

POSMODERNISMO, término que nos remite al agotamiento de la Cultura hedonista y vanguardista o al surgimiento de una fuerza renovadora. Continuidad renovada de la trama modernista o discontinuidad. Frederick Jameson, en *Teoría de la posmodernidad* (1984) menciona que, mientras que el modernismo¹ pensó compulsivamente lo *Nuevo* e intentó observar su nacimiento, lo posmoderno busca rupturas, acontecimientos antes de nuevos mundos; del pensar en la cosa misma de modo utópico o esencial el posmodernismo registra las propias variaciones. Jameson describe que en la modernidad subsisten algunas zonas residuales de la naturaleza o del *ser*, en donde la cultura puede influir sobre ella y transformar sus referentes. La posmodernidad, por el contrario, es lo que queda cuando el proceso moderno concluye y la naturaleza “se va para siempre”. Este mundo es mas humano que el antiguo, pero en el que la cultura se ha convertido en una “segunda naturaleza” ; ello porque se desarrolla dentro de la mercancía, la *aculturación* de lo real, y se convierte en el consumo de la pura mercantilización como proceso².

Sabemos que fue la aparición del consumo de masa lo que convirtió el hedonismo en el comportamiento general de la vida corriente. La posmodernidad no es la dominante cultural de un orden social completamente nuevo, sino solo el reflejo de una modificación sistémica más del propio capitalismo. Gilles Lipovetsky (1986) menciona que con el universo de los objetos, de la publicidad, de los *mass media*, la vida cotidiana y el individuo ya no tienen peso propio y han sido incorporados al proceso de la moda y de la *obsolescencia* acelerada: la realización definitiva del individuo coincide con su *desubstancialización*, con la emergencia de individuos aislados y vacilantes, vacíos y reciclables ante la continua variación de los modelos.³ El tiempo posmoderno, continúa, es la fase *cool* y desencantada del modernismo, la tendencia a la humanización a medida de la sociedad, el desarrollo y de sus deseos, la neutralización de los conflictos de clase, la apatía creciente, la disipación del imaginario revolucionario. El posmodernismo es el proceso y el momento histórico en que opera ese cambio de tendencia en provecho del proceso de *personalización*, el cual no deja de conquistar nuevas esferas ; la educación, la enseñanza, el tiempo libre, el deporte, la moda, las relaciones humanas, las sexuales, la información, los horarios, el trabajo.

1. Sobre el modernismo, este surge empujado por la exaltación del yo, la autenticidad y el placer, valores directamente hostiles a las costumbres de la burguesía basadas en el trabajo, el ahorro la moderación, el puritanismo. De Baudelaire a Rimbaud, de Dada al Surrealismo, los artistas innovadores se convirtieron en contestadores encarnizados del espíritu burgués, vivir con la máxima intensidad, desenfreno de todos los sentidos, seguir los propios impulsos e imaginación, abrir el campo de las experiencias. De acuerdo con Octavio Paz, el modernismo es una especie de autodestrucción creadora... el arte moderno no es sólo el hijo de la edad crítica, sino el crítico de sí mismo” (O.Paz. *Point de convergente*, Gallimard, 1976, p.16).

2. Jameson, Frederick, *Teoría de la posmodernidad*, Ed. Trotta, Madrid, 1996, p.10

3. Lipovetsky, Gilles, *La era del vacío, ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Ed. Anagrama, Barcelona, 2002, p.12.

LA SITUACIÓN POSMODERNA: el arte ya no es un vector revolucionario, pierde su estatuto de pionero y se agota en un extremismo estereotipado y se entiende como crítica de la obsesión de la innovación y de la revolución a cualquier precio, y por otra, como la rehabilitación de lo rechazado del modernismo: la tradición, lo local, la ornamentación.; se trata de atacar el concepto de *vanguardia* en su contenido elitista, terrorista, austero. **Posmodernismo** en el sentido en el que ya no se trata de crear un nuevo estilo sino de integrar todos los estilos incluidos los más modernos: pasamos la página, la tradición se convierte en fuente viva de inspiración al mismo nivel que lo nuevo, todo el arte moderno aparece como una tradición entre otras⁴.

