

LA FRAGMENTACIÓN EN EL DISCURSO AUDIOVISUAL. EL CASO DE SIN CITY (ROBERT RODRÍGUEZ Y FRANK MILLER, EE. UU., 2005)

Inmaculada Gordillo

Profesora Titular del Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura Universidad de Sevilla

Aunque el fenómeno de la globalización implique un proceso de unificación de sociedades, mercados y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas, el resultado no es rigurosamente homogéneo. Hay que tener en cuenta que este fenómeno convive durante las últimas décadas con otros de carácter opuesto: el renacimiento de las minorías culturales y las tendencias a la disgregación y la dispersión en diversos ámbitos sociales. Dentro de los debates sobre la globalización, para algunos teóricos como Lyon (1999), las cuestiones sobre homogeneidad y heterogeneidad son totalmente pertinentes. El caos y la dispersión son, en parte, la consecuencia de los hábitos sociales asumidos a partir de lo que se suele denominar la “cultura de los tres minutos” según la terminología de Ignatieff (1989), quien considera que la atención se fija durante un corto lapso de tiempo, por lo que todo resulta comprimido: desde los discursos políticos que se convierten en breves frases impactantes a la descripciones del mundo que nos rodea -reducidas a noticias de pocos minutos-, pasando por los anuncios televisivos, el videoclip, etc. Esto conlleva un grado de superficialidad que desemboca en el pensamiento leve y en la cultura de lo instantáneo, así como la irrupción de la apariencia y de lo fragmento, con predominio de lo ornamental y lo escenográfico (Rincón, 2006).

Durante mucho tiempo el formalismo y el estructuralismo han considerado la obra narrativa de manera unitaria, definiéndola como “una estructura, un todo formado por elementos solidarios entre sí e integrados por una tensión dinámica, siendo regido el conjunto por una finalidad que se impone a los elementos constitutivos del todo y a sus finalidades particulares [...], un sistema que se define por los principios de totalidad, transformación y autorregulación” (Aguilar e Silva, 1982: 466). Sin embargo esta concepción se ha quedado atrás en la evolución de las formas artísticas y narrativas contemporáneas. La totalidad y la integración han dado paso a la disparidad y a la

disgregación: el relato configura diversos universos en algunas ocasiones poco imbricados entre sí, y en otras voluntariamente escindidos por cuestiones de elecciones discursivas. La crítica norteamericana, por ejemplo, subraya “las heterogeneidades y discontinuidades profundas de la obra de arte, que ya no se presenta de forma unificada u orgánica, sino prácticamente como un almacén de desperdicios o como un cuarto trastero para subsistemas disjuntos, impulsos de todo tipo y materiales en bruto dispuestos al azar” (Jameson, 1984, 63). Cualquier parcela del arte y de la sociedad se ve afectada por esta tendencia esquizoide que impregna muchos ámbitos artísticos. Para Lyon (1999, 136), “la sensación de fragmentación e incertidumbre que hoy se percibe en el arte y la arquitectura, el cine y la música, crea un nuevo *collage* cultural, una *mélange* de estilos y productos que se disgregan en una confusión caleidoscópica”.

Por lo tanto podemos considerar que la antigua obra de arte se ha transformado en un conjunto de elementos cuya interpretación nos lleva a un proceso de diferenciación y no ya mediante la unificación. La disyunción de componentes resalta una dispersión que surge como concepto esencial sin el cual el significado, o la multiplicidad de ellos, no puede aprehenderse. Para hablar de fragmentación y fragmentariedad es importante el concepto de texto, así como el concepto de integridad, ya que el fragmento es un no-todo. La teoría del fragmento hoy en día está completamente tratada por parte de la literatura y el arte. Walter Hilsbecher, uno de los investigadores más destacados en este campo, ensalza “el encanto de la provisionalidad, la comprensión de la estructura cambiante de nuestro mundo” y además, considera que gracias al fragmento tenemos la solución al problema “¿cómo ser imperfecto de la manera más perfecta posible?”. Hilsbecher reflexiona sobre la posición que ocupa el fragmento en la cultura actual: “Los tiempos de gran tensión tienen en el dominio espiritual una tendencia al fragmento”. Otro defensor de la fragmentación, Maurice Blanchot, afirma que hoy “se esquivo la concepción de la obra uniforme y cerrada en sí misma”. Pero hay que recordar que donde el asunto del fragmento adquirió una importancia esencial fue en el taller conceptual de los filósofos y críticos ligados al deconstruccionismo, liderados por Jacques Derrida.

