenciones de situación y conflicto, sino más bien por cualidades sutiles de tono y atmósfera.”⁵⁷ La declaración de Schrader nos conduce a definir el punto restante: el *film noir* como estilo.

⁵⁶ David Bordwell, *et. al.*, *Arte cinematográfico*, p. 96.

⁵⁷ Schrader, *op. cit.*, p. 44.

Aunque la temática de cada uno de estos géneros es diferente de los citados arriba, no lo es su *estilo*. Con el desarrollo de este cine se dieron otras convenciones estilísticas que involucraron técnicas filmicas particulares. Al uso característico de estas opciones, hechas por un solo director o por un grupo de directores, se le denomina *estilo*.⁵⁸ La puesta en escena, la cinematografía (foto), el montaje (edición) y el sonido las conforman.

Ahora, si comparamos el tratamiento estilístico, por poner un ejemplo, de tres cintas como *Historia de un detective*, *Retorno al pasado* y *Sed de mal*, encontraremos que su puesta en escena nos describe una ciudad compuesta de callejones sucios, poco iluminados, donde cualquier clase de crímenes ocurre y reviste a sus personajes en sombras. Captado todo por una fotografía de planos cerrados que limitan y empequeñecen a los individuos que pueblan esta ciudad.

Se detecta así que las características técnicas de estas películas, como de muchas otras que recorren los cuarenta, no difieren ni en la atmósfera que generan ni en sus escenarios. De esta manera podemos decir que el cine negro es un estilo. De hecho, para ser más exactos, es un *estilo grupal*, porque el uso característico de estas técnicas filmicas es consistente a lo largo de las películas correspondientes a los géneros citados y hechas por directores diferentes entre sí.

El cine negro miró la conclusión de su período clásico para después influir en dos generaciones de directores ya citados anteriormente. Pero, evidentemente, estos cineastas ya no reprodujeron el *noir* en su pureza. Los aspectos que caracterizaron a este cine sufrieron cambios ante la presencia de nuevos contextos sociales, el cambio de la industria cinematográfica misma y el público. Entonces, ¿qué cine es el que vemos hoy? Lauro Zavala opina al respecto:

[...] Al presentar las convenciones del cine clásico y del cine moderno (este último entendido como ruptura ante lo clásico) y utilizarlas en un mismo discurso, el cine contemporáneo se ha convertido, inevitablemente, en un cine de la fragmentación, de la alusión y de la repetición en la diferencia [...]⁵⁹

⁵⁸ Bordwell, *et al.*, *op. cit.*, p. 329.

⁵⁹ Lauro Zavala, *Permanencia voluntaria: el cine y su espectador*, pp. 39-40.

En esta opinión, encontramos un poco de aquel punto expuesto por Tudor: la innovación es cuestión de grado. Zavala enseguida enumera las expresiones del cine de la alusión:

[...] ¿Cuáles son algunas de las estrategias que adopta esta lógica de la alusión? Entre otras, podrían ser mencionadas las siguientes: adaptaciones recientes a clásicos de las tragedias *hard-boiled* (como *El cartero siempre llama dos veces* o *Muerto al llegar*), pastiches cuya circularidad es violentamente interminable (como *Hombre muerto no paga* o *Cuerpos ardientes*), condensaciones de los temas y el tono de denuncia política y moral del cine negro de fines de década de 1940 (como *Barrio Chino*, de Polanski, o *Los intocables*, de Brian de Palma), palimpsestos deliberadamente parciales de novelas enigmáticas (como *El nombre de la rosa*), desplazamientos de la televisión al cine y de los dibujos animados a la presencia de actores frente a la cámara, en el ambiente *noir* de fines de la década de 1930 (como *Roger Rabbit*), fusiones de elementos del *film noir* y la ciencia ficción en una búsqueda metafísica de la identidad (como *Blade Runner*), y reconversiones de espacios éticos y estéticos convencionalmente excluyentes entre sí (como *Blue Velvet*).⁶⁰

Podemos adelantar que *Sin City* es una condensación de los géneros del cine policíaco y el cine de detectives. Por estos dos géneros atraviesa el tratamiento estilístico: su puesta en escena con los claroscuros y escenarios callejeros; la fotografía con sus encuadres claustrofóbicos y al mismo tiempo abiertos, ángulos extremos como el contrapicado y un montaje que nos adentra en la mente del representante de la ley o del criminal.

⁶⁰ *Ibíd.*, pp. 18-21.

CAPÍTULO III

¿CÓMO ES EL CINE NEGRO? CARACTERÍSTICAS ESTILÍSTICAS

3.1 LA FORMA EN EL CINE

Las emociones que experimentamos durante la observación de una película son muchas y variadas. Desde la butaca respondemos a los sonidos y las imágenes que ofrece el proyector. Todo el tiempo realizamos preguntas e inferencias sobre lo que vemos y escuchamos porque el filme nos provoca, nos incita. Esta estimulación está motivada por la *forma*.

Una película se integra de muchos elementos tanto visuales como sonoros. Convergen y constituyen un gran sistema. O, como diría David Bordwell, una cinta se trata de “construir un todo a partir de piezas”⁶¹. Éstas se organizan en dos subsistemas: uno narrativo y uno estilístico. El narrativo hace referencia a una “cadena de eventos en una relación causa y efecto que sucede en el tiempo y en el espacio”⁶², mientras el estilístico se enfoca en determinar los patrones y las funciones en el uso de las técnicas que lo conforman: puesta en escena, cinematografía (foto), montaje (edición) y sonido.

Cada uno de estos subsistemas es individual, pero en la construcción de esta unidad, que es el filme, se vinculan uno con otro. De este modo podemos decir que la forma es una interrelación dinámica y constante de elementos narrativos y estilísticos, que guía y produce expectativas. Sin embargo, éstas pueden ser burladas o confirmadas, pero siempre sembradas por la película misma. Por otro lado, la forma no sólo forja y guía tales expectativas, también orienta nuestra construcción del significado de la cinta.

Una obra no está completa hasta que tiene su encuentro con el espectador, quien, al relacionarse con ella y verter su experiencia de vida, le da sentido y halla su significado. El tema de la película guía hacia el significado.

Ahora bien, Bordwell nos dice que un sistema o construcción formal cuenta con, al menos, tres principios generales útiles para la búsqueda de sentido del filme:

⁶¹ Bordwell, *et. al.*, *op cit.*, p. 39.

⁶² *Ibíd*, p. 60.

Función: Todos los elementos narrativos y estilísticos tienen funciones; es decir, ocupaciones y justificación de su existencia. Pueden cumplir uno o más roles dentro del sistema global que es la cinta.

Motivo: Consiste en cualquier elemento significativo que aparece en una película: un objeto, un color, un lugar, una persona, un sonido o incluso un rasgo del personaje.

Duplicación / paralelismo: Se refiere a la repetición inexacta de uno o más elementos dentro del filme. Dicha inexactitud lleva al espectador a comparar y encontrar variaciones y similitudes. Son, precisamente, los motivos quienes ayudan a crear paralelismos.

3.2 EL ESTILO CINEMATOGRAFICO

Una película no sólo está hecha por actores, locaciones, equipo técnico y de producción. Antes, mucho antes está planeada bajo un propósito específico: un efecto sobre el público o un sentido sugerido para entender la cinta. Un director echa mano de las posibilidades técnicas que tiene a su alcance para conseguir su objetivo, pero este uso técnico no es arbitrario. Cada realizador se apropia de las cualidades filmicas de su tiempo y las moldea en el uso deliberado y particular que hace de las técnicas cinematográficas, citadas líneas más arriba. Este empleo característico no se observa sólo en unos cuantos instantes de la película, sino que es consistente. Podemos definir el estilo como el uso particular y repetitivo de características o elementos del filme que deriva en generación de patrones.

Los patrones o modelos estilísticos se encuentran presentes a lo largo del filme y permiten la progresión del argumento (cuando lo hay). Los directores, antes de filmar, conciben el estilo general de la película para, precisamente, lograr el avance de la misma.

El estilo cinematográfico está presente en la filmografía de un solo cineasta o en un conjunto de películas hechas por diferentes directores. Si un uso técnico es recurrente ya no sólo en un realizador sino en otros más, hablamos de un *estilo grupal*. Hay películas que recogen el estilo de un director o de varios y lo adecuan a su propia visión. Cuando esto sucede, el estilo se convierte en un conjunto de características reconocibles y sirven como referencia para establecer sus funciones.

Finalmente, el estilo organiza las técnicas fílmicas y las jerarquiza. Hay trabajos en donde una técnica pesa más que otra o es más evidente. Dicha técnica lleva la batuta y subordina a las demás. Esto no quiere decir que reste importancia a las otras técnicas, sino que les da pauta y las hace funcionales.

A partir de los conceptos *forma* y *estilo*, describimos ahora cada componente de la construcción estilística.

3.3 TÉCNICAS DE LA CONSTRUCCIÓN ESTILÍSTICA

3.3.1 FOTOGRAFÍA

Esta técnica es la encargada de capturar los elementos que conformarán la toma y, además, de una forma específica; es decir, los contenidos serán *encuadrados* y sometidos a una cierta duración de aparición en pantalla. Esta captura también debe ser entendida como el resultado del ejercicio selectivo del realizador, quien elige fragmentos de un todo para mostrar en la película final.

La captura de elementos (llámese personas, animales, objetos y/o escenarios) previamente discriminados, producirá un *encuadre*, es decir, un marco que delimitará el contenido de la imagen y que la organizará a través de *planos*, *ángulos*, *movimientos de cámara* y bajo el manejo del espacio: la *profundidad de campo*.

El encuadre no sólo se define por los espacios capturados dentro de la pantalla, también por lo que están fuera de ella. Noël Burch identifica seis zonas de este espacio: el que comprende cada uno de los cuatro bordes del encuadre, más el que está detrás del escenario y detrás de la cámara. De acuerdo con esto, el espacio en pantalla se articula con imágenes *in* y *off*.

3.3.1.1 Planos

Un plano comprende la distancia entre la cámara y el sujeto u objeto filmado. La elección de planos depende de la necesidad de mostrar un elemento en la imagen, o de los objetivos del director para comunicar algo en específico. Regularmente, se usan tomas más cerradas o

cercanas para detallar un objeto o persona y para poner en juego el aspecto dramático de la imagen. Por otro lado, una toma más abierta indica ubicación en el escenario, presentación o introducción. Marcel Martin señala que “los planos existen por la comodidad de la percepción [las tomas más cerradas tendrán un menor tiempo en pantalla pues no requieren mayor atención del espectador; a diferencia de las tomas abiertas] y la claridad de la narración.”⁶³

Existen varios planos con funciones diversas cada uno:

- *Extreme Long Shot*: Éste es usado para mostrar paisajes o ciudades donde la figura humana es mínimamente perceptible. Se trata de un plano descriptivo, de ubicación e introductorio a la acción. Para Martin, este tipo, con el *close up* o primer plano, ofrece una riqueza expresiva vasta:

[...] hace del hombre una silueta minúscula, reintegra a éste en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo ‘objetiviza’; de allí que haya una tonalidad psicológica bastante pesimista, una atmósfera moral más bien negativa, pero a veces, también, una dominante dramática exaltante, lírica y hasta épica. Expresa soledad, ociosidad, integración de los hombres a un paisaje que los protege absorbiéndolos, [no obstante, también es la] inscripción de los protagonistas en un decorado infinito y voluptuoso a imagen de su pasión, la nobleza de la vida en libertad y activa en las grandes superficies de las películas del Oeste.⁶⁴

En el caso de los siguientes planos, el cuerpo humano es la medida para realizarlos:

- *Long Shot*: Las figuras humanas se observan de forma completa, aunque el ambiente que los rodea sigue predominando. Este plano continúa siendo descriptivo, pero suma una función: muestra la relación de los sujetos con su entorno.
- *Medium Long Shot*: En este plano, también conocido como *plano americano*, por ser usado en las películas *western*, encuadra al sujeto de las rodillas hacia arriba. Se permite observar con más detalle los movimientos de la o las personas.

⁶³ Marcel Martin, *El lenguaje cinematográfico*, p. 44.

⁶⁴ *Ídem*.

- *Medium Shot*: Se toma al individuo de la cintura hacia arriba. Aquí, las expresiones faciales son más notables.
- *Medium Close Up*: Observamos al sujeto tomado del pecho hacia arriba. A partir de este plano se privilegian reacciones, gestos y muecas de los personajes.
- *Close Up*: Consiste en mostrar una parte del cuerpo, como manos, pies, cabeza o un objeto observado con detalle. Este plano y el anterior también despliegan una gama de expresiones. Sugiere intimidad mental y emocional, privacidad; es la exposición de los pensamientos y sensaciones más hondos como ansiedad, pavor, tristeza u obsesión que no llegan a ser revelados por diálogos y, por ello mismo, representa el poder dramático del filme. “En el caso del plano de un objeto, en general expresa el punto de vista de un personaje y materializa el vigor con el cual un sentimiento o una idea se impone a su espíritu.”⁶⁵
- *Extreme Close Up*: Es la toma de detalle de una parte específica del rostro humano, un ojo por ejemplo. El encuadre magnifica el elemento y lo vuelve único en la imagen.

Respecto a la cámara, es muy importante notar las relaciones de perspectiva que se pueden desarrollar, según el tipo de lente que ésta usa:

- *Lente de longitud focal*: Este lente altera la amplificación, la profundidad y la escala de los objetos. Tiene tres tipos específicos:
 - *Lente de longitud focal corta (o de ángulo ancho)*: distorsiona o deforma las líneas rectas que están cerca de los bordes del encuadre. Exagera la profundidad de la imagen.

⁶⁵ *Ibíd.*, p. 46.

- *Lente de longitud focal media (normal)*: con esta lente, el primer plano y el fondo se observan sin distorsión alguna. Representa la visión natural del humano.
- *Lente de longitud focal larga (telefoto)*: no distingue señales de profundidad ni volumen pues éstas se reducen. Por lo tanto, los objetos lucen amontonados.

Por último se tiene la *profundidad de campo*. Se refiere al rango de distancia frente a la lente, dentro del cual los objetos aparecen enfocados. Sin embargo es necesario marcar la diferencia entre profundidad de campo y *espacio profundo*. Este segundo concepto nos habla de la manera en que el director dispone la acción de la imagen capturada, sin preocuparse por el enfoque de objetos y personas. Así, encontramos distintos planos dentro del encuadre mismo. Esta característica corresponde al estudio de la *puesta en escena*, acompañada de otra más, la *composición*. Ambas serán abordadas más adelante.

3.3.1.2 Ángulos

Un ángulo es el emplazamiento; es decir, la colocación de la cámara en relación a la persona que se filma. Los ángulos toman como referencia el nivel normal de la mirada del sujeto filmado. De este modo, según la ubicación de la cámara se pueden lograr siete tipos de ángulos:

- *Contrapicado (inferior)*: la cámara observa a la persona de abajo hacia arriba. Con esta toma se comunican ideas como superioridad, poder, fortaleza, triunfo, magnificencia.
- *Picado (superior)*: es la toma de arriba hacia abajo. Connota derrota, pérdida, humillación; se muestra como víctima de una situación y empequeñecido por la misma a un individuo.
- *Cenital*: la cámara se encuentra encima del individuo a quien toma. Expresa la figura del destino y, por ende, la de la fatalidad.

- *Contrapicado total (nadir)*: la forma contraria al cenital. Resalta las sensaciones e ideas expresadas por el ángulo inferior. Y aunque personas pueden ser tomadas de esta forma, en este tipo de ángulo es más común encontrar estructuras como edificios pues da relevancia al entorno del cual se desprende o desarrolla un personaje.
- *Normal (recto)*: la cámara se sitúa a la altura de la mirada del individuo que observamos. Este ángulo es más una descripción objetiva de la imagen.
- *Inclinado (aberrante)*: la cámara ladea y el resultado es una imagen desnivelada. Este tipo es muy usado para expresar sensaciones de desequilibrio, tanto físico como mental; tensión o intranquilidad. El ángulo inclinado se presta, en un gran número de ocasiones, para ofrecer un punto de vista subjetivo de cierta situación.
- *Desordenado*: la cámara es sacudida por todas direcciones, desequilibrándose la imagen por completo. Este uso puede perseguir dos objetivos: 1) describir una acción propia del argumento del filme (por ejemplo, cuando observamos una película de desastres naturales y vemos a personas y objetos moverse sin control, producto de un temblor), 2) describir las sensaciones que experimenta un personaje, logrando la cámara la identificación con el espectador a través de un *punto de vista* (como desequilibrio físico o confusión mental).

3.3.1.3 Toma subjetiva

Luego de ver las características de la toma fija, es indispensable hablar sobre otro recurso poderoso dentro de la fotografía: la *toma subjetiva*.

En el desarrollo de una película, la cámara describe, presenta, explora, es testigo de las acciones que desempeñan los individuos dentro de ella. No toma partido alguno por los sujetos. Sin embargo, el afán expresivo y sugerente de la fotografía, así como el de los realizadores mismos, no se ha limitado a la visión objetiva del hecho capturado.

Con el objetivo de lograr empatía, correspondencia, involucramiento y, por qué no, riqueza y dinamismo narrativos, la visión subjetiva en el filme ha dejado de lado la mirada pasiva del espectador, obligándolo a participar en la imagen.

La toma subjetiva es un efecto psicológico en el que “el ojo se identifica con el espectador por medio del héroe”⁶⁶; es decir, la cámara reemplaza a la mirada del personaje en la pantalla. Así, el aparato ve lo que el sujeto ve dentro del filme; es más, la cámara se convierte en el sujeto. Gracias a este recurso es que podemos ponernos en el mismo lugar del individuo dentro de la película y entendemos su postura tanto mental como espacial.

La objetividad y subjetividad filmicas son posiciones jugadas todo el tiempo por el espectador, pero marcadas siempre por el filme mismo. Estas posiciones configuran el *punto de vista*. No obstante, la fotografía no es la única técnica que pone en evidencia esta subjetividad ya que el sonido también apoya esta modalidad.

3.3.1.4 Movimientos de cámara

La forma en que la cámara encuadra una persona u objeto no sólo es estática, también puede ser móvil. Cuando es así el encuadre cambia y con ello también nuestra percepción del objeto filmado.

Se pueden distinguir seis diferentes movimientos. Tanto David Bordwell como Martin hacen una clasificación de sus funciones:

- *Paneo*: la cámara gira desde su propio eje hacia la izquierda o la derecha.
- *Tilt*: mientras el paneo observa los costados del encuadre, el *tilt* explora sus puntos inferior y superior, pues la cámara se mueve de arriba hacia abajo o viceversa, pero sin desplazarse.

El paneo y el *tilt* consiguen una toma *panorámica* que comunica de tres formas:

⁶⁶ *Ibíd.*, pág. 38.

1. *Descriptiva*: explora el espacio. El movimiento vertical de la cámara se presta para observar estructuras de gran altura; mientras el movimiento horizontal muestra planicies, terrenos abiertos.
 2. *Expresiva*: sugiere una sensación o una idea. Desde el punto de vista subjetivo evoca la mirada exploratoria del personaje.
 3. *Dramática*: esta función establece relaciones espaciales, entre un individuo que mira y la escena frente a él. Lo que el sujeto observa puede tratarse de un objeto o de un grupo de personas. El movimiento tiene un efecto de amenaza, de hostilidad para aquellos a quienes se dirige la cámara luego de haber captado al sujeto observador. Esta función tiene una presencia importante en el relato fílmico.
- *Travelling*: consiste en el acercamiento y/o alejamiento de la cámara respecto al objeto. En este desplazamiento, el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria permanecen constantes.
 - *Dolly*: realiza los mismos encuadres que la forma anterior. La diferencia está en que este movimiento se realiza desde la base misma que sostiene al aparato; en cambio, el *travelling* se apoya en el uso de rieles donde la cámara se monta.

Travelling y *Dolly* generan dos movimientos, hacia delante y hacia atrás, que producen distintas funciones:

1. *Dramáticas*: al igual que el primer plano, el desplazamiento hacia delante sugiere la interioridad de un personaje. El movimiento nos prepara para observar ese proceso de intimidad que, a su vez, nos lleva a otra función: introducir o presentar una futura acción. Por otro lado, el desplazamiento hacia delante también puede representar la tensión mental del personaje, ya sea de forma subjetiva u objetiva.

El movimiento hacia atrás sugiere despreocupación psicológica, sensación de abandono, soledad, no pertenencia, impotencia y muerte. Y así como el

movimiento hacia adelante comunica una introducción, la toma de alejamiento plantea la conclusión de la acción.

2. *Descriptivas*

- ❖ Acompañan a un personaje u objeto en movimiento. Para Bordwell se trata de una *toma de seguimiento*.
- ❖ Dotan de movimiento a un objeto estático cuando la cámara se desplaza hacia delante; pero también le dan un relieve o una presencia dramática cuando este acercamiento llega a concretarse en un primer plano.
- ❖ Cuando la cámara se mueve hacia atrás, describen el espacio o una acción únicos. Bordwell agrega que el movimiento hacia atrás no sólo describe, también ubica aquel espacio que antes estaba fuera de la pantalla, cumpliendo así una función de *reencuadre*.
- ❖ Definen las relaciones espaciales entre elementos de la acción, llámense personajes y objetos.
- ❖ Crean una expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento.
- ❖ Expresan la tensión mental de un personaje; es decir, un punto de vista subjetivo.

3. *Rítmicas*

- ❖ Dinamizan y hacen fluido el espacio.
- ❖ Hacen que la duración y la velocidad del encuadre en movimiento influya nuestra percepción del tiempo.

4. *Encadenamiento*

- ❖ Crean patrones de movimiento entre tomas.

- *Toma de grúa o trayectoria:* como su nombre lo indica, la cámara es sujeta por una grúa que la coloca a gran altura por encima del escenario; se desplaza en distintas direcciones y puede hacer por sí misma los movimientos de *tilt, dolly y travelling*.
- *Cámara en mano:* en un inicio, no se usaban bases o tripies, el único apoyo era la mano misma sosteniendo la cámara. El resultado es una imagen desestabilizada. Años más tarde, se desarrolló un soporte a modo de chaleco usado por el camarógrafo (*steadicam*) y el encuadre, aunque no estabilizado por completo, ganó mayor control. Este movimiento usualmente tiene una función dramática, pues sirve para expresar el punto de vista de un personaje.

De todos estos tipos es muy importante separar al *zoom*. Suele confundirse con el *travelling* o el *dolly* ya que también puede acercarse o alejarse del objeto, pero no debe considerarse como movimiento porque es la lente de la cámara y no la cámara misma quien establece el trabajo. Cuando hablamos de movimiento la cámara en su totalidad se desplaza.

3.3.2 PUESTA EN ESCENA

La puesta en escena observa y establece la actuación en conjunto de todos los elementos frente a la cámara, que son el escenario y utilería; la iluminación, vestuario y maquillaje y la dirección actuarial.

3.3.2.1 Escenarios

El primero de estos elementos, el escenario, es el lugar donde la acción se desarrolla, el espacio físico donde los personajes se desenvuelven. Éste puede existir por sí solo o construirse bajo los requerimientos de la cinta. A partir de estas exigencias se pueden identificar tres tipos de escenarios:

- *Realista:* donde los objetos y lugares no connotan nada, no se encuentran cargados de significados.

- *Impresionista*: usa paisajes meramente naturales con el propósito de representar el estado anímico de los personajes y las acciones que realizan.
- *Expresionista*: también se preocupa por expresar la psique de los sujetos, pero usa elementos más plásticos que terminan por crear un lugar artificial. Este tipo proviene de la corriente expresionista del cine alemán de los años veinte y, como en aquel período, todo elemento de realidad es negado para desvirtuarse en un mundo fantástico y onírico, pero cargado a la pesadilla, la obsesión y el terror.

Dentro de esta opción decorativa, se encuentra un *expresionismo arquitectónico*. Aquí, la sensación sugerida continúa siendo la del terror, aunque ya no provocado por criaturas o personajes torturados, sino por la presencia majestuosa, tornada en amenaza, de estructuras gigantes. Y lo que no es intimidación puede volverse asfixia cuando se trata de un escenario detallado al estilo barroco.

3.3.2.2 Utilería, vestuario y maquillaje

Así como un escenario puede exteriorizar un estado de ánimo, de forma general, también coloca objetos que por sí mismos pueden describir la personalidad de un sujeto en pantalla y, a la vez, tener un gran peso dentro de la acción. Cuando estos objetos aparecen más de una vez se vuelven un *motivo*; es decir, se convierten en elementos significativos y juegan un papel narrativo como agentes causales o motivacionales. Lo mismo sucede con el vestuario y el maquillaje, elementos que, según su contexto y exigencias, se coordinan con el escenario.

3.3.2.3 Iluminación

Mientras los escenarios generan estados anímicos y el vestuario, el maquillaje y la utilería proponen descripciones de caracteres de personalidad; la iluminación revela texturas, formas, compone espacios, guía nuestra mirada hacia algún punto en específico y dota a la imagen de dramatismo. Para lograr todas estas funciones, Bordwell considera cuatro rasgos de la luz: calidad, fuente, dirección y color. Pero antes de abordarlos, es importante hablar de otro producto de la luz: las sombras.

La presencia de la sombra define objetos, da información del material de que pueden estar hechos y crea atmósferas. Esto se nota porque genera contrastes que ofrecen al espectador la percepción del lugar donde ocurre la acción del filme.

Las sombras se clasifican de dos formas: fijas y proyectadas. Las primeras se originan cuando la luz no puede iluminar por completo un objeto o persona por su forma, algunas veces, irregular. Las segundas se presentan ante el bloqueo de la luz, también por un objeto, para crear la proyección. A partir de estos dos tipos se observan las cuatro características de iluminación.

La calidad se refiere a la intensidad con que la luz impacta a objetos o personas. Cuando la luz es muy intensa hablamos de luz *dura*. Ésta genera una sombra claramente definida y generalmente muy oscura, vigorosa y cortante. Cuando se emplea todos los pequeños detalles se realzan y son mucho más visibles.

Hablamos de luz *suave* cuando ésta es difuminada. Las sombras desaparecen casi por completo. Líneas, arrugas y defectos quedan escondidos; es decir, los detalles del objeto y superficie quedan minimizados. Esta luz usualmente es utilizada para crear planos dentro de la composición del encuadre.

Una imagen puede presentar zonas iluminadas a la vez que ensombrecidas y esto se debe al uso de la técnica llamada *claroscuro* o *sistema triangular*. Consiste en el uso simultáneo de tres luces distintas, una principal, otra de relleno y una más de separación.

La luz principal sirve para dar diseño a la toma y es conocida como *key light* o *luz moderadora*. Produce sombras en el rostro y da la percepción de dimensión. Se coloca arriba del eje imaginario, que parte del centro de los ojos de la persona tomada. Las demás luces se subordinan a ella. La luz de relleno suaviza la iluminación que arroja la luz principal y da brillantez al rostro. Si se dejara sólo la luz principal faltaría textura. Se ubica a un costado de la luz principal. Está a la altura de los ojos del sujeto y a un lado de éste. Se le conoce como *fill light*.

Por último, la luz separadora, conocida como *back light*, separa al crear un halo alrededor del sujeto, de forma que al encenderla, la misma luz y la forma en que baña el

cabello y los hombros provoca una división entre el personaje y el fondo. Para que realmente separe y ayude a reforzar la tridimensionalidad debe tocar hombros y cabello. Para ello se coloca detrás del sujeto, por arriba del eje imaginario.

La técnica del claroscuro usa todas las fuentes de la luz: la predominante, que ilumina fuertemente espacios grandes por su intensidad sin dejar lugar a las sombras, a menos que se pose sobre un objeto irregular; la de relleno, que da textura a los objetos y evita que se empalmen; y la luz de baja intensidad, generadora de sombras.

En el uso diverso de la luz se producen contrastes que guían al espectador hacia zonas de relevancia en el encuadre. Estos contrastes son diferencias entre áreas más oscuras o más iluminadas de la imagen. Hay imágenes de *alto contraste* donde luces muy brillantes o áreas muy oscuras predominan en la pantalla dejando de lado la gama de grises. En cambio, el encuadre de *bajo contraste* brinda una ancha gama de grises sin dejar blancos o negros totales.

Se puede notar que con el uso de técnicas de iluminación es necesario hablar del emplazamiento de la luz. La dirección se refiere al camino seguido por la luz, desde su punto de colocación hasta el objeto o persona iluminada. Hay cinco formas de iluminación que se pueden realizar de forma individual o conjunta, como en el caso del claroscuro:

- *Frontal*: donde la luz se coloca delante de la persona para eliminar sombras y dimensiones.
- *Lateral*: se ubica a un costado y produce sombras fijas y largas.
- *Fondo*: la luz surge detrás de la persona y sirve para formar siluetas.
- *Inferior*: la fuente de luz proviene de abajo de la persona. Desde esta ubicación, distorsiona rasgos. Frecuentemente es usada para sugerir horror.
- *Superior*: esta iluminación se coloca en un ángulo alto y permite ver con mayor claridad los detalles del rostro.

Para terminar con los rasgos de la luz, abordamos el tema del color. Éste añade profundidad, dimensión y realismo al espacio. Depende de la interacción con otros colores, la saturación y la luminosidad. Su uso obedece a objetivos tanto psicológicos como estéticos.

En el aspecto psicológico, la percepción del color está ligada al estado anímico del espectador y el objeto que observa. El cineasta Michelangelo Antonioni lo definió de la siguiente manera: "el color no existe en forma absoluta. [...] Podemos decir que el color es una relación entre el objeto y el estado psicológico del observador, en el sentido de que ambos se sugestionan recíprocamente"⁶⁷. Pero así como la percepción está condicionada por una postura mental, también lo está por convenciones de índole cultural.

Colores como el amarillo, naranja y los tonos marrón se conciben como colores cálidos y dan una apariencia más grande y físicamente más cercana que los colores considerados fríos o frescos, como los azules, los cyans y los verdes. Este grupo es empleado para describir emociones como la tristeza, la pereza, melancolía o soledad; mientras el primero evoca emociones positivas. Sin embargo, aunque el significado de los colores parezca preestablecido, siempre es posible darles un nuevo valor puesto que se sujetan a las funciones y los propósitos concretos de un realizador.

Por otro lado, el uso estético del color se debe a razones decorativas, pictóricas y dramáticas. En este último punto, su empleo puede tener la función de realce: en medio de una cinta grabada en escala de grises (conocida como blanco y negro), objetos, prendas, escenarios o detalles físicos de una persona mostrados en color, sobresalen en el espacio y le sugieren al espectador su importancia y peso dramáticos. Sin embargo, no es forzosa la casi ausencia de color en una película para que un elemento destaque. El cine con una propuesta de gamas también consigue distinguir aspectos dentro de la puesta en escena.

Asimismo, en la era del cine en colores decidir grabar una película en escala de grises también dota de un significado y trascendencia no sólo a una escena dentro del filme, sino al filme en su totalidad. No obstante, existen cintas donde el color y el blanco y negro coexisten sin problema obligándonos a pensar, entonces, cuál es la función del color y qué sentido le da a las imágenes.

⁶⁷ Michelangelo Antonioni en *El lenguaje cinematográfico*, p. 76.

3.3.2.4 El manejo del espacio

Luego de haber introducido, brevemente, el concepto de *composición* en el apartado de fotografía, ahora lo estudiamos a fondo.

La composición es la encargada de organizar formas, texturas y patrones de luz y oscuridad. Los elementos del encuadre se pueden distribuir de distintas formas, según los deseos del director en guiar al espectador hacia puntos de interés. Esta distribución recibe el nombre de balance y crea diferentes composiciones:

- *Equilibrada*: los elementos del encuadre se encuentran al centro o están distribuidos de forma equitativa en ambos lados del mismo.
- *Desequilibrada*: los puntos de interés se encuentran cargados hacia un lado u otro del encuadre.
- *Simétrica*: los elementos, más que estar equilibrados en ambos lados del encuadre, se encuentran en perfecta y equivalente proporción.

Los balances de composición condicionan nuestra percepción del espacio, pero no sólo ellas, también lo hacen el tamaño de los objetos, el movimiento de figuras o el color. Para el ojo humano es natural notar, en primera instancia, objetos grandes en vez de pequeños; llaman más nuestra atención figuras en desplazamiento y con colores llamativos que figuras estáticas y con tonos grises. Todas estas cualidades son útiles para guiarnos en la observación del encuadre meramente plano, pero no se debe olvidar que la composición también alude a espacios tridimensionales.

La imagen posee una profundidad y nos damos cuenta de ello por dos factores: el volumen y los planos. El volumen se encuentra sugerido por la forma, el sombreado y el movimiento. Estos tres aspectos le dan al objeto o al sujeto solidez dentro del cuadro. Los planos, por su parte, son capas de espacio ocupadas por personajes u objetos. Se describen según lo lejos o cerca que estén de la cámara: primer plano, segundo, tercero y fondo. Cuando no se detecta dimensión alguna de dos o más objetos en el mismo espacio se dice que se encuentran empalmados.

Finalmente, los planos en el espacio permiten diferenciar entre *espacio poco profundo* y *espacio profundo*. En el primero, los elementos del encuadre parecen empalmarse, los planos se observan ligeramente separados entre sí. Mientras que en el segundo hay una gran distancia de por medio entre elementos. Para el espacio profundo la perspectiva *etérea* y la observación de la disminución del tamaño de ciertos objetos son señales importantes a considerar. La perspectiva porque deja ver desde el plano más cercano hasta el más lejano, ahí donde los objetos van perdiendo su figura hasta desvanecerse. Y el efecto de la disminución porque a menor tamaño pensamos que el personaje está en un punto muy distante, en contraste del que creemos más inmediato por verlo en un primer plano.

