

**RENOVACIÓN DEL GÉNERO NEGRO EN EUROPA: LOS CASOS DE  
*ROMANZO CRIMINALE* Y *13 TZAMETI***

**Jordi Corominas i Julián**

**Quaderni del CSCI**

**corominasijulian@gmail.com**

**ABSTRACT:** Tanto a nivel popular como de crítica, el interés por el género negro en el Viejo Mundo ha sido constante desde que el cine es cine. Sin embargo, este tipo de producciones suelen ceñirse a unas coordenadas invariables, muy prototípicas, temática y formalmente. Antes las diferencias se centraban en el diverso tipo de visión nacional del género (polar, giallo, etc...), pero desde hace unos años se observa en todo el universo fílmico una voluntad de cambiar los antiguos patrones y formular nuevas propuestas conceptuales y estilísticas.

El Festival de Sundance captó las intenciones de ciertos realizadores y premió en 2005 a *Brick* (una película a lo Marlowe protagonizada por adolescentes posmodernos) y en 2006 a *13 Tzameti*, primera piedra de toque de la renovación del género negro en Europa. El caso del filme de Gela Babluani se enmarca en helenizar al héroe y dar a la trama narrativa cierta estructura heredada del mito y de los videojuegos, superando pruebas llegamos al objetivo. Al mismo tiempo el enfoque temático también tiene un fuerte aire de denuncia social ante movimientos ocultos a los ojos de la normalidad.

En Italia *Romanzo Criminale* de Michele Placido apuesta por la renovación mediante cierta americanización del producto ( contar la historia de una banda, casi como en *Uno de los nuestros* de Martín Scorsese), nuevas tipologías de personajes, uso de un montaje que evita el suspense y se centra en el dinamismo imagen- música (¿ influencia del videoclip?) y una clara voluntad didáctica subjetiva al mezclar la trama ( la historia) con los grandes acontecimientos históricos del tiempo narrado ( la Historia), logrando que el simple entretenimiento del visionado haga reflexionar sobre la memoria histórica reciente, algo que el cine español ( salvo casos concretos como *Lobo*) aún no ha logrado.

El presente estudio nace de una constatación nada casual. Si tomamos como premisa la voluntad de determinados festivales de ejercer como brújula de tendencia fílmica estaremos de acuerdo en ver a Sundace<sup>1</sup> como impulsor de una apuesta arriesgada por un cierto tipo de género negro renovador, que bebe de los clásicos al tiempo que innova a partir del mito y de cierta modernidad, como los videojuegos y la expresión de la juventud de hoy en día. *Brick* y *13 Tzameti*<sup>2</sup> se erigieron en puntas de lanza de un fenómeno que actualmente sólo vislumbramos. Cine negro de autor en busca de nuevas identidades y formas para el cine del siglo XXI.

Otro filme de festival- concretamente el de Berlín 2006, donde fue recibido con disparidad de opiniones- es *Romanzo Criminale*. Por dinero invertido- Warner Europa y Cattleya como productoras- y medios disponibles<sup>3</sup> nada parecía presagiar que en esta buena película de Michele Placido se escondieran detalles remarcables. Sin embargo el director y actor ha logrado con la inestimable ayuda de todo su equipo, entre los que cabe destacar a los guionistas Stefano Rulli y Sandro Petraglia<sup>4</sup>, un producto distinto al clásico *giallo* transalpino e indica una búsqueda precisa que nada entre varios mares, poniendo de relieve el afán pedagógico, una cierta americanización visual, la estupenda combinación música- imagen y una nueva tipología de personajes que confirma un cambio anunciado desde las postrimerías del año 2000, cuando el *giallo* italiano<sup>5</sup> empezó un proceso regenerador que parece no tener punto y final.

---

<sup>1</sup>.- En la edición de 2005 *Brick* logró un premio especial del jurado por su originalidad de visión; al año siguiente *13 Tzameti* alcanzó el gran premio del jurado.

<sup>2</sup>.- Ambos filmes de 2005 dirigidos respectivamente por Rian Johnson y Gela Babluani.