En relación al relato audiovisual, la heterogeneidad de materiales y el abandono de apretados ropajes clásicos que otorgaban a la acción un protagonismo esencial es un logro establecido por lo que -de forma poco apropiada- se denomina antinarración: en

esta modalidad de relato encontramos una situación narrativa nada orgánica, “sino fragmentada y dispersa. Los personajes resultantes son múltiples, relacionados entre sí y con el ambiente mediante nexos débiles, y continuamente oscilantes entre el comportarse como protagonistas y el limitarse a los papeles secundarios” (Casetti y Di Chio, 1991, 214). La fragmentación también se refleja en el abandono de la causalidad: “el hilo que relaciona los acontecimientos entra en crisis: las relaciones causales y lógicas son sustituidas por simples yuxtaposiciones casuales”, según los mismos investigadores italianos (1991, 215). Y si ya no es necesario organizar causalmente los distintos episodios de un relato, a veces funcionan como fragmentos independientes, más o menos relacionados. Incluso dentro del mismo episodio en ocasiones son obviadas las explicaciones narrativas imprescindibles y pertinentes para exponer la situación narrada, tan necesarias en el cine clásico o en la narración fuerte. Por ello, incluso filmes cercanos a la narrativa clásica, donde la acción es el eje central sobre el que se apoyan todos los demás elementos narrativos, recogen episodios exentos de antecedentes o desenlaces, por lo que se recurre de nuevo al fragmento como elemento vertebrador.

Así pues, la disgregación es muy evidente dentro del relato audiovisual contemporáneo. Si consideramos la evolución de formas narrativas clásicas, hacia modos que van desde escrituras barrocas hasta las escrituras modernas, observamos una tendencia hacia la descomposición. En contraposición con el relato clásico, tanto el barroquismo como la modernidad conducen al abandono de la homogeneidad. Y el relato posmoderno implica la cristalización de esta tendencia: para Farré (2004), una de las claves del cine posmoderno es la desaparición del discurso clásico, en aras de uno nuevo que fragmenta y altera las leyes del espacio y del tiempo.

Tal vez el gusto por el fragmento en el campo audiovisual venga a partir del desarrollo y expansión del discurso televisivo. Hay que tener en cuenta que precisamente ésta es una de las características esenciales sin la que no es posible entender este medio: “esta fragmentación del discurso la ejerce la televisión con todo lo que toca; es, por decirlo así, su imagen de marca y la condición misma de lo que Omar Calabrese llama la era neobarroca. La televisión lleva este afán de fragmentación al paroxismo” (Maqua, 1992, 122).

La fragmentación del discurso televisivo es una estrategia narrativa, posible gracias a las características productivas del medio y a las condiciones de su consumo. Desde muy pronto la televisión descubrió las ventajas de las narraciones en serie, en ningún modo novedosas dentro de otros modos de representación narrativos. Desde la épica popular, donde ya encontramos ejemplos de la narración en serie, el teatro religioso en la Edad Media con obras que se desarrollaban durante varios días, el folletín y las novelas por entregas del XIX, hasta llegar al serial radiofónico en la primera mitad del XX, preparan el terreno a la serialidad y a la fragmentación televisiva.

El propio medio televisivo condiciona el sentido episódico de los programas, por el formato, el tiempo, la continuidad, etc. La fragmentación en televisión es fácilmente identificable: existen muchos programas con estructura episódica -es decir, compuestos por unidades independientes pero relacionadas, cuyas tramas se cierran en cada episodio- o con estructura serial -cada capítulo carece de final y la trama continúa en los siguientes; los programas casi siempre se fragmentan para emitir publicidad comercial, avances informativos o publicidad de la propia emisora; muchos espacios están compuestos en su interior por unidades más pequeñas; existen segmentos de continuidad como las ráfagas, y programas sin autonomía temática, además de diseminar los mismos contenidos a lo largo de distintos programas, emisoras y días. Es decir, si el discurso televisivo posee una serie de rasgos específicos y diferentes de otros discursos audiovisuales, la fragmentación constituye uno de los más evidentes y demostrables. Pero esta característica no separa a la televisión de otras formas de expresión contemporáneas, sino que -por el contrario- la acerca. El concepto de cultura mosaico que Moles utilizó en 1967 se relaciona con las reflexiones teóricas contemporáneas sobre la realidad fragmentaria: la estética, la sociología, la política del fragmento, la literatura y, sobre todo los medios de comunicación, han aportado la presencia de lo fragmentario en el mundo contemporáneo. Casetti y Di Chio (1999, 291) afirman que la televisión pone a prueba la noción de texto, concluyendo que este medio "no comunica mediante textos, unidades concluidas y analizables por separado, sino a través de un flujo continuo de imágenes y de sonidos, donde los confines entre un segmento y otro están cada vez menos marcados, mientras que, por el contrario, hay más menciones, referencias y cruces recíprocos".