3.3.3 MONTAJE

El montaje es considerado como una técnica de suma importancia dentro del cine al ser una labor de gran creatividad y portadora del sentido general de la película. Se define como la “organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración.”⁶⁸

Una vez más, Marcel Martin interviene y hace una distinción entre dos grupos de montaje: el narrativo y el expresivo. El montaje narrativo consiste en la reunión de planos presentados de forma lógica y cronológica con el propósito de contar una historia. Cada plano debe contribuir al progreso de la acción desde un punto de vista dramático; es decir, según relaciones de causalidad y desde un punto de vista psicológico donde el espectador comprende el drama de la película.⁶⁹ El montaje expresivo no se preocupa por seguir un orden pues yuxtapone imágenes que rompen todo sentido de continuidad, sino por producir en el espectador efectos directos, emociones e ideas.

Un gran número de películas utiliza el montaje narrativo, es un modelo clásico de la cinematografía. El objeto de análisis de esta investigación también posee un montaje de este tipo y por ello sólo éste se abordará.

⁶⁸ Martin, *op. cit.*, p. 144.

⁶⁹ *Idem.*

Para la definición del montaje narrativo es necesario entender que el encadenamiento de planos no se da por una relación de tiempo ni por el desplazamiento de los personajes en el espacio, sino por la coordinación de acciones dramáticas.

La sucesión de planos se rige por una relación dialéctica donde una toma tiene un elemento inconcluso que debe ser resuelto en la toma siguiente para dar al espectador las respuestas que la forma del filme le provocó plantearse. De esta manera, el relato cinematográfico se hace presente “como una serie de síntesis parciales (cada toma es una unidad, pero incompleta) que se encadena en una perpetua superación dialéctica.”⁷⁰

En estos términos, la toma, además de verse bajo el terreno de la fotografía y la puesta en escena, también se observa como un todo dinámico que guarda en sí misma su propia carencia y su respuesta.

Sobre el encadenamiento de tomas, éste debe darse de tal forma que el espectador no se sienta perdido entre el paso de una acción narrativa a otra. Para esto es necesario conservar una continuidad entre diversos elementos presentes en la imagen. Enseguida se enumeran distintos tipos de continuidad según el contenido de la toma:

- *Continuidad de contenido material:* en ambas tomas debe existir un elemento idéntico que permita la identificación rápida entre la toma y su situación.
- *Continuidad de contenido dinámico:* se refiere a la lógica de movimiento de un personaje dentro de las tomas: si observamos a un sujeto que se desplaza hacia el costado derecho para salir por una puerta; la toma siguiente debe mostrarlo saliendo por la misma dirección para evitar la confusión del espectador.
- *Continuidad de contenido estructural:* aquí la composición debe ser idéntica o semejante para asegurar una conexión visual entre elementos. Se puede filmar un mismo lugar, pero visto desde otros ángulos.

⁷⁰ *Ibid*, p. 151.

- *Continuidad de tamaño:* se busca que el tamaño de los planos (*close up, medium close up, etc.*) se suceda en forma progresiva para no causar desorientación en el espectador.
- *Continuidad de duración:* las tomas deben tener, aproximadamente, la misma duración pues de ser distintas se crearía una impresión de desorden. Por su puesto, la confrontación de tomas con duraciones diversas puede generar efectos plenamente conscientes por el realizador.
- *Continuidad temporal:* está compuesta por tres aspectos: el orden, la frecuencia y la duración.

El orden se refiere al respeto o ruptura de la cronología de los acontecimientos en el relato. Es decir, los hechos pueden presentarse de forma lineal (tal como sucedieron) o alternadamente (partir del presente hacia atrás; es decir, mostrar los eventos en *flashback* o ir del presente hacia adelante; contar en *flashforward*).

La frecuencia registra el número de veces que un objeto, persona o acción es mostrada en la pantalla dada su repetida aparición. Ejemplo de ello son dos casos:

Corre, Lola corre (1995), de Tom Tykwer expone las diferentes consecuencias que arroja una decisión. Lola debe ayudar a su novio, Manni, a conseguir una fuerte suma de dinero antes que él sea asesinado. En el objetivo por conseguir y entregar el dinero, Tykwer nos muestra tres opciones diferentes por las que Lola puede elegir para hacerse con el efectivo. En cada una de estas alternativas, vemos a Lola correr por las mismas calles, encontrarse con los mismos personajes; pero también nos percatamos de pequeños grados de diferencia que acarrearán en cada alternativa una conclusión distinta.

Algo similar sucede en *Rashomon* (1950), de Akira Kurosawa. El filme aborda el relato de una violación sexual a una joven esposa y el asesinato de su marido a manos del agresor. En este hecho participan cuatro personajes: la joven, el esposo, el agresor y un leñador que, sin quererlo, se convierte en testigo de la acción. Cada uno de los

personajes cuenta su propia versión de cómo ocurrieron las cosas y en la representación del relato observamos cómo repiten aparición los personajes y no sólo ello, también el lugar donde se desarrolla el acontecimiento. La diferencia entre cada relato se halla en el punto de vista de quien cuenta, constituido en distintos ángulos de cámara.

Y por último, la duración nos habla del lapso cubierto por el argumento (relato presentado en pantalla) y por la historia (tiempo real transcurrido del relato). O visto también de esta forma:

El tiempo de la historia consiste en el orden, la duración y la frecuencia de todos los eventos pertinentes a la narrativa, ya sea que se muestren o no. El tiempo del argumento consiste en el orden, la duración y frecuencia de los eventos que en realidad se presentan en el filme. El tiempo del argumento nos muestra los eventos de la historia seleccionados y sólo refiere otros. Así casi siempre cubre un lapso menor que la historia completa.⁷¹

Por otra parte, y para entrar a las formas del montaje narrativo, si la edición se compone de pequeños fragmentos donde la toma es la unidad mínima, también se puede organizar en unidades más grandes llamadas escenas y secuencias. Las escenas son un conjunto de tomas determinadas por unidad de lugar y tiempo. Las secuencias se determinan por unidad de acción. Desde el reconocimiento de las segundas es que trabaja el montaje narrativo, cuyo objetivo es buscar las relaciones entre ellas ya que concibe la película como una totalidad significativa.

Las formas del montaje narrativo son:

- a. *Montaje lineal*: organiza las secuencias del filme respetando el orden y la cronología de la única acción que relata.
- b. *Montaje invertido*: no hay sentido de temporalidad pues el orden cronológico no se respeta; muestra saltos de tiempo y se expresa en puntos de vista subjetivos.

⁷¹ Bordwell, *op. cit.* p. 311.

- c. *Montaje alternado*: confronta dos o varias secuencias estrictamente contemporáneas cuyas acciones comparten una semejanza simbólica. Al final de la película esas acciones terminan por reunirse. El montaje alternado sirve para sugerir una concordancia dramática entre un par de personajes afectados por una misma serie de hechos.

- d. *Montaje paralelo*: dos acciones o más se desarrollan de forma simultánea y en cada una de ellas se intercalan fragmentos pertenecientes a las otras acciones del relato global. La confrontación de estas acciones también produce un significado simbólico, pero la característica de este montaje es su indiferencia al tiempo ya que la contemporaneidad de las acciones no es necesaria en absoluto. La concordancia dramática entre hechos puede estar muy separada en el tiempo, pero no por ello es imposible demostrarla.

3.3.3.1 Elipsis

Así como el encuadre hace una discriminación de elementos para colocar dentro y fuera de pantalla por razones y objetivos precisos del realizador, la elipsis realiza una supresión u omisión de una o varias acciones dentro del relato cinematográfico para evitar lo superfluo o redundante dentro del filme.

Dos clases básicas de elipsis son marcadas por Burch: la *definida* e *indefinida*. La primera es mensurable para el espectador pues se trata de minutos u horas. La segunda hace un salto en el tiempo difícil de precisar en extensión. La cinta tiene que indicar al espectador el lapso suprimido por medio de leyendas como “una semana más tarde”, “10 años después”, etc. No obstante, también se dan otros dos tipos de elipsis con propósitos particulares:

- *Elipsis de estructura*: la omisión está motivada por razones dramáticas. Las acciones o movimientos decisivos de los personajes son disimulados para generar suspenso y tensión en el espectador. Esta elipsis puede considerarse objetiva pues es el director y no el personaje del filme quien oculta algo a la audiencia, de lo contrario, se trataría de una elipsis subjetiva.

- *Elipsis de contenido:* éstas se dan por razones de *censura social*. Temas delicados, controversiales o escenas con altos índices de violencia difícilmente pueden mostrarse en pantalla. Sin embargo, la supresión puede ser reemplazada por diversos medios y termina por sugerir mucho más, incluso, si se hubiera mostrado la acción omitida:
 1. El hecho se puede ocultar total o parcialmente con un elemento material.
 2. Se puede reemplazar por un plano del rostro del autor o de los testigos.
 3. Se puede reemplazar por su sombra o su reflejo.
 4. El espectáculo objeto de la elipsis es reemplazado por un plano detalle más o menos simbólico y cuyo contenido evoca lo que sucede “fuera del cuadro”.
 - a. Por una imagen más o menos simbólica que no perteneciera al contexto e introducida mediante un montaje.
 - b. Por una imagen perteneciente al contexto de la acción.
 5. La imagen se puede reemplazar por una evocación sonora.⁷²

3.3.3.2 Enlaces y transiciones

Transiciones

Las transiciones de toma a toma, o también conocidas como *uniones*, constituyen la *puntuación óptica* de una película y su función es dar fluidez al relato cinematográfico. Se cuentan diferentes tipos de uniones, presentes desde la época silente y empleadas hoy todavía por su poder expresivo y de orden. Se encuentran:

- *El cambio de plano por corte seco o directo:* se trata de un cambio instantáneo y brusco donde una imagen se sustituye por otra. Es considerada la unión más elemental entre tomas.
- *La apertura en fundido y el cierre en fundido (fade in y fade out):* marca cambios de tipo temporal, de lugar y de acción entre secuencias. La apertura de fundido se da del

⁷² *Ibíd.*, pp. 89-92.

paso del encuadre en blanco o negro al enfoque de la imagen. Cuando se trata del fundido a negros, la imagen y el sonido se detienen. Los fundidos indican el paso de lapso largo y sugieren el cierre de un “capítulo” y la llegada de otro.

- *El fundido encadenado (disolvencia)*: una imagen es sustituida por otra por sobreimpresión momentánea. Una imagen se coloca por encima de la otra hasta que una de ellas desaparece o, mejor dicho, se desvanece. La disolvencia indica el paso de un lapso breve o gradual en el relato.
- *El barrido*: se trata de un fundido encadenado, pero donde las imágenes no se enciman ni se disuelven, sino que pasan de una a otra por medio de una panorámica muy rápida. Se efectúa ante un fondo neutro y su resultado en pantalla es un cuadro borroso que insinúa desequilibrio.
- *Las cortinas (wipe) y los iris*: una imagen desplaza a otra, como si la empujara hacia fuera del encuadre, ya sea de forma lateral, superior, inferior o a manera de abanico. Por otro lado, la imagen se puede sustituir por la apertura o cierre del iris de la cámara. Cuando el iris se abre se crea un efecto de travelling hacia atrás que amplía la visión del campo de la imagen que entra en sustitución. Cuando se cierra, se piensa en un travelling delantero que encierra la imagen hasta un detalle de interés.

Enlaces

Hacen referencia a la forma en que una toma se vincula con la otra bajo dos criterios: de orden plástico y orden psicológico.

De orden plástico

- *Analogía de contenido material*: hay identidad, homología o semejanza como base de la transición.
 - *Banda sonora que comienza antes que la imagen correspondiente*
- *Analogía de contenido estructural*: las tomas presentan una similitud en su composición interna, pero esta similitud es observada en una imagen estática.

- *Analogía de contenido dinámico*: aquí la similitud se observa en el terreno de las imágenes en movimiento, donde dos personajes u objetos se desplazan de forma casi idéntica entre dos tomas.

De orden psicológico

Mientras las relaciones entre toma y toma en el orden plástico las asigna la lógica del espectador, en las de orden psicológico son los personajes dentro de la imagen quienes las determinan.

- Analogía de contenido nominal*: consiste en la oposición de dos planos en las siguientes condiciones: en el primer plano se evoca un objeto, una persona o un período específico y en el segundo plano, después de la aparición de una transición, la evocación se materializa. En la cinta *Ratatouille* (2007), de Brad Bird, podemos observar este tipo de analogía.

Una vez que el crítico culinario, Anton Ego, descubre que la rata Remy es el responsable del éxito del restaurant Gusteau y publica su reseña respetando su trabajo; Ego se enfrenta a la pérdida de credibilidad de parte de su gremio. Remy cuenta esto a sus amigos, aclarando que, a pesar del mal trago para el crítico, lo ve feliz: la toma siguiente muestra a Ego contento, comiendo en un pequeño restaurant que él mismo financia.

- Analogía de contenido intelectual*: consiste en la realización de una pregunta mental hecha por un personaje ante un acontecimiento, en una primera toma. La segunda toma materializa la respuesta que el mismo personaje da a su pregunta. Se trata, pues, de una muestra del pensamiento del sujeto en pantalla. Sin embargo, aquella respuesta tal vez no salga del personaje, sino que sea una sugerencia del director. Y de ser así, no vemos el pensamiento del personaje, sino el del espectador que se deja guiar por la mano del realizador. Un ejemplo de esto lo encontramos en *El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo* (*The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, 2001), de Peter Jackson.

Observamos al mago Gandalf y al elfo Elrond hablar sobre alguien capaz de unir a todas las razas de la Tierra Media, por encima de cualquier rivalidad, en los tiempos de desgracia que los aquejan. Gandalf pregunta específicamente de quién puede tratarse y la toma siguiente nos muestra a Aragorn.

3.3.4 SONIDO

El sentido de una escena no viene dado únicamente por la observación de las imágenes, también resulta de escuchar todos los sonidos que emanan de ella. El sonido puede volverse un elemento tan narrativo y descriptivo como la imagen; incluso, la presencia auditiva de un pequeño ruido vuelve inútil la aparición visual de un hecho.

El sonido determina la manera en que percibimos e interpretamos la imagen, imprime realidad a la acción que observamos y puede hacernos dudar de la autenticidad o coherencia de un objeto; dirige nuestra atención a un punto específico del encuadre; puede ser la clave de un elemento visual pues es capaz de anticiparlo hasta colocar nuestra mirada sobre él; es decir, crea expectativas. Los recursos sonoros también arrojan información sobre hechos pasados o futuros, los aclaran o los vuelven ambiguos. Por último, aunque parezca contradictorio, la ausencia de sonido (el silencio) eleva el drama de una escena y propone varios símbolos como la muerte, la soledad, el peligro o el abandono.

Varios son los componentes del sonido: ruidos humanos, naturales, mecánicos; la música. De estos elementos, los ruidos humanos son de nuestro interés y de ellos los diálogos con las formas en que los escuchamos en el filme.

Como vimos en el apartado de fotografía, el encuadre incluye y excluye de la pantalla información que es de utilidad al espectador, según los deseos del director. El sonido, asimismo, despliega datos que desarrollan la narración de la película. Estos datos surgen de un espacio físico representado dentro y fuera del encuadre, pero también del mundo coherente que plantea la historia de la cinta (recordemos las diferencias entre historia y argumento) y que conocemos como *diégesis*.

Distinguimos, así, dos tipos de sonido de acuerdo a su percepción en el espacio:

- *Sonido diegético*: su fuente está en el mundo de la historia.
- *Sonido no diegético*: su fuente no está en el mundo de la historia.

El sonido diegético tiene dos recursos:

- *Sonido en pantalla*: la fuente del sonido está dentro de la historia (diegética) y es visible dentro del cuadro (en pantalla). No obstante, la toma puede mostrar sólo una persona escuchando una voz (*voz en off*) sin que se vea quién habla. Aquí los sonidos vienen desde adentro de la historia (diegéticos); pero ahora están en un espacio fuera del cuadro, fuera de pantalla.
- *Sonido fuera de pantalla*: sugiere el espacio extendiéndose más allá de la acción visible. Guía nuestras expectativas sobre el espacio existente fuera de pantalla.

A propósito de la *voz en off*, éste es un recurso muy usado por los realizadores para exteriorizar las ideas más íntimas de sus personajes. A ojos del espectador se presenta como un monólogo interior que nos da información mental y emocional del sujeto en pantalla. Escuchar los pensamientos de un personaje sin observar que sus labios se muevan da pauta a una distinción más: *sonido diegético externo* y *sonido diegético interno*.

En el primero, como espectadores, creemos que el sonido tiene una fuente física en la escena. El segundo es aquel que viene desde “adentro” de la mente de un personaje; es decir, es subjetivo.

Además de las elipsis espaciales sugeridas y detectadas por el uso del sonido, también son posibles las elipsis temporales. Y es que el paso del tiempo representado en imágenes no siempre puede ser el mismo que el representado en la banda sonora.

La relación imagen-sonido se explica a través de la sincronización de estos dos elementos. Cuando una imagen está en concordancia con lo que escuchamos hablamos de sonido sincrónico. Pero la sincronización va más allá de la correspondencia de un sonido con la fuente visual que lo emite, se relaciona con la duración en pantalla de un suceso de la historia. Una vez más, recordemos que las películas narrativas pueden presentar tiempo de la

historia y del *argumento*. Ambos tiempos pueden manipularse por el sonido de dos formas principales:

- *Sonido simultáneo*: cuando el sonido y la imagen se presentan al mismo tiempo, según los eventos de la historia.
- *Sonido no simultáneo*: la película nos ofrece información sobre eventos de la historia sin mostrárnoslos. Este sonido, al igual que el simultáneo, es probable que tenga una fuente interna o externa; es decir, una fuente en el sonido “objetivo” del filme o en plano “subjetivo”; en la mente del personaje.
 - o *Sonido antes que la imagen en la historia*: el sonido viene de un momento en la historia previo a la acción visible en pantalla; es decir, el sonido narra un suceso pasado pero la imagen se encuentra en el presente o en el futuro. Las series policíacas ejemplifican muy bien esta expresión del sonido. Miramos a un personaje que responde al interrogatorio de policías. El sujeto puede hablar de las actividades que hizo antes de llegar a esa mesa de interrogatorio, sin que dichas actividades nos sean mostradas. Aquí se observa la elipsis de tiempo marcada por el sonido, específicamente por un diálogo.

También es posible que el sonido pertenezca a un momento anterior a la imagen de otra manera. El sonido de una escena puede demorarse brevemente, mientras la imagen ya presenta la siguiente escena, lo cual se denomina *punte de sonido*.

- o *Sonido después de la imagen en la historia*: el sonido ocurre en un momento posterior al descrito por las imágenes. Aquí tomamos las imágenes como si ocurrieran en el pasado y el sonido como si ocurriera en el presente o futuro. *El lobo de Wall Street (The Wolf of Wall Street, 2013)*, de Martin Scorsese, hace varias propuestas de estos dos usos del sonido no simultáneo, pero para el tipo que ahora nos compete recordamos la escena donde Jordan Belfort y su séquito de amigos terminan en una suite de hotel en Las Vegas, luego de una noche de excesos. Jordan despierta, recorre la suite y mira a sus amigos completamente exhaustos rodeados de más de una docena de mujeres

desnudas. En el audio escuchamos a Belfort decir que después de esa noche vinieron cinco más. Aquellas fiestas sucedieron tiempo después, pero ya no fueron mostradas en el argumento del filme.

En conclusión, el sonido puede ser diegético (en el espacio de la historia) o no diegético (fuera del espacio de la historia). Si es diegético estaría dentro o fuera de pantalla, e interno (“subjetivo”) o externo (“objetivo”).

3.4 PAUTAS ESTILÍSTICAS EN EL CINE NEGRO

Respecto a la puesta en escena, el escenario del *film noir* es la ciudad nocturna. Aunque no siempre es claro dentro de las cintas, Los Ángeles es el lugar predilecto para el desarrollo de las historias. La ciudad es el espacio de lucha por el poder. Poseedora de clubes nocturnos donde se encuentra el juego, el alcohol y la prostitución. Está dividida en zonas. Cada una es manejada por cómplices leales al jefe; aunque esta lealtad esté construida con base en el miedo. Barrios peligrosos, callejones propicios para las huidas y persecuciones, muelles que se convierten en la última morada de un pobre diablo asesinado, lugares de paso como hoteles que esconden la falta de arraigo, de pertenencia a un lugar del antihéroe. A propósito de calles, éstas siempre lucen mojadas a causa de lluvia, que incrementa su caída en proporción directa al drama.

La iluminación presenta contrastes exagerados. Las luces son bajas, con poco relleno. Generan un juego de sombras que sirve para mostrar a los personajes semiocultos, entre niebla y humo de cigarrillo. Cuando la luz alcanza a reflejarse, sobre los personajes u objetos, causa formas desiguales.

Asimismo, en el cine negro

[...] como en el expresionismo alemán, se prefieren las líneas verticales y oblicuas a las horizontales. Lo oblicuo se une a la coreografía de la ciudad y en oposición directa a la tradición horizontal de Griffith y Ford. Las líneas oblicuas tienden a fragmentar la pantalla, volviéndola turbulenta e inestable.⁷³

⁷³ Schrader, *op. cit.*, p. 47.

La cámara hace uso del gran angular con el propósito de magnificar los edificios y empequeñecer al individuo. Observamos picados y contrapicados que imprimen distorsión y comunican un mundo en desacuerdo. Las tomas subjetivas también contribuyen a estas sensaciones y dotan a las escenas de suspenso: “La tensión en la composición es preferida a la acción física. Un *film noir* típico tenderá a desarrollar la escena cinematográficamente en torno al actor, en lugar de hacer que el actor controle la escena, la acción física.”⁷⁴

Para el montaje se recurre a saltos de tiempo, a la analepsis, mejor conocida como *flashback*.

Tampoco podemos dejar de lado las técnicas narrativas. La narración en el cine negro se lleva a cabo de manera subjetiva; es decir, los acontecimientos sucedidos en el filme son narrados *desde el punto de vista* del personaje protagónico. Esta narración, en su mayoría, es realizada con voz en *off*, o como la distingue el teórico Gérard Genette, *focalización mental o interna*.⁷⁵ Esta forma de narrar consiste en escuchar la voz interior del personaje, oír sus pensamientos, “pero a éste se le ve mudo o al menos no se perciben las palabras que salen de su boca. Los pensamientos del personaje sólo intervienen, por tanto, en la banda del sonido, no en la banda de la imagen.”⁷⁶ De este modo, la voz en *off* cumple una función anunciativa: la de la tragedia que espera a los personajes, así como el peso del destino.

Los diálogos pronunciados a lo largo del filme negro son cortos, pero incisivos, cargados de ironía y mordacidad, además de una fuerte intención sexual.

Los recursos del *flashback* y la voz en *off* tienen la función de poner en relieve los sentidos de nostalgia y pérdida.

Por último, el sonido nos ofrece el ruido mismo de la ciudad: el rechinar de llantas en plena persecución, disparos, gritos; o sonidos más sutiles como la lluvia al caer y pisadas. Todo crea suspenso y sugiere miedo, confusión y hasta paranoia.

⁷⁴ *Ídem*.

⁷⁵ Jacques Aumont, *et al.*, *Análisis del film*, p. 151.

⁷⁶ Francis Vanoye, *et al.*, *Principios de análisis cinematográfico*, p. 50.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE *SIN CITY*

4.1 FRANK MILLER Y SU NOVELA GRÁFICA *SIN CITY*. LA CIUDAD DEL PECADO

Frank Miller nació el 27 de enero de 1957 en Onley, Maryland, Nueva Inglaterra, y creció en Vermont. Toda su niñez y parte de su adolescencia estuvieron acompañadas por las historietas, hasta la edad de 15 años, cuando decidió dejar este tipo de lectura para adaptarse al “mundo real”. Conoció las novelas policíacas y sus respectivas adaptaciones a la pantalla grande. La cinefilia no tardó en hacerse presente:

Yo era un chico de campo. Crecí en Vermont, en un entorno rural, y siempre fui un fanático de la ciudad. Crecí leyendo cómics de superhéroes y me pasé a las novelas de Mickey Spillane, Raymond Chandler y todo eso, y me enamoré de las películas de género negro y de todo lo que tuviera relación con el crimen. Cuando al final comencé a labrarne una carrera como dibujante de cómics, me presenté en Nueva York con un montón de muestras de mis dibujos que quería vender a aquellos editores. Todo mi material consistía en tipos con gabardinas y mujeres bonitas dentro de coches rápidos y todo eso, y me dijeron de manera muy poco educada que lo único que publicaban ellos era gente en mallas que se pegaban unos con otros, y que tenía que aprender a hacer eso. Y lo hice durante años, me lo pasé bien. Pero cuando tuve la popularidad y la libertad suficiente como para hacer lo que quería yo, volví derecho a hacer lo que había estado haciendo cuando tenía catorce años. Con un poco de suerte el resultado era un poco más redondo, pero aún se trataba de coches veloces, chicas tremendas y tipos con gabardinas.⁷⁷

La incursión de Miller al mundo de los cómics fue en 1978 con *Gold Key's Twilight Zone* donde hacía el arte del interior para las historietas. Más tarde se incorporó a *Marvel* y participó en algunas entregas de *Spiderman* y *Wolverine*. Pero su intervención se volvió más consistente al actuar como dibujante y escritor de *Daredevil*, específicamente en el número titulado *Ruleta* (1983). Su llegada a la empresa lo colocó como un talento joven y le permitió ampliar sus colaboraciones.

⁷⁷ Frank Miller, *et. al.*, *Frank's Miller Sin City. El libro de la película*, p. 15.

En 1986, luego de realizar para *DC Comics* una historia futurista cuyo protagonista es un guerrero samurái, *Ronin*, regresó a *Marvel* y escribió la saga *Born Again* para el cómic sobre el superhéroe ciego. De hecho, Miller creó al personaje Elektra Natchios, el contrapunto de Matthew Murdock.

Tiempo después, trabajó una vez más para la editorial *DC Comics* y creó *The Dark Knight Returns* (1986). Al año siguiente escribió *Batman: Año Uno*. Muchos de los elementos de esta serie, tanto plásticos como dramáticos, fueron rescatados por Christopher Nolan en sus recientes cintas como son “las vistas generales de la ciudad, la fisonomía del teniente Gordon en la interpretación de Gary Oldman o la creación del mito.”⁷⁸

En los noventas Miller tuvo su primer acercamiento al mundo del cine. Fue el responsable de los guiones y argumentos de *Robocop 2* (1990, Irving Kershner) y *Robocop 3* (1992, Fred Dekker); aunque su experiencia no le dejó un buen sabor de boca.

Finalmente, en 1991 presentó la historieta *Sin City*. 1998 fue el momento de su última historia original, también llevada al cine: *300*. Frank explica el origen de las influencias para crear *La ciudad del pecado*:

Cuando en un principio intenté dar con la forma en la que se iba a dibujar *Sin City*, sabía que para empezar quería que fuese en blanco y negro. Quería que fuese algo hecho por una sola persona y ver si realmente podía sacar el proyecto adelante. Estudié un montón de cómics y películas antiguas, y podría darte una lista de las obras que me han influenciado tan larga como tu brazo, pero puedo nombrar a tres dibujantes en particular que fueron mis grandes influencias en *Sin City*. Desde luego fue Will Eisner el que llevó el género negro a los cómics en los 40 con su espectacular *The Spirit*. Los otros dos no son tan conocidos pero a la hora de pensar en blanco y negro fueron extraordinarios, no se trataba sólo de hacer todas estas cosas complicadas con la psicología de los personajes, sino también se trataba de hacer que todo pareciera precioso, hablo de Wallace Wood y Johnny Craig. Ambos fueron conocidos por su trabajo para la legendaria *EC Comics*. Ambos hicieron historias de terror y de género negro, y, con su obra, el idilio con el género llegó realmente a su esplendor en los 50. Después de eso hubo mucho tiempo durante el cual no se hicieron más cómics de género negro. Cuando me puse a hacer el mío no quería copiarles, pero estoy segurísimo de que aprendí un montón de sus obras. Aprendí cuanta importancia tiene hacer que las propias imágenes cuenten la historia, y que las líneas desaparezcan para que así el lector cree esas líneas por mí. Le mente se excita al ver una imagen inacabada, lo

⁷⁸ Quim Casas, *Frank Miller. El lado oscuro*, p. 34.

mismo pasa cuando vas de una viñeta a otra del cómic, hay un espacio en blanco entre las dos en donde tu cerebro imagina cientos de imágenes. Ése es mi trabajo, no estar ahí cuando eso es importante.”⁷⁹

La novela gráfica está dividida en diferentes historias. La primera historia fue serializada originalmente en trece entregas con el fundacional título de *Sin City*, en la revista *Dark Horse Presents* entre 1991 y 1992. La segunda, *La gran masacre (The Big Fat Kill)*, apareció en 1994; y la tercera, *Ese cobarde bastardo (The Yellow Bastard)*, es de 1996. La primera fue publicada en España en la revista *Cimoc*, del número 134 al 148. Norma Editorial después recopiló el material en un solo tomo en 1994. En su más reciente edición recibió un nuevo título para Estados Unidos: *El duro adiós (The Hard Goodbye)*, en un evidente homenaje a Raymond Chandler (*El largo adiós*), del mismo modo que el título de *The Big Fat Kill* remitía a la novela de Spillane *The Big Kill*. Las otras obras de la serie son *Moriría por ella (A Dame To Kill For, 1993)*, *Valores familiares (Family Values, 1997)*, el volumen de relatos cortos *Alcohol, chicas y balas (Booze, Broads & Bullets, 1998)* e *Ida y vuelta al infierno (Hell and Back. A Sin City Love Story, 1999)*.⁸⁰

En toda la obra se observan cinco características que conviven aleatoriamente a lo largo de la novela gráfica y dan forma al estilo de Miller:

1. El uso de sombras, escenarios oscuros y figuras definidas por luz. En este punto, las páginas de la novela gráfica son, casi en su totalidad, oscuras. Los personajes, escenarios y objetos son delineados por manchas blancas, provenientes de una fuente de luz única.
2. Luego, a la inversa, la imagen es blanca y las sombras la definen. El proceso cambia, la oscuridad delinea en medio de un escenario invadido de blanco.
3. Después, no se distingue una única fuente de luz, sólo importa el contraste entre el blanco y el negro.

⁷⁹ Frank Miller, *et. al., op. cit.*, p. 16.

⁸⁰ Quim Casas, *Recreación manierista*, p. 26.

4. Aparece la línea como un alivio al lector; es decir, las líneas suavizan el impacto visual en medio de tanta sombra. Asimismo, forman texturas en el escenario y, si bien, la imagen llena de sombras y manchas no es incomprendible; el uso de líneas le brinda al lector un punto más de seguridad visual. Al mismo tiempo, la línea juega como un motivo caótico, en medio del drama y la tensión. Ejemplo de esto son las líneas de la lluvia, las líneas de ladrillos desgastados o el humo de los cigarrillos.⁸¹

5. Intervención del color: enfatiza a un personaje, el color se vuelve su *leit motiv*.

Gracias a este estilo, para muchos Miller es uno de los artistas más innovadores de los últimos tiempos. Sus principales influencias vienen, también, de cuatro personalidades: Akira Kurosawa, los dibujos de Kazuko Koike y Goseki Kojima (*El lobo solitario* y *Cub*), fuertemente reflejados a lo largo de toda su obra, especialmente en su libro de dibujos *Ronin*⁸². Por último tenemos al ya mencionado Will Eisner. Y, al igual que el autor de *The Spirit*, Miller se distinguió por crear historias y personajes alejados de las características heroicas tradicionales, para desarrollar relatos *underground*, exponer el lado más descarnado y psicópata de los villanos, mostrar antihéroes sin dependencias a algún poder cósmico. Nada excepto que personajes dotados de una compleja psique, hábiles en el manejo de armas.

Su influencia en el mundo del cómic es tan vasta que es casi imposible de rastrear. Su trabajo le ha acarreado múltiples premios como dos Harvey por Mejor Libro Gráfico Original, en 1998 y Mejor Serie de Dibujos Animados en 1996. También cuenta con seis premios Eisner por Mejor Escritor, Mejor Novela Gráfica, Mejor Caricaturista, Mejor Serie y Mejor Historia Corta. Con todos estos antecedentes, el anuncio hecho por Robert Rodríguez de llevar a la pantalla grande la novela gráfica causó gran expectación.

⁸¹ Frank Miller, *El arte de Sin City*, 8-9 pp.

⁸² Isabel Cárdenas, *¿Quién diablos es Frank?*, p. 36.

4.2 ROBERT RODRÍGUEZ Y SU ADAPTACIÓN DE SIN CITY

Robert Rodríguez es un cineasta de origen mexicano-estadounidense. Inició su carrera como director en 1992 con *El mariachi*, presentada en el Festival Sundance con gran revuelo por su humor negro. Siguió con proyectos como *La facultad* (*The Faculty*, 1999), *Mini espías* (*Spy Kids*, 2001), *Érase una vez en México* (*Once Upon a Time in Mexico*, 2003), *Mini espías 2 y 3* (2003 y 2004, respectivamente), hasta llegar al 2005 con *La Ciudad del Pecado* (*Sin City*).

El realizador siempre manifestó su admiración por el cine negro y su respeto por el trabajo de Miller. En numerosas entrevistas explicó su acercamiento a las obras del dibujante desde que era muy joven:

Hay algo extrañamente atractivo en los cómics de Frank. La parte visual te atrapa primero, pero luego lees las historias y descubres que son escabrosas y apetecibles a partes iguales. Me encantan las películas de género negro y siempre había querido hacer una. Lo que me encantaba de *Sin City* es que no había nada de nostalgia en la obra. Era moderna... brutal.⁸³

El director dijo sentir una constante inquietud, desde los años noventa, por llevar *Sin City* a la pantalla grande; pero no creyó que aquella época fuera capaz de ofrecer las herramientas tecnológicas necesarias para expresar, en toda su crudeza y complejidad, la historia escrita y dibujada por Miller. Esperó una década más y vinieron los proyectos de *Mini espías* que, explicó, le dieron una gran experiencia en iluminación y efectos especiales. Cuando concluyó estas cintas, por fin se sintió listo para adaptar la novela gráfica al cine.