Reconociendo algunas características puntuales del posmodernismo: se revela contra la unidimensionalidad del arte moderno y reclama obras fantasiosas, despreocupadas, híbridas: Los edificios más representativos del posmodernismo representan una dualidad muy clara, una esquizofrenia deliberada”⁵. El posmodernismo no tiene por objeto no la destrucción de las formas modernas ni el surgimiento del pasado, sino la coexistencia pacífica de estilos. El arte moderno era una formación de compromiso, un ser “contradictorio” hecho de terrorismo futurista y de personalización flexible. El posmodernismo tiene por ambición resolver ese antagonismo liberando el arte de su marco disciplinario vanguardista. Al substituir por la exclusión la inclusión, al legitimar todos los estilos de todas las épocas, la libertad de inspiración ya no es la del estilo Internacional, sus fuentes de inspiración, sus juegos de combinaciones aumentan indefinidamente. “El **eclecticismo** es la tendencia natural de una cultura libre de sus elecciones”⁶.

*Jameson y Lipovetsky mencionan que que el arte posmoderno integra todo el museo imaginario, legitima la memoria, trata con igualdad el pasado y el presente. La democratización y personalización de las obras concluye en un individualismo flotante y discontinuo, el arte, la moda y la publicidad ya no se distinguen radicalmente, todos ellos utilizan ampliamente el efecto- minuto o el de la **paradoja**: es nuevo lo que precisamente no quiere serlo, para ser nuevo, hay que burlarse de lo nuevo. Ese aspecto promocional del posmodernismo es la tentativa de causar sensación justamente con la ausencia de acontecimiento, de transformar en original la confesión parcial de no- originalidad. Al igual que las grandes ideologías, el arte, en manos de la vanguardia o de la transvanguardia, está determinado por la misma lógica del vacío, de la moda y del marketing.*

4. Ibid, p.120

5. Jenks C., la langage de l'architecture post- moderne, Denoël, 1979, p.6.

6. C. Jenks, op. cit., p.128

La paradoja de la relación interpersonal en la sociedad posmoderna: cada vez menos interés y atención al otro y al mismo tiempo un mayor deseo de comunicar, de no ser agresivo, de comprender al otro. Deseo de *convivencia psi* e *indiferencia* a los otros se desarrollan a la vez. ¿Cómo en esas condiciones no disminuye la violencia?, En tiempos posmodernos, la violencia verbal se ha *desubstancializado*, no tiene ya ni siquiera un significado interindividual, se ha vuelto **hard**, es decir sin objetivo ni sentido, violencia compulsiva y nerviosa, desocializada⁷. **La representación de la violencia** es tanto más exacerbada cuando disminuye de hecho en la sociedad civil. En el cine, el teatro, en la literatura, asistimos a una exaltación de las escenas de violencia, a una debacle de horror y atrocidad. Como en el posmodernismo, el arte nunca se había consagrado de este modo a presentar la propia textura de la violencia, violencia *hi-fi* hecha de escenas insoportables de huesos triturados, chorros de sangre, gritos, decapitaciones, amputaciones, castraciones. Lipovestky asegura que, de este modo la sociedad *cool* corre paralela con el estilo hard, con el espectáculo ficticio de una violencia hiperrealista. La forma hard no expresa una pulsión, no compensa una carencia, como tampoco describe la naturaleza intrínseca de la violencia posmoderna... “Cuando ya no hay un código moral par transgredir, queda la huída hacia adelante, la espiral extremista, el refinamiento del detalle por el detalle, el hiperrealismo de la violencia, sin otro objetivo que la estupefacción y las sensaciones instantáneas”. (Lipovetsky, p.205).

Sin City y la fragmentación de los espacios

De acuerdo con lo anterior, vivimos en los tiempos de los efectos especiales y del *performance* puro, del aumento y amplificación del vacío. En esta sociedad tecnificada, la cultura del no sentido, del grito....el cine manifiesta una tendencia a plasmar estructuras o contenidos totalmente fraccionados, como en el caso de **Sin City** (EE.UU., 2005), que muestra por una parte, una recreación de los espacios de antaño definida por un estilo *Noir o Negro*, y utilizando por otro, las nuevas tecnologías y los efectos especiales para lograrlo. Este filme transmite una “antigüedad” mediante las cualidades de la imagen que aparecen impecables, mostrando reminiscencias de los años cuarenta y sus estereotipos.



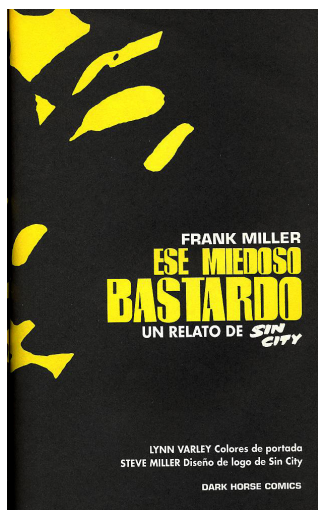
Fragmento del comic Sin City, “Ese Miedoso Bastardo”, Frank Miller, 1991.