Y si el discurso televisivo se caracteriza por la mezcla de géneros, estilos y materiales heterogéneos, el paroxismo de la fragmentación coincide con la posibilidad que posee el receptor para desmembrar mucho más un discurso ya por sí mismo disperso a través de uso del mando a distancia. Así, “el adicto al *zapping* se ha convertido en una imagen arquetípica de la posmodernidad: la idea de profundidad es ajena al auténtico postmoderno.” (Lyon, 146).

Fragmentación y cine

Dentro del cine contemporáneo existe una clara convivencia de relatos unitarios, con una estructura tradicional donde se muestran una única diégesis con una disposición lógica en la que aparece el planteamiento de los hechos, un desarrollo y complicación de los mismos y termina con su desenlace, junto a otros menos convencionales. Dentro de la corta historia del cine han existido bastantes relatos de este último tipo, donde la dispersión de los contenidos, o la disgregación de las disposiciones estructurales ha sido la clave. Podríamos citar ejemplos tan significativos como *Un perro andaluz* (Luis Buñuel, 1929), *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941) o *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950).

Sin embargo en las últimas décadas se dan mucho más profusamente, coincidiendo -como hemos visto- con la multiplicación de la fragmentación televisiva y la disgregación de otros elementos culturales y sociales del mundo contemporáneo. Una enumeración de filmes sería interminable pero podríamos citar como muestra películas tan conocidas como *Vidas cruzadas* (Robert Altman, 1993), *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu, 2000), *La mala educación* (Pedro Almodóvar, 2004), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999) o las recientes *Nueve Vidas* (Rodrigo García, 2005) y *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006).

Normalmente, dentro del terreno cinematográfico, se ha considerado la fragmentación desde un punto de vista temporal y no diegético, de tal manera que es fácil descubrir reflexiones sobre relatos circulares, *in media res*, o con estructura cíclica. También encontramos filmes con vectorialidad progresiva o inversa dentro de una linealidad temporal más o menos atravesada por elipsis. Y aunque este tipo de

estructuras narrativas tienen mucho que ver con la fragmentación debido a la disgregación que se hace del tiempo real para convertirlo en tiempo del relato, los discursos que muestran una heterogeneidad dentro de la configuración diegética resultan mucho más llamativos en este terreno.

A veces el contenido narrativo de un discurso está formado por un complejo entramado de pequeños microtextos que constituyen “historias atómicas”. El sentido del texto completo se resuelve por la articulación y vertebración de estas historias (García Jiménez, 1994). Las historias atómicas pueden tener más o menos independencia argumental: si mantienen universos diferentes son diégesis pero si su independencia del resto de historias no es total son episodios o bloques narrativos. En ambos casos, podríamos aplicar la siguiente diferenciación:

a) Historias atómicas independientes: Su relación tiene que ver con algún elemento narrativo en común (un lugar, una temática...), pero su articulación es independiente. Cada una de ellas se desarrolla íntegramente antes de dar paso a la siguiente, y no existen elementos argumentales que las unifiquen. Generalmente están compuestas de distintas diégesis -exceptuando algunos casos como *Caro diario* (Nani Moretti, 1994) que articula varios episodios-, y encontramos ejemplos como *Todo lo que siempre quiso saber sobre el sexo y nunca se atrevió a preguntar* (Woody Allen, 1972), *Historias de Nueva York* (Martin Scorsese, Francis F. Coppola y Woody Allen, 1988), *Más allá de las nubes* (Win Wenders y Michelangelo Antonioni, 1995), *El porqué de las cosas* (Ventura Pons, 1994), etc.

b) Historias atómicas relacionadas o enlazadas: son películas compuestas de más de un elemento fragmentario que se presentan relacionándose de alguna manera: bien en cuanto a la estructura formal, bien por algún elemento de contenido. Podemos encontrar varios casos:

- Relacionadas por coordinación: si no existen distinciones jerárquicas entre cada una de los fragmentos. Las historias coexisten y se desarrollan entremezclándose, con una disposición aparentemente aleatoria. Podríamos citar filmes como *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Vidas cruzadas* (Robert Altman, 1993),

Tapas (José Corbacho y Juan Cruz, 2005) o *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu, 2000).