Convencer a Miller para ceder los derechos de su obra no fue tarea fácil. El artista gráfico se encontraba decepcionado de la industria del cine, luego de ver casi desechadas sus ideas para los guiones de *Robocop 1 y 2*. Por lo que, una vez recibida la petición del cineasta, se negó a dar una respuesta directa.

Con el fin de demostrarle la seriedad con que su trabajo sería manejado pero, sobre todo, de manera fiel, Robert filmó algunas secuencias donde él mismo apareció a lado de su hermana. El resultado fue el esperado por Rodríguez: Miller quedó tan sorprendido que aceptó ver *Sin City* en cine y se sumó al proyecto como codirector.

⁸³ Frank Miller, *et. al.*, *Frank Miller's Sin City. El libro de la película.*, p. 10.

Rodríguez recuerda así las impresiones experimentadas por ambos en su primer encuentro:

Mientras estábamos en ese bar [se encontraron en un lugar de nombre *La Cocina del Infierno*], abrí mi portátil y le enseñé a Frank mi primera prueba. Su reacción fue, “Es un material con garra, señor”. “Estas imágenes están sacadas directamente de tus cómics, Frank”, le señalé. Le dije que no estaba interesado en hacer una adaptación de *Sin City*. Quería ‘trasladarlo’ a la pantalla. Frank asintió con la cabeza, un tipo de asentimiento con el que decía que jamás había esperado oír eso en su vida. “Primero te mando un guión. Luego rodaremos la secuencia inicial como prueba y con cargo a mi bolsillo. Si te gusta, llegamos a un acuerdo y tiramos hacia delante. Si no te gusta, será un bonito corto que podrás enseñar a tus amigos” [explicó Robert].⁸⁴

“Estaba intrigado pero también escéptico porque *La Ciudad del Pecado* es mi bebé y mi hogar, es a donde regreso cada vez que no estoy haciendo otra cosa”⁸⁵, afirmó el escritor. A lo que Rodríguez contestó: “mi intención jamás fue hacer mi propia versión de la historia de Frank Miller, sino apegarme a la real para agregarle sólo unas cosas, es por eso que invité al propio Miller para que también fuera director de la cinta y así cuidara su obra.”⁸⁶

Respecto a este último punto, el sindicato de directores de EEUU se opuso al no estar el dibujante afiliado al gremio. Ante el rechazo, Robert renunció al sindicato y logró compartir créditos con Miller.

Una vez conseguida su meta, el director llevó a Miller a su rancho, en Texas, para rodar algunas páginas de su cómic. La secuencia elegida fue aquella donde aparece el actor Josh Hartnett, en lo alto de un edificio, envuelto por la lluvia y en la compañía de una hermosa mujer, la actriz Mary Shelton. El corto que abre *Sin City* fue una adaptación de *El cliente siempre tiene la razón* (*The customer is always right*), historia perteneciente a la serie de libros que conforma la novela gráfica.

El siguiente paso fue la grabación de los créditos donde Robert colocó los nombres de los actores que le gustaban para dar vida a los personajes, sin antes haber hablado con ellos sobre la película. La estrategia fue otra. Rodríguez montó un demo donde incluyó el

⁸⁴ *Ibíd.*, p. 11.

⁸⁵ Maximiliano Torres, *Se dice el pecado y los pecadores*, p. 7.

⁸⁶ Juan Manuel Navarro, *Del cómic al cine*, p. 1.

corto de Hartnett y Shelton, y enseguida los créditos, pero ilustrados con los dibujos del cómic. Esta grabación primero fue mostrada a Bruce Willis quien, antes de terminar de verla, le dio el sí a Rodríguez. Con este mismo método integraron a todos los actores participantes en la cinta.

El rodaje se realizó en los estudios del propio Rodríguez, *Trouble Maker Studios*, contruidos en un espacio de su rancho. Por esta razón, explicó Elizabeth Avellán, productora ejecutiva y esposa de Robert, que las condiciones de grabación (meteorológicas, horas de trabajo) pudieron ser controladas en su totalidad y se evitó el traslado de equipo y actores a diferentes locaciones. Todo esto hizo que el trabajo en set se llevara sólo cincuenta días.

Cuando la filmación comenzó, Robert sumó al equipo a Quentin Tarantino, en calidad de director invitado. El realizador de *Perros de reserva* (1992) fue el responsable de la secuencia donde Dwight (Clive Owen) se dirige en automóvil hacia el pantano, a orillas de la ciudad, para deshacerse de los hombres asesinados por las chicas de Gail (Rosario Dawson).

Robert Rodríguez explica la razón de la invitación a Tarantino:

Quentin y yo hemos sido amigos desde 1992, supe que Frank caería dentro de la misma categoría muy rápidamente, y cuando nos juntamos todos por primera vez, Frank sintió como si nos hubieran separado al nacer. Yo quería que Quentin experimentase con el rodaje en digital al invitarle a que dirigiera una parte de película para mí. Para que pudiera ver cómo se trabaja realmente en el plano de la interpretación con esta forma de trabajar, olvidándonos de la parte técnica de hacer una película. La mayor parte de la gente cree que la interpretación se pierde en la pantalla verde pero de la manera en que la rodamos nos estamos concentrando sobre todo en evitar eso. Quentin rodó una parte de *Sin City*, y cuando acabó se giró a mí y me dijo “misión cumplida. Ahora ya sé por qué me trajiste aquí. Ahora quiero rodar una película entera como ésta, pero quiero que tú te encargues de la dirección de fotografía.” Fue muy divertido tenerle dirigiendo con nosotros, e incluso le puse en una de las cámaras para rodar. Fue un momento genial. Sentados uno junto a otro como viejos amigos del colegio, trabajando con las cámaras y dirigiendo *Sin City*. Frank se dirigió a mí al final del primer día con Quentin y me dijo, “este el día que mejor me lo he pasado en mi vida.”⁸⁷

Y Frank Miller describió así la experiencia en el set:

⁸⁷ Miller, *et. al.*, *op. cit.*, p. 146.

Fue fascinante trabajar con Quentin Tarantino porque pude ver un estilo de dirección completamente diferente al de Robert. A pesar de que los tres compartimos mucho en lo que respecta a gustos sobre la cultura pop, y un sentido del humor bastante macabro, fue algo sorprendentemente armonioso, teniendo en cuenta la enormidad de los tres egos que estaban en la habitación. En realidad éramos una pandilla de críos jugando en una cabaña en un árbol. Básicamente el día que Quentin estuvo en el plató fue como una fiesta.⁸⁸

El resultado final es un filme que nos presenta tres diferentes historias protagonizadas, respectivamente, por Hartigan, Marv y Dwight. Aunque ninguno se conoce (pero llegan a coincidir en tiempo y espacio), comparten el mismo móvil: una mujer. Hartigan deberá rescatar a Nancy Callahan de un pedófilo quien lleva ocho años buscándola. Marv vengará la muerte de Goldie, una prostituta con que pasó su último acercamiento sexual y afectivo antes de que fuera asesinada. Dwight evitará que Gail, junto a las prostitutas de Pueblo Viejo, sea aniquilada por la policía por acabar con Jack Rafferty, detective teniente corrupto, conocido como Jackie Boy.

Hartigan recuerda al investigador de la novela negra de mediados de siglo XX, el individuo recto, incorruptible, con los valores humanos salvaguardados del mundo decadente que lo rodea. De actitud recia que rememora a Humphrey Bogart. Dwight, por su parte, es la evolución del anterior, el *private-eye*, “hombre que se comporta ajeno a la norma social aun cuando está del lado bueno de la ley, y de mujeres que podemos desear, temer y condenar a la vez.”⁸⁹ Mientras, Marv recuerda a Mickey Spillane y, a su vez, representa al personaje de las últimas *pulp magazines*: completamente inestable, absolutamente neurótico, caído en el exceso de la violencia.

Las mujeres juegan un papel sumamente importante. Tan es así, que tienen bajo su control a un sector de la ciudad, en el que todo lo que sucede debe pasar necesariamente por su supervisión. Ellas son las líderes y no requieren de hombres más que para: explotarlos. Se defienden solas, es cierto, pero tienen las mismas contradicciones que los hombres. Se usan mutuamente y se aman a su manera.⁹⁰

⁸⁸ *Ídem.*

⁸⁹ Palacios, *et. al., op. cit.*, p. 74.

⁹⁰ René Molina, *La ciudad del pecado. Un auténtico cómic en movimiento*, p. 24.

En cuanto al estilo, la puesta en escena muestra una ciudad que juega no como un personaje más, sino como el protagonista. Miller dice cómo la formó:

Sin City existe enteramente dentro de mi imaginación, es una ciudad mítica, pero tomé prestadas características de Nueva York, Los Ángeles y Nueva Orleans para formarla, utilicé cualquier cosa que pudiera funcionar. En *Sin City* los autos son elegantes, las mujeres hermosas y los hombres rudos.⁹¹

Sobre el montaje, la historia no sigue una estructura completamente lineal, sino que presenta entrecruzamientos.

Acerca del proceso que llevó el guión, Rodríguez apuntó:

Las volví a leer [las historietas] y transcribí un guión directamente de un tomo, y me resultaron 50 páginas, que es poco menos de una hora. Por lo que pensé que en lugar de agarrar una historia y alargarla era mejor tomar tres y entrelazarlas para obtener una idea de lo que es *La Ciudad del Pecado*. Conocer a los personajes y las historias. Elegí las tres que tenían más personajes que se interconectarán.⁹²

La narración, tanto en la historieta como en la película, rememora al relato policial del decenio 1940-50. Ésta se lleva a cabo, la mayor parte del tiempo, en voz en *off*, con diálogos incisivos, directos, secos e irónicos dando un matiz neurótico y hasta paranoico a los personajes. De hecho, muchos de los diálogos de la cinta fueron tomados tal y como aparecen en el cómic.

En palabras de su director, la película es más una traslación (como ya se dijo) que una adaptación ya que cada dibujo de la novela gráfica fue usado en el *storyboard*. De este modo la fotografía busca las propiedades visuales del cómic, ayudada por la técnica de pantallas verdes (*green screen*). Primero se grabó a los actores y posteriormente fueron colocados los escenarios de forma digital así como la iluminación para asegurar las texturas características dentro de la historieta, especialmente, la lluvia que tanto gusta a los seguidores. Todas estas cualidades visuales hicieron al filme ganador del premio técnico en el Festival de Cannes.

⁹¹ Isabel Cárdenas, *Frank Miller*, p. 36.

⁹² Eduardo Molina, *Muestran sus pecados*, p. 1-E.

La fotografía hace uso del blanco y negro; Miller explica por qué:

[...] este color es necesario para quitarle crudeza, pues la historia de por sí ya es brutal y el blanco aligera un poco las cosas, se ve más abstracto. Sabía que era mucho más estético pintar la sangre de blanco, no tiene por qué ser siempre roja y desagradable. El espectador sabe que es sangre de una forma más intelectual que visual.⁹³

En contraparte, el uso de otros colores sirve para hacer contrastes, tal como en el cómic.

La película cosechó numerosas nominaciones y premios en diversos festivales. La Asociación de Críticos de Cine de Washington DC nominó a la película por Mejor Reparto y el Festival de Cannes lo hizo para Mejor Película. Por su parte, la Sociedad de Críticos de Cine de San Diego la premió por Mejor Diseño. También obtuvo buenas críticas. Ty Burr del *Boston Globe*, apuntó que el filme “logra pulir las emociones íntimas al nivel del más alto arte.”⁹⁴ Mientras Manohla Dargis, de *The New York Times*, destacó el estilo negro de la imagen y la narrativa:

Como muchos artistas del cómic, E.C. influenció al señor Miller, pero su voz y estilo también se empapan en el fatalismo romántico de los filmes *noir*; el texto es en realidad un subtexto, y el horror es abstracto, no se arraiga en el verdadero. *La Ciudad del Pecado* se ha hecho con un escrupuloso cuidado y un amor obvio por las influencias de este género.⁹⁵

⁹³ Cárdenas, *op. cit.*, p. 36.

⁹⁴ Jesús Díaz Calvillo, *La ciudad del pecado*, p. 6.

⁹⁵ *Ídem*.



Ficha técnica:

Título: *Sin City (La ciudad del pecado).*

País y año: Estados Unidos, 2005.

Duración: 124 min.

Directores: Frank Miller y Robert Rodríguez. Quentin Tarantino, director invitado.

Guión: Frank Miller y Robert Rodríguez.

Edición: Robert Rodríguez.

Reparto: Jessica Alba (Nancy), Devon Aoki (Miho), Alexis Bledel (Becky), Powers Boothe (senador Roark), Rosario Dawson (Gail), Benicio del Toro (Jackie Boy), Michael Clarke Duncan (Manute), Carla Gugino (Lucille), Josh Hartnett (asesino del prólogo), Rutger Hauer (cardenal Roark), Jaime King (Goldie-Wendy), Michael Madsen (Bob), Brittany Murphy (Shellie), Clive Owen (Dwight), Mickey Rourke (Marv), Nick Stahl (Roark, Jr.), Bruce Willis (Hartigan), Elijah Wood (Kevin).

Productora: Elizabeth Avellán.

4.3 ANÁLISIS

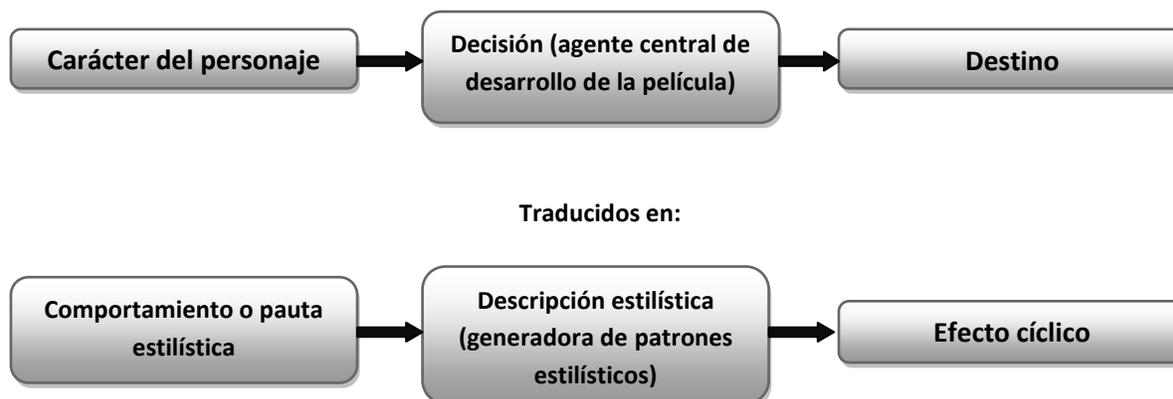
Hartigan, Marv y Dwight son tres personajes que buscan la supervivencia moral y física en una ciudad donde impera la ley del más fuerte. Enfrentan amenazas individuales que, vistas de forma grupal, no distan demasiado entre uno y otro: policías y políticos corruptos que abusan de su poder. Sin embargo, el carácter de cada uno de estos hombres los hace encarar los peligros de distinta manera.

Sin City es una película que se mueve entre similitudes y contrastes. Por un lado, la diferencia de caracteres entre personajes protagónicos hace que cada relato sea contado de forma particular. Las técnicas estilísticas utilizadas para su construcción son las mismas pero, por otro lado, se comportan de manera disímil, de acuerdo al perfil del personaje.

El rasgo de carácter de Hartigan, Marv y Dwight dicta la pauta del comportamiento estilístico en cada relato, describe a los personajes y dibuja a una figura de presencia permanente en las historias del cine negro: el destino. Como ya se mencionó en el capítulo I, este elemento es sumamente importante por marcar cada paso de los personajes. Dicho de manera más exacta, cada decisión tomada por sus protagonistas.

Las decisiones de los personajes en el cine *noir* no tomadas con libertad. *Sin City* no es la excepción. Una acción que inicia por el libre carácter de los protagonistas desata una serie de consecuencias inimaginadas. Sus propias decisiones forjan el destino que les espera y sólo resta que el punto de partida de todo, el carácter, los haga aceptarlo o perderse en él.

De esta manera, *Sin City* es observada bajo sus tres elementos de mayor peso:



A continuación se muestra el análisis del filme por relatos, de acuerdo con la presentación que hace la película. De cada uno de éstos se han seleccionado las escenas más representativas.

4.3.1 Relato de Hartigan

*Esto es sólo un precio que me prometí pagar y que estoy pagando.
No le salvas la vida a una niña para regresar y echársela a los perros.*

Mis reglas dicen que no.

John Hartigan.

4.3.1.1 Resumen

John Hartigan es un policía de *Basin City* a punto del retiro por problemas del corazón. Sin embargo, antes de irse quiere resolver el caso de un pedófilo llamado Roark Jr., hijo del senador de la ciudad, Roark.

En su última noche de trabajo, Hartigan se dirige a un muelle apartado de la ciudad a salvar a Nancy Callahan, con once años de edad, de Roark Jr. Cuando llega, encuentra a su compañero Bob, quien le pide esperar los refuerzos. John se niega, lo deja inconsciente y entra solo a la misión.

Dos matones, Douglas Klump y Burt Shlubb, más un par de pistoleros, son los obstáculos que Hartigan supera para llegar a Jr.; pero en la lucha contra estos hombres, sufre dolores en el pecho. Se obliga a seguir.

Hartigan logra someter a Jr. pero, de la nada, Bob dispara a John por la espalda. Antes de quedar inconsciente, lo último que éste escucha es el sonido de sirenas policíacas aproximarse, mientras ve a Bob marcharse y a Nancy asustada recostarse en su regazo.

Luego de esa noche, Hartigan se recupera en un hospital. Recibe dos visitas. La primera es de la pequeña Nancy a quien, por seguridad, John le pide que no vuelva a buscarlo. La segunda es del senador Roark. Amenaza al policía con deshacerse de sus seres queridos si dice la verdad y, no satisfecho con ello, le promete mantenerlo en perfecta salud sólo para que resista el castigo que le espera en la cárcel.

Ocho años pasa en prisión. Su único contacto con el mundo es una carta semanal que Nancy envía bajo el seudónimo de “Cordelia”... hasta el día que la correspondencia cesa. Un tipo apestoso y amarillo entra a su celda sólo para dejarlo inconsciente. Cuando reacciona, encuentra un sobre con un dedo humano por contenido. La angustia de John concluye que el miembro pertenece a Nancy. Para ayudarla, cede a la presión del senador: declararse como el verdadero violador de niños.

Queda en libertad. Su antiguo compañero, Bob, lo espera afuera. Hablan un poco y se despiden. Hartigan no se da cuenta que el tipo amarillo está observándolo.

Hartigan busca a Nancy y la encuentra trabajando como bailarina erótica en el club nocturno *Kadie's*, pero la ve bien. La nueva conclusión es que fue engañado y condujo, a quien sea que la quisiera, directo a ella. Su pensamiento se refuerza cuando nota al mismo sujeto amarillo de su celda en el lugar. John quiere poner a salvo a la chica, pero ésta lo reconoce. El tipo amarillo desaparece.

El policía y la bailarina salen del club; minutos después, son perseguidos por el hombre amarillo. John lo enfrenta y cree dejarlo muerto. Se esconden en un hotel, pero sin saber que el tipo ha ido con ellos. El misterio se revela: el sujeto maloliente se trata de Roark Jr. Él roba a Nancy frente a los ojos de Hartigan y se va creyendo que su rival morirá dentro de poco.

Shlubb y Klump, los mismos matones de hace ocho años, van a recuperar el cadáver de John, pero lo descubren vivo. Hartigan obtiene información del nuevo paradero de Nancy: una granja, propiedad del senador Roark y su hermano, el cardenal Patrick Henry.

John llega a la granja y enfrenta de nuevo a Jr. Lo neutraliza, como aquella primera vez en el muelle; pero ahora el hijo del senador termina muerto. Hartigan y Nancy se alejan del lugar. Él le pide que se vaya con la promesa de llevar al senador a prisión, para tranquilidad de ambos. Ella se va, pero John sabe que nunca será posible mandar a Roark tras las rejas; que el político siempre hallará a Nancy gracias a él. La única salida que Hartigan ve es quitarse la vida y lo hace.

4.3.1.2 Características del personaje y establecimiento del problema-situación

Hartigan es un hombre recto, íntegro, incorruptible, con una idea del sacrificio muy desarrollada. Frank Miller lo define de la siguiente manera: “[...] es un hombre de honor civilizado que toma cada decisión basándose en una moralidad anclada en los años 40, es el héroe más puro que he escrito jamás. Es el Sir Galahad de *Sin City*.”⁹⁶

Galahad fue un caballero perteneciente a la mesa redonda, según las leyendas del Rey Arturo. Reconocido por su pureza y gran determinación para realizar las misiones que le eran encomendadas durante la búsqueda del Santo Grial.

Hartigan decide entrar a la misión, aun conociendo sus condiciones de salud; sabe el tipo de persona que va a enfrentar y la posición de poder que ostenta, aunque no tiene del todo claras las consecuencias que desatará.

Estas características recuerdan a Dave Bannion, de *Los sobornados*. Es el personaje que decide hurgar hasta el fondo para saber el motivo del suicidio de su compañero sin prever la consecuencia más dolorosa: la muerte de su esposa en un atentado. Algo similar sucede con Hartigan, quien luego de pasar ocho años encerrado sufre el abandono de su mujer, Eileen.

De todos los adjetivos mencionados al inicio de este apartado, es la actitud de sacrificio la que impera sobre las demás. Cuando el relato comienza tres cosas ocupan el pensamiento de Hartigan: el retiro, su esposa Eileen y Nancy. Queda manifestado en el siguiente monólogo interior:

Estoy puliendo mi placa, haciéndome a la idea de decirle adiós. A ella y a más de treinta años de proteger, de servir, de lágrimas, y de la sangre, el terror y el triunfo que representa. Estoy pensando en la sonrisa lenta de Eileen. En los filetes gruesos que recogió hoy con el carnicero. Y estoy pensando en el único cabo suelto que no he atado. Una niña que anda por algún lado, indefensa, en manos de un lunático.

⁹⁶ Miller, *et. al.*, *op. cit.*, p. 210.

Hartigan no puede retirarse sin conseguir la satisfacción personal de haber hecho lo correcto, tanto a nivel moral como a la exigencia que requiere su placa; está dispuesto a sacrificar su propia salud y el lazo con Eileen en pos de la vida de una niña. En el momento en que toma esta decisión marca su destino, también sellado en una frase: “Un viejo muere, una niña vive. Un intercambio justo.”

4.3.1.3 Comportamiento técnico estilístico

La primera secuencia (2a, revisar anexo) establece el objetivo central del relato de Hartigan: rescatar a Nancy de Roark Jr. Para ello, deberá librar tres obstáculos: a su compañero Bob, los matones de Roark Jr. y al propio Roark Jr. No obstante, esta secuencia inicial no sólo fungirá como planteamiento situacional, también será el preámbulo estilístico generador de patrones del relato por completo. Algo parecido sucederá con los relatos de Marv y Dwight.

Planos

Durante su trayecto al muelle, Hartigan piensa en las tres cosas ya antes mencionadas. Esta acción es encuadrada en planos cerrados (*close up*), que expresan la intimidad del momento que vive. Cuando se encuentra con su compañero Bob esto cambia. El encuadre se amplía y se vuelve descriptivo, pues podemos ver el lugar donde se encuentran, brinda pistas del espacio mientras ocurre el diálogo entre Bob y Hartigan.

Un nuevo cambio aparece cuando Hartigan ingresa al callejón que lo llevará a la bodega donde está Nancy: el encuadre se abre aún más, se vuelve un *long shot* que, no sólo describe y coloca un espacio diferente, sino que muestra la relación de John con este sitio reducido. Aunque la toma es abierta, el lugar resulta claustrofóbico: las paredes a ambos lados de Hartigan parecen demasiado altas, haciendo que él luzca pequeño, a punto de ser aplastado por ellas. Se tornan amenazas.

Conforme John avanza por el angosto pasillo, sus pensamientos vuelven a ser encuadrados de forma cerrada, hasta llegar a Klump y Shlubb. Los planos de éstos son abiertos, también para ubicar su espacio y su relación con él. Pero algo diferente ocurre: la

apertura del plano muestra la invasión desapercibida de Hartigan en el lugar, estableciendo y anunciando una nueva relación, victimario-víctimas.

Los gestos de dolor por molestias en el pecho, cuando Hartigan atraviesa, una vez más son encuadrados de forma cerrada hasta estar a las puertas de la bodega.

A partir de la entrada a este sitio y hasta el final de la secuencia, la tensión en los planos no dejará de estar presente. Tomas-contratomas se sucederán de manera claustrofóbica, rompiendo con esto, de vez en cuando, con planos medios. La desesperación y la sorpresa serán las sensaciones expresadas durante la breve estadía en la bodega.

Por último, el retorno al espacio final, la orilla del muelle, conjunta todos los planos usados hasta entonces: los medios, cerrados y abiertos. Los últimos adquieren un nuevo sentido. Los planos abiertos, específicamente el *long shot*, no juegan únicamente una función descriptiva. También son dramáticos ya que, muestran el espacio como un lugar sin salida.

Ángulos

Si los planos en este relato son descriptivos y expresivos, los ángulos brindan toda la carga dramática. Los ángulos establecen la postura del personaje ante los obstáculos que tiene enfrente; transmiten en gran medida su carácter. Y por supuesto, el destino que lo marca y sigue tercamente.

Cuatro ángulos desfilan por el relato: Contrapicado, picado, recto y, muy brevemente, el aberrante.

El ángulo recto es la excepción a la función dramática de los emplazamientos picado y contrapicado, pues describe objetivamente lo que está pasando. En el apartado de montaje veremos el empleo distinto que recibe.

El contrapicado muestra a un Hartigan decidido, al héroe; el picado expone sus momentos de flaqueza, impotencia e insignificancia. Cuando la dificultad está a punto de vencerlo. El juego constante entre estos dos ángulos pone en evidencia el desborde, la

pérdida de control de John de la situación y su lucha constante por mantenerla dentro de sus manos

Por otro lado, cuando dos personajes aparecen en el mismo encuadre, y bajo una vista picada, el destino se hace presente como forma de heraldo trágico. Anuncia la muerte de uno de ellos o, al menos, su pronta neutralización.

Para ejemplificar, podemos observar que Hartigan luce empequeñecido en relación con las altas paredes. Debido a un ligero picado, la impaciencia, desesperación y derrota se agrandan y apoderan de él, en nuestra percepción, cuando ve a la pequeña Nancy desaparecer frente a él, amordazada por Roark Jr.

El destino se coloca sobre John y Jr. cuando ambos se enfrentan en el muelle: quien pierde, en ese momento, es Roark al ser castrado.

Puesta en escena

Composición

La apertura de tomas, acompañada de ángulos altos y rectos, genera un campo profundo con acciones organizadas en planos, que crean tensión y muestran cómo el entorno relaciona al personaje protagónico con los demás sujetos. Algunas veces, el entorno es controlado por el protagonista, pero otras no. Este patrón refuerza el peso y presencia del destino (el único elemento que casi nunca es dominado por nadie, la excepción es Dwight). Tal composición también forja la sensación entre los espectadores, de que los personajes se mueven limitadamente en el espacio o éste se encuentra condicionado.





Figura 1

En esta ocasión, Hartigan controla la situación. Su posición en segundo plano y desapercibida, lo coloca como un observador. Se crea una relación de amenaza para Shlubb y Klump. “Cazador-presas”. El ángulo alto sugiere el destino inmediato del par de matones.

Otro ejemplo se encuentra en las figuras 1 y 2. Esta vez, John es observado por su presa, pero Roark está acorralado. El control de la situación cambia cuando Bob aparece sorpresivamente. Hartigan se convierte en presa y Bob en cazador (figura 3).



Figura 2

Esta composición también sirve para plasmar el desborde de la situación en manos de Hartigan: la intermitencia entre el control y el fuera de control, la sorpresa.

Escenarios

En esta primera secuencia no se encuentran muchos elementos de la ciudad, clásicos del cine negro, salvo uno: el callejón pequeño que Hartigan atraviesa para llegar a la bodega. El callejón cumple su función: crear un ambiente sórdido y opresivo.



Figura 3

El muelle representa esa dialéctica campo-ciudad antes abordada. En la ciudad, el hombre *noir* se encuentra en su elemento y puede defenderse perfectamente, aun cuando la metrópoli presenta más peligros. El campo, en este caso el muelle, lo aleja de su zona de confort (por ser tan conocido por él) y lo obliga a estar alerta; si no lo hace le puede ir la vida en ello. Hartigan casi perece aquí.

Montaje

La secuencia presenta un montaje narrativo y de éste se desprenden dos tipos: lineal y alterno. El desprendimiento no los excluye.

De forma general, el montaje narrativo está presente porque la secuencia cuenta una historia; para ser más precisos, el objetivo del personaje protagónico y los diferentes obstáculos que sortea para cumplirlo. Estos obstáculos se desarrollan mediante acciones continuas, ensambladas por *raccords* gestuales, tamaño de planos, relación toma-contratoma y permanencia momentánea de espacios. El sonido también se une a la continuidad a través de empalmes de diálogos.

Otras uniones de tomas existen en el relato: fundidos en cierre (*fade out*) y disolvencias (encadenamientos). El fundido, en este caso, expresa la inconsciencia que le producen a Hartigan los disparos por la espalda de Bob. Una pausa en el desarrollo del relato.

Las disolvencias hacen breve la partida de Bob del lugar, el acercamiento de Nancy al regazo de Hartigan y la llegada de policías (sugerida por su sonido en *off*) al lugar. Asimismo, crean un efecto emotivo (como la personalidad de John), apoyadas del ritmo lento de tomas y música. La articulación entre imágenes busca proponer, seguir y respetar una unidad de acción, para hacer de la sucesión de tomas unidades fluidas y comprensibles.

También hay montaje lineal porque el desarrollo de la secuencia es ordenado y cronológico. Pero dentro de esta cronología se desprende una acción alterna o simultánea: Hartigan está a punto de desplomarse debido a su condición cardíaca, mientras Roark conoce a Nancy y está a punto de violarla.

El montaje alterno plasma la lucha constante (establecida, también, por ángulos y composición) de Hartigan por adelantarse a los obstáculos, que conoce pero siempre los rebasan. Vence las dificultades, pero hay un elemento que no prevé: la traición de Bob. Este factor sorpresa hace que su avance no dependa cien por ciento de él y lo frena. Asimismo, el objetivo, aunque con acciones desarrolladas para alcanzarlo, no se cumple, se resuelve en las próximas escenas.

Sonido

Hay presencia de monólogos y diálogos. Los primeros son subjetivos, ya que representan la voz interna, los pensamientos del personaje protagónico y se manifiesta con voz en *off*. El monólogo subjetivo revela la personalidad de Hartigan, además de los ángulos.

Los diálogos relacionan a los personajes unos con otros, pero, en el caso de Hartigan, es la exteriorización de todos sus pensamientos previos. Su relación verbal con Jr. y Bob busca la supervivencia de Nancy, luego de obtenida su determinación por salvarla: ... “Y estoy pensando en el único cabo suelto que no he atado. Una niña que anda por algún lado, indefensa, en manos de un lunático.”

La conjunción monólogo subjetivo-diálogo objetivo apoya al montaje en el desarrollo del relato.

4.3.1.4 Efecto cíclico

Luego de establecer los patrones de comportamiento estilístico de la secuencia 2a observaremos, de manera resumida y conjunta, cómo se repiten en las escenas 2ei, 2gi, 2giii y 2giv, ecos de personajes, diálogos y acciones con una determinada variación.