7. Lipovetsky Gilles, La era del vacío, ensayos sobre el individualismo contemporáneo, Ed. Anagrama, p. 120



Los abordajes posibles a partir de la posmodernidad para analizar esta obra, van desde el denotar su estética en blanco y negro, inspirada en el género Negro y su creación por **Frank Miller** a través del comic que marcó un hito en la generación del anti- héroe en décadas pasadas, para llegar a su exaltación al ser llevada al Cine por el mismo **Miller** y **Robert Rodríguez**, director, guionista, músico y productor de cine cuyo trabajo refleja un *eclecticismo* y manejo del lenguaje posmodernos. Las formas: **fragmentación, repetición, corte, sorpresa, acento**, nos darán las pautas para el análisis de la obra.

Para Lyon (1999. p.36), la sensación de **fragmentación** e incertidumbre que se percibe en el arte de nuestro tiempo y en la arquitectura, la música, el cine crea un nuevo collage cultural, una *melange* de estilos y productos que se disgregan en una confusión caleidoscópica. El autor Walter Hilsbecher reflexiona sobre el lugar que ocupa el fragmento en la cultura actual: “los tiempos de gran tensión tienen en el dominio espiritual una tendencia al fragmento”.

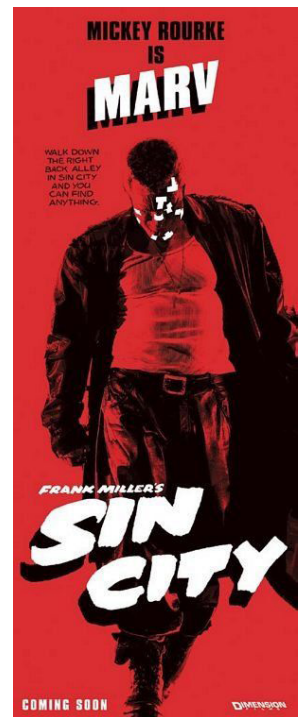


Fragmentos del Comic Sin City, Se observa el acento en amarillo, utilizado de manera exclusiva en el personaje criminal de The Yellow Bastard, en el comic.

Y para hablar de fragmentación en el cine, debemos atender al **relato visual**; pues hoy en día, la heterogeneidad de materiales y al abandono de los requerimientos *clásicos* que protagonizaban los filmes, es un logro establecido por lo que – de forma poco apropiada- se denomina la *anti-narración*: en esta modalidad de relato encontramos una situación narrativa nada orgánica, “**sino fragmentada y mediante nexos débiles**, y continuamente oscilables entre el comportarse como protagonistas y el limitarse a papeles secundarios”,(Casetti y Di Chio, 1991, 214).

La fragmentación también se refleja en el abandono de la casualidad... “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. A veces funcionan como fragmentos independientes, mas o menos relacionados, incluso dentro del mismo episodio en ocasiones son obviadas las explicaciones narrativas imprescindibles para exponer la situación narrada, tan necesarias en el cine clásico. Dentro del cine contemporáneo existe una clara convivencia de relatos unitarios, con una estructura tradicional donde se muestra una única **diégesis** con una disposición lógica en la que aparece un planteamiento de los hechos, un desarrollo y un recuento de los mismos terminando en un desenlace, junto a otros menos convencionales. Dentro de la corta historia del cine han existido relatos de este tipo, donde la dispersión de los contenidos o la disgregación de las disposiciones estructurales han sido la clave. Un perro andaluz (Luis Buñuel, 1929), Ciudadano Kane (Orson Welles, 1941) o Rashomon (Akira Kurosawa, 1950). Actualmente y coincidiendo con la multiplicación de la fragmentación televisiva y la disgregación de otros elementos culturales y sociales del mundo contemporáneo, apreciamos este abordaje en *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu, 2000), *La Mala educación* (Pedro Almodovar, 2004), *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), o *El Laberinto del Fauno*, (Guillermo del Toro, 2006), por citar algunos ejemplos.

Con ello, **el bloque narrativo**, es 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 la película.



Cartel del filme *Sin City*, acentuado en rojo, haciendo uso de la estética cartelística del cine de los cuarentas (negro), con fotografía y personajes actuales.