- Relacionadas por subordinación: si existe un elemento argumental principal a partir del cual puede entenderse la presencia de los demás fragmentos, como en filmes basados en estructuras con *flashback* como *Los puentes de Madison* (Clint Eastwood, 1995) *La mala educación* (Pedro Almodóvar, 2004) o *Tomates verdes fritos* (Jon Avnet, 1991).

- Organizadas en torno a un eje. En este caso existe un hilo narrativo que va hilvanando el desarrollo de cada una de las historias, relacionándose con todas ellas y articulando sus límites. *Four rooms* (Rodríguez, Tarantino, Anders y Rockwell, 1995) o *Hero* (Zhan Yimou, 2002) son dos buenos ejemplos.

- En abismo, también llamada estructura de cajas chinas. Aquí los fragmentos se van desplegando unos dentro de otros, conteniéndose del mismo modo que una muñeca rusa. Es el caso del cine, la literatura, la televisión o el teatro dentro del cine en filmes como *Smoke* (Wayne Wang, 1995), *Big Fish* (Tim Burton, 2003), *La rosa púrpura del Cairo* (Woody Allen, 1985), *La lectora* (Michael Deville, 1988), *Aunque estés lejos* (Juan Carlos Tabío, 2002), etc.

- Estructura simétrica o especular. Si existe un momento central a partir del que se disponen, de forma simétrica los distintos fragmentos desarrollados en un camino de ida y vuelta como en *La crisis* (Coline Serreau, 1992)

El caso de *Sin City*

Vamos a detenernos en el filme *Sin City* (EE. UU., 2005), un filme rodado con técnicas de última generación digital por Robert Rodríguez y Frank Miller, basado en los cómics del segundo, donde se utilizaron escenarios virtuales para los actores que rodaron aislados en un espacio descontextualizado frente a las cámaras.

Sin City es una historia disgregada. La acción se rompe en varias líneas diferentes, aunque conectadas gracias a las relaciones que se establecen entre los personajes y los espacios. La fragmentación de la acción actúa como elemento que permite desordenar cronológicamente la historia, por lo que la sensación de disgregación es mayor. En realidad la fragmentación argumental viene explicada por su origen: la película adapta tres entregas distintas del cómic -o novela gráfica, como le gusta denominarla a Frank Miller, su autor-: *Sin City* (la primera entrega y la que da nombre a la saga), *Ese cobarde bastardo* y *La gran matanza*.

Sin duda es *Sin City* un producto propio de la posmodernidad por varios motivos, la fragmentación entre ellos. Pero la disgregación y la fragmentación no son solamente propias de un ambiente cultural general: también hay muchos productos culturales, como el que nos ocupa ahora, que reflejan en su configuración estructural estas características. En este sentido profundiza Jameson, que señala que el origen último de la fragmentación es achacable a la crisis de la historicidad que sucede al fin del Modernismo. Puesto que el sujeto ha perdido la capacidad de organizar el pasado de forma coherente debido a la multiplicidad temporal, “sería difícil esperar que la producción cultural de tal sujeto arrojase otro resultado que las colecciones de fragmentos y la práctica fortuita de lo heterogéneo, lo fragmentario y lo aleatorio” (Jameson 1984, 61). Así pues, en el posmodernismo, la antigua obra de arte se transforma en un texto que requiere, en su recepción, un proceso de diferenciación, de deconstrucción, opuesto a los procesos de unificación de la recepción tradicional.

Así ocurre en el análisis de *Sin City*, donde recurriremos a descomponer las tres acciones y a organizar el orden discursivo de los fragmentos estructurados de forma esquizofrénica. Recordemos que Lacan describe la esquizofrenia como una ruptura en la cadena significante, es decir, en la trabazón sintagmática de la serie de significantes que constituye una aserción o un significado” (Jameson 1984, 63). En ese sentido tanto la historia como el discurso de *Sin City* pueden ser considerados esquizofrénicos. Por tanto, recurriremos a la separación de elementos y a la organización cronológica para diferenciar el material narrativo de la película firmada por Robert Rodríguez y Frank Miller.