<sup>3</sup>.- 11 millones de euros, 9 destinados a la película y 2 a la promoción de la misma. Ver: Curti, Roberto, *Italia odia*, Lindau, Torino, 2006, pp. 368-369

<sup>4</sup>.- Nombres fundamentales para entender cierto nuevo cine italiano que no cesa en su empeño de recordar los años de plomo de manera comprometida. Entre las cintas dedicadas a revisitar la Historia reciente podemos mencionar el siguiente quinteto: *Pasolini un delitto italiano* (1995) y *La meglio gioventù* (2003) de Marco Tullio Giordana, *Romanzo criminale* (2005) de Michele Placido, *Mio fratello è figlio unico* (2007) de Daniele Luchetti y *Perlasca un eroe italiano* (2002) de Alberto Negrín.

<sup>5</sup>.- El nuevo *giallo* italiano ha preferido optar por ropajes modernos. La estética de muchas de las últimas películas del género prefiere colores saturados, un montaje rápido y criminales sofisticados que usan la tecnología para elegir sus víctimas o comunicarse con sus perseguidores, como ocurre en *Almost blue* (2000) de Alex Infascelli. Aún así muchas de las últimas producciones, pese a un notable intento de experimentar, no dejan de remitirse al pasado, manteniendo la estructura consistente en investigar el crimen y cazar al asesino, y al humor como terapia ante el crimen, si bien algunos directores rompen con esta tendencia y crean *gialli* anómalos ( Sorrentino, Garrone) u obras de hondo calado psicológico -*Sotto falso nome* (2002) de Roberto Andò o *Mare Nero* (2006) de Roberta Torre.

## **Italia respira: *Romanzo Criminale* y la épica didáctica del crimen entre Historia e historia.**

Se habla mucho en Europa de memoria histórica. En algunos países su mención es casi banal, pero en otras latitudes distintas a la nuestra existe una larga tradición de cine para y por el pasado presente. Italia puede presumir de ser el país puntero en este tipo de cine. Desde *Roma città aperta* el cine tricolor no ha dudado en hablar de la Historia contemporánea reciente sin miedo, algo que en el último decenio algunos directores como Marco Tullio Giordana, Marco Bellocchio, Daniele Luchetti, Michele Soavi o el mismo Michele Placido han retomado a través de la difícil senda del recuerdo de los años de plomo, aquella dura y explosiva década de los setenta<sup>6</sup>.

Por otra parte siempre ha existido en Italia una fuerte predilección por el *fatto di cronaca*. Últimamente algunos realizadores, con Matteo Garrone como estandarte de un cine de calidad que toma los pequeños y luctuosos detalles del pasado como base, han prestado especial atención a esta temática. *Romanzo criminale*, basado en la homónima novela del magistrado GianCarlo de Cataldo, aúna ambos intereses y convierte una trama criminal en un magnífico relato épico con profundos tintes didácticos. Ello no sería posible sin entender cual es la base de la trama, de clara matriz pasoliniana. La evolución de lo *borgataro*, hacia la homologación americanizante desde mediados de los años sesenta<sup>7</sup>, conllevó el abandono de antiguas formas de criminalidad para llegar a una nueva fase precisa que duró hasta 1998 y tuvo su símbolo en la todopoderosa Banda della Magliana, organización mafioso-criminal que dominó Roma a su antojo a partir del uso de armas de fuego y el control de los clásicos mercados de la *Malavita*. Placido y sus guionistas jugaron muy bien y dieron sentido a ese arco temporal de veinte años (1977-1998); esas dos décadas son las que permiten que la trama no sea el simple relato de delitos, muertes y traiciones. La historia personal de los miembros de la banda se mezcla en multitud de ocasiones con los verdaderos hechos de la Historia con mayúsculas. De este modo *Romanzo criminale* ejerce la función clave de educar a través de la cámara y la pólvora. ¿Qué arma educativa es más eficaz en este tiempo de libros llenos de polvo muerto? El cine, o eso parece decirnos esta película en la que el espectador piensa en las efemérides de Freddo, Dandi y Líbano mientras observa, con imágenes de archivo, como la Historia influye en lo cotidiano con casos como los de

---

<sup>6</sup>.- *I cento passi* (2000) y la *Meglio gioventù* (2003) de Marco Tullio Giordana, *Buon giorno, notte* (2003) de Marco Bellocchio, *Mio fratello e figlio unico* (2007) de Daniele Luchetti, *Arrivederci amore ciao* (2006) de Michele Soavi y *Romanzo criminale* (2005) de Michele Placido.