¿Cómo se desata el efecto cíclico? La última vez que vemos a Hartigan está inconsciente en el muelle. Policías y ambulancias llegan por él por órdenes del senador Roark, padre de Jr. Aunque esto no se muestra, es posible inferirlo por la visita del senador a John en el hospital y la plática que sostienen. Después de ello, Hartigan va a la cárcel durante ocho años y un descubrimiento hace que todo se repita. El replanteamiento de la búsqueda y el rescate de Nancy ponen a John frente a personajes y situaciones que ya habían pasado antes. La siguiente segmentación ilustra el efecto cíclico del relato:

Acotaciones

Letras (a, b, c, etc.): Secuencias

i (i, ii, iii, etc.): Escenas

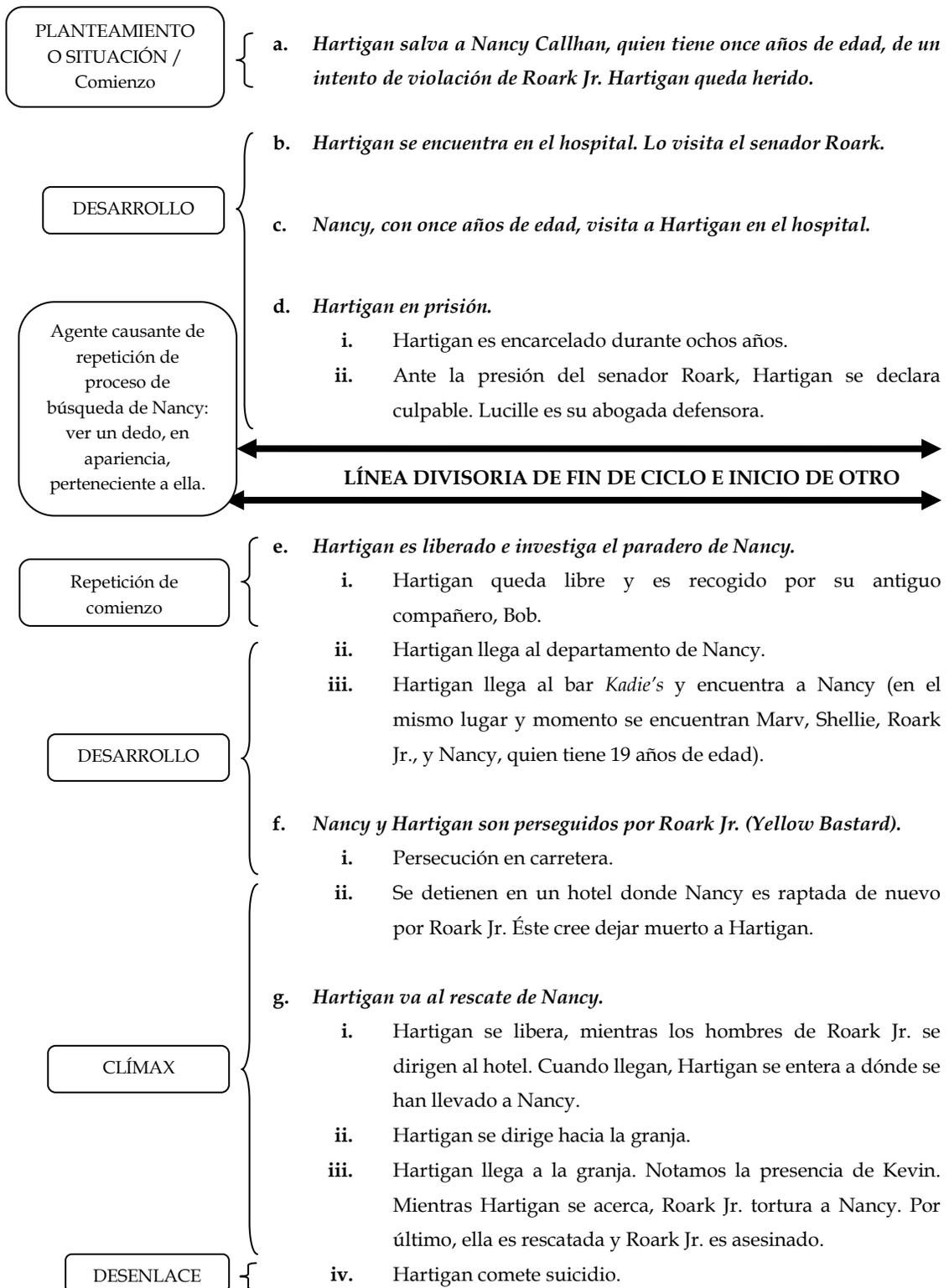




Figura 4

La escena 2ei muestra la salida de la cárcel de Hartigan, luego de ochos años de encierro. El ángulo picado en que es visto muestra, de nueva cuenta, la presencia del destino (figura 4). Aparece entonces un personaje que creíamos desaparecido: Bob.

El antiguo compañero de John coloca sobre la mesa un tema que ocupaba la mente del protagonista al inicio: su esposa Eileen. El comienzo de la primera secuencia hablaba de ella como la aún mujer de Hartigan; ahora, la variación muestra que ésta lo ha abandonado y rehecho su vida.

En cuanto al patrón de composición tensa, la figura 5 muestra una toma abierta con una acción desarrollándose en segundo plano en el campo profundo. Hartigan ignora que es vigilado y la relación espacial indica que esta vez él es la presa.



Figura 5

En la escena 2gi, John se libera de las cuerdas con que Jr. lo deja atado en el hotel, donde se escondía con Nancy. Mientras tanto, Shlubb y Klump se dirigen al lugar para recoger el cadáver, por órdenes de Roark. El montaje alterno en escena. Cuando el par de matones llega al sitio, escuchamos por segunda vez la forma rebuscada que tienen para hablar, al igual que en la secuencia inicial 2a. Un ángulo picado los observa y una toma abierta los encuadra. La figura del destino hace un anuncio: el heraldo trágico o de pronta neutralización (figura 6).



Figura 6

Cuando Shlubb y Klump entran a la habitación el patrón de composición tensa aparece de nuevo:



Figura 7



Figura 8



Figura 9. Kevin en el relato de Hartigan.



Figura 1



Figura 2

Ángulo picado

+

Toma abierta

La figura de Hartigan pasa inadvertida. Su posición le da ventaja y lo coloca como dueño y condicionante de la relación espacial. De nuevo advertimos el juego víctima-victimario y el reforzamiento del elemento destino (figura 7). John neutraliza al par de matones en el orden de aquella primera vez.

En la escena 2giii, John ya tiene el paradero de Nancy y va a buscarla. Ahora, no se trata de un muelle, sino de una granja. La lucha por vencer obstáculos para llegar a la chica se cristaliza otra vez. Los impedimentos son tres, igualmente: su condición cardíaca, policías (ahora en vez de matones, he aquí una variación) y Jr. mismo.

La eliminación de los policías repite el patrón de composición y pone en el campo visual a un personaje del que nos ocuparemos más adelante: Kevin. De momento, si éste hubiera notado la pelea a sus espaldas, tal vez hubiera logrado el control de la relación espacial de esa acción en particular. No sucede. Hartigan continúa avanzando (figuras 8 y 9).

La amenaza de los edificios que se tornan así gracias al ángulo picado con que son vistos (las paredes del callejón), aquí también se percibe, pero con un uso diferente de ángulo. El establo donde está encerrada Nancy es visto en contrapicada y la continuidad narrativa toma-contratoma plasma la relación entre éste y Hartigan (figuras 10 y 11). Por cierto, el establo deja mejor establecida la dialéctica campo-ciudad. La granja, aunque pacífica, se convirtió en la última morada Rork Jr.

Una vez dentro del establo, John repetirá, casi de forma exacta, su lucha contra Roark. Los monólogos, diálogos, planos y ángulos aparecerán de nuevo (ver anexo); la única variación que habrá es esa molestia cardíaca que, por poco, deja a Hartigan fuera de combate. No obstante, John neutraliza a Jr. y lo castra por segunda vez. Una variación más: Roark termina muerto y el objetivo se cumple totalmente.

Finalmente, la escena 2giv repite la unión entre tomas de tipo disolvencia y ése *fade out*, aunque ahora no expresa una pausa; más bien el fin de la misión auto planteada por Hartigan. El sentimentalismo de este personaje queda manifestado, de nuevo, en las suaves disolvencias de la despedida entre Nancy y John, las tomas de ritmo lento y la misma música del final con la de la secuencia inicial. Además de la caída de una tranquila nevada; que no una tempestuosa lluvia, como aparecerá en los relatos de Marv y Dwight.

Por último, estos encadenamientos también restan crudeza a los desenlaces de Jr. y John.

4.3.1.5 Conclusiones del relato

La primera secuencia contiene todo el estilo que veremos desarrollado en todo el relato. Esto se comprueba con la reaparición de personajes, diálogos y algunos patrones.

La segunda parte, inconclusa al inicio, se resuelve aquí; los obstáculos que se presentan de golpe, son resueltos por desglose.

La historia camina en círculo; las decisiones del personaje protagónico son movidas por su carácter y una mujer en peligro. Tres palabras pueden definir el relato: Mujer-Salvación-Sacrificio.

4.3.2 Relato de Marv

... cuando descubra quién fue, su muerte no será tan rápida y callada como la tuya.

Será escandalosa y fea. Mi clase de asesinato.

Y cuando sus ojos mueran, el infierno al que lo mande parecerá el cielo, comparado a lo que le habré hecho.

Te amo, Goldie.

Marv.

La mayoría cree que Marv está loco. Sólo tuvo la mala suerte de nacer en el siglo equivocado.

Hubiera estado muy a gusto en una batalla antigua soltando hachazos.

O en una arena romana blandiendo su espada contra otros gladiadores.

Dwight sobre Marv.

4.3.2.1 Resumen

Marv es un tipo cuya conducta lo ha llevado, al menos una vez, a la cárcel. Literalmente, mal encarado, aficionado a los abrigos y a los lugares de poca monta. El club nocturno *Kadie's* es su favorito. Gusta de ver bailar a Nancy Callahan, a quien protege por decisión propia.

En una de sus frecuentes visitas al club, conoce a la prostituta Goldie. Pasan la noche juntos en un hotel y tres horas más tarde ella está muerta. Marv se pregunta quién pudo asesinarla y por qué. Sólo sabe que tuvo tratarse de alguien sumamente sigiloso para no enterarse, pues él estaba a su lado cuando sucedió. Sin poder continuar con sus reflexiones, huye: la policía llega en ese momento.

Marv se esconde en el departamento de la oficial Lucille, su guardia de libertad condicional. La relación entre ambos es estrecha; ella conoce la inestabilidad mental de su condenado, y él acepta la ayuda que ésta le ofrece: tranquilizantes para controlar su conducta violenta... que de nada sirven. Cuando Marv explica lo sucedido con Goldie se altera y no atiende las advertencias de la oficial. Se va de la estancia completamente decidido a vengar a la única persona que le mostró afecto.

Comienza a investigar. Regresa al punto donde todo inició: el club *Kadie's*. A partir de aquí, tortura a distintas personas para conseguir información, hasta que obtiene un dato importante: el escondite del asesino.

Marv llega a granja de los hermanos Roark para enfrentar al que mató a Goldie; aunque sin éxito, pues es vencido fácilmente y acaba encerrado. Una vez consciente, Marv observa el lugar donde está cautivo; hay cabezas de mujeres colgadas en un muro como si fueran trofeos de caza. Entonces descubre a Lucille. Sumamente perturbada, ella explica cómo llegaron las cabezas a la pared y qué fue de los cuerpos: “él se come el resto, al lobo sólo le da los huesos”. Ella también fue víctima, una de sus manos fue comida por el asesino: Kevin.

Momentos más tarde, Lucille y Marv logran salir. Un equipo policíaco llega a la zona; ella cree que viene a ayudarlos y acude al encuentro, pero muere acribillada. Marv observa todo y, a pesar del número, mata a todo el dispositivo. Del líder adquiere el nombre del autor intelectual de la muerte de su amada: el cardenal Patrick Henry Roark.

La noticia lo confunde. Duda que alguien tan influyente pueda estar detrás de la muerte de una prostituta. Por primera vez, desde el comienzo de la búsqueda, duda de su estabilidad mental y se siente desprotegido, pues ya no cuenta con la ayuda médica de Lucille.

Retoma la investigación y vuelve a la ciudad con la esperanza de ganar mayor certeza en su reciente descubrimiento. De nuevo es capturado, esta vez por la hermana gemela de Goldie, Wendy, y la líder de las prostitutas de *Old Town*, Gail. Todo cobra sentido. Marv se entera que Goldie fue ejecutada por ofrecer sus servicios al clero. Eso es suficiente para él. Marv regresa a la granja y mata a Kevin. Después, para proteger a Wendy, la lleva a casa de Nancy Callahan; él va solo a hallar a Patrick Roark.

Llega a la iglesia y muestra al cardenal la cabeza de Kevin, “el perro se comió el resto”, le dice Marv. Patrick, irritado, explica por qué mandó matar a Goldie, por qué matar a prostitutas: “A nadie le importaban. Nadie las echó de menos.” La razón de comer, junto con Kevin, los cadáveres de las mujeres: ...“esa dieta lo llenó de luz blanca. Con lágrimas en los ojos, me juró que había sentido el contacto de Dios. Él no sólo se comió sus cuerpos, se comió sus almas”. Marv lo deja terminar para después matarlo con todo placer. Roark no opone resistencia ni le da la satisfacción de verlo suplicar. La policía llega justo al momento y Marv cae abatido.

Sobrevive. Se recupera en un hospital. Meses más tarde, ingresa a prisión por órdenes del senador Roark. Las golpizas no pueden doblegarlo a declararse culpable de ser el asesino de prostitutas, pero sí la amenaza de matar a su madre.

Con sentencia de muerte, Marv espera su hora final. Pero antes, recibe una visita inesperada: Wendy. Ella se deja llamar Goldie, como forma de agradecimiento y de despedida. Momentos después, Marv muere en la silla eléctrica.

4.3.2.2 Características del personaje y establecimiento del problema-situación

Marv es el hombre que ha perdido la cordura y el raciocinio; es impulso puro. Miller explica cómo le dio vida:

El día que lo concebí estaba frente a mi mesa de dibujo pensando en *Sin City*, y dando vueltas a cómo dar con la idea central de esta serie. Tenía un reparto de personajes, pero sabía que quería empezar con algo que fuera totalmente diferente de lo que la gente estaría esperando. Y las primeras palabras que escribí fueron “Conan con gabardina.” La idea era traer esa especie de barbarie que tiene una historia de Conan [referencia al personaje *Conan, el bárbaro* (1932), de Robert E. Howard, para la *pulp magazine Weird Tales*] a un escenario urbano, y a partir de eso surgió el papel que Mickey Rourke interpreta tan bien. Un bárbaro en nuestro mundo, un salvaje. No es un mal tipo, y no es un caballero de reluciente armadura. Es un hombre de otra época. Simplemente, no entiende la civilización. Cree que cuando te enfrentas a un contrario, lo adecuado es matarlo de la manera más inhumana posible. Él tiene un código moral. Protege a las mujeres, hace honor a su palabra, pero nunca ha entendido la manera en la que los demás nos comportamos.⁹⁷

La inestabilidad mental y emocional es la característica principal de Marv. Su comportamiento hace casi imposible la relación con otras personas y, a decir verdad, la violencia de su proceder hace que todos le teman. Marv se encuentra lejos de cualquier muestra humana de afecto; entonces, inesperadamente, la recibe de una prostituta.

La noche que pasa con Goldie parece frenar ese desequilibrio y ansia del que es víctima; incluso, alguna vez reconoce “ella me enseñó algo que yo no conocía.” Sin embargo, esta tranquilidad, certidumbre y sentido de vida le son robados (también dice, en algún momento “infierno es despertar todos los días sin saber qué hace uno aquí”). La pérdida de

⁹⁷ *Ibíd*, p. 34.

Goldie es intolerable para Marv, esto desata su búsqueda de venganza y lo regresa a la inestabilidad.

Al igual que Hartigan, Marv debe lidiar con una serie de obstáculos, desconocidos para él; pero que se le revelan, según el avance de su investigación.

Tiene un objetivo claro, encontrar al asesino de Goldie y hacerlo pagar, pero su inestabilidad mental, su locura, lo hacen dudar de sí mismo; el objetivo se nubla.

Kevin y el cardenal Patrick Henry Roark, los personajes con los que Marv lidia, son tan psicópatas como él; pero la total ausencia de un código de ética personal les permite operar con claridad en todos sus asesinatos. Esta es la única desventaja de Marv frente a sus enemigos. La locura, mezclada con esa mínima ética moral (no respeta a nadie, excepto a las mujeres) lo exponen a la duda y al derrumbe de su objetivo.

4.3.2.3 Comportamiento técnico estilístico

Las primeras dos escenas, 3a y 3bi, en este relato funcionan como planteamiento situacional y también serán el preámbulo estilístico generador de patrones, que aparecerá de nuevo en las dos últimas escenas.

Planos

Pasan por *close up*, *medium shot* y *long shot*. Los últimos tienen una función descriptiva, muestran la habitación de hotel donde están juntos Marv y Goldie; los planos cerrados tienen una carga expresiva que revela las ideas y emociones del personaje. En el caso de esta primera escena, Marv experimenta placer, felicidad y al final tranquilidad. Sucede lo contrario en la siguiente, la función se vuelve más dramática. Los planos medios, por su parte, permiten ver con mayor detalle las acciones entre Marv y la prostituta juntos.

La escena 3bi prescinde casi totalmente de los planos medianos y da mayor cabida a los planos abiertos: se pasa de la intimidad amorosa a la exposición de la realidad sin filtros de tipo violenta y cruda, justo a la que está acostumbrado Marv.

El *close up* es expresivo y dramático a la vez: no se contenta con sacar a flote la emoción, la recupera desde lo más íntimo. Por lo general, un recuerdo del protagonista. Marv pasa de la serenidad a la confusión e insatisfacción.

Ángulos

Los emplazamientos son fuertemente dramáticos y, de hecho, aquí es donde se encuentra la expresión del estado anímico de Marv y su personalidad.

Establecimos que él es un personaje conducido por la violencia y la locura, pues bien, el ángulo cenital representa la actitud sobrada de este hombre. El efecto que genera en el espectador, por un momento, es de una toma de difícil comprensión; un golpe brusco a la continuidad narrativa. Y, por supuesto, sugiere el destino del personaje, pero como una carga verdaderamente pesada y casi imposible de remover. En la primera escena se presentan pocos ángulos y los que hay son picados; en la segunda arriban en forma cenital: el destino no sólo pesa, juzga.

Puesta en escena

Composición

El cenital empequeñece a Marv, en relación con el entorno que lo rodea.





Figura 3

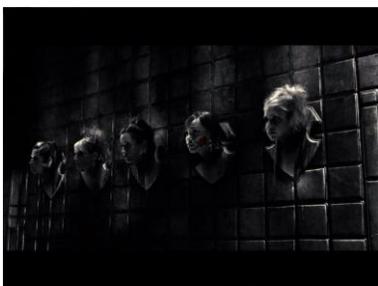


Figura 4



Figura 5



Figura 6



Figura 7

El patrón que genera la conjugación de planos y ángulos es parecido al de Hartigan, mundo al borde la fatalidad, de la tragedia (figura 12).

Escenarios

El hotel es un lugar de paso, efímero, como la noche que pasó Marv con Goldie. La habitación es descrita por él como sucia, pero es suficiente. Lo verdaderamente importante es la “diosa” que tiene frente a sus ojos. Tanto en la primera como en la segunda escena, Goldie, este “ángel de la misericordia”, “muñeca”, como también suele llamarla, es el único elemento en discordancia en el mundo crudo y frío de Marv. De ahí su *razón* por aferrarse a ella.

Un escenario de suma importancia en el establecimiento de la idea de locura es el de la escena 3dii (figuras 13, 14, 15 y 16). El cuarto donde están encerrados Marv y Lucille parece un cuarto de manicomio: el lugar es pequeño, las altas paredes se encuentran desnudas excepto por las cabezas de mujeres colgadas. Ese lugar podría alterar a cualquiera, como lo hace con Lucille; curiosamente, Marv se encuentra tranquilo, como si se tratara de su elemento. La expresión en el rostro de ella, apoyada por planos cerrados, muestra miedo, caos, terror; él, en cambio, la consuela y comienza a pensar con total lucidez.

El cierre en los planos para captar a los personajes y la apertura de los mismos para captar escenarios, acompañados de ángulos contrapicados muestra un escenario claustrofóbico.



Figura 8



Figura 9



Figura 19



Figura 20. “¿Qué si me imaginé todo esto? ¿Qué si me convertí en lo que dijeron que me iba a convertir?: en un maniático, un asesino psicótico.”

El escenario expresivo de duda estará plasmado en la escena 3ei. Marv se dirige a una iglesia para encontrar al autor intelectual del asesinato de Goldie, el cardenal Patrick Henry Roark (figura 17). Sin embargo, antes de encontrarse con él duda si se trata del verdadero responsable o si su estado mental lo hace sacar conclusiones equivocadas. Aquí vuelven los planos cerrados, muy cerrados, que expresan la duda, la angustia de Marv; él es observado bajo un ángulo cenital y un par de aberrantes. Además, la composición del cuadro lo coloca diminuto frente a la gran estatua del cardenal (figura 18). En ese momento, el escenario parece engullirlo. Un elemento más que se hace presente para completar la expresión nihilista del personaje y del cuadro es una lluvia fuerte, que cae en todas direcciones, reflejo exterior de la tormenta interna del personaje (figuras 19 y 20).

Montaje

Para el par de escenas iniciales, el montaje es narrativo, pues nos cuentan la historia de la noche que pasaron juntos Marv y Goldie, y después la advertencia de él de la muerte de ella; sin embargo, la articulación de planos en la primera escena no es del todo continua. Los *raccords* gestuales, por ejemplo, se rompen; pero la permanencia del escenario y el tamaño de planos hacen que la continuidad no se pierda por completo ni deje de ser comprensible.

La duración de esta escena es corta debido a los cortes veloces entre los planos que la conforman. La acción se vuelve efímera y crea la sensación en Marv de un pasado que corrió demasiado rápido por sus manos. No en vano cada detalle de Goldie lo atesora: su olor (“huele como los



Figura 21. Marv camina lentamente (vista trasera) por el puente, bajo la lluvia.



Figura 22. Los pies de Marv que se desplazan (vista lateral) por el puente.



Figura 23. Marv camina lentamente por el puente, bajo la lluvia. Ángulo picado.



Figura 24

ángeles deben oler”), su sabor (“ella me pasa un cigarro y mi corazón late fuerte al sentir el sabor de su crayón en mis labios. Quiero probar el sudor de mi Goldie de nuevo, pero ella no es Goldie”).

Pero si hay una escena en donde la ruptura de continuidad se puede apreciar mejor es en la ya citada 3ei. Los *raccords* de tamaño de plano suceden de forma desordenada, así como algunos ángulos, a la mitad de la escena (figuras 21, 22 y 23). Y esa es justo la palabra: desorden. Así como la puesta escena sugiere lo efímero, la duda, la locura; el montaje aporta el caos y la confusión. Esta última es planteada breve, pero contundentemente en la escena 3eii (figura 23).

Luego de ver a una mujer idéntica a Goldie, Marv cree que está con vida; pero no sabe que se trata de la hermana gemela de la “diosa” muerta: Wendy. La aparición repetida de Wendy en el relato, siguiendo a Marv, nos hace pensar, como espectadores, en la posibilidad de vida de Goldie y pasa lo mismo con el propio Marv. Cuando él y Wendy están frente a frente, ella le dispara, creyéndolo responsable de la muerte de su hermana y él cae, literal y figurativamente en la confusión (figura 24).

El montaje también es lineal porque la noche de sexo entre los dos y luego la repentina muerte de Goldie se desarrollan de forma cronológica. Pero, más adelante, en otra secuencia se revela un montaje invertido.

Sonido

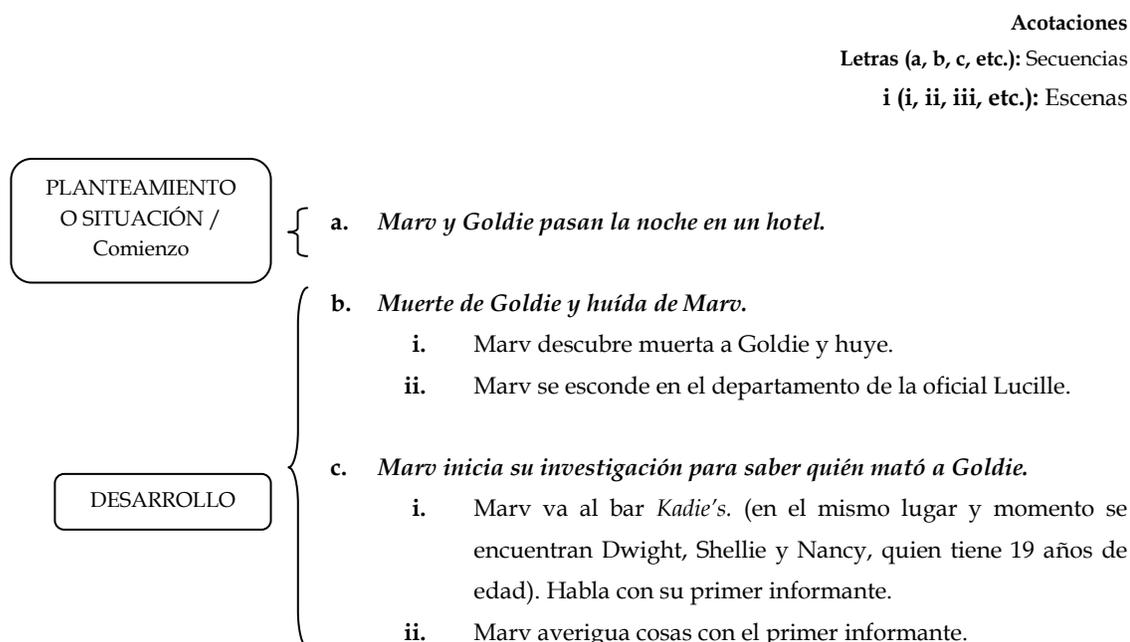
El sonido predominante es el subjetivo, proveniente de los pensamientos de Marv. Esta característica hace de él, como a Hartigan y Dwight, un hombre paranoico. En ambas escenas, el sonido sólo es objetivo en tres ocasiones: cuando Goldie dice necesitarlo dos veces, y una, en la segunda escena, cuando escuchamos a Marv responder su propio pensamiento sobre por qué la prostituta lo buscaría. En cualquiera de los dos casos se trata más de un monólogo, poblado por preguntas y respuestas.

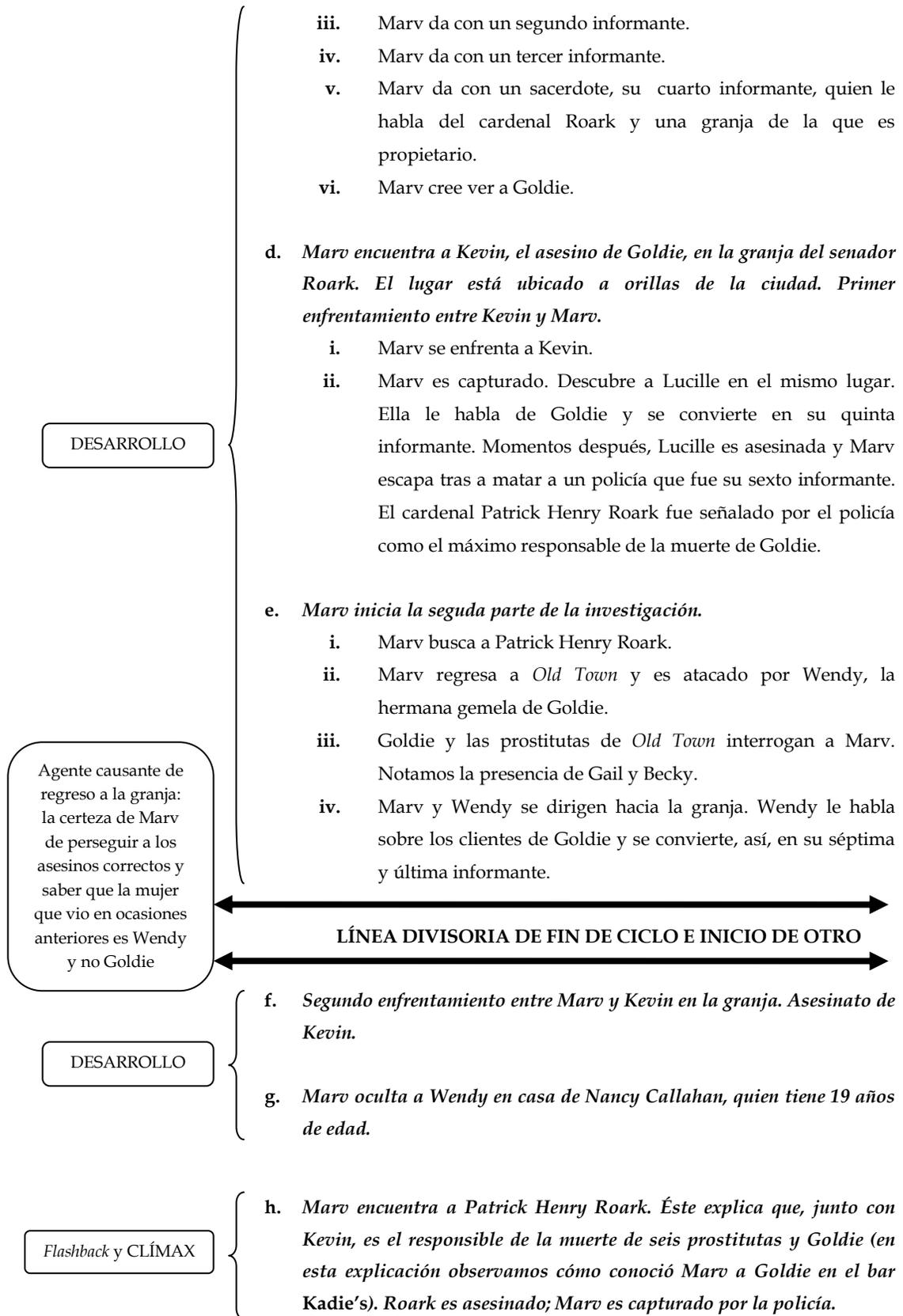
Hasta aquí, la inestabilidad de Marv es el hilo conductor para la conformación de patrones que se repetirán en las tres últimas escenas, hasta que se presenta una nueva ruptura.

4.3.2.4 Efecto cíclico

Luego de establecido el comportamiento estilístico de la secuencia 3a y 3bi, así como sus patrones; observaremos, de manera resumida y conjunta, cómo se repiten en las escenas 3h, 3i ii y 3i iii, con variaciones pero, sobre todo, cómo adquieren nuevo sentido estilístico.

La siguiente segmentación ilustra el efecto cíclico del relato:





DESENLACE

- i. *Marv es encerrado.*
 - i. Marv es hospitalizado.
 - ii. Marv es enviado a prisión.
 - iii. Marv muere en la silla eléctrica.



Figura 25

En la escena 3h, Marv se encuentra completamente seguro de quién es el autor intelectual del asesinato de Goldie y su cómplice. Ahora, la figura heráldica del destino no pesa sobre él, al menos en este fragmento. De hecho, él ahora es colocado por los ángulos picado-contrapicado como quien juzga y no es juzgado (figuras 25 y 26). Él es quien imparte el castigo.



Figura 26

El plano de la figura 26 es cerrado y muestra a Marv seguro, tranquilo, convencido; no confundido y desconcertado. Escuchamos su pensamiento en una voz en *off* que exterioriza este nuevo estado anímico:

Se me despeja la cabeza. Las cosas empiezan a tener sentido. Te debo una, Goldie. Te debo una y te la voy a pagar. Si ir tras Roark significa morir, no importa si gano o pierdo, moriré riendo si sé que hice bien este trabajo.



Figura 27

La locura en Marv no desaparece. El personaje se mantiene coherente de principio a fin: violento, antisocial. El robo del sentido de la vida con la muerte de Goldie, es recobrado cuando Marv obtiene la certeza de castigar a los asesinos correctos. El objetivo vuelve a ser claro. La violencia es redirigida.

Cuando Marv sube al cuarto del cardenal Roark, una vez más es visto desde un ángulo cenital; pero esta vez, es Marv quien va al encuentro del destino (figura 27).



Figura 28

La plática entre el cardenal y Marv se desarrolla por medio de tomas-contratomas, con planos cerrados que sugieren tensión y una breve apertura para establecer la relación espacial entre ambos: casi territorial (figura 28).

El montaje de esta escena es narrativo, lineal y a la vez invertido. Narrativo porque se concentra en contar la tensa charla entre Marv y el cardenal pero, sobre todo, porque no presenta rupturas en su continuidad. Mientras las primeras dos escenas presentan ligeras rupturas, aquí no se presentan al respetar la continuidad en el tamaño de planos y *raccords* gestuales. De hecho, aparece un elemento de continuidad poco visto en el relato, dada la naturaleza neurótica de Marv: los empalmes de diálogo.

Lineal, porque aunque existe una anacronía temporal (*flashback*), el orden de las acciones en la escena continúa.

El sonido ahora es objetivo la mayor parte del tiempo debido a la plática de los dos personajes. Pero el monólogo subjetivo no desaparece y plasma, como variación, la claridad de pensamiento en Marv.

Las últimas dos escenas (ver anexo), en especial la 3i ii, repiten planos, diálogos, monólogos. Es aquí donde se notan la mayoría de las similitudes: Marv vuelve a estar con una mujer (y no cualquiera, sino con la mujer idéntica a Goldie) que le brinda su afecto. El encuentro es breve, se repiten acciones como abrazos y charla, y la música que escuchamos es la misma del inicio del relato. Todo esto es visto desde igual ángulo cenital con que cierra la escena 3a; por supuesto, la variación entra en que no se trata de Goldie.



Figura 29

La escena 3i iii, en su plano final (figuras 29-32. *Zoom close up-extreme close up* fragmentado, aquí, en cuatro figuras), muestra exactamente el mismo plano con que termina el fragmento 3a, en una representación del último pensamiento de Marv antes de morir en la silla eléctrica.



Figura 30

4.3.2.5 Conclusiones del relato

La locura, la inestabilidad y también rasgos de emotividad, aunque en menor medida, rigen los actos de Marv. Igualmente, el móvil de su acción es una mujer, por quien arriesga su vida. Este riesgo es aceptable para él casi todo el tiempo, hasta que encuentran un punto de presión (al igual que con Hartigan): su madre.



Figura 31

La continuidad y preservación de unidad entre tomas no son tan claras; no se percibe demasiada fluidez.

La historia no camina precisamente en círculos, como pasa con Hartigan, pero el estilo crea esta sensación, así como la repetición y/o multiplicación de motivos (Goldie-Wendy). Esto también sucede con la repetición de ángulos, planos, sonidos, diálogos, acciones del inicio con el final. La trama puede definirse en tres palabras: Mujer-Locura-Venganza.



Figura 32

4.3.3 Relato de Dwight

*Es hora de probarles a tus amigos que vales algo.
A veces eso significa morir. A veces significa matar a un montón de gente.*

Dwight.

4.3.3.1 Resumen

Dwight McCarthy, como muchos hombres de Basin City, frecuenta el club *Kadie's*. Nancy no es el motivo; es una cantinera llamada Shellie, quien tiene una relación con Jackie Boy.

Una noche, Dwight y Shellie terminan juntos en el departamento de ella. Jackie Boy llega en el preciso instante, acompañado de cuatro amigos. Dwight quiere enfrentarlos, pero Shellie lo impide por miedo a la reacción de su violenta pareja. McCarthy se esconde.

Jackie descubre que su mujer ha estado con alguien más y la golpea. Dwight, oculto, espera la oportunidad para darle una lección y lo hace. Asustado y a la vez molesto, Jackie se va del departamento con sus amigos. Dwight observa desde una cornisa cómo se marchan. No se siente tranquilo sabiendo que pueden agredir a alguien más, especialmente a una mujer. Dwight se despide de Shellie, quien le grita no que vaya. Él no escucha la petición, ya que un helicóptero sobrevuela mientras él va cayendo desde lo alto del edificio hasta el suelo.