En el cómic original existe una peculiaridad narrativa poco habitual en este medio gráfico: los personajes y los espacios se interrelacionan de una entrega a otra, pasando de principales a secundarios, mezclando y entrecruzando elementos narrativos. Miller inventa un universo global con existentes y acciones dispares, por lo que no ofrece mundos diegéticamente separados, sino que los personajes en algún momento se relacionan, algunos elementos espaciales se repiten y se hacen recurrentes en más de una de las entregas. Del mismo modo ocurre en el filme, que muestra una sola diégesis con tres historias entrelazadas. Tendríamos entonces que introducir el concepto de bloque narrativo, una unidad de segmentación necesaria a la hora de abordar un análisis estructural de cualquier relato. Un bloque narrativo sería un conjunto de secuencias relacionadas por el espacio físico o la acción, por los personajes o la temporalidad. Es una unidad que no tiene que mostrarse en continuidad, sino que puede poseer rupturas, ya que las secuencias con elementos narrativos comunes pueden estar intercaladas en el montaje final de una película. En este caso que nos ocupa, el filme *Sin City*, encontramos bloques narrativos diferentes, que remiten a tres entregas distintas de la obra de Miller. Según un orden cronológico encontramos los siguientes fragmentos:

Una mujer vestida de rojo muere a manos de un asesino a sueldo en la terraza de un edificio. Su origen es una historia corta titulada *The Customer Is Always Right*. Es un fragmento muy breve, que sirve para establecer el ambiente que va a definir el filme en su totalidad. Esta parte del filme posee una independencia casi total, aunque se recurre de forma secundaria a uno de los personajes dentro de la una de las historias. Si esto no ocurriera se podría hablar de episodio más que de bloque narrativo, pues aquel se caracteriza por una ausencia de retorno de la acción desarrollada en él. La inclusión de uno de los dos personajes en otra de las historias hace que este fragmento se sitúe en un lugar intermedio entre el episodio y el bloque narrativo.

En segundo lugar aparece el fragmento basado en el cómic titulado *The yellow bastard*, donde se cuenta la historia de Hartigan, interpretado por Bruce Willis, un policía con buenos sentimientos hacia las víctimas y que lucha contra la corrupción. El día antes de jubilarse salva a una niña de la depravación del hijo de un importante político. Por ello lo meten en la cárcel durante ocho años. Cuando logra salir encuentra que la niña se ha convertido en una bella mujer que estaba esperándolo. El final de esta

historia coincide cronológicamente, según Frank Miller, con el último acontecimiento de los sucesos de *Sin City*.

El tercer fragmento es la adaptación del cómic titulado como el filme, *Sin City*. Narra la venganza de Marv, interpretado por un irreconocible Mickey Rourke, un tipo duro, bruto y deforme. Es una verdadera máquina de matar y estuvo preso por ello. La única que descubre su lado sensible y desgraciado es la bella Goldie (Jaime King), una prostituta que se entrega a él en la única noche de amor verdadero de toda su vida. Pero a la mañana siguiente la chica es asesinada y Marv decide hacer de la venganza el motor de su existencia.

Continúa con el fragmento basado en *La gran matanza* donde se narran las peripecias de Dwight (Clive Owen), junto con las prostitutas de Old Town. Entre todos matan a Jackie Boy (Benicio del Toro), que resulta ser un policía corrupto y maltratador. Hay un soplo y se produce un gran enfrentamiento entre las prostitutas, capitaneadas por Gail, (Rosario Dawson) y los policías.

Narrativamente fiel al origen gráfico del cómic, en el filme se ofrecen tres bloques narrativos perteneciente al mismo mundo diegético, Pues, como veremos más adelante, hay personajes que aparecen en más de un bloque, relaciones entre protagonistas de bloques distintos y lugares que se repiten en más de uno.

Si dentro de un producto cultural fragmentado encontramos más de una diégesis o más de un bloque narrativo, como se ha comentado más arriba, se establecen una serie de relaciones entre estas unidades de contenido. Cuando dos o más bloques narrativos coexisten y se desarrollan entremezclándose al mismo nivel, y en su relación es complicado encontrar una organización jerárquica, hablamos de que existen relaciones de coordinación entre ellos. Así pues, el filme *Sin City* dirigido por Robert Rodríguez y Frank Miller ofrece una estructura posmoderna organizada en torno a tres bloques narrativos coordinados.