<sup>7</sup>.- Véase en especial. Pasolini, Pier Paolo, *Lettere luterane*, Einaudi, Torino, 1976.

Aldo Moro o el atentado de la estación de Bolonia del 2 de agosto de 1980. La presencia de un elemento anómalo, en el *giallo*, del poder como los servicios secretos refuerza más la mezcla en entre la H mayúscula y minúscula. Se siente que esos chicos de barrio son parte activa y víctimas involuntarias de la Historia. Sin ella el relato sería pobre, su sustancia menor y *Romanzo criminale* perdería épica y se volvería un mero producto, lo es en ciertos rasgos estéticos, a la americana, con tiros, muertes, sangre y *vendetta*. Por otra parte el ya mencionado uso de imágenes de archivo cumple otra función que podríamos definir empática. El espectador que ha vivido el tiempo narrado al ver determinadas imágenes- la victoria de Italia en España 1982, la caída del Muro de Berlín- se implica más en la película y busca el recuerdo personal mezclado con la Historia, como ocurre, aunque con pistolas de por medio, con los personajes del filme, chicos normales inmersos en el marasmo. En este sentido cabe remarcar las variaciones introducidas por los guionistas con relación a la novela, donde el flujo criminal es puro y duro, mientras que el largometraje se nutre de algunos elementos típicos del género que incluyen, por necesidades fundamentales con cierto sabor comercial, una historia de amor tópica entre una chica buena, Roberta- Jasmine Trinca, y el bello tenebroso encarnado por Kim Rossi Stuart<sup>8</sup>. Asimismo Placido hace guiños al pasado: el inspector Scialoja tiene rasgos de Ingravallo, como si *Quel maledetto imbroglio*(1959) de Pietro Germi siguiera siendo una referencia inexcusable para la representación visual del héroe policial. Este clasicismo desaparece con los personajes de la banda. Normalmente el *giallo* italiano ha preferido centrar la atención en un maniqueísmo individual. El comisario se enfrenta contra un correoso enemigo difícil, que suele ocultarse, de derrotar; en *Romanzo criminale* los malos son un grupo, al principio unido, que pasea tranquilamente por las calles. La estructura grupal y las relaciones interpersonales entre los personajes dan un rostro humano al mal, como si Placido pensara en clásicos americanos del cine moderno como *Goodfellas*(1990) de Martin Scorsese.

Los rasgos hollywoodienses del filme pueden provocar confusión. La principal novedad de la americanización de la obra de Placido consiste en cómo se exhibe, técnica y formalmente, el concepto de espectacularidad, de naturaleza inherente en las producciones de este tipo de género en el Nuevo Mundo. *Romanzo criminale* destaca por un uso primordial de su banda sonora, que no es simplemente una baza más de

---

<sup>8</sup> .- *A girl and a gun* en su doble vertiente, pues la chica buena es el perfecto complemento para la lascivia y frialdad de Cintia- Patricia, la prostituta que mantiene una doble relación con uno de los criminales, Dandi, y el comisario Scialoja.

comercialidad, sino que en este caso da vigor y solvencia a muchas de sus escenas, siendo en algún que otro momento cumbre ( inicio del filme, muerte de *il terribile* en Piazza di Spagna) imprescindible en el tempo narrativo de la trama. La música hace más vital el producto fílmico y consigue dar otra poética, que enmarca la historia en su justo contexto cronológico, a la abundante violencia de las acciones de la banda, sin que ello impida a Paolo Buonvino elegir determinados temas típicos del género en algunos momentos del metraje.<sup>9</sup>

La música también, aunque esto sería sumamente debatible, condiciona en ciertos aspectos el montaje de la película, dando en ocasiones la impresión que Placido haya querido dar a las imágenes cierto aire de cómic fílmico, sobretodo cuando se nos presenta a los personajes, aunque quizá quien escriba se ilumine demasiado y simplemente nos encontremos con otra de tantas películas contemporáneas influenciadas por una estética cercana al videoclip.