Rápidamente, los sigue en su auto. Llegan a *Old Town*. En este lugar trabajan las prostitutas de *Basin City*, lideradas por Gail. No cuentan con la protección de nadie, excepto de ellas mismas. Sin embargo, para trabajar sin intervención alguna, pagan una cuota a la policía que, a cambio, respeta su territorio. Dwight las define así: “Aquí las damas son la ley, hermosas y despiadadas. Si tienes dinero y sigues las reglas hacen todos tus sueños realidad. Pero si las haces enojar date por muerto.”

Cuando Jackie Boy entra a una de las calles ve a una prostituta y la sigue. Se trata de Becky. Intenta convencerla de subir al auto. Dwight también entra para proteger a la joven, aunque no llega muy lejos. Gail, su también amante, lo detiene. Ella le muestra a Miho, una mujer pequeña en el techo de un edificio, que sigue cada movimiento de Jackie. Las demás prostitutas cierran la calle. Todas han vigilado el comportamiento de Boy y sus amigos.

Sin notar que han sido atrapados, Jackie trata de persuadir a Becky, pero ella se niega todo el tiempo hasta impacientarlo. Él la amenaza con una pistola. Miho lo observa y lanza una cuchilla a Jackie, cortándole la mano. A los demás sujetos los asesina en el interior del auto con una katana. Finalmente, Boy muere semidecapitado. La amenaza parece haberse resuelto, pero no es así.

Gail, las prostitutas y Dwight revisan los cuerpos y el tercero encuentra una placa en la chaqueta de Jackie Boy. Descubren quién era realmente: Jack Rafferty, un teniente reconocido por la prensa gracias a su intachable labor. McCarthy entiende, entonces, lo que Shellie trató de decirle: su novio era un policía. Todos saben lo que pasará: la policía usará la muerte de su elemento para entrar y dominar en *Old Town*. Dwight propone deshacerse de los cuerpos antes de que todo se sepa.

Así, Dwight se dirige a un pantano, a orillas de la ciudad, para sumergir los cuerpos. Sin embargo, cuando llega un equipo de asesinos a sueldo le dispara. Al mismo tiempo, Gail es capturada por Manute, un enviado a recuperar el cuerpo de Rafferty.

Creyéndolo muerto, el grupo de matones busca el cadáver de Jackie Boy; no obstante, Dwight reacciona y lo impide. En el enfrentamiento, una bomba estalla y el auto con todos los cadáveres queda a medio sumergir en el pantano. El grupo sólo puede recuperar la cabeza del teniente. Unos cuantos se van y otros se quedan a vigilar. Dwight, lanzado en la explosión hacia el fango y aún con vida, se hunde. En ese instante, Miho y su compañera Dallas llegan, ejecutan a los hombres presentes y rescatan a McCarthy. Le informan que tienen a Gail y concluye que hay una espía dentro de *Old Town*. Deciden recuperar la cabeza de Jackie y con ella negociar la liberación de Gail.

Con la cabeza en su poder, Dwight regresa por Gail y todos descubren a la espía: Becky. El intercambio se realiza en un callejón sin salida, pero Manute no respeta el trato de vida y quiere asesinar a la pareja. A punto de hacerlo, la cabeza de Jackie, convertida en una granada, estalla. Entonces, todas las prostitutas, apostadas en los techos de los edificios, ejecutan a todos los hombres. Gail, Dwight y *Old Town* vencen. Becky, pese a la masacre, logra salvarse y huye.

4.3.3.2 Características del personaje y establecimiento del problema-situación

Dwight es un sujeto inteligente y agudo que, a diferencia de los dos anteriores, no brinda terreno a sus enemigos y trata todo el tiempo de llevarles ventaja; su lucha es constante. Se esfuerza por mantener bajo control sus emociones para pensar y actuar claramente. Miller lo describe, en comparación con su otro par de personajes:

Dwight es un hombre sometido a un estrés continuo a lo largo de la historia. *La gran masacre* es mucho más una historia de *suspense* que las otras partes. Marv es una figura ciclópea y Hartigan es un héroe muy romántico, pero Dwight es un hombre atrapado dentro de un laberinto. Las cosas le suceden, y él sigue intentando mantener la cabeza a flote y proteger a su gente. Así que su historia trata realmente de la amistad y la supervivencia [...]⁹⁸

A propósito de caballeros “de reluciente armadura” pudimos notar que Frank Miller construyó sus personajes con base en aquellos caballeros legendarios de capa y espada, y Dwight tampoco se separa de este referente. Gail, la prostituta a quien quiere rescatar, lo llama “Lancelot”, quien también tiene cabida en las leyendas del Rey Arturo. Este caballero es recordado como estratega por todas las hazañas en el campo de batalla. En algún momento de su enfrentamiento con un grupo de asesinos, Dwight piensa: “Decenas de ellos, armados hasta los dientes. Estoy en inferioridad numérica. Pero el callejón está torcido, es oscuro y muy angosto. No me pueden rodear. A veces puedes ganar, si eliges bien dónde pelear.”

El proceder de Hartigan, Marv y Dwight no puede describirse como intachable y por ello mismo se ajustan a la expresión de Raymond Chandler en *El simple arte de matar* (1950), de “caballeros de sucia armadura”: héroes neorrománticos en el interior, pero duros y violentos si el exterior así lo requiere.

El problema-situación de Dwight es el siguiente: Shellie pasa la noche con Dwight en su departamento. Jackie, la pareja de ella, descubre la infidelidad, pero sin saber con quién. Jackie golpea a Shellie y Dwight también lo agrede, manteniéndose fuera de la vista de su enemigo. El castigo, aunque no es grande, hace que el policía salga del departamento.

Los obstáculos que se desatan con esta sencilla acción no son imaginados por él y, a diferencia de los otros dos personajes protagónicos, suceden uno tras otro. Los otros están

⁹⁸ *Ibíd.*, p. 132.

conscientes que provocarían consecuencias sin saber cuáles en específico; Dwight las provoca sin buscarlo, pero sabe cuáles serán en concreto y eso le permite planear la respuesta, en contraste con sus colegas que tienen que reaccionar según vengan. Para Dwight, entonces, parece que el destino no está completamente fuera de sus manos.

4.3.3.3 Comportamiento técnico estilístico

La escena 4a genera todos los patrones técnicos que se desarrollarán completamente en el fragmento 4bii y se repetirán en la última escena. Hasta este momento consideraré los movimientos de cámara para el análisis de un relato.

Planos

El inicio del relato muestra a los personajes, la mayor parte del tiempo, en tomas medianamente cerradas. Conforme avanza la discusión entre Shellie y Jackie se transforman en *close up*, que expresan el miedo y la preocupación de ella y la paulatina impaciencia de él. Sólo tres tomas son abiertas para hablar de una ubicación, pero también para incluir a los personajes que acompañan, por separado, a la pareja.

Un juego de planos cerrados-abiertos hará hincapié en lo que está dentro y fuera del cuadro, cuándo entra en acción y cuándo a la espera. La inclusión y exclusión también se verán apoyadas por los movimientos de cámara.

Movimientos de cámara

Los movimientos que se ven aquí son ligeros paneos, para la inclusión de personajes, y arcos que se desplazan desde arriba, para expresar y dramatizar la presencia del destino, así como establecer las relaciones espaciales entre personajes. Arcos y grúas describen y dinamizan el espacio, aunque también hay movimiento al interior del cuadro. Los movimientos al interior como al exterior serán una constante durante todo el relato.



Figura 33

Para ejemplificar, observamos cuándo Jackie está a punto de golpear a Shellie (figuras 33 y 34. Una sola toma fragmentada en dos figuras). La cámara se mueve lentamente desde arriba, el techo, se acerca y luego gira hasta quedar observando la sombra reflejada en el piso. Los paneos, por su parte, incluyen en el cuadro un objeto o personaje. Cuando Jackie toca la puerta para entrar al departamento, escuchamos los golpes y luego la voz de Shellie, entonces la cámara panea para verla.

Ángulos

Destacan los ángulos picados y contrapicados. De nuevo, la presencia del destino. Sin embargo, este elemento no será siempre representando de forma intangible y abstracta; serán ciertos personajes y aspectos de escena quienes, a veces, lo encarnen y anuncien. Pero mientras esto pasa, los personajes en desgracia, como Shellie, serán vistos en ángulos picados y los héroes, como Dwight, serán observados desde abajo.



Figura 34

Este patrón pondrá en juego las relaciones espaciales entre personajes y determinará quién tiene el control durante una situación.

Montaje

Una modalidad del montaje narrativo: el alterno. Es plasmado cuando Dwight sorprende a Jackie en el baño, mientras Shellie lidia con el acoso de los amigos de su pareja. El montaje alterno, sólo una vez, se verá sustituido por un movimiento de cámara: en vez de relacionar una acción con otra a través de cortes, la cámara se desplazará de un punto a otro para mostrar la simultaneidad de su desarrollo. Esto se verá en la escena 4bii.

El montaje lineal estará presente también en la escena anterior cuando Dwight supere los obstáculos; pero después vendrán otros que se presentarán mientras el personaje se encuentra atorado en otra situación.

Montajes alterno y lineal permanecerán intermitentes a lo largo del relato.

Sonido

Objetivo y subjetivo. Dwight también es un personaje paranoico y esto queda sentado con varias voces en *off*.

En cuanto al montaje, el empalme de diálogos será un refuerzo para la alternancia de tomas y hechos, así como su irrupción en las tomas antes de que éstas comiencen. De nuevo, inclusión y exclusión.

4.3.3.4 Desarrollo de patrones

La escena 4bii desarrollará y multiplicará todos los patrones descritos al inicio del relato.

Al final de la escena 4a, Dwight se marcha del departamento de Shellie para evitar que Jackie agrede a otras mujeres, sin escuchar una advertencia de ella. Este aviso determina la aparición de todos los obstáculos que Dwight enfrentará. Shellie se convierte, así, en el heraldo global del relato.

Cuando Shellie ve desde la ventana a Dwight irse, el contrapicado con que es vista refuerza su peso como agente del destino. Por primera y única vez no es descrita como víctima.

Una vez que Dwight llega a *Old Town* se infiltra rápidamente por las calles para encontrar a Jackie y sus amigos. Lo hace y cree no ser visto, pero un ángulo picado, la apertura de una toma y una grúa nos hacen notar a una mujer pequeña apostada en un techo, vigilando los movimientos de Jackie y sus amigos. Inmediatamente, la cámara se desplaza desde las alturas por todo el callejón hasta ubicar a Jackie. El montaje alterno se hizo presente en ese momento sin necesidad de corte. No ocurre lo mismo al momento siguiente.

Dwight está a punto de entrar a la calle para ayudar a la joven que Jackie y sus amigos acosan y la unión entre este hecho y el anterior (Jackie siguiendo a la joven) se realiza mediante un corte. De ahí en adelante, los hechos simultáneos serán unidos por cortes directos y asociación de ideas.

Los movimientos de cámara, los cortes, los ángulos le brindan al espectador un panorama completo, una información sin límites con la que los personajes en la cinta no cuentan. El patrón inclusión-exclusión también pone al espectador activamente en juego. Luego del heraldo general lanzado por Shellie se multiplican o se producen tres más y así como ella fue agente del destino, nuevos personajes cumplen la misma tarea.

El siguiente heraldo es representado por Jackie y su acoso a Becky, la prostituta que se niega a servirle. Tras intentar todo para convencerla, Jackie la amenaza con un arma y esto produce la intervención de Miho, la pequeña mujer del techo, convertida ahora en instrumento del destino: la chica mata a Jackie y sus amigos. Los elementos heráldicos del destino muerte son rayos que iluminan el cielo cuando Miho asesina.

Desde este momento, la puesta en escena contribuye fuertemente a presagiar las siguientes desgracias: el escenario es un callejón sin salida, encuadrado en ángulos altos y planos abiertos. Los rayos, que comienzan desde la muerte de los acompañantes de Jackie, no cesarán; de hecho, se incrementarán. Establecidos el callejón y los rayos como elementos dominantes de la puesta en escena, se suman otros: la lluvia que comienza a caer, desde ahora y hasta el final del relato; la composición y el trazo escénico.



Figura 35

Estos dos últimos mostrarán a las próximas víctimas atrapadas en un círculo, ya sea formado por los movimientos de Miho para acorralar o por la reunión de todas las prostitutas para defender a su jefa (figuras 35, 36 y 37).



Figura 36

Un hecho sucede tras otro; la consecuencia de un heraldo prepara otro. El siguiente anuncio fatal lo hace el descubrimiento de una placa de policía perteneciente a Jackie. Retorno al heraldo principal: Shellie. Saber que Jackie era un policía y no un agresor cualquiera prepara un escenario nada alentador para Gail y las prostitutas de *Old Town*. Las consecuencias del descubrimiento de la placa es el miedo de Becky por la segura llegada de explotadores al negocio y la determinación de Gail por defenderse de esto. Sin embargo el coraje de Gail no es suficiente y Dwight convence a todas de deshacerse de los cuerpos. El nuevo heraldo queda listo: Becky delata el plan.

El resto del relato, hasta llegar a la última escena, son las consecuencias del cuarto y último heraldo: la captura de Gail, la llegada de Manute y sus hombres a Pueblo Viejo, y el robo y recuperación de la cabeza de Jackie.

4.3.3.5 Efecto cíclico



Figura 37

Dwight regresa al lugar donde todos los heraldos se desataron: los callejones de Pueblo Viejo. Esta vez, luego de todos los anuncios trágicos para él y las prostitutas, el destino no los vence por completo: son Manute y sus hombres quienes mueren acorralados, vistos desde un



Figura 38

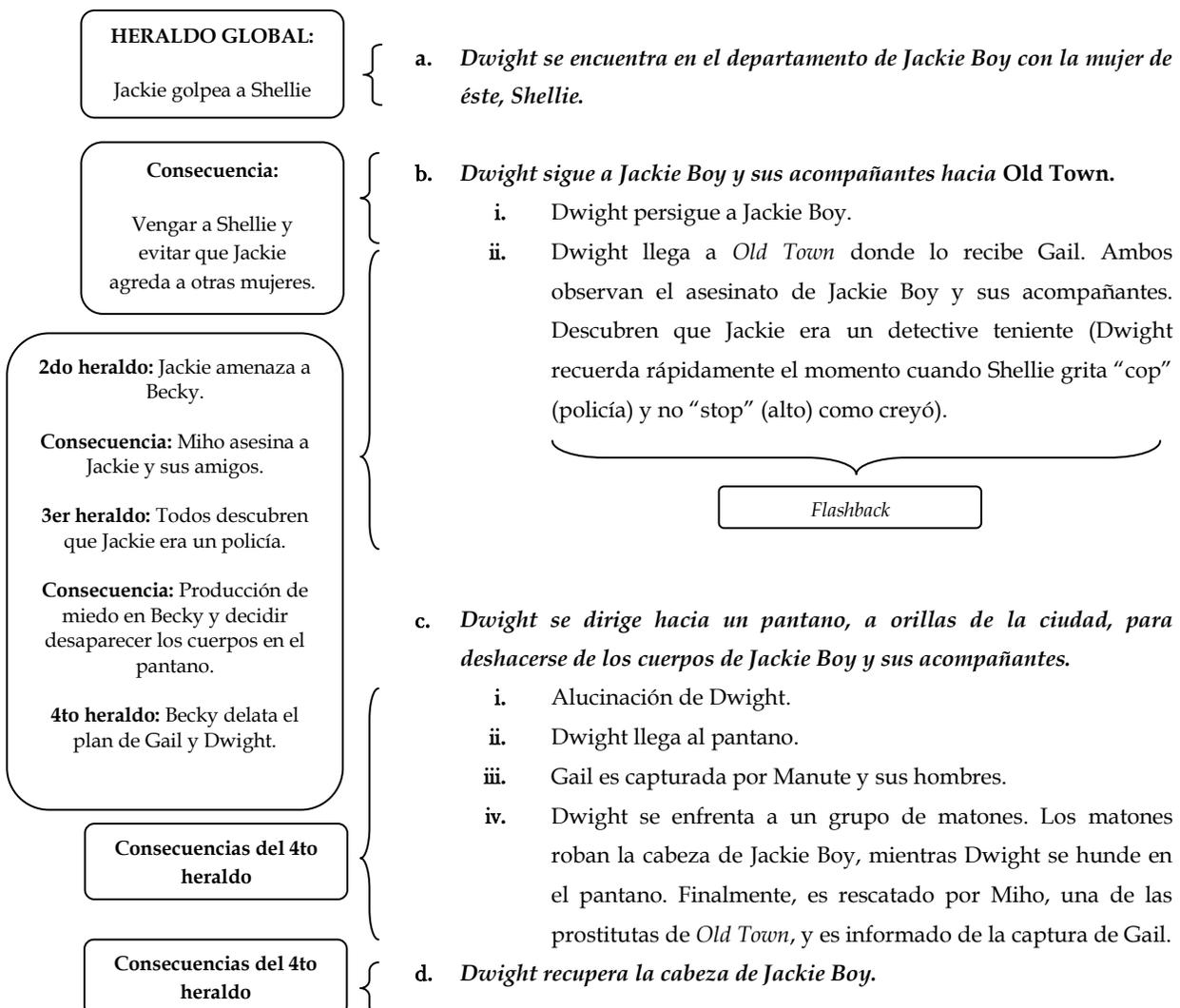
ángulo picado y un movimiento de cámara que hace presente, que incluye, lo que los matones ignoran: los techos repletos de prostitutas listas para asesinarlos (figura 38). El final de esta escena cierra con la promesa hecha por Dwight en el fragmento 4bii, incluso se repite la acción del beso y el abrazo; mas no hay cámara estática como en aquel.

Segmentación de relato para ilustración de heraldos y efecto cíclico:

Acotaciones

Letras (a, b, c, etc.): Secuencias

i (i, ii, iii, etc.): Escenas



SOLUCIÓN FINAL

- e. *Dwight va al rescate de Gail.*
 - i. Gail descubre por quién fue traicionada: Becky.
 - ii. Dwight regresa a *Old Town*. Él, Gail y las prostitutas masacran a los hombres de Manute.

4.3.3.6 Conclusiones del relato

Un problema se sucede tras otro. Hay múltiples heraldos. Dwight trata de luchar todo el tiempo, el escenario quiere dominarlo pero siempre lo combate con éxito. La composición y el escenario no lo absorben como a Marv y Hartigan. Los movimientos de cámara representan el carácter no estático de Dwight, su terquedad de no permitir que la situación tome control sobre él, aún con todos los elementos sorprendidos que salen a su paso (representado esto con sencillos paneos, con el juego de la exclusión-inclusión que pone en el campo para el espectador lo que el personaje al interior del cuadro ignora). Es el único personaje que vence al destino y cuyo relato no camina estrictamente en círculos, mas la repetición de una acción y su estilo crean el efecto. La trama puede definirse en tres palabras: Mujer-No redención-Control.

4.3.4 MONTAJE PARALELO

La película se desarrolla en forma de relatos y éstos presentan un montaje lineal, analizados en forma individual, pero en la obra completa, el *editing* presenta una estructura en paralelo.

Los tres personajes protagónicos tienen un carácter diferente, pero Hartigan y Marv comparten varias experiencias en sus relatos; es en éstos donde se encuentran varios *paralelismos*:



Figura 39



Figura 40. Imagen del senador Roark en el relato de Marv.



Figura 41

- Son afectados por personajes que guardan una cercanía: los hermanos Roark (figuras 39 y 40).
- Son castigados de igual forma: son enviados a la cárcel injustamente.
- Son obligados a mentir para ser libres.
- Sus enemigos ostentan un poder administrativo y político que corrompe a las dos instituciones de las que provienen: el gobierno y la Iglesia.
- La granja es un escenario importante para ellos: Hartigan da muerte a Roark Jr. ahí, y Marv es encerrado.
- Se preocupan por la misma mujer: Nancy. Para Hartigan, es el nuevo amor de su vida y para Marv, una amiga a quien acudir en peligro.
- Lucille es otro personaje común a los dos: para Marv es una amiga y oficial de custodia, para Hartigan es su abogada cuando es encerrado.
- Kevin aparece en los relatos de ambos (figura 9).
- Ambos mueren por sus mujeres.

Dwight comparte personajes y algunos escenarios con Marv:

- *Old Town* es frecuentado por los dos.
- Gail, Becky y Dallas se encuentran presentes cuando Marv es capturado e interrogado por Wendy sobre la muerte de Goldie (figura 41).

Pero el lugar donde coinciden los tres personajes, en tiempo diferente, es el bar *Kadie's*. Aquí los tres encuentran o reencuentran a las mujeres por las que dan la vida y son el móvil de todas sus acciones:



Figura 42

- Hartigan reencuentra a Nancy, después de ocho años (figura 42).
- Dwight conoce a Shellie trabajando como camarera (de hecho, Shellie es el único personaje que aparece en los tres relatos) (figura 43).
- Marv conoce a Goldie, el único ser que le dio afecto (figura 44).

La situación común de estas tres mujeres, sin contar su carácter, es que se encuentran en peligro.



Figura 43

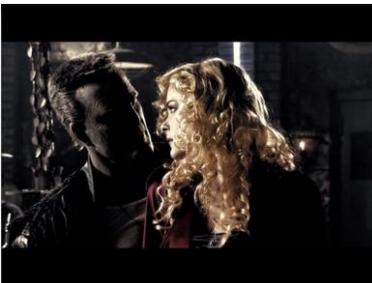


Figura 44

4.3.5 CUADRO COMPARATIVO ENTRE LAS CARACTERÍSTICAS DEL CINE NEGRO DE LOS AÑOS CUARENTA Y CINCUENTA, Y LAS HALLADAS EN *SIN CITY*⁹⁹

CINE NEGRO CLÁSICO	<i>SIN CITY</i>
Caracterización general	
Fotografía	
<p>Uso del gran angular con el propósito de magnificar los edificios y empequeñecer al individuo. Observamos picados y contrapicados que imprimen distorsión y comunican un mundo en desacuerdo y sugieren el peso del destino. Lo planos son abiertos para describir la ciudad y sus rincones, mientras los personajes son vistos, en su mayoría, con <i>medium close up</i> o <i>close up</i>. La tensión en la composición es preferida a la acción física. Un <i>film noir</i> típico tenderá a desarrollar la escena cinematográficamente en torno al actor, en lugar de hacer que el actor controle la escena y sus acciones físicas.</p>	<p>También usa el gran angular. Predominan fuertemente los picados y contrapicados, pero a diferencia del cine negro clásico, <i>Sin City</i> llega a más al utilizar ángulos extremos: <i>cenit</i> y <i>nadir</i>. De igual forma con los movimientos de cámara: las tomas no sólo son de seguimiento, sino que recorren, casi en su totalidad, los escenarios desde las alturas para establecer la relación de posición escénica y dramática de unos personajes con otros (casos de Dwight y Marv).</p>
Puesta en escena	
<p>La ciudad y sus rincones: callejones, bares, hoteles, cárceles, muelles. Aunque también cobra gran relevancia el campo como contrapunto de la ciudad e, incluso, como paisaje simbólico: el campo, comúnmente, es interpretado como un lugar pacífico y de salvación; sin embargo, el cine negro lo imprime como otro lugar de muerte para el <i>tough guy</i>.</p> <p>Casi toda la acción ocurre en la noche y bajo una lluvia intensa que simboliza, a su vez, la intensificación del drama, el interior en conflicto de los personajes y los problemas venideros o en</p>	<p>Presenta los mismos escenarios, salvo dos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un cuarto pequeño que se puede interpretar como una celda de manicomio (lugar donde son encerrados Lucille y Marv, en la granja). - La iglesia, que no sólo es el sitio donde Marv asesina al cardenal Roark (este lugar ya había aparecido, por ejemplo, en <i>The Roaring Twenties</i>, donde James Cagney muere en la entrada de

⁹⁹ Cuadro comparativo basado en el modelo propuesto por José Javier Marzal Felici en *Guía para ver y analizar Ciudadano Kane: Orson Welles (1941)*, pp. 123-124.

pleno desarrollo. Es un heraldo.	una iglesia), sino la institución diseccionada como eslabón corrupto. La lluvia y la presencia del campo cumplen las mismas funciones que en el cine negro clásico.
Montaje	
El montaje es de tipo narrativo y la mayoría de las veces el argumento respeta el orden cronológico de los sucesos (montaje lineal); pero también el argumento puede presentar hechos sucedidos en el pasado que están explicados en <i>flashback</i> . Este montaje en particular es común porque las historias del cine negro tienden a cubrir largos años en la vida de los personajes, pero el desarrollo argumental reduce la duración. Los saltos del tiempo al pasado, especialmente, funcionan como nostalgia.	Se observan dos casos: la película como argumento global, recurre a un montaje paralelo pero, dado que la historia se desarrolla en cuatro relatos, cada uno tiene su propio argumento y éste tiene forma lineal. El cine negro clásico no presenta casos donde el montaje esté subordinado a la presentación de varios relatos; tal vez el único caso con quien <i>Sin City</i> guarda similitudes es con <i>Citizen Kane</i> que también se desarrolla como un conjunto de relatos. En cuanto al tema de la nostalgia, esta aparece de forma muy escasa, pues al ser <i>La ciudad del pecado</i> una cinta de montaje paralelo las anacronías que presenta son mínimas.
Sonido	
Música y efectos de sonido se encuentran presentes; sin embargo, los diálogos y monólogos tienen mayor jerarquía. Los diálogos son cortos, secos, directos, mordaces y sagaces; los monólogos son largos e íntimos, en más de un sentido, pues se escuchan en <i>voz en off</i> y son subjetivos; representan el pensamiento del personaje. El sonido, entonces, juega un papel narrativo muy importante.	<i>Sin City</i> no rompe con las características clásicas del cine negro.

CONCLUSIONES

Las conclusiones de esta investigación se dividen en dos partes: las reflexiones derivadas del análisis del filme y cómo responde la construcción de dicho objeto de estudio a las características del cine negro.

El análisis de *Sin City* puso en evidencia una cualidad: no sólo existen similitudes y contrastes entre historias, cada relato es un círculo que encuentra su final justo al inicio. Los personajes, escenarios e incluso las situaciones que desfilan al comienzo aparecen nuevamente en el transcurso y al final del relato. Esta repetición no exacta de elementos es la causante de semejanzas y diferencias y éstas, a su vez, producen ese desarrollo cíclico en que se desenvuelven los tres relatos.

Cada relato es una unidad en sí misma; sin embargo, no es una unidad cerrada. Así como personajes y escenarios repiten su aparición en el respectivo relato, también se encuentran presentes en las otras dos historias, pero este hecho es ignorado casi todo el tiempo por los mismos personajes. Este tránsito genera un manejo de información a dos niveles: interno y externo. En el primero, el relato como unidad brinda al espectador los datos necesarios para que entienda el cometido del personaje protagónico, y sólo de él, y cómo intentará alcanzarlo. En el segundo, el espectador observa personajes secundarios que, al interactuar en otros relatos, se vuelven protagónicos y sus actividades antes meramente ilustrativas ahora son de primer orden. Por ejemplo, mientras Gail en el relato de Marv es una prostituta más, en el relato de Dwight es la jefa de *Old Town* y la mujer a quien rescatar. Otra muestra la da Nancy Callahan; en el relato de Marv es su amiga y bailarina del club *Kadie's*, mientras en el de Hartigan es la mujer perseguida durante ocho años y a quien, también, hay que rescatar. Marv, Dwight y Hartigan, al interior de su respectivo relato, desconocen estas interacciones, mas no el espectador, quien posee la vista completa de todos los hechos sucedidos en *Basin City*.

Pero si bien el desarrollo cíclico de *Sin City* está presente en sus relatos, también lo está de forma global. Y así como el comportamiento estilístico por relato está anunciado desde su primera escena, el desarrollo circular de la película igualmente es anunciado al inicio de ésta. Recordemos al actor Josh Hartnett (en la novela gráfica conocido como *El*

vendedor, en la cinta sólo como un hombre), quien asesina a una mujer en lo alto de un edificio al inicio del filme, y después lo vemos al final en una escena que sugiere asesinará a Becky.

Las similitudes y los contrastes dentro de los relatos y entre relatos, así como el desarrollo cíclico de *La ciudad del pecado* colocan al tema del destino como el más importante del filme. Esta estructura narrativa lo hace presente todo el tiempo; el círculo como terreno y/o espacio donde no hay salida (trazo escénico del relato de Dwight), donde todo es observado, donde no se avanza ni se pasa del punto de origen, donde nada sale de ese camino inalterable previamente trazado. Es una sensación de estancamiento provocada por las repeticiones, similitudes y diferencias estilísticas.

La compleja construcción narrativa de *Sin City* no se parece mucho a la usada por el cine negro clásico, aunque no se aleja del todo. En el *noir clásico* es casi siempre lineal, mientras en *La ciudad del pecado* se muestran cuatro diferentes historias contadas por un relato individual. Como lo dijo Rodríguez, esto se debe a su decisión de reunir en un solo argumento las historias que tuvieran más puntos en común. El director pudo optar por crear un solo relato lineal, en el que el punto de vista de un solo personaje fuera el eje rector, el hilo conductor de todo el argumento, mientras los dos personajes restantes se subordinaban a él, por ejemplo.

Las películas del cine negro clásico mostraban este tipo de estructura narrativa y el destino actuaba sobre todos y por igual. Algunas veces, primero alcanzaba a un personaje y después a otro, pero nunca había escapatoria para nadie. Parece que *Sin City*, al mostrar el argumento global con el uso del montaje paralelo, pierde ese efecto de peso que conlleva un sino; sin embargo, hace todo lo contrario, lo acentúa: aquí el destino no sólo es trágico, también es paradójico. Todos los personajes han combatido a *Basin City* y sus criaturas desde su respectiva trinchera; pero todos han caminado por los mismos rincones que otros han pisado antes, todos han enfrentado a la misma policía corrupta. Todos han estado juntos pero sin verse y, sin embargo, se han afectado entre sí sin saberlo.

A manera de metáfora es posible referirse a *Sin City* como una muñeca rusa de cuatro niveles. La pieza principal son el prólogo y epílogo de la película que contiene tres piezas más: los relatos de Hartigan, Marv y Dwight. La comunicación entre estas piezas, ese

destapar y descubrir cada pequeño nivel, está dada por la narración cíclica, apoyada de motivos, semejanzas y diferencias.

A propósito del tema del destino, éste no es el único en la película. También se encuentran la conciencia de la pérdida, la violencia erotizada, el individuo como títere, la fatalidad. Todos éstos son parte de la filmografía del *noir*, pero hay uno que la cinta aborda de forma escasa: el pasado como lastre. El relato de cada protagonista está desarrollado de forma lineal y casi no hay lugar para anacronías. Lo que sabemos de Marv, Dwight y Hartigan es muy poco, y ni aun con sus monólogos logramos obtener más información. La conciencia de pérdida en el cine negro clásico es originada por eventos muy lejanos y en *Sin City* no hay pasados, sólo hechos inmediatos. Por lo tanto, la pérdida, aunque existe, se manifiesta de forma distinta.

Hartigan, a pesar de no estar cerca de Nancy, la sabe viva y tiene contacto con ella vía cartas. En lugar de pérdida hablamos de anhelo y deseo. La verdadera pérdida para Hartigan viene precedida de una resignación fatal: sabe que la bailarina nunca estará a salvo mientras él esté con vida, que nunca será suya y acepta el suicidio como única salida. Dolor de pérdida momentáneo para el policía, concluido por él mismo.

Marv es el único de los tres protagonistas que sí vive el dolor de la pérdida y su forma de expresarlo es a través del desfogue de la violencia. Marv, en cada oportunidad, se entrega al recuerdo de su amada Goldie. Su pena, por lo tanto, es prolongada. La resignación fatal también aparece en Marv, pero, a diferencia de Hartigan, la acepta sin problemas: Hartigan se suicida con insatisfacción para salvar por completo a Nancy (“Nancy Callahan, el amor de mi vida. Es una pena mentirle. Espero que me perdone”, dice él); Marv acepta morir. No es casualidad que la ventana en la celda de la prisión sea de la misma forma y esté colocada igual que aquella del encierro en la granja. La toma y el *tilt down* ventana-Marv ilustran la oportunidad de escape que el protagonista rechaza. Sin embargo, deja la vida tranquilo sabiendo que vengó a su diosa. De ahí viene la aceptación de la muerte.

La pérdida, el dolor y la muerte operan de distinta forma en el par de personajes. Marv llora lo que perdió, Hartigan llora lo que está por perder. En Marv habita el dolor, porque, aunque breve, tuvo una experiencia que le genera el recuerdo; en Hartigan no hay

dolor, sólo anhelo y deseo, porque a lo largo del relato no experimenta la pérdida de Nancy como tal, salvo al final.

Con Dwight todo es muy diferente. Este sujeto es el menos sentimental de los tres protagonistas. Tampoco sabemos nada de él ni hay anacronías que nos informen al respecto, así que el pasado también está ausente en su relato. No hay vivencia de pérdida, ni siquiera cuando Gail es capturada. No se permite el dolor. En ningún momento hay resignación, se aferra a vivir para poder rescatar a Gail. La cualidad de carácter más notoria en Dwight es que no es un títere del destino. El predominante sentimentalismo y sentido de sacrificio en Hartigan, en cambio, sí lo hacen víctima del destino. Marv, aunque no lo parezca, es un individuo emotivo y la veneración y amor que siente hacia Goldie son prueba de ello, pero su muerte voluntaria le permite tomar las riendas de su propio final.

Dwight está dispuesto a dar su vida por lograr el objetivo, si las circunstancias lo requieren, pero antes agota todas las posibilidades para evitar esa última opción. El destino y todas sus pruebas en ningún momento lo doblegan.