Pero en *Sin City* la fragmentación estructural no se conforma con partir de tres historias y desarrollarlas una tras otra. La descomposición no es solamente argumental, sino que viene subrayada por la disgregación temporal de cada uno de los fragmentos

reseñados arriba. Así, nos encontramos no con tres, sino con cinco elementos estructurales diferentes, mezclando historias, tiempos y espacios con la misma sensación del adicto al zapping cuando sigue varios programas televisivos a la vez. Es lo mismo que ocurre en *Sin City*: aunque se trata de una película de metraje considerable -124 minutos-, el ritmo fluye ágilmente (a pesar del lastre de la monótona e incesante voz en *off* del filme). Rodríguez organiza una estructura con rupturas de la linealidad temporal, desmontando la organización lógica del relato gracias a *flashback*, pausas que inmovilizan la acción por el cambio de historia, y algún *flashforward*. Así pues, el esquema temporal del filme quedaría del siguiente modo:

1.- Es una pequeña historia prácticamente independiente. Una chica de ojos azules, en una gran azotea, sola, con un traje de fiesta rojo. Habla con un desconocido, y se abraza a él con miedo. Siguen en la azotea del edificio. Él le dice que nunca más tendrá miedo, pero la mata. Es un asesino a sueldo. Por el título original del cómic podemos pensar que fue contratado... por la chica de rojo (como en la obra de Miller *El cliente siempre tiene razón*). Sin embargo, este dato es imposible de conocer a través de las pistas del filme. El único elemento diegético que lo relaciona con el resto de las historias es una breve aparición del personaje masculino al final de *La gran matanza*. Parece que volvieron a contratar sus servicios.

2.- Hartigan (Bruce Willis) el policía despiadado con los delincuentes y generoso con los desamparados está a punto de jubilarse, pero no quiere hacerlo sin solucionar el secuestro de Nancy, una niña de 11 años. El autor del secuestro es Yellow Bastard (Nick Stahl), el pederasta hijo de un senador. Pero las influencias del senador llegan hasta la policía, por lo que Bob (Michael Madsen), compañero de Hartigan, le dispara y lo deja malherido. Aún así se enfrenta al pederasta y logra dispararle, pero también él acaba malherido, parece que de forma irreparable. El pederasta ha sufrido varios tiros, uno en la zona genital. La niña, agradecida, abraza a Hartigan, que se desangra en el suelo. En el hospital Nancy lo visita y el policía, malherido le ruega que desaparezca ya que el hijo del senador ha hecho que él parezca culpable y lo condenaran a la cárcel. Piensa que puede perseguir a la niña. Ella le promete escribirle a la cárcel con nombre falso.

3.- Marv (Mickey Rourke) es un tipo bruto y desgraciado que pasa una noche de amor con una prostituta llamada Goldie (Jaime King). Al despertar por la mañana la encuentra muerta y deduce que le han tendido una trampa. Huye de su casa cuando vienen a apresararlo y decide vengar a su amada. En el intento acude a Lucille (Carla Gugino), lesbiana y amiga de Marv, encargada de vigilar su libertad condicional. Marv encuentra la pista de un local, donde baila Nancy (Jessica Alba) y allí se topa con una chica igual a Goldie que dice ser su hermana gemela. Descubre la pista de Kevin (Elijah Wood), un asesino caníbal. Mata a sus víctimas, guarda sus cabezas como trofeo y se zampa el resto. Tiene protección de gente influyente y es muy rápido y muy listo. Pero el superantihéroe Marv, tras multitud de trampas, peligros y peripecias, logra vencer al asesino de su amada y conquistar a la hermana de ésta.

4.- En Old Town, el barrio de las prostitutas, vive Shellie (Brittany Murphy), camarera en el bar Katie's donde baila Nancy (Jessica Alba). Su novio Jackie Boy (Benicio del Toro) es un hombre bruto que la maltrata. Cansada de él, se enamora de Dwight (Clive Owen), un hombre atractivo y valiente. Ambos están en la casa de ella cuando llega Jackie Boy acompañado de sus amigos y descubre en el baño a Dwight. Éste le mete la cara en el váter y lo hace huir, y además lo persigue. Las prostitutas con Gail, (Rosario Dawson) al frente, son las dueñas del barrio e imponen su propia justicia. Por eso se cargan a Jackie Boy y a sus desagradables amigos. Pero descubren que es policía, por lo que deben deshacerse del cuerpo para que nadie las descubra. Entonces son ayudadas por Dwight, de quien Gail está enamorada (al parecer los dos vivieron una intensa relación). Sin embargo, una de las prostitutas (de ojos azules), da el soplo a la policía y se establece una gran matanza. La jefa de las prostitutas y el valiente se besan tras la victoria. La prostituta delatora vive con miedo. En el ascensor del hospital alguien la reconoce. Es el mismo asesino a sueldo del primer fragmento de la película.