### **13 Tzameti: el mito, el videojuego, la diferencia.**

De la banda pasamos al individuo. Después de la Segunda Guerra Mundial el cine francés cultivó con éxito un género negro propio que se dio a conocer bajo el nombre de *Polar*, término más bien impreciso que acogió gran cantidad de filmes. Una división ideal de estos englobaría el *noir* con tintes americanos, que proliferó con productos de gran calidad durante los años cincuenta y los primeros años sesenta<sup>10</sup>. Una segunda categoría abarcaría largometrajes de carácter nacional popular que tenían como principal objetivo recaudar grandes cantidades en taquilla a partir del reclamo de una figura en el rol estelar. Corresponden a esta categoría gran parte de las películas de Jacques Deray, Georges Lautner, José Giovanni<sup>11</sup> y, en menor medida, Henri Verneuil. El tercer filón del *polar* comprendería las películas de autor, desde Godard a Jean Pierre Melville, sin lugar a dudas el gran maestro del género como demuestra su larga trayectoria y títulos cumbre como *Bob le flambeur*(1955), *Le doulos*(1963), *Le cercle rouge* (1970) o *Le samourai*(1967), paradigma de paradigmas.

---

<sup>9</sup>.- Nessun dorma, aria del acto final de *Turandot* de Giacomo Puccini, tema empleado en multitud de filmes en que se habla de crimen y mafia.

<sup>10</sup>.- Entre ellos podemos mencionar como ejemplos *Touchez pas au grisbi* ( 1954) de Jacques Becker, *Du Rififi chez les hommes*(1955) de Jules Dassin y *Melodies en sous soul*( 1963) de Henri Verneuil.

<sup>11</sup>.- Quien también destacó como novelista y guionista de películas de la serie noir.

El cambio de milenio no ha aportado ninguna novedad sustancial<sup>12</sup> a excepción de *13 Tzameti*, producto de la nueva Francia que mira poco la herencia pasada y por lo tanto puede trabajar con una envidiable libertad creativa. Su director Gela Babluani es de origen georgiano y cuando cita nombres que le han ayudado a crear su estilo no menciona a ningún director del hexágono. Su herencia fílmica es soviética y quizá ello tenga algo que ver con la frialdad que transpira su largometraje, rodado en blanco y negro por razones de gusto y contenido, pues la bicromía imperante es una de las causas para que la tensión psicológica nunca decrezca.

*13 Tzameti* puede observarse desde múltiples puntos de vista. Una notable diferencia radica hasta en la elección del héroe. Dar el protagonismo a un simple albañil genera un *noir* social. El héroe no actúa por codicia ni ansía criminal. Se mueve por un deseo de curiosidad y ,cuando es consciente de todo el entramado delictivo, por la acuciante necesidad de ayudar a su familia con el dinero del *premio*. No nos encontramos ante la ya gastada trama de delincuente y policía. Sebàstien es un chico normal que alterará su existencia a través de la suplantación. Desde un principio podemos intuir que estamos ante una película de género negro. El coche que vigila, el extraño comportamiento del dueño de la casa y su muerte así nos lo demuestran. Este óbito abre la puerta a la novedad. Desde ese instante el filme logrará transmitir sensación diferencial, y si lo consigue es por dos hallazgos verdaderamente notables: el mito y una estructura que puede recordar a los videojuegos.<sup>13</sup>