Para terminar con las observaciones temáticas derivadas de *Sin City* respecto al *film*, *noir* no podemos dejar de lado el papel de la *femme fatale*. La causalidad en la película es provocada por el carácter y las decisiones del trío protagónico, pero el móvil de esa causalidad es la mujer. ¿Cómo son las mujeres en *Basin City*?, ¿cómo las conciben Hartigan, Marv y Dwight?

Nancy es la “mujer en apuros”. Callahan es concebida por John como una mujer inocente e indefensa, y ella misma se esfuerza por ser lo contrario para cuando el encuentro con el policía se dé. No obstante, la fortaleza en Nancy, aunque aparece, sigue opacada ante la presencia de Hartigan, quien todo lo resuelve.

La rudeza incluso la bestialidad no hacen pensar en Marv como un hombre delicado con las mujeres, pero Goldie saca de este tipo la otra cara de su instinto: el protector. Como apunté líneas más arriba, para Marv, Goldie es una diosa digna de toda veneración. ¿Y quién es ella? Una prostituta que trabaja con el clero; usa, como aquellas mujeres de los años cincuenta, sus atributos anatómicos como medio de supervivencia y defensa, pero, a diferencia de la *fatale* clásica, tiene miedo. Caso contrario con Gail, la mujer de Dwight.

Gail también es una prostituta, pero no una más, sino la jefa de *Old Town*. Ella enseña, instruye a las demás cómo evitar ser víctimas. La descripción de Dwight no puede ser más exacta: "... hermosas y mercenarias. Ellas son su propia ley." Gail y sus sexoservidoras rompen todo molde de féminas indefensas. De hecho, Gail se burla de esta idea. No emplean la seducción ni el coqueteo, y no porque no los conozcan: para qué echar mano de tales recursos cuando *Basin City* no posee hombres que busquen esto. El sexo es directo, violento y utilitario, aunque no significa que no sea disfrutable. Nueva configuración del amor.

La erotización de la violencia también estaba presente en las películas *noir* de los cincuentas, pero no era abierta, sólo sugerida. Un encuentro que iniciaba con ambiguas insinuaciones verbales, cargadas de sexualidad, terminaba sintetizado en la proyección de sombras de la pareja en la pared o en la toma de una chimenea ardiendo. El erotismo violento no pasaba de jalones de cabello de hombre a mujer para dar a ésta un beso apasionado. Tal vez los pocos momentos "subidos de tono" se encuentran en títulos como *Gilda* (Charles Vidor, 1946). En la relación dependiente que viven Gilda Mundson (Rita Hayworth) y Johnny Farrell (Glenn Ford), llena de bofetadas, empujones y gritos. Expresiones del amor entendido bajo sus propios términos.

Sin City, en cambio, no tiene empacho en exhibir los cuerpos de las mujeres. Aquel baile donde Gilda arroja un guante y una cadena al público no se compara con la danza de Nancy en el club *Kadie's*. La noche de sexo entre Marv y Goldie y los besos entre Dwight y Gail (... "me empuja tan fuerte hacia ella que me duele", piensa Dwight) dicen adiós a la ternura amorosa y saludan al encuentro explícito.

Las características de los personajes, sus reacciones, pensamientos y el recorrido temático de la cinta, expuestos hasta aquí, no derivaron de la sola observación argumentativa; son resultado del análisis de estilo. La construcción estilística de *Sin City* convierte en referencia y brújula a las propiedades del cine negro clásico, pero en el filme Rodríguez y Miller las llevan a un nuevo nivel.

La fotografía del *noir clásico* se apoya en tomas cerradas para expresar claustrofobia, presión, tensión; mientras las tomas abiertas describen la ciudad y sus rincones, pero la tornan amenazante; un espacio de supervivencia. Sin embargo, la violencia desatada por las

calles es censurada por un encuadre que la deja fuera. La visión tiene un obstáculo, pero no por ello dejamos de percibir la barbarie.

La puesta en escena, con su iluminación de claroscuros, describe con sombras el asesinato y las golpizas; mientras el sonido le da la última voz a la víctima antes de morir. La fotografía *noir* gusta de comunicar el caos y la angustia que generan sus callejones, de ahí que los vuelva pesadilla; pero cuando se trata de ilustrar la muerte la esconde. Es entonces cuando saltan las demás opciones estilísticas para darle presencia y anunciarla.

Es justo aquí donde entra la diferencia más grande entre el tratamiento estilístico de *La ciudad del pecado* con el cine negro clásico: el segundo se esfuerza en esconder, usa velos y el resultado es la ambigüedad; el primero se empeña en desnudar, en hacer explícita la violencia. La expresión estilística de ésta en los años cuarenta y cincuenta daba como resultado el horror; *Sin City* convierte su expresión en terror. Observemos cómo opera esta diferencia para cada técnica del estilo.

Como ya se dijo, el fuera de campo visual restaba crudeza al proceso de muerte de la víctima para después mostrarlo tendido; el resultado final. Miller y Rodríguez, en cambio, muestran, casi todo el tiempo, el detalle con que cada protagonista acaba con su respectivo adversario: la castración de Roark Jr. por Hartigan; los múltiples homicidios de Marv; el acribillamiento de Manute y sus hombres a cargo de Dwight y las prostitutas de *Old Town*. Los momentos donde la “suerte” (entre comillas porque nunca hay azar, sólo destino) les da la espalda: la golpiza que Hartigan y Marv reciben en la cárcel; Dwight herido por una bala y lanzado a un pantano por una explosión. El sexo explícito: de nuevo el encuentro entre Marv y Goldie.

Los planos del cine negro clásico y los de *Sin City* no distan demasiado en su funcionamiento: planos cerrados para expresar la tensión, angustia, confusión, intimidad del personaje; y planos abiertos para describir la ciudad y volverla elemento de tortura. Sin embargo, no sucede lo mismo con los movimientos de cámara.

Los movimientos no sólo simbolizan el destino al seguir a los personajes; en *La ciudad del pecado* contribuyen al descubrimiento de la ciudad, la recorren, husmean e

incluyen. Lo que el encuadre del *noir* clásico busca dejar fuera, el *paneo* lo incluye. Esto pasa todo el tiempo en el relato de Dwight.

Los ángulos, por su parte, exploran y establecen el carácter de los personajes. El cine negro usa picados y contrapicados para expresar derrota, abandono, pérdida, opresión; triunfo, valentía, no redención. Y también un ángulo da una visión distorsionada. Pues bien, *Sin City* usa estos mismos, pero a uno de ellos lo lleva al extremo: el picado se vuelve *cenit*. Cuando hablamos de Marv este ángulo expresa su locura, su entera inestabilidad, así como el peso del destino sobre él. Esto queda manifestado en escenas como el descubrimiento del deceso de Goldie, la muerte de Kevin y el momento de confusión que experimenta cuando atraviesa un puente, camino a la iglesia para encontrar al cardenal Roark.

La puesta en escena no desprecia los elementos clásicos del *noir*: las calles, edificios, bares y hoteles; pero no se conforma con ellos. Miller y Rodríguez proponen dos nuevos: la iglesia y el cuarto donde son capturados Marv y Lucille. Para el primero, la dupla de directores no tiene miedo en develar el lado oculto e incoherente de una institución que juzga y dicta modelos de conducta desde la figura del sacerdote: es en el interior de una iglesia donde Marv obtiene la última pieza del rompecabezas del asesinato de Goldie (de hecho, el padre al que Marv da un balazo en la frente es Frank Miller), donde escucha al cardenal Roark “confesar” sin vergüenza alguna cómo y por qué asesinaba prostitutas. El segundo sitio, dentro de la granja, asemeja un solitario cuarto de manicomio, con sus paredes altas, desnudas. Su característica de locura la completa Lucille, perturbada, ansiosa y nerviosa. Para Marv, como ya se apuntó en el análisis, es estar en su elemento. Este escenario tiene su relevancia, porque es aquí y no en las calles donde la violencia, en este caso mental, cobra mayor fuerza. La barbarie se traslada de lugar.

La iluminación, semipoblada de sombras en el cine negro, aquí aparece escasamente. El porqué ya está claro: ni Miller ni Rodríguez están interesados en ocultar, sino todo lo contrario. En cuanto al manejo del blanco y negro es usado como una recuperación estética, aunque de vez en vez aparecen colores que también describen a los personajes. Cuando de *golpizas* y *aniquilamientos* se trata, la sangre es puesta en color blanco; pero otras veces no hay empacho en ponerla como es. De nuevo la violencia explícita.

La composición, como dijo Schrader, está cargada de tensión en el *noir* clásico: las acciones de otros afectan y controlan al personaje. El trabajo de Rodríguez presenta rupturas con esta regla. Dwight todo el tiempo está puesto a prueba con distintos obstáculos y todos termina por controlarlos y superarlos: sobrevive de ser masacrado por las prostitutas por bofetear a Gail; a los matones del pantano, a Manute y sus hombres que lo rodean en un callejón en la escena final de su relato. Marv derriba con facilidad a los policías que tratan de acabar con él en el hotel y la granja. Esto dura hasta que es llevado a prisión. Hartigan, en cambio, casi nunca logra revertir los agentes de control que operan sobre él, por ello termina en la cárcel, hospitalizado y opta por el suicidio.

El sonido de *La ciudad del pecado*, al igual que en el cine negro, usa voces en *off* que ponen en evidencia el sentir de los personajes. Los posiciona como paranoicos y obsesivos. El sonido explica al espectador las próximas acciones que los personajes llevarán a la consumación. La información que contiene esta explicación posiciona al espectador en una posición ventajosa, pues éste posee más datos que cualquier personaje al interior de los relatos. El sonido es la única técnica del objeto de estudio que no rompe con el *noir* de antaño.

Por último, el montaje. El manejo que hace *Sin City* de él abrió este apartado y es la ruptura estilística más evidente. Aunque el propósito de esta investigación no fue profundizar en el subsistema narrativo de la cinta, el montaje posee este carácter. La organización y presentación de la película por relatos la distancian del *noir* que conocemos. Se puede abordar por historia, observándolas todas u optando sólo por una, de acuerdo con el interés de cada espectador. El trazo del destino está presente en cada relato, cierto; pero si decidí presentar las reflexiones derivadas de la película en su totalidad, a partir de la selección de escenas representativas, fue porque noté que el peso del destino cobra mayor relevancia cuando todos los personajes sufren las consecuencias de decisiones que otros toman desde los demás relatos. De ahí el alcance del montaje: no sólo organiza la globalidad filmica; coloca y refuerza la presencia del destino.

Estilísticamente, el montaje jerarquiza a las demás técnicas y las pone a su servicio, tanto por relato (a través de semejanzas y variaciones, productos ambas de patrones), como de forma global (la presentación de relatos genera el montaje paralelo y plantea un destino de tipo paradójico).

Como pudimos observar, *La ciudad del pecado* tiene múltiples rupturas en su construcción estilística. Si bien usa las características del cine negro clásico como referencia y brújula (guías para el espectador), también las rebasa tratándolas de forma novedosa. Robert Rodríguez y Frank Miller obtienen como resultado una película cargada de una dosis alta de violencia, expuesta de forma explícita y poblada por personajes que, aunque parten en su conformación de su antecedente más inmediato, el *film noir*, se expresan y actúan de acuerdo con el contexto contemporáneo en que nacieron.

Este nuevo contexto tiene límites sociales cada vez más desdibujados y el instinto de satisfacción del hombre no se conforma con la posesión material ni con una posición de poder; sino con una satisfacción anímica y mental, orientada al mayor número de veces a los deseos más bajos del hombre.

Los crímenes y sus perpetradores, por ejemplo, han evolucionado a un grado que no se había visto en aquellos *happy twenties* y tampoco en los años de la postguerra. Los homicidios pasaron a asesinatos y éstos a seriales. Los responsables transitaban de personas comunes y mentalmente equilibradas a sujetos de psique compleja que matan con planeación, detenimiento y goce. Los asesinos también dejaron de ser vistos como individuos aislados para insertarse en la vida cotidiana, lo que los hace tan indetectables como peligrosos.

La denuncia de la corrupción de las instituciones continúa vigente en todos los niveles de la sociedad, también es cierto pero, ha ido en ascenso. Y una entidad que era intocable moralmente, hoy es puesta en el banquillo de los acusados por abusar de su poder y actuar incoherentemente de acuerdo al comportamiento que propaga: la iglesia. Esta nueva institución viciada pone a sus actores en una posición moral retorcida y le quita todo derecho para juzgar.

Los personajes de *Sin City* y los problemas que enfrentan se desarrollan en un ambiente excedido de violencia. Antagonistas e instituciones actúan, más que de forma corrupta, con malicia instintiva. El relato de Hartigan es el que guarda más similitudes estilísticas con el *noir* clásico, pero el tema que bordea es de índole más actual: la pedofilia. Los relatos de Marv y Dwight tocan la prostitución, pero no se contentan con mostrar el deseo que despiertan las mujeres; exponen el peligro que corren al caer con un hombre que

busque más que satisfacción sexual. El instinto de posesión masculino llega a la brutalidad, al sadismo: las mujeres no sólo son explotadas (como le recuerda Gail a Dwight ante la próxima calamidad que les espera); son violadas, mutiladas, decapitadas y al último se convierten en cadáveres abandonados en callejones sucios (como el de la mujer recargado en botes y bolsas de basura, donde Marv cae cuando escapa de la policía por primera vez) o en recuerdos reducidos a cabezas decorativas de la pared de un psicópata.

El núcleo social del cine negro ha cambiado, cierto, mas no ha desaparecido. Otro elemento que ha contribuido a su supervivencia y propiciado y aprobado sus cambios es el espectador. Las películas *noir* de mediados de los sesenta hasta las de la década actual contienen una violencia que se incrementó de forma progresiva; no obstante, el público las aceptó con éxito, incluso algunas han sido reconocidas dentro de la industria cinematográfica.

El cine negro de los años cuarenta y cincuenta no perseguía la denuncia social (como sí la buscó la novela negra), aunque así fue interpretado por el Comité de Actividades Antinorteamericanas. Esta posición es compartida completamente por *Sin City*, que tampoco quiso criticar a la sociedad en su construcción fílmica. En múltiples entrevistas, Rodríguez siempre se dijo movido por el amor a los cómics y su estética, mas nunca siguió un objetivo sociológico. Miller creó su novela gráfica a partir de la cinefilia que surgió del *film noir*. A pesar de ello, la cinta se abre paso por sí sola y encuentra ecos entre un público que reconoce fragmentos de realidad carcomidos por la violencia. En resumen, el filme no asume una posición crítica; es el público quien, al tenerla a su disposición, reacciona. Estas reacciones pueden cobrar forma de aliciente para la denuncia. Por eso digo que se abre paso por sí misma: su par de directores no puede controlar el derrotero.

El cine negro de antaño nunca fue un movimiento, como se explicó en el capítulo II, como tampoco lo es el de ahora. Si el *film noir* persiste no es por una necesidad crítica social de los realizadores, sino por el gusto de éstos en los personajes de este tipo de cine y porque han notado la omnipresencia del crimen y la violencia aun con el paso de los años.

Cuando hablamos de cine negro actual no pensamos en que éste desapareció para volver a la escena fílmica. No, nunca se fue. Pero su permanencia se ha sujetado a los cambios de la industria cinematográfica y a los cambios contextuales. El *film noir* nació como

adjetivo de un tipo de cine todavía inclasificable para su momento. Después adquirió éxito y se convirtió en un género. Hoy, sin embargo está lejos de esa procedencia: el cine negro aparece cada vez menos de forma numerosa y uniforme, y más de manera periódica. La ausencia de uniformidad en el cine negro actual obedece a que los directores que cuentan historias desde esta óptica no retoman el *film noir* desde las convenciones ni desde el estilo grupal que fue, sino que usan sus características como referencia y las moldean bajo el ejercicio individual. *Chinatown* (1974), de Roman Polanski, es un ejemplo de esto.

Otra razón de falta de uniformidad es la hibridación genérica. Ya se dijo que una característica predominante en *Sin City* es la violencia y su presentación sin velos. El terror forjado por la observación de la violencia gráfica es el elemento eje del *gore* y éste está presente fuertemente en *La ciudad del pecado*. Otra muestra la observamos en *Se7en. Los siete pecados capitales* (1995), de David Fincher, en la que se pueden ver los estragos en los cuerpos de las víctimas de cada pecado.

En términos de estilo, el cine negro también ha cambiado. Como dijo Tudor, cuando se trata de dejar atrás elementos del pasado para gestar cosas nuevas no es posible realizar rupturas radicales, siempre hay algo de antaño que perdura como punto de referencia. El cine negro actual, por un lado, se ha movido entre la ruptura y el rescate estilístico (caso, de nuevo, de *Sin City* o de *Los Ángeles al desnudo* (1997), de Curtis Hanson) y, por otro, entre el desdibujamiento. Tal vez el cambio estilístico más evidente al cine posterior del *noir* clásico es el gradual abandono del montaje narrativo privado del uso de *flashbacks* (*Tarde de perros* (1975), de Sidney Lumet, por ejemplo) y optar, aunque todavía de forma poco numerosa, por el montaje paralelo (*Perros de reserva*, del año 1992, realizada por Quentin Tarantino, otra muestra).

Entonces, el cine negro contemporáneo no es un movimiento por carecer de intenciones críticas. No es más un género por su aparición híbrida y periódica, y su postura restante, la estilística grupal, comienza a deteriorarse debido a la deliberada decisión de algunos directores de presentar, sí asesinos, asaltantes, detectives, pero no apoyados del todo en el estilo *noir*. Hasta este momento, aun con la paulatina ausencia estilística característica del cine negro, seguimos identificando sus películas cuando llegan a la pantalla actual, pero es la supervivencia del hecho criminal la que se ha impuesto por encima de la característica de género y estilo.

Un posible tema derivado de las observaciones de esta investigación es hacia dónde va el tratamiento del crimen y la violencia explícita en el cine negro, desde el rechazo estilístico paulatino del modelo *noir*. ¿El rechazo viene de una despreocupación estética por parte de los directores?

Mientras tanto, *La ciudad del pecado* no es una reconstrucción del cine negro de los años cincuenta, ni una reconfiguración de códigos, pues sus características están presentes en ella e invitan al público a verla desde esta óptica. *La ciudad del pecado* es una renovación estilística y temática que se adecúa al contexto contemporáneo de la violencia voyeurista y que toma forma en las propiedades rebasadas de su predecesor.

El término *film noir* ha visto su insuficiencia y su nueva designación, *Neo noir*, va más allá de la colocación de un prefijo: trata de responder a los cambios contextuales y de la industria filmica a los que se ha enfrentado este cine, además de las nuevas manifestaciones del crimen y la violencia. Siendo así, las películas del *noir* actuales y las venideras tal vez no aparezcan en un corpus extenso (desdibujando más y más su condición de género de hace cuarenta años), pero mientras sigan existiendo las condiciones sociales adversas de las que se nutren continuarán existiendo. El espíritu *noir* sólo parará el día que no existan conflictos, el día que se corten de raíz los abusos institucionales, el día que todos estén conformes con el fragmento de realidad que ofrece la peor cara. Pero después de todo, ¿quién sabe! El agente primario que da vida al *noir* es el hombre y la naturaleza humana no está completa sin el tránsito por las formas violentas.

ANEXO

SEGMENTACIÓN DEL ARGUMENTO DE *SIN CITY*

Acotaciones

Números (1, 2, 3, etc.): Relatos

Letras (a, b, c, etc.): Secuencias

i (i, ii, iii, etc.): Escenas

PRÓLOGO

1. Una mujer, de quien se desconoce su identidad, es asesinada por un hombre. Igualmente sin referencias.

C.

2. RELATO DE HARTIGAN

- a. *Hartigan salva a Nancy Callahan, quien tiene once años de edad, de un intento de violación de Roark Jr. Hartigan queda herido.*

3. RELATO DE MARV

- a. *Marv y Goldie pasan la noche en un hotel.*
- b. *Muerte de Goldie y huida de Marv.*
 - i. Marv descubre muerta a Goldie y huye.
 - ii. Marv se esconde en el departamento de la oficial Lucille.
- c. *Marv inicia su investigación para saber quién mató a Goldie*
 - i. Marv va al bar *Kadie's*. (En el mismo lugar y momento se encuentran Dwight, Shellie y Nancy, quien tiene 19 años de edad). Habla con su primer informante.
 - ii. Marv averigua cosas con el primer informante.
 - iii. Marv da con un segundo informante.
 - iv. Marv da con un tercer informante.
 - v. Marv da con un sacerdote, su cuarto informante, quien le habla del cardenal Roark y una granja de la que es propietario.

- vi. Marv cree ver a Goldie.
- d. *Marv encuentra a Kevin, el asesino de Goldie, en la granja del senador Roark. El lugar está ubicado a orillas de la ciudad. Primer enfrentamiento entre Kevin y Marv.*
- i. Marv se enfrenta a Kevin.
 - ii. Marv es capturado. Descubre a Lucille en el mismo lugar. Ella le habla de Goldie y se convierte en su quinta informante. Momentos después, Lucille es asesinada y Marv escapa tras matar a un policía que fue su sexta informante. El cardenal Patrick Henry Roark fue señalado por el policía como el máximo responsable de la muerte de Goldie.
- e. *Marv inicia la segunda parte de la investigación.*
- i. Marv busca a Patrick Henry Roark.
 - ii. Marv regresa a *Old Town* y es atacado por Wendy, la hermana gemela de Goldie.
 - iii. Goldie y las prostitutas de *Old Town* interrogan a Marv. Notamos la presencia de Gail y Becky.
 - iv. Marv y Wendy se dirigen hacia la granja. Wendy le habla sobre los clientes de Goldie y se convierte, así, en su séptima y última informante.
- f. *Segundo enfrentamiento entre Marv y Kevin en la granja. Asesinato de Kevin.*
- g. *Marv oculta a Wendy en casa de Nancy Callahan, quien tiene 19 años de edad.*

Flashback

- h. *Marv encuentra a Patrick Henry Roark. Éste explica que, junto con Kevin, es el responsable de la muerte de seis prostitutas y Goldie (en esta explicación observamos cómo conoció Marv a Goldie en el bar Kadie's). Roark es asesinado; Marv es capturado por la policía.*

- i. *Marv es encerrado.*
 - i. Marv es hospitalizado.
 - ii. Marv es enviado a prisión.
 - iii. Marv muere en la silla eléctrica.

4. RELATO DE DWIGHT

a. *Dwight se encuentra en el departamento de Jackie Boy con la mujer de éste, Shellie.*

b. *Dwight sigue a Jackie Boy y sus acompañantes hacia Old Town.*

i. Dwight persigue a Jackie Boy.

ii. Dwight llega a *Old Town* donde lo recibe Gail. Ambos observan el asesinato de Jackie Boy y sus acompañantes. Descubren que Jackie es un detective teniente (Dwight recuerda rápidamente el momento cuando Shellie grita “cop” (policía) y no “stop” (alto) como creyó).

Flashback

c. *Dwight se dirige hacia un pantano, a orillas de la ciudad, para deshacerse de los cuerpos de Jackie Boy y sus acompañantes.*

i. Alucinación de Dwight.

ii. Dwight llega al pantano.

iii. Gail es capturada por Manute y sus hombres.

iv. Dwight se enfrenta a un grupo de matones. Los matones roban al cabeza de Jackie Boy, mientras Dwight se hunde en el pantano. Finalmente, es rescatado por Miho, una de las prostitutas de *Old Town*, y es informado de la captura de Gail.

d. *Dwight recupera la cabeza de Jackie Boy.*

e. *Dwight va al rescate de Gail.*

i. Gail descubre por quién fue traicionada: Becky.

ii. Dwight regresa a *Old Town*. Él, Gail y las prostitutas masacran a los hombres de Manute.

2. RELATO DE HARTIGAN (continuación)

b. *Hartigan se encuentra en el hospital. Lo visita el senador Roark.*

c. *Nancy, con once años de edad, visita a Hartigan en el hospital.*

d. *Hartigan en prisión.*

- i. Hartigan es encarcelado durante ocho años.
- ii. Ante la presión del senador Roark, Hartigan se declara culpable. Lucille es su abogada defensora.

e. *Hartigan es liberado e investiga el paradero de Nancy.*

- i. Hartigan queda libre y es recogido por su antiguo compañero, Bob.
- ii. Hartigan llega al departamento de Nancy.
- iii. Hartigan llega al bar *Kadie's* y encuentra a Nancy (En el mismo lugar y momento se encuentran Marv, Shellie, Roark Jr., y Nancy, quien tiene 19 años de edad).

f. *Nancy y Hartigan son perseguidos por Roark Jr. (Yellow Bastard).*

- i. Persecución en carretera.
- ii. Se detienen en un hotel donde Nancy es raptada de nuevo por Roark Jr. Éste cree dejar muerto a Hartigan.

g. *Hartigan va al rescate de Nancy.*

- i. Hartigan se libera, mientras los hombres de Roark Jr. se dirigen al hotel. Cuando llegan, Hartigan se entera a dónde se han llevado a Nancy.
- ii. Hartigan se dirige hacia la granja.
- iii. Hartigan llega a la granja. Notamos la presencia de Kevin. Mientras Hartigan se acerca, Roark Jr. tortura a Nancy. Por último, ella es rescatada y Roark Jr. es asesinado.
- iv. Hartigan comete suicidio.

EPÍLOGO

5. Becky es abordada por el mismo hombre de la primera secuencia.

DESCRIPCIÓN Y ANÁLISIS DE ESCENAS DE SIN CITY

(Escenas resumidas que contienen el preámbulo estilístico del relato en su totalidad y que lo muestran como ciclo)

- **Nombre y duración de la escena:** Hartigan salva a Nancy Callahan, quien tiene once años de edad, de un intento de violación de Roark Jr. Hartigan queda herido (2a). 09' 52".
- **Número de planos:** 55 de 123.
- **Descripción de los planos, ángulos y movimientos de cámara más importantes de la escena:**
 - *Planos:* Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Medium Shot (MS), Medium Close Up (MCU), Close Up (CU), Tight Shot (TS).
 - *Ángulos:* Recto, Picado y Contrapicado.

Fotograma	Planos y ángulos	Lo que se ve	Lo que se escucha
 <p data-bbox="224 1205 289 1226">Plano 1</p>	<p data-bbox="623 974 751 995">MCU; Recto.</p>	<p data-bbox="862 974 1092 1079">Hartigan conduce su automóvil. Se dirige al muelle para encontrar a Nancy.</p>	<p data-bbox="1138 974 1393 1325">Voz en off subjetiva de Hartigan: Sólo falta una hora. Mi último día de trabajo. Retiro prematuro. No fue idea mía. Órdenes médicas. Enfermedad del corazón. “Angina de pecho”, lo llamó él. Estoy puliendo mi placa, haciéndome a la idea de decirle adiós. A ella y a más de treinta años de proteger...</p> <p data-bbox="1138 1356 1393 1461">Música que inicia en primer plano y va bajando hasta tercero para quedar como fondo.</p>
 <p data-bbox="224 1730 289 1751">Plano 2</p>	<p data-bbox="578 1499 800 1520">TS; Ligerísimo picado.</p>	<p data-bbox="854 1499 1101 1625">Hartigan conduce su automóvil. Se dirige al muelle para encontrar a Nancy. Mira su placa, por un momento.</p>	<p data-bbox="1146 1499 1385 1583">Voz en off subjetiva de Hartigan: ... de servir, de lágrimas, y...</p> <p data-bbox="1146 1614 1377 1635">Música en tercer plano.</p>

 <p>Plano 3</p>	<p>TS; Recto.</p>	<p>Hartigan conduce su automóvil. Se dirige al muelle para encontrar a Nancy. Luego de mirar su placa, la guarda en el bolsillo de su abrigo.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: ... de la sangre, el terror y el triunfo que representa.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 4</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Hartigan conduce su automóvil. Se dirige al muelle para encontrar a Nancy.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Estoy pensando en la sonrisa lenta de Eileen. En los filetes gruesos que recogió hoy con el carnicero. Y estoy pensando en el único cabo suelto que no he atado. Una niña que anda por algún lado, indefensa, en manos de un lunático.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 5</p>	<p>MS; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Hartigan llega al muelle y encuentra a su compañero Bob.</p>	<p>Sonido de las llantas al frenar; música de fondo en tercer plano.</p>
 <p>Plano 6</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Bob y Hartigan discuten sobre si entrar solos o no a la bodega del muelle, o esperar refuerzos.</p>	<p>Bob: Maldita sea, Hartigan, no te lo permitiré. Te van a matar. Nos van a matar a los dos. No te voy a dejar.</p> <p>Hartigan: Suéltame, Bob.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 14</p>	<p>MCU; ligero Picado.</p>	<p>Hartigan deja inconsciente de un golpe a Bob y se prepara para entrar solo.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Nancy Callahan, 11 años de edad. Es muy probable que ya esté muerta.</p> <p>Música en tercer plano.</p>

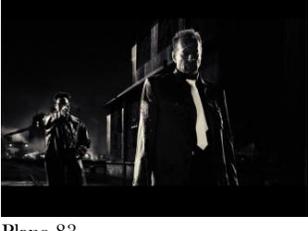
 <p>Plano 17</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Hartigan se dirige a la bodega, atraviesa un callejón.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Voy camino al prostíbulo donde la llevaron...</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 18</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hartigan siente dolores en el pecho que lo hacen inclinarse.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: ... y me asalta una indigestión muy severa. Rezo porque sea eso.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 19</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Hartigan se recupera de las molestias en el pecho y sigue caminando.</p>	<p>Voz en off de Douglas: Un momento de digresión.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 20</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Shlubb y Klump hablan mientras cuidan el auto de Roark Jr. Hartigan se esconde y los observa.</p>	<p>Shlubb: Una breve indulgencia en un placer automotriz.</p> <p>Douglas: Y por emociones baratas de tan corta durabilidad, Sr. Shlubb, se arriesga a generar mala voluntad.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 21</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hartigan observa y escucha a Shlubb y Klump.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Burt Shlubb y Douglas Klump. Dos matones que hacen lo que se les presente con delirio de elocuencia.</p>
 <p>Plano 22</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Shlubb y Klump hablan.</p>	<p>Douglas: Este Jaguar que tan obstusamente desea, por más temporal que sea su custodia...</p>

 <p>Plano 23</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Hartigan recoge un tubo y se acerca en silencio hacia Shlubb y Klump.</p>	<p>Douglas: ... sigue siendo propiedad del hijo del senador Roark.</p> <p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Tengo que guardar silencio. Eliminarlos rápido.</p>
 <p>Plano 24</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Hartigan está a punto de golpear a Shlubb y Klump. Éstos no lo notan.</p>	<p>Douglas: Una abolladura, un solo rasguño y las susodichas consecuencias, que recién mencioné, seguramente se nos presentarán.</p>
 <p>Plano 26</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Shlubb trata de defenderse.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 27</p>	<p>MS; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Hartigan no le da oportunidad a Shlubb de defenderse y también lo golpea.</p>	<p>Música en segundo plano; efecto de sonido de golpe con tubo.</p>
 <p>Plano 29</p>	<p>MS; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>El esfuerzo de golpear a Shlubb y Klump le provoca nuevos dolores en el pecho a Hartigan.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Recupera el aliento.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 30</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Hartigan se queja por los dolores en el pecho y le cuesta trabajo recuperarse.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Deja que baje el ritmo de tu corazón. Pero el ritmo...</p> <p>Música en tercer plano.</p>

 <p>Plano 31</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Hartigan está a punto de caer al suelo, los dolores no cesan.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: ... se niega a bajar.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 32</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hartigan se recarga en una pared para sostenerse. Los dolores no cesan.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Supéralo. Ella te necesita.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 52</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Hartigan entra a la bodega, pero recibe un rozón de bala que le da Roark Jr. por la espalda.</p>	<p>Música en segundo plano.</p> <p>Efecto de sonido de disparo.</p>
 <p>Plano 53</p>	<p>MCU; Ligerísimo picado.</p>	<p>Hartigan cae de rodillas al piso. Mira a Roark Jr. huir con Nancy.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 54</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Nancy en los brazos de Roark Jr.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 55</p>	<p>MCU; Ligerísimo picado.</p>	<p>Hartigan mira a Roark Jr. huir con Nancy en los brazos.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: No es nada. Una herida superficial. Ponte de pie, viejo.</p> <p>Música en segundo plano.</p>

 <p>Plano 57</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Roark Jr. llega a la orilla del muelle con Nancy en brazos, no encuentra salida.</p>	<p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 58</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Roark Jr. mira desesperado hacia al frente.</p>	<p>Voz en off de Hartigan: ¡Roark!</p> <p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 60</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Hartigan alcanza a Roark Jr. en el muelle y le cierra el paso. En una de las manos trae una pistola.</p>	<p>Hartigan: Deja que se vaya.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 61</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Alterado, Roark Jr. trata de intimidar a Hartigan.</p>	<p>Roark Jr.: ¡No me puedes hacer nada, Hartigan!</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 62</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Alterado, Roark Jr. trata de intimidar a Hartigan. Hartigan lo acorrala y Jr. retrocede lentamente.</p>	<p>Roark Jr.: ¡Tú sabes quién soy! ¡Tú sabes quién es mi padre!</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 63</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Alterado, Roark Jr. trata de intimidar a Hartigan. Continúa retrocediendo.</p>	<p>Roark Jr.: ¡No me puedes tocar, policía de mierda!</p> <p>Música en tercer plano.</p>

 <p>Plano 64</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Con más confianza, Roark Jr. continúa intimidando a Hartigan; pero continúa retrocediendo. Hartigan camina lenta y dificultosamente hacia él.</p>	<p>Roark Jr: ¡Mírate! Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 65</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Con más confianza, Roark Jr. continúa intimidando a Hartigan. Se detiene.</p>	<p>Roark Jr: Ni siquiera puedes levantar ese cañón que traes. Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 67</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hartigan camina lenta y dificultosamente hacia Roark Jr., hasta detenerse.</p>	<p>Hartigan: Claro que puedo. Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 68</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Hartigan dispara a Jr.</p>	<p>Efecto de sonido de disparo.</p>
 <p>Plano 70</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>La oreja izquierda de Jr. se destroza con el balazo de Hartigan.</p>	<p>Efecto de sonido de disparo. Grito de Jr. Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 79</p>	<p>MS; Picado.</p>	<p>Jr., acostado en el piso, dispara a Hartigan.</p>	<p>Efecto de sonido de disparo.</p>

 <p>Plano 80</p>	MS; Recto.	Hartigan recibe el disparo de Jr. en el hombro derecho pero, aun así, le apunta.	Hartigan: Le quito sus armas.
 <p>Plano 81</p>	LS; Recto.	Hartigan le vuela la mano derecha a Jr. de un disparo.	Efecto de sonido de disparo. Grito de Roark Jr.
 <p>Plano 82</p>	LS; Picado.	Hartigan dispara a Jr. en testículos y pene, lo castra.	Hartigan: Las dos. Efecto de sonido de disparo. Grito de Roark Jr.
 <p>Plano 83</p>	MLS; Recto.	Hartigan no nota la aparición de Bob a sus espaldas, y éste le dispara.	Efecto de sonido de disparos.
 <p>Transición</p>		<i>Fade out.</i>	Voz en off subjetiva de Hartigan: Qué manera de acabar una sociedad.
 <p>Plano 97</p>	MLS; Recto.	Hartigan sigue en pie, pero con dificultades. Se apoya en unos tambos para no caer al piso.	Hartigan: Le das balazos a tu compañero por la espalda y luego espantas a una niña. Música en tercer plano.