5.- Han pasado 8 años y Hartigan sigue en la cárcel. Nancy se las ha arreglado para enviarle una carta todas las semanas, hasta que, de pronto, cesan y llega una con un dedo de mujer. Hartigan decide salir (por lo cual tendrá que confesar un crimen de secuestro y pederastia) a averiguar qué pasa. Encuentra a Nancy (con todos sus dedos) bailando en el local donde trabaja Shelly. Era una trampa: es seguido y deberá salvar a Nancy por segunda vez, ya que Yellow Bastard es el que está detrás de él. Insta a Nancy a que resista sin gritar (que es el único modo de excitar el injerto de pene que se puso

tras la castración a manos de Hartigan). El policía consigue vencer al malvado, y pide a Nancy que huya y lo espere. Pero no quiere volver a ponerla en peligro y termina suicidándose.

Para conseguir cinco fragmentos de las tres historias la estructura se ha descompuesto, disgregándose todavía más: el tercer bloque narrativo (el protagonizado por Bruce Willis) se han dividido en dos partes, y se ha relacionado el episodio (que proviene de una historia independiente) con el fragmento de las prostitutas. El primer bloque narrativo, el protagonizado por Bruce Willis se fragmenta en dos unidades, ordenadas cronológicamente pero separadas por una enorme elipsis de ocho años. La primera unidad aparece casi al comienzo del filme, después del breve preámbulo cuasi episódico, y la segunda unidad se ofrece al final. Es pues un bloque que sirve de marco al relato, y que no termina del todo ya que alguno de sus personajes aparece en los otros bloques narrativos. Como Nancy (Jessica Alba), la niña que era salvada por Hartigan al principio y que se convierte en una bella joven que trabaja como bailarina en el bar Katie's. Es amiga de Marv, el delincuente bruto de la segunda historia.

La tercera historia también aparece relacionada con dos unidades: con la primera gracias al personaje que asesina a la chica, y con las anteriores, debido al mismo local, el bar Katie's. Allí, además de Nancy, también trabaja Shellie, camarera que acaba de terminar una relación complicada con el policía Jackie Boy.

Así pues, en cuanto a la fragmentación de *Sin City*, podemos concluir diciendo que es un producto propio de la posmodernidad donde se ofrecen tres bloques narrativos relacionados por coordinación pero desordenados temporalmente o alterados en su continuidad. La expresión discursiva alternada de cada una de las tres historias configura una especie de *collage* que complica la simplicidad de cada una de las historias que sirven de base a las tramas del filme.

En cualquier caso *Sin City* no es un producto aislado. En este filme Robert Rodríguez convenció a Frank Miller para que la dirección fuese una labor conjunta, pero también quiso que su amigo y maestro Quentin Tarantino rodase una secuencia. No es casual la presencia de Tarantino como "director invitado", ya que la fragmentación de la historia nos recuerda mucho a *Pulp Fiction*. También en *Sin City* se

marca el carácter ficcional (que *Pulp Fiction* ya lo remarca desde el título) a partir de la manipulación del tiempo, de la información, del espacio y, en este caso mucho más que en la obra de Tarantino, de los elementos formales. La fragmentación formal de ambos relatos coincide en numerosos puntos: ambos filmes ofrecen tres historias enlazadas, por tanto se componen de tres bloques narrativos relacionados por coordinación. Además tampoco en *Pulp Fiction* las tres historias se ofrecen en el discurso ordenadas cronológicamente, sino que se descomponen y desordenan en su configuración estructural. Los personajes y los espacios se mezclan en las tres tramas, organizándose una especie de puzzle que mantiene al espectador en una recepción activa, ordenadora para encontrar sentido lógico a los hechos que allí se narran, como ocurre también en *Sin City*. Y no paran ahí las coincidencias. La primera secuencia de *Pulp Fiction*, una especie de preámbulo, ofrece el asesinato de un individuo –del que el espectador no sabe absolutamente nada- por parte de lo que parecen ser unos matones a sueldo. En *Sin City* la estructura formal y argumental coincide con la película de Tarantino: como preámbulo una chica –desconocida para el espectador- es asesinada a sangre fría por alguien que parece no conocerla, ni tampoco la causa de su muerte, por lo que parece que se trata -de nuevo- de un asesinato de encargo.

De todos modos, a pesar de que está clara la conexión entre estas dos películas, y que *Sin City* es posterior, podríamos rastrear la influencia de Tarantino a partir de la obra de Miller. El director de *Reservoir Dogs* conoce el material del dibujante y se declara admirador del mismo, por ello las coincidencias de *Sin City* y *Pulp Fiction* (también en *Kill Bill*) pueden explicarse a partir de la influencia de Frank Miller en la manera de concebir el material narrativo del cine en Quentin Tarantino.