Filme *Sin City* (2005) y su recreación en torno al comic del mismo nombre realizado en 1991.





En el caso de **Sin City**, se trata de un filme realizado con técnicas sofisticadas de cine digital, basado en los comics del segundo, donde se realizaron escenarios virtuales para los actores que trabajaron aislados en un espacio descontextualizado frente a las cámaras. **Sin city** es una historia *disgregada*, la acción rompe varias líneas diferentes, aunque conectadas entre si gracias a las relaciones que se establecen entre los personajes y los espacios. Aquí se unen las cuatro historias que en orden cronológico Miller creara en los años noventa: *Una dama por la que mataría*, *La gran Matanza*, *El miedoso Bastardo* y *Valores de familia* (cabe mencionar que las novelas gráficas de Sin City han ganado premios por la riqueza de sus personajes, tratamiento de la trama y estética); las historias pueden ser leídas sueltas, pero unidas y simultáneas, se aprecia el trabajo de “araña” del creador.

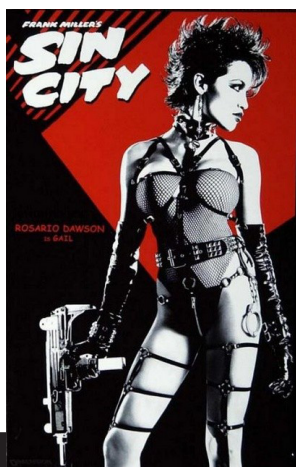
El mismo Frank Miller crea este comic inspirado por el El cine Negro⁸, -que llegó a su etapa de madurez en los años cuarenta-. La primer película de Género negro – actualmente clásico de clásicos – fue El Halcón Maltés, (*The Maltese Falcon*) (izq), de John Houston, producida en 1941, basada en la novela homónima de Dashiell Hammett. La película asentó estereotipos y permitió que mucha gente se acercara al género que permitía mostrar su sentir respecto a temas como la corrupción y la pérdida de valores en algunos sectores sociales. Sus estructuras narrativas, sus personajes estereotipos y los espacios en los que las historias se desarrollan, urbanos en su mayoría, marcan un universo propio y específico, sin más límites que los que el propio género se imponía.

El cómic o Noveno Arte no se quedó atrás, pues existe desde 1931 la tira y sección dominical de Dick Tracy (primera en aborda la temática de policías y criminales). En 1939 surgió el personaje definitivo del cómic del crimen oscuro: **Batman** que tuvo una influencia de los héroes enmascarados (ahora superhéroes), pero de los antihéroes tomó la sordidez de ambientes, el realismo y el volver los métodos de los criminales contra ellos mismos. Este personaje fue censurado y limitado en

El Halcón Maltés, (*The Maltese Falcon*), John Houston, 1941, y Laura, de Otto Preminger, 1944.

8. El Cine Negro surge como reacción a la crisis de valores tras la Segunda Guerra Mundial y las crisis económicas posteriores. Cuando Sigmund Freud reveló su teoría psicoanalítica, se derrumbaron los viejos tabúes sobre las motivaciones que hacían que una persona fuera positiva o malvada. Finalmente, se llegó a admitir que todas las personas, buenas o malas, éticamente hablando, en el fondo albergaban un poco de ambas tendencias. En esta área gris fue donde los autores de la década de los cuarenta encontraron un campo fértil para narrar historias. Escritores como Mickey Spillane, Raymond Chandler y Dashiell Hammett crearon novelas urbanas, sórdidas y oscuras. Contrario al género del terror, se optó por el realismo sin fantasías góticas, por lo que la maldad quedó resumida y representada por criminales. Sin embargo, los protagonistas arquetípicos llenos de virtudes y poseedores de bondad absoluta, fueron sustituidos por otra clase de protagonistas, que a falta de un mejor término, quedaron denominados como “antihéroes”, que no eran ajenos al medio opositor; de hecho, fácilmente era parte de lo mismo. Los antihéroes, pese a apoyar alguna causa que podría considerarse justa, eran cínicos, violentos, viciosos. El género Negro logró ganarse a su público porque al conjuntar virtudes y defectos, al final eran mucho más humanos y, por ende, era más fácil identificarse con ellos. Uriel A. Durán. Escrito incluido en el Tomo I de *Una Dama por la que Mataría*, de la serie Sin City, publicada por Dark Horses Comics (Oregon), editada por Grupo Vid, en Mexico en 2000.