 <p>Plano 101</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Bob amenaza nuevamente a Hartigan con dispararle.</p>	<p>Bob: ¡Siéntate! Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 108</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Bob le dispara a Hartigan.</p>	<p>Efecto de sonido de disparo.</p>
 <p>Plano 109</p>	<p>MCU; Ligerísimo picado.</p>	<p>Nancy mira cómo le disparan a Hartigan y grita.</p>	<p>Grito de Nancy.</p>
 <p>Plano 110</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Bob le dispara a Hartigan.</p>	<p>Efecto de sonido de disparos.</p>
 <p>Plano 115</p>	<p>MLS; Ligerísimo picado.</p>	<p>Hartigan cae abatido al piso.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Finalmente estoy sentado...</p>
 <p>Plano 116. Transición encadenada</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Bob se va y deja tendido a Hartigan.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: ... justo como me lo pidió. Música en segundo plano.</p>

 <p>Plano 117</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Nancy se acerca lentamente a Hartigan.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Las sirenas ya están cerca.</p> <p>Efecto de sonido de sirenas en segundo plano.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Transición encadenada</p>			
 <p>Plano 118</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Nancy se hinca a los pies de Hartigan.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Ella estará a salvo.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Transición encadenada</p>			
 <p>Plano 119</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hincada y llorando, Nancy acaricia la cara Hartigan.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 120</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hartigan mira a Nancy y le acaricia el cabello.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>

			
<p>Transición encadenada</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Nancy se recuesta en Hartigan y continúa llorando.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Todo se oscurece. No me importa mucho.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hartigan se desmaya.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Me está dando sueño. Está bien. Ella estará a salvo. Un viejo muere...</p> <p>Música en segundo plano.</p>
			
<p>Transición encadenada</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Hartigan se desmaya con Nancy en su regazo.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: ... una niña vive. Un intercambio justo.</p>
	<p>Plano 123</p>		

SIMILITUDES Y VARIACIONES EN EL RELATO DE HARTIGAN. EFECTO CÍCLICO

Eileen como tema de reflexión

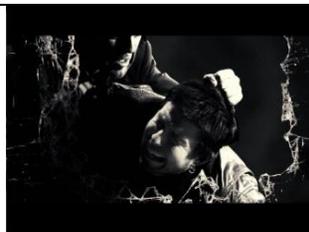
Planos y ángulos	Lo que se escucha	Fotograma de la secuencia 2a con su número de plano	Fotograma de la secuencia 2ei con su número de plano	Lo que se escucha	Planos y ángulos / Lo que se ve
CU; Recto.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Estoy pensando en la sonrisa lenta de Eileen. En los filetes gruesos que recogió hoy con el carnicero. Y estoy pensando en el único cabo suelto que no he atado. Una niña que anda por algún lado, indefensa, en manos de un lunático.</p> <p>Música en tercer plano.</p>	 <p>Plano 4</p>			
MS; Ligerísimo contrapicado.	<p>Sonido de las llantas al frenar; música de fondo en tercer plano.</p>	 <p>Plano 5</p>	 <p>Plano 5</p>	<p>Bob: ¿Quieres que te lleve?</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Bob recoge a Hartigan, quien sale de prisión.</p>

			 <p>Plano 10</p>	<p>Hartigan: ¿Has sabido algo de Eileen?</p> <p>Voz en off de Bob: Sí.</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Hartigan se va en el auto con Bob. Pregunta por Eileen.</p>
			 <p>Plano 11</p>	<p>Bob: Se volvió a casar. Hace cuatro años. Tuvo dos hijos.</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Bob le dice a Hartigan qué fue de Eileen.</p>

Matones de Roark Jr.

Planos y ángulos	Lo que se escucha	Fotograma de la secuencia 2a con su número de plano	Fotograma de la secuencia 2gi con su número de plano	Lo que se escucha	Planos y ángulos / Lo que se ve
			 <p>Plano 3</p>	<p>Douglas Klump: ¿En dónde, en tan aerodinámico...</p>	<p>MS; Recto.</p> <p>Klump discute con Shlubb dónde acomodarán el cadáver de Hartigan. Habla de forma rebuscada.</p>

<p>LS; Picado.</p>	<p>Burt Shlubb: Una breve indulgencia en un placer automotriz.</p> <p>Douglas Klump: Y por emociones baratas de tan corta durabilidad, Sr. Shlubb, se arriesga a generar mala voluntad.</p> <p>Música en tercer plano.</p>	 <p>Plano 20</p>	 <p>Plano 4</p>	<p>Douglas Klump: ... y carente de maletero transporte,...</p>	<p>LS; Picado.</p> <p>Klump discute con Shlubb dónde acomodarán el cadáver de Hartigan. Habla de forma rebuscada.</p>
<p>MCU; Recto.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Burt Shlubb y Douglas Klump. Dos matones que hacen lo que se les presente con delirio de elocuencia.</p>	 <p>Plano 21</p>	 <p>Plano 5</p>	<p>Voz en off de Douglas Klump: ... a pesar de ser entiesador de pito, hemos depositar...</p>	<p>MS; Recto.</p> <p>Shlubb mira con aburrimiento a Klump, mientras lo escucha.</p>
<p>MLS; Recto.</p>	<p>Douglas Klump: Este Jaguar que tan obtusamente desea, por más temporal que sea su custodia...</p>	 <p>Plano 22</p>	 <p>Plano 6</p>	<p>Douglas Klump: ... nuestro recientemente fallecido cargamento?</p>	<p>MS; Recto.</p> <p>Klump discute con Shlubb dónde acomodarán el cadáver de Hartigan. Habla de forma rebuscada.</p>
<p>MLS; Recto.</p>	<p>Douglas Klump: ... sigue siendo propiedad del hijo del senador Roark.</p> <p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Tengo que guardar silencio. Eliminarlos rápido.</p>	 <p>Plano 23</p>	 <p>Plano 7</p>		<p>MS; Recto.</p> <p>Klump y Shlubb entran a la habitación de hotel y miran hacia arriba.</p>

<p>LS; Recto.</p>	<p>Douglas Klump: Una abolladura, un solo rasguño y las susodichas consecuencias, que recién mencioné, seguramente se nos presentarán.</p>	 <p>Plano 24</p>	 <p>Plano 8</p>	<p>Douglas Klump: Sólo puedo expresar una perplejidad que raya en alarma.</p>	<p>LS; Picado. Klump y Shlubb miran la lámpara donde, se supone, debe colgar el cadáver de Hartigan. No saben que éste está detrás de ellos.</p>
<p>MS; Recto.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 26</p>	 <p>Plano 9</p>		<p>MS; Recto. Hartigan neutraliza a los matones. Klump es despojado de su arma.</p>
<p>MS; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Música en segundo plano; efecto de sonido de golpe con tubo.</p>	 <p>Plano 27</p>	 <p>Plano 12</p>	<p>Hartigan: Dime a dónde lleva Roark a las chicas o te corto la cabeza. ¡En lenguaje normal, desgraciado!</p> <p>Douglas Klump: La respuesta que busca es rural,...</p>	<p>MS; Recto. Hartigan interroga a Klump.</p>
			 <p>Plano 13</p>	<p>Klump: ... incluso agreste. ¡A la granja!</p>	<p>MCU; Recto. Hartigan interroga a Klump.</p>

Molestia del corazón

Planos y ángulos	Lo que se escucha	Fotograma de la secuencia 2a con su número de plano	Fotograma de la secuencia 2giii con su número de plano	Lo que se escucha	Planos y ángulos / Lo que se ve
LS; Picado.	Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Voy camino al prostíbulo donde la llevaron... Música en tercer plano.	 Plano 17	 Plano 2	Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Me falta más de la mitad cuando me detiene. Música en tercer plano.	LS; Recto. Hartigan avanza por el bosque y se detiene por dolores en el pecho. Se recarga en un árbol.
MCU; Recto.	Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: ... y me asalta una indigestión muy severa. Rezo porque sea eso. Música en tercer plano.	 Plano 18	 Plano 3	Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Mi corazón. Música en tercer plano.	MCU; Recto. Hartigan se queja de dolores en el pecho. Se recarga en un árbol.
MCU; Ligerísimo contrapicado.	Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Deja que baje el ritmo de tu corazón. Pero el ritmo... Música en tercer plano.	 Plano 30	 Plano 4	Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: No puede ser mi corazón. Estaba curado. Música en tercer plano.	LS; Recto. Hartigan continúa doliéndose.

Rescate de Nancy

Lo que se ve	Lo que se escucha	Fotograma de la secuencia 2a con su número de plano	Fotograma de la secuencia 2giii con su número de plano	Lo que se escucha	Planos y ángulos / Lo que se ve
MCU; Ligerísimo picado.	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: No es nada. Una herida superficial. Ponte de pie, viejo.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 55</p>			
MLS; Recto.	<p>Hartigan: Deja que se vaya.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 60</p>	 <p>Plano 46</p>	<p>Hartigan: Se acabó. Suéltala.</p> <p>Roark Jr: ¡Estás soñando, Hartigan!</p> <p>Música en tercer plano.</p>	<p>LS; Recto.</p> <p>Hartigan llega al establo y trata de cerrarle la salida a Jr., quien tiene amenazada a Nancy.</p>
MCU; Recto.	<p>Roark Jr: Ni siquiera puedes levantar ese cañón que traes.</p> <p>Música en tercer plano.</p>	 <p>Plano 65</p>	 <p>Plano 49</p>	<p>Roark Jr: ¡Estás a punto de desplomarte! ¡No puedes ni alzar...</p> <p>Música en tercer plano.</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Jr. amenaza a Nancy con un cuchillo y se burla de Hartigan.</p>

<p>MCU; Recto.</p>	<p>Hartigan: Claro que puedo.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 67</p>	 <p>Plano 50</p>	<p>Voz en off de Roark Jr: ... ese cañón!</p> <p>Hartigan: Claro que puedo.</p> <p>Música en tercer plano.</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Hartigan mira a Jr. con preocupación.</p>
<p>MS; Recto.</p>	<p>Efecto de sonido de disparo.</p>	 <p>Plano 68</p>	 <p>Plano 52</p>	<p>Música en segundo plano.</p>	<p>Hartigan se desploma.</p>
<p>MS; Recto.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Le quito sus armas.</p>	 <p>Plano 80</p>	 <p>Plano 71</p>	<p>Voz en off subjetiva de Hartigan: Le quito su arma.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	<p>LS; Recto.</p> <p>Hartigan apuñala y golpea a Jr., quien cae al piso. Hartigan lo desarma.</p>
<p>LS; Recto.</p>	<p>Efecto de sonido de disparo.</p> <p>Grito de Roark Jr.</p>	 <p>Plano 81</p>			

LS; Picado.	Hartigan: Las dos. Efecto de sonido de disparo. Grito de Roark Jr.	 Plano 82	 Plano 72	Música en segundo plano.	MLS; Picado. Hartigan está a punto de castrar a Jr., lo sostiene del cuello.
			 Plano 73	Voz en off subjetiva de Hartigan: Las dos. Grito de Roark Jr. Música en segundo plano.	LS; Recto. Hartigan castra a Jr.

Cierre de relato con transiciones

Lo que se ve	Lo que se escucha	Fotograma de la secuencia 2a con su número de plano	Fotograma de la secuencia 2giii y 2giv con su número de plano	Lo que se escucha	Planos y ángulos / Lo que se ve
MLS; Ligerísimo picado.	Voz en off subjetiva de Hartigan: Finalmente estoy sentado...	 Plano 115	 Plano 82	Música en segundo plano.	MCU; Recto. Nancy observa cómo Hartigan mata a Roark Jr.

<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: ... justo como me lo pidió.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 116. Transición encadenada</p>	 <p>Transición encadenada</p>	<p>Música en segundo plano.</p>	
<p>MLS; Recto.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Las sirenas ya están cerca.</p> <p>Efecto de sonido de sirenas en segundo plano.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 117</p>	 <p>Plano 8</p>	<p>Hartigan: Nunca me perderás, Nancy.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Nancy acaricia el rostro de Hartigan.</p>
		 <p>Transición encadenada</p>	 <p>Plano 9</p>	<p>Música en primer plano.</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Nancy besa a Hartigan.</p>
<p>LS; Recto.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Ella estará a salvo.</p>	 <p>Plano 118</p>	 <p>Transición encadenada</p>	<p>Música en primer plano.</p>	

MCU; Recto.	Música en segundo plano.	 <p>Plano 119</p>	 <p>Transición encadenada</p>	Música en primer plano.	
MCU; Recto.	Música en segundo plano.	 <p>Plano 120</p>	 <p>Plano 11</p>	Música en primer plano.	MCU; Recto. Hartigan acaricia a Nancy, le limpia las lágrimas.
		 <p>Transición encadenada</p>	 <p>Transición encadenada</p>	Música en primer plano.	
MLS; Recto.	Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Todo se oscurece. No me importa mucho. Música en segundo plano.	 <p>Plano 121</p>	 <p>Plano 12</p>	Música en primer plano.	MCU; Recto. Nancy se despide de Hartigan.

<p>MCU; Recto.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Me está dando sueño. Está dando sueño. Está bien. Ella estará a salvo. Un viejo muere...</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 122</p>	 <p>Transición encadenada</p>	<p>Música en segundo plano.</p>	
		 <p>Transición encadenada</p>	 <p>Plano 26</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Un viejo muere. Una joven vive.</p> <p>Música en tercer plano.</p>	<p>CU; Recto.</p> <p>Hartigan reflexivo.</p>
<p>LS; Recto.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: ... una niña vive. Un intercambio justo.</p>	 <p>Plano 123</p>	 <p>Plano 27</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Hartigan: Un intercambio justo. Te amo, Nancy.</p>	<p>LS; Recto.</p> <p>Animación.</p> <p>Hartigan se suicida.</p>

- **Nombre y duración de la escena:** Marv y Goldie pasan la noche en un hotel (3a); 01' 00".
- **Número de planos:** 14 de 19.
- **Descripción de los planos, ángulos y movimientos de cámara más importantes de la escena:**
 - **Planos:** Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Medium Shot (MS), Medium Close Up (MCU), Close Up (CU).
 - **Ángulos:** Recto, Picado, Contrapicado y Cenit.

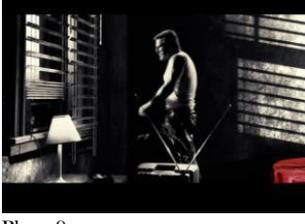
Fotograma	Planos y ángulos	Lo que se ve	Lo que se escucha
 Plano 1	MCU; Recto. Toma lateral.	Sombra de Marv proyectada en la pared.	Voz en off subjetiva de Marv: La noche está infernalmente caliente. Música en segundo plano.
 Plano 2	MLS; Recto.	Marv dentro de una habitación. Bebe una cerveza.	Voz en off subjetiva de Marv: Es un cuarto feo en una parte fea de una ciudad fea. Música en segundo plano.
 Plano 3	MLS; Recto.	Marv está con una prostituta, Goldie. Ella está en la cama. Ambos se observan.	Voz en off subjetiva de Marv: Estoy contemplando a una diosa. Ella me dice que me desea. Música en segundo plano.
 Plano 4	CU; Recto.	Goldie incita a Marv.	Voz en off subjetiva de Marv: No voy a perder ni un segundo más contemplando mi buena suerte. Goldie: Yo te deseo. Música en segundo plano.

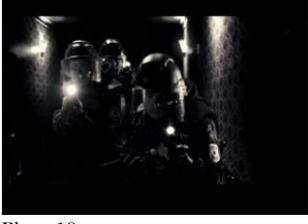
 <p>Plano 6</p>	MCU; Recto.	Marv acaricia y abraza a Goldie. Preámbulo del sexo.	<p>Voz en off subjetiva de Marv: Ella huele como los ángeles deben oler.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 9</p>	MCU; Recto.	Marv acaricia, abraza y besa a Goldie. Preámbulo del sexo.	Música en segundo plano.
 <p>Plano 10</p>	MCU; Recto.	Marv acaricia, abraza y besa a Goldie. Preámbulo del sexo.	<p>Voz en off subjetiva de Marv: La mujer perfecta.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 11</p>	LS; Picado.	Marv y Goldie tienen sexo.	Música en segundo plano.
 <p>Plano 13</p>	MS; Recto.	Dorso desnudo de Goldie.	<p>Voz en off subjetiva de Marv: La diosa.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 15</p>	CU; Recto.	Cara de Marv en éxtasis.	Música en segundo plano.

 <p>Plano 16</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Goldie observa a Marv después de tener sexo con él.</p>	<p>Goldie: Te necesito. Música en segundo plano.</p>
 <p>Transición encadenada</p>			<p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 17</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Después del sexo, Marv y Goldie terminan dormidos, abrazado uno del otro.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Marv: Goldie. Música en segundo plano.</p>
 <p>Transición encadenada</p>			<p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 18</p>	<p>LS; Cenit.</p>	<p>La cámara se aleja hasta empuqueñecer a la pareja en la cama (en forma de corazón), que permanece dormida y abrazada. Sin que lo noten, una persona abre la puerta de su cuarto.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Marv: Dice que se llama Goldie. Efecto de sonido del rechinado de una puerta al abrirse. Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 19</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Kevin entra al cuarto silenciosamente y observa a la pareja.</p>	<p>Música en primer plano.</p>

- *Nombre y duración de la escena:* Marv descubre muerta a Goldie y huye (3bi); 02' 36".
- *Número de planos:* 14 de 52.
- *Descripción de los planos, ángulos y movimientos de cámara más importantes de la escena:*
 - *Planos:* Extreme Long Shot (ELS), Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Medium Shot (MS), Close Up.
 - *Ángulos:* Recto, Picado, Contrapicado y Cenit.

Fotograma	Planos y ángulos	Lo que se ve	Lo que se escucha
 <p>Plano 1</p>	LS; Cenit.	Goldie con el torso desnudo, muerta. Marv sentado a su lado. (La apertura de la toma deja ver el cuarto casi en su totalidad. Se ven más detalles: dos lámparas (techo y buró), una biblia y de nuevo la cama	
 <p>Plano 2</p>	LS; Cenit.	Detalles de cuarto fuera de cuadro. Marv, reflexivo, continúa sentado a lado del cadáver de Goldie.	Voz en off subjetiva de Marv: No tiene ni una marca. Tienes que tomarle el pulso...
 <p>Plano 3</p>	LS; Cenit.	Detalles de cuarto fuera de cuadro. Marv, reflexivo, continúa sentado al lado del cadáver de Goldie.	Voz en off subjetiva de Marv: ... o notar que sus pechos ya no se mueven como se moverían si respirara.
 <p>Plano 4</p>	LS; Recto.	Marv mira el cadáver de Goldie, continúa sentado y reflexionando.	

 <p>Plano 5</p>	MCU; Recto.	Marv fuma un cigarro mientras piensa quién y porqué mató a Goldie.	
 <p>Plano 6</p>	CU; Recto.	Marv fuma un cigarro mientras piensa quién y porqué mató a Goldie.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: ¿Quién eras, fuera de un ángel de la caridad dándole a este fracasado la noche de su vida?</p> <p>Marv: Seguro que no fue por mi belleza.</p>
 <p>Plano 7</p>	CU; Recto.	Rostro sin vida de Goldie.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: ¿Por qué la cantina corriente? ¿Por qué fuiste amable, Goldie?</p>
 <p>Plano 8</p>	LS; Ligerísimo contrapicado.	Dos patrullas van a toda velocidad por la calle. Se dirigen al hotel.	<p>Música en tercer plano.</p> <p>Efecto de sonido de sirenas.</p>
 <p>Plano 9</p>	MLS; Recto.	Marv escucha el ruido de las sirenas y ve por la ventana.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: La policía.</p> <p>Música en tercer plano.</p> <p>Efecto de sonido de sirenas.</p>
 <p>Plano 12</p>	MS; Recto.	Marv escucha el ruido de las sirenas y ve por la ventana.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Alguien pagó buen dinero por tenderme esta trampa.</p> <p>Música en tercer plano.</p> <p>Efecto de sonido de sirenas.</p>

 <p>Plano 16</p>	<p>LS; Cenit.</p>	<p>Los policías suben rápidamente las escaleras hacia el cuarto Marv</p>	<p>Música en tercer plano. Efecto de sonido de sirenas.</p>
 <p>Plano 17</p>	<p>LS; Cenit.</p>	<p>Marv se despide del cadáver de Goldie.</p>	<p>Música en tercer plano. Efecto de sonido de sirenas.</p>
 <p>Plano 18</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Marv se despide del cadáver de Goldie. La toma de la mano y le hace una promesa.</p>	<p>Marv: El que te mató la va a pagar, Goldie. Música en tercer plano. Efecto de sonido de sirenas.</p>
 <p>Plano 19</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>La policía recorre el pasillo hacia la habitación de Marv.</p>	<p>Música en tercer plano. Efecto de sonido de sirenas.</p>

SIMILITUDES Y VARIACIONES EN EL RELATO DE MARV. EFECTO CÍCLICO

Apertura y cierre de relato

Lo que se ve	Lo que se escucha	Fotograma de la secuencia 3a con su número de plano	Fotograma de la secuencia 3i ii con su número de plano	Lo que se escucha	Planos y ángulos / Lo que se ve
MCU; Recto. Toma lateral.	Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: La noche está infernalmente caliente. Música en segundo plano.	 Plano 1	 Plano 21	Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Distan sólo unas horas de la medianoche y mi muerte cuando me llevo mi primera sorpresa en 18 meses. Sonido de rejas al abrirse.	MCU; Recto. Marv está sentado en su celda, esperando el momento de su ejecución.
MLS; Recto.	Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Es un cuarto feo en una parte fea de una ciudad fea. Música en segundo plano.	 Plano 2	 Plano 22	Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Mi única visita. Estoy listo para todo, menos para ese aroma.	LS; Recto. Wendy en la puerta de la celda.
MLS; Recto.	Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Estoy contemplando a una diosa. Ella me dice que me desea. Música en segundo plano.	 Plano 3	 Plano 23	Marv: Lo maté bien por ti, ¿no, Goldie?	MCU; Recto. Marv mira a Wendy, pero la confunde con Goldie.

<p>CU; Recto.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: No voy a perder ni un segundo más contemplando mi buena suerte.</p> <p>Goldie: Yo te deseo.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 4</p>	 <p>Plano 24</p>	<p>Voz en <i>off</i> de Marv: Perdón, Wendy.</p>	<p>MCU; Recto.</p> <p>Wendy mira con dulzura a Marv.</p>
<p>MCU; Recto.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Ella huele como los ángeles deben oler.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 6</p>	 <p>Plano 26</p>	<p>Marv: Es verte así.</p> <p>Goldie: Me puedes llamar Goldie.</p>	<p>CU; Recto.</p> <p>Wendy sigue mirando a Marv y llora.</p>
<p>MCU; Recto.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 9</p>	 <p>Plano 29</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Huele como deben de oler los ángeles.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	<p>CU; Recto.</p> <p>Wendy y Marv se abrazan.</p>
<p>MCU; Recto.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: La mujer perfecta.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 10</p>	 <p>Plano 30</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: La mujer perfecta. La diosa.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	<p>CU; Recto.</p> <p>Wendy y Marv se abrazan.</p>

MS; Recto.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: La diosa.</p>	 <p>Plano 13</p>			
LS; Picado.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Goldie.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 17</p>			
LS; Cenit.	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Dice que se llama Goldie.</p> <p>Efecto de sonido del rechinido de una puerta al abrirse.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 18</p>		<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Marv: Goldie. Dice que se llama Goldie.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	<p>LS; Cenit.</p> <p>Marv y Wendy están acostados y abrazados en la cama de la celda.</p>

- **Nombre y duración de la escena:** Dwight se encuentra en el departamento de Jackie Boy con la mujer de éste, Shellie (4a); 08' 06".
- **Número de planos:** 55 de 102.
- **Descripción de los planos, ángulos y movimientos de cámara más importantes de la escena:**
 - **Planos:** Long Shot (LS), Medium Long Shot (MLS), Medium Shot (MS), Medium Close Up (MCU), Close Up (CU), Tight Shot (TS).
 - **Movimientos:** Travelling, Grúa, Paneo, Tilt.
 - **Ángulos:** Recto, Picado, Contrapicado, Nadir.

Fotograma	Planos, ángulos y movimientos	Lo que se ve	Lo que se escucha
 <p>Plano 1</p>	CU; Recto; Paneo.	Puerta sacudida por los golpes que le da Jackie, intentando abrirla. Paneo a la derecha que muestra a Shellie negándose a abrir.	<p>Shellie: ¡Olvidalo! Si quieres puedes golpear toda la noche. De ninguna manera te voy a dejar entrar.</p> <p>Voz en off de Jackie Boy. No puedo...</p> <p>Sonido de nudillos tocando la puerta.</p>
 <p>Plano 2</p>	MCU; Ligero contrapicado.	Jackie observa por un resquicio de la puerta.	<p>Jackie Boy: ... creer que me hagas esto, Shellie. Todo lo que hemos compartido tiene que significar algo para ti.</p> <p>Voz en off de Shellie: Significó mucho.</p>
 <p>Plano 3</p>	MLS; Recto.	Shellie en ropa interior, cubierta por una camisa. Continúa negándose a abrir la puerta. Reclama a Jackie sus malos tratos.	<p>Shellie: Mucha paga perdida. Nadie coquetea con una mesera que tiene la cara amoratada.</p>

 <p>Plano 4</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Jackie hace caso omiso de los reclamos de Shellie.</p>	<p>Jackie Boy: Sé que estás enojada, nena. Y te perdono por eso sin que me lo pidas siquiera.</p>
 <p>Plano 14</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Jackie comienza a impacientarse.</p>	<p>Voz en off de Shellie: Hazte un favor Jackie Boy...</p>
 <p>Plano 15</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Shellie comienza a ponerse nerviosa. Dwight sale de una habitación y camina con calma hacia Shellie.</p>	<p>Shellie: ... y busca ayuda. Quizá un psiquiatra. Busca ayuda y ¡vete a volar!</p>
 <p>Plano 16</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Shellie, temerosa, se acerca a Dwight.</p>	<p>Voz en off de Jackie Boy: Abre la puerta. Dwight: Ábrele la puerta, Shellie. Yo me encargo de esto. Voz en off de Jackie Boy: Abre la puerta...</p>
 <p>Plano 17</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Jackie y sus amigos, en el pasillo, esperan que Shellie abra la puerta.</p>	<p>Jackie Boy: ... y verás lo equivocada que estas acerca de mí.</p>
 <p>Plano 18</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight, confiado, quiere enfrentar a Jackie y sus amigos.</p>	<p>Dwight: Hazle el favor, Shellie. Estoy listo para recibirlo.</p>

 <p>Plano 19</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Shellie, temerosa, ruega a Dwight que no enfrente a Jackie</p>	<p>Shellie: No. Si sabe que estás aquí conmigo esto se puede poner muy mal.</p>
 <p>Plano 20</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight insiste en la pelea.</p>	<p>Dwight: Este payaso está muy borracho. Y tiene cuatro amigos con él, jadeando y tan borrachos como él.</p> <p>Voz en off de Jackie Boy: Oye...</p>
 <p>Plano 21</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Jackie escucha voces al interior del departamento y busca ver más desde el resquicio de la puerta.</p>	<p>Jackie Boy: ... puedo jurar que oí a alguien ahí dentro contigo.</p> <p>Voz en off de Shellie: ¿Alguien?</p>
 <p>Plano 22</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Shellie se burla de la sospecha de Jackie, aunque sus nervios no cesan.</p>	<p>Shellie: ¡Jackie Boy, estamos teniendo una orgía africana aquí dentro!</p>
 <p>Plano 23</p>	<p>CU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Jackie ríe levemente de la contestación de Shellie.</p>	<p>Jackie Boy: Yo no soy racista.</p> <p>Voz en off de Shellie: Tengo al equipo titular...</p>
 <p>Plano 24</p>	<p>LS; Cenit.</p>	<p>Shellie sigue burlándose de Jackie y trata de ser desafiante.</p> <p>Dwight regresa a la habitación.</p>	<p>Shellie: ... y a la mitad de la banca de los Azules acompañándome. ¿Quieres vértelas con ellos?</p> <p>Voz en off de Jackie Boy: Me estas provocando nena.</p>

 <p>Plano 25</p>	<p>CU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>La impaciencia de Jackie crece. Él se torna en amenaza.</p>	<p>Jackie Boy: Algunos de mis mejores amigos... Pero me estás haciendo enojar. Has estado ofendiéndome y yo he tenido la cortesía de no decirte...</p>
 <p>Plano 26</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Shellie nota el cambio violento en Jackie y se asusta.</p>	<p>Jackie Boy: ... que puede tirar esta puerta cuando quiera.</p>
 <p>Plano 27</p>	<p>MCU; Ligerito contrapicado.</p>	<p>Jackie amenaza.</p>	<p>Jackie Boy: Bueno, nena...</p>
 <p>Plano 28</p>	<p>CU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Jackie amenaza.</p>	<p>Jackie Boy: ... tú sabes lo que puedo hacer.</p>
 <p>Plano 29</p>	<p>MCU; Ligerito contrapicado.</p>	<p>Jackie amenaza.</p>	<p>Jackie Boy: Tú sabes lo que puedo hacer. Uno, dos...</p> <p>Voz en off de Shellie: ¡Está bien!</p>
 <p>Plano 30</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Shellie cede por miedo y está por abrir la puerta.</p>	<p>Shellie: ¡Esta bien!</p>

 <p>Plano 31</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie llama a sus amigos para entrar al departamento.</p>	<p>Voz en off de Shellie: ¡Esta bien!</p> <p>Ruido de la puerta que se abre.</p>
 <p>Plano 32</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight termina de vestirse y escucha a Jackie y sus amigos entrar el departamento.</p>	<p>Ruido de la puerta que abre Shellie.</p>
 <p>Plano 33</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Dwight termina de vestirse y escucha a Jackie y sus amigos entrar el departamento</p>	<p>Voz en off de Jackie Boy: Tropa, siéntanse como en su casa.</p>
 <p>Plano 40</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Jackie mira de los pies a la cabeza a Shellie y se acerca lentamente a ella.</p>	<p>Jackie Boy: Esa camisa es de hombre...</p>
 <p>Plano 41</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Shellie se aleja de él y Jackie la sigue.</p>	<p>Jackie Boy: ... y te aseguro que no es mía. Tienes la peste de amor de alguien encima.</p>
 <p>Plano 42</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Los amigos de Jackie miran a Boy a Shellie.</p>	<p>Jackie Boy: Estuviste con otro hombre y estuviste con él esta noche.</p>

 <p>Plano 43</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie toma por el cuello a Shellie y ésta, temerosa, trata de dar una explicación.</p>	<p>Jackie Boy: ¿Quién es? Shellie: Es Superman. Salió volando por la ventana cuando se enteró que venías porque lo espantaste mucho.</p>
 <p>Plano 44</p>	<p>LS; Picado; Grúa.</p>	<p>Jackie y Shellie hablan, y éste la golpea en la cara. Sus sombras se proyectan en el piso. Dwight se mueve de un cuarto a otro sin ser notado por nadie.</p>	<p>Jackie Boy: Crees que no tengo sentimientos. Shellie: Si vas a golpearme, suéltame el golpe de una vez, ¡loco desgraciado! Jackie Boy: Otra vez estás mintiendo acerca de mí enfrente de mis amigos. Nunca le he pegado a una mujer en toda mi vida. Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 47</p>	<p>MS; Picado.</p>	<p>Shellie cae el piso por el golpe.</p>	<p>Shellie: ¡Maldito desgraciado! ¡Maldito cobarde! Risas de los amigos de Jackie.</p>
 <p>Plano 56</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Jackie entra al baño y no se da cuenta que Dwight está escondido en la regadera.</p>	<p>Voces de los amigos de Jackie.</p>
 <p>Plano 57</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight abre la cortina de la regadera y observa a Jackie, éste sigue sin notar su presencia.</p>	<p>Jackie Boy: Oye nena, no te oigo haciendo esas llamadas.</p>