Podemos considerar *Sin City* un filme posmoderno, no solamente por los elementos disgregadores y fragmentarios que recorren su estructura narrativa. La posmodernidad viene por la fragmentación, pero también por el aprovechamiento y reciclaje de materiales diversos (aquí el cómic y el cine negro), y por una característica recurrente en la película. Se trata de la organización de los personajes y de las situaciones en que se ven inmersos de forma aislada, sin tener en cuenta antecedentes que expliquen datos, o de relaciones de causalidad que sitúen al espectador. El minimalismo de algunos momentos tiende a simplificar tanto el carácter de los personajes, como las situaciones en relación a la acción. Por ello, mil preguntas surgen

sin posibilidad de respuesta: ¿cómo Hartigan consigue la información que le permite encontrar a la niña secuestrada?, ¿cómo conoció Marv a Goldie?, ¿porqué Marv estuvo en la cárcel?, ¿cómo se produce el encuentro entre Shellie y Dwight?, ¿qué relación une a Gail, y Dwight?, etc. Las respuestas a estas preguntas no importan. Si importasen, Robert Rodríguez habría hecho otro filme. La fidelidad a Miller también está en no dar respuestas al espectador: al dibujante nunca le importaron las cadenas causales.

BIBLIOGRAFÍA

AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel: *Teoría de la Literatura*, Madrid: Gredos, 1982.

BARTOSZYNSKI, Kazimierz (1998): *Teoría del fragmento*, Valencia: Episteme, col. Eutopías.

CASSETTI, Francesco y CHIO, Federico di (1991): *Cómo analizar un film*, Barcelona: Paidós.

CASSETTI, Francesco y CHIO, Federico di (1999): *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*, Barcelona: Paidós.

CEBRIÁN HERREROS, Mariano (1978): *Introducción al lenguaje de la televisión. Una perspectiva semiótica*, Madrid: Pirámide.

CURRAN, James, MORLEY, David, WALKERDINE, Valerie (comp.) (1998): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Barcelona: Paidós.

DÍEZ R. Miguel (2005): “Los viejos –y siempre nuevos– cuentos populares” en *Biblioteca Digital Ciudad Seva*. Consultado el 15 de julio de 2006 en <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/diez01.htm>

EAGLETON, Terry (1997): *Las ilusiones del posmodernismo*, Barcelona: Paidós.

FARRÉ, Susana (2004): “Paradigma posmoderno”. Consultado el 17 de marzo de 2006 en http://www.miradas.net/articulos/2004/0403_killbillvol11.html.

GIDDENS, Anthony (1990): *Las consecuencias de la modernidad*, Madrid: Alianza.

JAMESON, Fredric (1984): *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona: Paidós.

JAMESON, Fredric (1996): *Teoría de la posmodernidad*, Madrid: Trotta.

LYON, David (1999): *Postmodernidad*, Madrid: Alianza Editorial.

MAQUA, Javier (1992): *El docudrama: fronteras de la ficción*, Madrid: Cátedra.

MELLONI, Javier (2004): *El cine y la metamorfosis de los grandes relatos*, Barcelona: Cristianisme i Justicia.

MOLINA FOIX, Vicente (1995): “El cine posmoderno: un nihilismo ilustrado” en *Historia General del Cine: El cine en la era audiovisual*, volumen XII, Madrid: Cátedra

MORLEY, David (1998): “El posmodernismo: una guía básica” en CURRAN, James, MORLEY, David, WALKERDINE, Valerie (comp.): *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Barcelona: Paidós.

MURÁTOV, S. (1984): "Paradojas de los seriales" en VV. AA.: *La televisión como arte*, La Habana: Arte y Literatura.

NORRIS, Christopher (1998): *¿Qué le ocurre a la posmodernidad? La teoría crítica y los límites de la filosofía*, Madrid: Tecnos.

RINCÓN, Omar (2006): *narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*, Barcelona: Gedisa

RODRIGO ALSINA, Miquel (1999): *La comunicación intercultural*, Barcelona: Anthropos.

RODRÍGUEZ MAGDA, M^a Rosa (1997): *El modelo frankenstein. De la diferencia a la cultura post*, Madrid: Tecnos, 1997

SÁDABA, Javier (1986): "La posmodernidad existe" en TONO MARTÍNEZ, José (coord.): *La polémica de la posmodernidad*, Madrid: Ediciones Libertarias.

URDANIBIA, Iñaki (1990): "Lo narrativo en la posmodernidad" en VATTIMO, G. y otros: *En torno a la posmodernidad*, Barcelona: Anthropos.