los años 60 – terminando como un antihéroe-, pero sirvió de influencia y modelo a seguir para muchas creaciones posteriores. Con los años, el Cine Negro tendió a desaparecer, pero evolucionó hacia otros géneros, Los simples criminales, mafiosos y ladrones admitieron en su sector a nuevos criminales, como psicópatas asesinos seriales, los policías y políticos corruptos, entre otros. Hacia los 80, **Frank Miller** con su trabajo en la serie regular de *Daredevil*, para Marvel Comics *recreó los vigilantes* enmascarados que recibieron una revaloración que radicaba tanto en oponerse a la maldad, sino en atreverse a combatirla desde la propia oscuridad donde moraba, sin negar nunca su condición humana, la cual no estaba exenta de uno o varios defectos. Así y después de nuevos antihéroes del tipo “vigilante”, surge una desvirtuación en el arquetipo del “heroe rudo” en los 90. Pero el Genero Negro mostró la creación de su mayor proyecto: **Sin City**.



Con la viñeta a toda página, Miller congelaba la acción, subrayaba un gesto determinado y puntualizaba visualmente párrafos narrativos. En el comic original existe una peculiaridad narrativa poco habitual: **los personajes y los espacios se interrelacionan de una entrega a otra, pasando de principales a secundarios, mezclando y entrecruzando elementos narrativos.** Miller inventó un espacio global con acciones dispares, por lo que no ofrece mundos diegéticamente separados, sino que los personajes de algún modo se relacionan, algunos elementos espaciales se repiten y se hacen recurrentes. Del mismo modo ocurre en la película que muestra **una sola diegesis con tres historias entrelazadas.**

Carteles de Sin City (2005) y Death Proof (2007) cuya estética de diseño y tipográfica se basa en el cine negro.

Esta película, en su cercanía con el mundo del cómic, muestra, a través de una *voz en off* un mundo frenético de maldad, venganza y justicia posmodernas. De esta forma, el filme **Sin City** ofrece una estética de repetición organizada en torno a tres bloques narrativos coordinados, además de que propone una singular propuesta (no *nueva*) monocromática, aunque de ocasionales **ojos verdes, sangre roja y cabellos rubios**; plagado de arquetipos: el duro detective que muere cumpliendo su deber, la rubia con aroma de ángeles, el ex-convicto cuya fealdad contrasta con la belleza de los rudos y rudas protagonistas en busca de venganza, la prostituta que traiciona, el asesino a sueldo sin escrúpulos, el policía incógnito, el senador corrupto, el religioso pervertido.

Finalmente, *Sin City*, sin llegar a ser una extraordinaria película, reúne elementos visuales, de realización y de contenido posmodernos por su fragmentación y corte, pero además por el aprovechamiento y reciclaje de materiales diversos (el comic y el cine Negro). Es **posmoderna** porque es ambigua, maneja temas repulsivos pero a la vez actuales, insoportables pero que manejados con imágenes sugestivas y una textura y técnica impecables, logra generar sorpresa y porqué no? placer al verla. Al analizar el filme me encuentro con toda la serie completa del comic, editada en México en el dos mil uno, que aún no concluyo de leer; no evito la comparación con la película un tanto excedida en violencia y tras ello, logro abstraer una verdadera admiración por el trabajo de Frank Miller y por la síntesis de la imagen en alto contraste, que describe una espacialidad y ambiente *noir* que me inquietó y logró captar mi atención y conectarme con otras opiniones al respecto de ambas propuestas en donde el filme no salió bien librado.



El sexo en *Sin City*: *Goldie y Marv*, en una viñeta de “*Sin City: El duro adiós*”, *Harthigan* en una viñeta del mismo capítulo y *Nancy Callahan*, la bailarina vaquera de *Kadie’s*, en una viñeta-página de “*Ese cobarde bastardo*”.

Bibliografía

Jameson Frederick, Teoría de la posmodernidad, Ed. Trotta, Madrid, 1996.

Lipovetsky Gilles, La era del vacío, ensayos sobre el individualismo contemporáneo, Ed. Anagrama, Barcelona, 2002.

publicaciones

Gordillo, Inmaculada, La Fragmentación en el Discurso Visual, Artículo presentado en el Congreso Internacional IBERCOM, 2006, (Sevilla- Cadiz) y pendiente su publicación.

Miller, Frank, Sin City, Legend, Dark Horse Comics, Grupo Ed. Vid, México, 2001.

referencias electronicas

http://miradas.net/0204/clasicos/2003/0305_laura.html

<http://www.sincitythemovie.com/>