 <p>Plano 58</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight toma por la cabeza a Jackie.</p>	<p>Jackie Boy: ¡Contéstame! No necesito estos problemas.</p>
 <p>Plano 59</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight toma por la cabeza a Jackie y lo amenaza con una navaja de afeitar.</p>	<p>Dwight: Hola. Yo soy el nuevo novio de Shellie y estoy bien loco. Si vuelves a dirigirle la palabra, si vuelves a pensar su nombre, te haré cortes que te volverán inútil para una mujer.</p> <p>Jackie Boy: Estás cometiendo un grave error, amigo.</p> <p>Dwight: ¿Si? Tú ya cometiste un grave error: no tiraste de la cadena.</p>
 <p>Plano 60</p>	<p>CU; Nadir.</p>	<p>Dwight sumerge en el excusado la cabeza de Jackie.</p>	<p>Jackie ahogándose en el agua del excusado.</p>
 <p>Plano 61</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Dwight sumerge en el excusado la cabeza de Jackie.</p>	<p>Jackie ahogándose en el agua del excusado.</p>
 <p>Plano 64</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight deja a Jackie en el excusado hasta creer que se ha ahogado.</p>	<p>Música en primer plano.</p>

 <p>Plano 69</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight se va, creyendo dejar ahogado a Jackie, pero éste vive. Boy mira a todos lados tratando de identificar a su agresor.</p>	<p>Sonido de agua cayendo al piso.</p>
 <p>Plano 71</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Jackie sale del baño, asustado y viendo todos los espacios del departamento.</p>	<p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 74</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Los amigos de Jackie lo ven con extrañeza.</p>	<p>Jackie Boy: Tropas, salgan de aquí. Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 75</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie se irrita y grita a sus amigos.</p>	<p>Jackie Boy: preguntas, ¡maldita sea! Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 76</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Jackie se irrita y grita a sus amigos. Éstos salen del departamento.</p>	<p>Jackie Boy: ¡Ahora mismo! Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 78</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Jackie sale rápidamente del departamento. Shellie sigue sin moverse por el miedo.</p>	<p>Música en tercer plano.</p>

 <p>Plano 80</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Jackie Boy sus amigos salen a la calle para subir al auto del primero, luego de abandonar el departamento de Shellie. Boy lanza disparos al aire.</p>	<p>El ruido de pisadas sobre el asfalto de Boy y sus amigos, el ruido de las puertas del auto al abrirse, el sonido de los balazos de Dwight y el ruido lejano de sirenas policíacas.</p>
 <p>Plano 82</p>	<p>MS; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Shellie se asoma por la ventana para ver a Jackie Boy irse. Nota que Dwight hace lo mismo, pero desde la cornisa.</p>	<p>Ruido de vehículos y sirenas policíacas.</p>
 <p>Plano 83</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Dwight mira a Shellie.</p>	<p>Voz en off de Shellie: Dwight, ¿qué diablos le hiciste?</p> <p>Ruido de vehículos y sirenas policíacas.</p>
 <p>Plano 84</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Dwight y Shellie hablan del golpe que le dio Jackie Boy a ella. Se miran. (La apertura de la toma deja ver por completo las paredes de más departamento y la cornisa. Por el cielo, atraviesa un helicóptero.</p>	<p>Dwight: Le di una sopa de su propio chocolate. Creo que no te volverá a molestar.</p> <p>Ruido de vehículos y sirenas policíacas.</p> <p>Lejano, el sonido de un helicóptero.</p>
 <p>Plano 95</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Dwight mira el sitio de donde partieron Jackie y sus amigos en el auto.</p>	<p>Dwight: Ese tipo es una amenaza. Puede matar a alguien si no lo detengo. Luego te llamo.</p> <p>Ruido de helicóptero.</p>
 <p>Plano 96</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Dwight se despide Shellie y salta desde la cornisa.</p>	<p>Shellie: ¡No! ¡No te vayas!</p> <p>El ruido del helicóptero se intensifica.</p> <p>Música en segundo plano.</p>

 <p>Plano 97</p>	<p>MS; Contrapicado.</p>	<p>Marv va cayendo hacia al suelo.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Shellie grita algo que no escucho por el ruido del helicóptero policiaico.</p> <p>Ruido del helicóptero.</p>
 <p>Plano 98</p>	<p>CU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Shellie le grita a Dwight para decirle algo importante.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Me pareció oír “stop” [alto], pero no estoy seguro.</p> <p>Ruido del helicóptero.</p> <p>Grito de Shellie.</p>
 <p>Plano 99</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Dwight cae al piso y se prepara para subir a su auto.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Es un riesgo, pero no puedo sólo irme...</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 100</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Dwight corre hacia su auto para seguir a Jackie y sus amigos.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: ... y dejar que Jackie-Boy y sus amigos se diviertan.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 101</p>	<p>MS; Contrapicado.</p>	<p>Dwight conduce, siguiendo a Boy y sus amigos.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Son una manada de depredadores y esta noche quieren sangre. Sangre de mujer.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 102</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Shellie mira, preocupada, desde la ventana a Dwight irse.</p>	<p>Shellie: Maldita sea, Dwight. Tonto. Maldito. Tonto.</p>

- **Nombre y duración de la escena:** Dwight llega a *Old Town* donde lo recibe Gail (4bii); 11' 16".
- **Número de planos:** 95 de 171.
- **Descripción de los planos, ángulos y movimientos de cámara más importantes de la escena:**
 - **Planos:** *Long Shot (LS)*, *Medium Long Shot (MLS)*, *Medium Shot (MS)*, *Medium Close Up (MCU)*, *Close Up (CU)*, *Tight Shot (TS)*.
 - **Movimientos:** *Travelling*, Grúa, Paneo, *Tilt*.
 - **Ángulos:** Recto, Picado y Contrapicado.

Fotograma	Planos, ángulos y mov.	Lo que se ve	Lo que se escucha
 <p>Plano 8</p>	LS; Recto.	Becky camina tranquilamente en medio de la calle. Jackie y sus amigos la siguen en el auto.	Los pasos de Becky en el asfalto y el ruido del motor del auto de Jackie.
 <p>Plano 9</p>	MLS; Recto.	Becky camina tranquilamente en medio de la calle. Jackie y sus amigos la siguen en el auto.	Los pasos de Becky en el asfalto y el ruido del motor del auto de Jackie.
 <p>Plano 10</p>	CU; Recto.	Jackie mira a Becky y le habla.	Jackie Boy: Hola, nena. Los pasos de Becky en el asfalto y el ruido del motor del auto de Jackie.
 <p>Plano 11</p>	MCU; Recto; Travelling de seguimiento.	Becky mira a Boy y sus amigos.	Los pasos de Becky en el asfalto y el ruido del motor del auto de Jackie.

 <p>Plano 12</p>	<p>LS; Recto; Travelling de seguimiento.</p>	<p>Becky y Boy inician la conversación.</p>	<p>Jackie Boy: Súbete, preciosa. Te llevamos.</p> <p>Los pasos de Becky en el asfalto y el ruido del motor del auto de Jackie.</p>
 <p>Plano 13</p>	<p>MS; Recto; Travelling de seguimiento.</p>	<p>Becky y Boy hablan. Persuasión de parte de él, negativa y burla de parte de ella.</p>	<p>Becky: Ay, corazón, trabajo el turno de día...</p> <p>Ruido del motor del auto de Jackie.</p>
 <p>Plano 14</p>	<p>MCU; Recto; Travelling de seguimiento.</p>	<p>Becky y Boy hablan. Persuasión de parte de él, negativa y burla de parte de ella.</p>	<p>Voz en off de Becky: ...y tuve un día largo.</p> <p>Ruido del motor del auto de Jackie.</p>
 <p>Plano 15</p>	<p>MS; Recto; Travelling de seguimiento.</p>	<p>Becky y Boy hablan. Persuasión de parte de él, negativa y burla de parte de ella.</p>	<p>Becky: Además, no me acuesto con grupos.</p> <p>Ruido del motor del auto de Jackie.</p>
 <p>Plano 18^a</p>	<p>LS; Picado, Grúa.</p>	<p>Dwight llega al callejón donde están Becky y Boy. Desde el techo de un edificio, Miho lo ve.</p>	<p>Voz en off de Jackie Boy: Nena, he tenido un día de lo peor. Me han golpeado cada vez que me volteo,...</p>
 <p>Plano 18b</p>	<p>LS; Picado, Grúa.</p>	<p>La cámara recorre el callejón, desde donde está Dwight hasta donde están Becky y Boy. Éstos dos últimos siguen hablando.</p>	<p>Voz en off de Jackie Boy: ... pero el día que una puta me rechace, teniendo yo dinero para pagarle,...</p>

 <p>Plano 19</p>	<p>MCU; Recto; Travelling de seguimiento.</p>	<p>Becky y Boy siguen hablando.</p>	<p>Jackie Boy: ... pues, la paciencia de un hombre tiene sus límites.</p> <p>Voz en off de Becky: Prueba suerte...</p>
 <p>Plano 20</p>	<p>MS; Recto; Travelling de seguimiento.</p>	<p>Becky y Boy siguen hablando.</p>	<p>Becky: ... en El Álamo, de la calle Dylan. El Álamo, no El Amigo. El Amigo es de maricones.</p>
 <p>Plano 21</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Dwight está a punto de entrar al callejón.</p>	<p>Voz en off de Jackie Boy: ¿Te divierte humillarme de esta manera?</p>
 <p>Plano 23</p>	<p>MCU; Recto; Paneo.</p>	<p>Dwight entra sigilosamente al callejón, pero es descubierto por Gail, quien lo detiene a punta de pistola.</p>	<p>Gail: Quieto, Dwight. Hemos estado encima de estos idiotas desde que llegaron con el policía atrás. Todo está bajo control. Disfruta de la función.</p>
 <p>Plano 28</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight y Gail hablan sobre Jackie y sus amigos. Gail quiere saber por qué están ahí.</p>	<p>Gail: Esos payasos de allá, ¿son amigos de la cantinera?</p> <p>Dwight: Uno de ellos cree que los es. Está fuera de control. Lo seguí para asegurarme de que no lastimara a ninguna de las chicas.</p> <p>Gail: Sí, somos muy indefensas.</p>

 <p>Plano 29</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight observa a Gail encender un puro.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Toda clase de muerte...</p>
 <p>Plano 30</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight observa a Gail encender un puro.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: ... va a desatarse...</p>
 <p>Plano 31</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight observa a Gail encender un puro. Ella trata de tranquilizarlo y le señala a Miho.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: ... a veinte metros de nosotros y aún así no puedo quitarle los ojos de encima.</p> <p>Gail: Estamos completamente a salvo, Lanzarote [Lancelot]. Esos chicos están a un sólo error de ver el talento de Miho. Tiene muchas ganas.</p>
 <p>Plano 32</p>	<p>MCU; Recto; <i>Tilt.</i></p>	<p>Miho camina lentamente por la cornisa del techo de un edificio. Desde ahí, vigila a Becky y a Jackie, que la hostiga. Éste no sabe que es vigilado. Un rayo ilumina el cielo y la cara de Miho.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Gail guía mi mirada a la muñeca que está posada al borde del techo. La mortífera Miho.</p> <p>Voz en off de Becky: Se está acabando el callejón.</p>
 <p>Plano 33</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Miho vigila desde vigila a Becky y a Jackie desde la cornisa del edificio. Un rayo ilumina el cielo y la cara de Miho.</p>	<p>Becky: Vete de regreso y ahórrate a ti y a tus amigos muchos problemas.</p> <p>Jackie Boy: Eres una niña insolente.</p>

 <p>Plano 35</p>	<p>MCU; Recto; <i>Travelling</i> de seguimiento.</p>	<p>Becky, en actitud retadora, mira a Jackie.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: La trampa está lista...</p>
 <p>Plano 36</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight voltea, al escuchar un sonido. Mira a dos prostitutas.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: ... y para accionarse.</p> <p>Sonido de rejas.</p>
 <p>Plano 37</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Dos prostitutas cierran el callejón para evitar que Jackie y sus amigos escapen.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: ¿Y qué?</p> <p>Sonido de rejas.</p>
 <p>Plano 38</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight continúa observando a Miho en el techo. Reflexiona, está intranquilo.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Se merecen lo que les va a pasar. ¿Entonces por qué...</p>
 <p>Plano 39</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight continúa observando a Miho en el techo. Reflexiona, está intranquilo y le habla a Gail.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: ... siento en la panza que algo anda muy mal?</p> <p>Dwight: No han matado a nadie que yo sepa. Se puso feo en casa de Shellie, pero no mataron a nadie.</p> <p>Gail: Ni van a matar.</p> <p>Voz en off de Dwight: ¿Por qué esta sensación desagradable? Es algo que Shellie dijo. No lo puedo ubicar.</p>

 <p>Plano 45</p>	<p>MCU; Recto; <i>Travelling</i>.</p>	<p>Jackie, después de tanto insistir con Becky, se impacienta.</p>	<p>Jackie Boy: Bueno, me eché una arenga más larga de lo debido.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 46</p>	<p>CU; Recto; <i>Travelling</i>.</p>	<p>Jackie, después de tanto insistir con Becky, se impacienta.</p> <p>Un rayo ilumina la cara de Jackie.</p>	<p>Jackie Boy: ¿Quieres ver lo que tengo?</p> <p>Becky: Los he visto...</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 47</p>	<p>CU; Recto; <i>Travelling</i>.</p>	<p>Jackie, después de tanto insistir con Becky, se impacienta. Ella continúa rechazándolo y burlándose.</p>	<p>Becky: ... de todas formas y tamaños.</p> <p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 48</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie amenaza a Becky con un arma.</p>	<p>Jackie Boy: ¿Has visto ésta?</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 49</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie amenaza a Becky con un arma. Ella, aunque sorprendida, no pierde la calma. Un rayo ilumina su cara.</p>	<p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 50</p>	<p>MCU; Ligerísimo picado.</p>	<p>Jackie amenaza a Becky con un arma.</p>	<p>Jackie Boy: Súbete al coche.</p> <p>Música en segundo plano.</p>

 <p>Plano 51</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie amenaza a Becky con un arma. Ella, aunque sorprendida, no pierde la calma y le habla.</p>	<p>Becky: Corazón, acabas de cometer la estupidez más grande de toda tu vida.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 52</p>	<p>MCU; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Miho observa cómo Jackie amenaza a Becky y le arroja una cuchilla.</p> <p>La formación de una tormenta se ve en el cielo. Los rayos aumentan.</p>	<p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 54</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>La cuchilla de Miho corta la mano de Dwight.</p>	<p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 55</p>	<p>TS; Liger picado.</p>	<p>Mano cortada de Jackie, aún sosteniendo el arma, y la cuchilla de Miho en el asfalto. Un rayo ilumina.</p>	<p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 57</p>	<p>LS; contrapicado.</p>	<p>Miho salta desde el techo. Lleva un par de katanas.</p> <p>Los rayos continúan.</p>	<p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 59</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Miho cae en el toldo del auto y lo atraviesa con las katanas.</p>	<p>Música en primer plano.</p> <p>Ruido producido por las katanas.</p>

 <p>Plano 60</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Miho atraviesa a los amigos de Jackie.</p>	<p>Música en primer plano. Ruido producido por las katanas.</p>
 <p>Plano 62</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Miho atraviesa a los amigos de Jackie.</p>	<p>Música en primer plano. Ruido producido por las katanas.</p>
 <p>Plano 64</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>El último amigo de Jackie trata de escapar, pero Miho lo degolla.</p>	<p>Música en primer plano. Voz de la última víctima. Ruido producido por las katanas.</p>
 <p>Plano 69</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie, tambaleante y nervioso, amenaza a Miho con su arma.</p>	<p>Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 70</p>	<p>LS; Picado.</p>	<p>Jackie, tambaleante y nervioso, amenaza a Miho con su arma. Ella se mueve alrededor de él, lo acorrala.</p>	<p>Jackie Boy: Adelante. Música en tercer plano.</p>
 <p>Plano 72</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight y Gail observan a Miho y Jackie. Dwight cree que Miho está en peligro y va a ayudarla.</p>	<p>Dwight: Él le lleva la ventaja. Gail: No le lleva nada. Está muerto, pero no se da cuenta. Música en tercer plano.</p>

	MS; Recto.	Miho no le quita la vista de encima a Jackie y continúa acorralándolo.	Voz en off de Jackie Boy: Te tengo justo donde te quiero. Música en tercer plano.
	MS; Recto.	Dwight llega con Jackie y Miho.	Voz en off de Jackie Boy: Le pusiste... Música en tercer plano.
	MS; Ligerísimo contrapicado.	Dwight se coloca detrás de Jackie, éste no lo ve.	Jackie Boy: ... fin a tu carrera, puta.
	MS; Recto.	Miho arroja un pequeño tubo, bloquea el cañón del arma. Jackie no se da cuenta.	Música en tercer plano.
	MCU; Recto.	Jackie le apunta de nuevo a Miho.	Voz en off de Dwight: No dispares. Música en tercer plano.
	MCU; Ligerísimo contrapicado.	Dwight le advertirle a Jackie. Un rayo vuelve a caer.	Dwight: Bloqueó el cañón. El tiro saldrá por atrás. Música en tercer plano.

 <p>Plano 98</p>	<p>MS; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Jackie se impacienta, voltea y le apunta a Dwight. Éste permanece tranquilo.</p>	<p>Jackie Boy: Te dije que te callaras. Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 99</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Jackie dispara y el cañón del arma se entierra en su frente.</p>	<p>Sonido de disparo. Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 101</p>	<p>LS; Ligerero contrapicado.</p>	<p>Jackie se tambalea y cae el piso. Recargado sobre un bote de basura, dice unas últimas palabras. Gail, Miho y Dwight lo miran con lástima. Finalmente, Miho lo degolla.</p>	<p>Jackie Boy: No veo nada. No oigo nada. Dwight: Por el amor de Dios, Miho. Acaba ya con él. Gail: Sí. Que sea rápido, ¿quieres? Voz en off subjetiva de Dwight: No le corta la cabeza completamente...</p>
 <p>Plano 105</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Las prostitutas sacan los cadáveres del auto de Jackie y los registran. Roban sus pertenencias.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Luego, diRecto a trabajar.</p>
 <p>Plano 106</p>	<p>LS; Recto.</p>	<p>Dwight registra el cadáver de Jackie.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: A acostar los cadáveres sobre el callejón y a revisarles los bolsillos.</p>

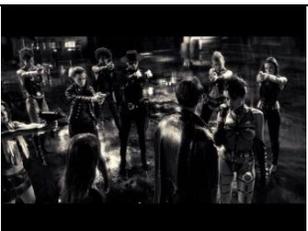
 <p>Plano 108</p>	MS; Recto.	Dwight encuentra la cartera de Jackie.	Voz en off subjetiva de Dwight: Busco en el pantalón de Jackie Boy. Su cartera está llena. Mastercard, Discover, American Express Platino...
 <p>Plano 109</p>	MCU; Ligerísimo picado.	Cadáver de Jackie.	Voz en off subjetiva de Dwight: ... y casi trescientos dólares...
 <p>Plano 110</p>	MCU; Recto.	Dwight continúa registrando el cadáver y encuentra la placa de policía de Jackie.	Voz en off subjetiva de Dwight: ... en billetes de veinte, los cuales me embolso. Luego encuentro una bomba atómica.
 <p>Plano 111</p>	MS; Recto.	Dwight sostiene la placa.	Voz en off subjetiva de Dwight: Jackie Boy. Música en segundo plano.
 <p>Plano 112</p>	CU; Recto.	Dwight con el rostro reflexivo.	Voz en off subjetiva de Dwight: Tú, hijo de puta. Música en segundo plano.
 <p>Plano 113</p>	LS; Recto.	Mientras las prostitutas continúan registrando los cadáveres, Gail nota extraño a Dwight. Un rayo las ilumina a todas.	Música en segundo plano.

 <p>Plano 114</p>	<p>MS; Ligerísimo contrapicado.</p>	<p>Dwight observa la placa.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Dwight: El helicóptero hacía tanto ruido...</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 115</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Dwight recuerda lo que Shellie le dijo.</p> <p>Un rayo ilumina su cara.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Dwight: ... que no oí bien lo que ella dijo.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 116</p>	<p>MCU; ligero contrapicado.</p>	<p><i>Flashback</i> de Shellie gritando desde la ventana.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Dwight: Yo creí que había dicho “stop” [alto]...</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 118</p>	<p>TS; Ligerísimo picado.</p>	<p>Placa de policía de Jackie.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Dwight: ... dijo “cop”, [policía]. Detective...</p> <p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 119</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight recuerda lo que Shellie le dijo. Por fin lo entiende. Gail observa la placa de Jackie.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Dwight: ... teniente Jack Rafferty.</p> <p>Música en primer plano.</p>
 <p>Plano 120</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Becky observa la placa de policía junto con Dwight.</p>	<p>Voz en <i>off</i> subjetiva de Dwight: Los diarios lo llaman “Jack de Hierro”. Un maldito policía héroe.</p> <p>Música en segundo plano.</p>

 <p>Plano 121</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Gail y Miho observan la placa y después miran a Dwight.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: La tregua incierta ha durado años. La policía cobra una comisión y tiene diversión gratis cuando hace fiestas. Las chicas administran su propia clase de justicia.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 123</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Miho observa la placa.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Si un policía entra en el barrio y no quiere lo que las chicas venden, lo mandan a volar,...</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 124</p>	<p>LS; Recto; Grúa (alejamiento).</p>	<p>Todas las prostitutas rodean el cadáver de Jackie Boy. Comienza a llover.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: ... pero lo mandan de regreso vivo. Esas son las reglas. Así es la tregua. La policía no entra. Así no entran los alcahuetes ni la mafia.</p> <p>Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 127</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Becky se altera. Sabe los problemas que les espera a todas las prostitutas con el asesinato de Jackie. Gail les habla con dureza para convencerlas de que pueden combatir. Dwight trata de hacerla entrar en razón.</p>	<p>Becky: La policía. ¡La mafia! Las cosas van a volver a ser como antes.</p> <p>Gail: ¡De ningún modo! Tenemos armas. Pelearemos contra la policía y la mafia y cualquier otro que quiera aprovecharse de nosotras. Habrá guerra.</p> <p>Voz en off de Dwight: No seas tonta. No puedes ganar.</p>
 <p>Plano 128</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dwight propone un plan a Gail.</p>	<p>Dwight: Consigueme un coche. De techo duro, con un motor decente. Esconderé los cuerpos.</p>

 <p>Plano 129</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Gail discute el plan de Dwight y lo amenaza con la metralleta.</p>	<p>Gail: ¿Olvidas la patrulla que los siguió hasta acá? Los policías saben que Rafferty vino aquí. Revisarán el río. Revisarán el desagüe. Lo encontrarán y vendrán por nosotras.</p>
 <p>Plano 130</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight se impacienta.</p>	<p>Dwight: Me los llevo a las fosas, ahí no los buscarán. Deja de apuntarme o te pego.</p>
 <p>Plano 134</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Gail no deja de amenazar a Dwight, además nota que alguien se mueve detrás suyo.</p>	
 <p>Plano 135</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Miho se coloca detrás de Dwight.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Miho se pone a mis espaldas.</p>
 <p>Plano 136</p>	<p>TS; Recto.</p>	<p>Miho prepara su katana.</p>	<p>Sonido de filo de la katana.</p>
 <p>Plano 137</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Dwight mira a Gail, sin dejar de ser amenazado por ésta.</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Una palabra de Gail y me parte a la mitad.</p>

 <p>Plano 138</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Gail sigue discutiendo en plan de Dwight. No deja de amenazarlo.</p>	<p>Gail: Van a estar vigilando las carreteras. Te van a atrapar.</p>
 <p>Plano 139</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Becky escucha atentamente todos los contras que encuentra Gail en el plan de Dwight.</p>	<p>Voz en off de Gail: Volveremos a los malos tiempos.</p>
 <p>Plano 141</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight le hace la última advertencia a Gail.</p>	<p>Dwight: ¡Quítame esa pistola de la cara!</p>
 <p>Plano 143</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight le da una cachetada a Gail.</p>	<p>Grito de Gail.</p>
 <p>Plano 145</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Becky le apunta a Dwight.</p>	<p>Sonido de pistolas desenfundadas y cargadas.</p>
 <p>Plano 147</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Dallas le apunta a Dwight.</p>	<p>Sonido de pistolas desenfundadas y cargadas.</p>

	CU; Recto.	Gail le grita a Dwight.	Gail: ¡Desgraciado!
	LS; Ligero picado.	Todas las prostitutas rodean a Dwight y le apuntan con sus armas.	Sonido de pistolas desenfundadas y cargadas.
	MCU; Recto.	Dwight observa a Gail, esperando la orden de matarlo.	
	MCU; Recto.	Gail se recupera y mira a Dwight de forma seductora.	Gail: Olvidé lo rápido que eres.
	MS; Recto.	Gail abraza y besa a Dwight.	Voz en off subjetiva de Dwight: Mi mujer guerrera. Casi me arranca la cabeza, empujando mi boca contra la suya, tan duro que me duele. Música en segundo plano.
	CU; Recto.	Dwight y Gail se reconcilian.	Dwight: Siempre te querré, nena. Gail: Siempre... Música en segundo plano.

 <p>Plano 157</p>	<p>CU; Recto.</p>	<p>Dwight y Gail se reconcilian.</p>	<p>Gail: ... y nunca. Música en segundo plano.</p>
 <p>Plano 160</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Becky, nerviosa, pide a Gail permiso para irse.</p>	<p>Becky: Si ya no me necesitas, ¿me puedo ir a mi casa? La sangre y todo eso me dan ganas de vomitar. Gail: Sí, vete a tu casa, Becky. Pero no hables con nadie...</p>
 <p>Plano 161</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Dwight pone en marcha el plan. Miho lo ayuda.</p>	<p>Voz en off de Gail: ... ni siquiera con tu mamá. Dwight: No van a caber en ese maletero. No así como están. Miho.</p>
 <p>Plano 167</p>	<p>MS; Recto.</p>	<p>Miho destaza los cuerpos de los amigos de Jackie.</p>	<p>Sonido de filo de la katana.</p>
 <p>Plano 169</p>	<p>MLS; Recto.</p>	<p>Dallas descubre a Becky hablando por teléfono.</p>	<p>Dallas: Oye, Becky, Gail dijo que no hicieras llamadas.</p>
 <p>Plano 170</p>	<p>MCU; Recto.</p>	<p>Becky, nerviosa y sin soltar la bocina, le pide a Dallas que no la delate.</p>	<p>Becky: Sólo quiero oír la voz de mi mamá. No le diré nada. Por favor, no le digas a Gail.</p>



Plano 171

LS; Recto.

Dallas y su compañera se van y dejan a Becky hacer su llamada. Ésta finge hablar con su madre y se cerciora de que las prostitutas se han ido.

Becky: Hola mamá.

SIMILITUDES Y VARIACIONES EN EL RELATO DE DWIGHT. EFECTO CÍCLICO

Similitudes con acciones físicas

Lo que se ve	Lo que se escucha	Fotograma de la secuencia 4bii con su número de plano	Fotograma de la secuencia 4eii con su número de plano	Lo que se escucha	Planos, ángulos y movimientos / Lo que se ve
MS; Recto.	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Mi mujer guerrera. Casi me arranca la cabeza, empujando mi boca contra la suya, tan duro que me duele.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 153</p>	 <p>Plano 50</p>	Música en segundo plano.	<p>MLS; Ligero contrapicado.</p> <p>Dwight y Gail se besándose.</p>
CU; Recto.	<p>Dwight: Siempre te querré, nena.</p> <p>Gail: Siempre...</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 156</p>			
CU; Recto.	<p>Gail: ... y nunca.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	 <p>Plano 157</p>	 <p>Plano 54</p>	<p>Voz en off subjetiva de Dwight: Mi mujer guerrera. Mi valquiria. Siempre serás mía. Siempre... y nunca.</p> <p>Música en segundo plano.</p>	<p>MCU; Ligero contrapicado.</p> <p>Después del beso, Dwight y Gail permanecen abrazados.</p>

FUENTES CONSULTADAS

BIBLIOGRÁFICAS

- ALTMAN**, Rick. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- AMIEL**, Vincent. (2005). *Estética del montaje*. Madrid : Abada.
- AUMONT**, Jacques y Michel **MARIE**. (1990). *Análisis del film*. España: Paidós.
- BORDWELL**, David y Kristin **THOMPSON**. (2003). *Arte cinematográfico*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- BOILEAU**, Pierre y Thomas **NARCEJAC**. (1968). *La novela policial*. Buenos Aires: Paidós.
- BURCH**, Noël (1969). *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- COLLINS**, Ray. (2003). *Sangre, crimen & balas: Crónicas & misterios de la novela negra*. Barcelona: Círculo Latino.
- COMA**, Javier. (1978). *Los cómics, un arte del siglo XX*. Madrid: Eds. Guadarrama.
- (1986). *Diccionario de la novela negra norteamericana*. Barcelona: Anagrama.
- (1988). *Los cómics en Hollywood: Una mitología del siglo*. Barcelona: Plaza & Janés.
- (1990). *Diccionario del cine negro*. Barcelona: Plaza & Janés.
- y José María **LATORRE**. (1987). *Luces y sombras del cine negro*. Barcelona: Fabregat.
- F. HEREDERO**, Carlos y Antonio **SANTAMARINA**. (1996). *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*. España: Paidós.
- GIARDINELLI**, Mempo. (1996). *El género negro: Ensayos sobre literatura policial*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- JIMÉNEZ-OTTALENGO**, Regina y María Teresa **CARRERAS-ZAMACONA**. (2002). Reimpresión 2008. *Metodología para la investigación en ciencias de lo humano*. México: Publicaciones Cruz O., S. A.
- KONIGSBERG**, Ira. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid: Ediciones Akal.
- MARTIN**, Marcel. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.

MARZAL FELICI, José Javier. (2000). *Guía para ver y analizar Ciudadano Kane: Orson Welles (1941)*. Valencia: Nau llibres. Octaedro.

MILLER, Frank. (2003). *El arte de Sin City*. Barcelona: Norma Editorial.

————— y Robert **RODRÍGUEZ**. (2006). *Frank Miller's Sin City. El libro de la película*. Barcelona: Norma Editorial.

PALACIOS, Jesús y Antonio **WEINRICHTER**. (2005). *Gun Crazy: Serie negra se escribe con B*. Madrid: T&B.

PORFIRIO, Robert; Alain **SILVER** y James **URSINI**. (2005). *El cine negro americano: Los secretos de los cineastas del periodo clásico*. Barcelona: Laertes.

SANTAMARINA, Antonio. (1999). *El cine negro en 100 películas*. Madrid: Alianza.

SILVER, Alain; James **URSINI** y Paul **DUNCAN**. (2004). *Cine negro*. Köln: Taschen.

TUDOR, Andrew. *Cine y comunicación social*. (1974). Barcelona: Gustavo Gili.

VANOYE, Francis y Anne **GOLIOT-LÉTÉ**. (2008). *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid: Abada.

ZAVALA, Lauro. *Permanencia voluntaria: el cine y su espectador*. (2000). México: Universidad Veracruzana.

HEMEROGRÁFICAS

CABALLERO, Jorge. (2009, enero 22). “*The Spirit* une a dos visionarios del arte de la narración gráfica”. *Espectáculos. (La Jornada)*. p. 9. México.

CÁRDENAS, Isabel. (2005, julio 16). “¿Quién diablos es Frank?”. *Tentación (El Universal)*. p. 36. México.

————— (2005, julio 16). “Frank Miller”. *Tentación (El Universal)*. p. 36. México.

CASAS, Quim. (2005, julio-agosto). “Frank Miller. El lado oscuro”. *Dirigido por...*, 347. pp. 34. España.

————— (2005, junio). “Recreación manierista”. *Dirigido por...*, 346. pp. 24-27. España.

COMA, Javier. (1998, mayo). “Retorno al pasado. De Jacques Tourneur”. *Dirigido por...*, 268. pp. 56-57. España.

- DE FORNARI**, Oreste. (1998, mayo). "Cara de ángel. De Otto Preminger". *Dirigido por...*, 268. pp. 74-75. España.
- DÍAZ CALVILLO**, Jesús. (2005, julio 30). "La Ciudad del Pecado". *Sábado (Uno más uno)*. p. 6. México.
- JIMÉNEZ DE LAS HERAS**, José A. (1998, junio). "Historia de un detective. De Edward Dmytryk". *Dirigido por...*, 269. p. 38. España.
- (1998, mayo). "Al rojo vivo. De Raoul Walsh." *Dirigido por...*, 268. pp. 60-61. España.
- LOSILLA**, Carlos. (1998, mayo). "¿De qué hablamos cuando hablamos de cine negro?". *Dirigido por...*, 268. pp. 44-47. España.
- (1998, mayo). "The Roaring Twenties. De Raoul Walsh." *Dirigido por...*, 268. pp. 70-71. España.
- MARCHELLI**, Massimo. (1998, mayo). "Los sobornados. De Fritz Lang". *Dirigido por...*, 268. pp. 63-64. España.
- MIRET JORBA**, Rafel. (1998, mayo). "Sed de mal. De Orson Welles". *Dirigido por...*, 268. pp. 57-59. España.
- MOLINA**, Eduardo. (2005, julio 22). "Muestran sus pecados". *Gente (Reforma)*. p. 1-E. México.
- MOLINA**, René. (2005, julio 29). "La ciudad del pecado. Un auténtico cómic en movimiento". *Espectáculos (Uno más uno)*. p. 24. México.
- NAVARRO**, José Antonio. (1998, mayo). "Scarface. De Howard Hawks." *Dirigido por...*, 268. pp. 71-72. España.
- NAVARRO**, Juan Manuel. (2005, julio 22). "Del cómic al cine". *Espectáculos (El Universal)*. p. 1. México.
- TORRES**, Maximiliano. (2005, julio 22). "Se dice el pecado y los pecadores". *¡Hey! (Milenio)*. p. 7. México.
- SCHRADER**, Paul. (1981). "Notas sobre el cine negro". *Primer Plano*, 1. pp. 43-53. México.
- VENTURELLI**, Renato. (1998, mayo). "El sueño eterno. De Howard Hawks". *Dirigido por...*, 268. pp. 59-60. España.