Si hablamos del mito, que en *13* tiene una fuerte matriz helénica, es por el desarrollo de la trama después de la ya mencionada muerte del propietario de la casa. Una carta, una dirección y un tren. La suplantación, Sebastien adopta la identidad del fallecido y asume sus prerrogativas, implica el inicio de un viaje iniciático. El héroe ignora su destinación y acepta con suma naturalidad seguir las instrucciones que encuentra a casi cada paso que da, aceptando así un destino marcado que le llevará al lugar de su hazaña. Esta superación de pruebas continúa cuando el protagonista ingresa en un nuevo círculo, las partidas clandestinas de ruleta rusa, donde vencerá desde el anonimato de ser el jugador número 13<sup>14</sup>.El proceso hacia la victoria implica, como suele ocurrir en todo relato

---

<sup>12</sup> .- El caso de *Irreversible* (2002) de Gaspar Noè sería relevante desde el aspecto de la estructura narrativa *alla rovescia*, calco europeo de la archireconocida *Memento*(2000)de Christopher Nolan.

<sup>13</sup> .- Como por otra parte ocurre en *Brick*, si bien en el largometraje de Rian Johnson, la influencia del videojuego es más estética.

<sup>14</sup> .- El protagonista durante su vivencia mítica nunca ostenta ni puede usar su nombre, como si fuera un ser metido dentro de un cuerpo ajeno, pues en su anterior vida ni siquiera podía contemplar las nuevas posibilidades que experimenta mediante el viaje y el reto de la ruleta rusa.

mítico, adaptarse a las circunstancias con velocidad, arriesgar y mantener la sangre fría ante una situación ciertamente adversa, un nuevo mundo desconocido. La conclusión de un relato de este tipo en la antigua estructura mítica, recuerdo en especial *La Odisea* de Homero, significaba el premio del final feliz. En el caso de Sebastien todo es como un sueño. La victoria implica volver a su antigua identidad y ganar definitivamente eludiendo el peligro de la persecución del enemigo, algo que no logra porque despojado de su condición mítica, que pierde al superar el envite, es incapaz de actuar como un héroe. Vuelve a ser una persona normal y no piensa con la frialdad necesaria. Comete un error imperdonable y muere víctima de su ingenuidad natural<sup>15</sup>, pero su anterior condición heroica le proporciona otro triunfo: su familia recibe el dinero, justicia poética una vez la normalidad vuelve a reinar.

Si comparamos lo dicho con ciertos videojuegos contemporáneos encontraremos varias coincidencias. En el videojuego heroico el personaje tiene que ir superando pantallas, pequeños cuadros, a partir de acciones gloriosas que otorgan energía y poder. Normalmente los juegos concluyen cuando se han superado todas las fases y no existen enemigos. En *I3* sentimos la sensación de presenciar un videojuego fílmico por como se diferencian los espacios<sup>16</sup> y por el abrupto final que mostraría una última prueba a superar que el protagonista, despojado de la energía obtenida durante sus hazañas e interrogado por la policía, es incapaz de entender.

Al mismo tiempo este error final es simple y llanamente el golpe de gracia positivo de una de las máximas virtudes de *I3*: la capacidad de alternar suspense y sorpresa con eficacia máxima. El espectador camina con el protagonista porque en ningún momento Babluani deja traslucir ningún signo del futuro de la trama ni del destino del protagonista. Este suspense escénico llega a su clímax en el silencio de la casa abandonada donde se desarrolla la demencial gran partida de ruleta rusa. Aquí el suspense deja su lado relacionado con el espacio y avanza, algo ya percibido con anterioridad, hacia lo psicológico a través del silencio<sup>17</sup> y el ruido de las balas, que matan pero no manchan la pantalla, algo digno a tener en consideración en este tiempo

---

<sup>15</sup>.- Del mito sólo queda el pasado y el éxito de la empresa, pero no la coraza que permitió a Sebastien superar el reto. Su muerte es la de una persona más que no ha olido el peligro del hermano vengador, quien sin embargo cae derrotado al no obtener lo deseado.

<sup>16</sup>.- Como si tratará de un videojuego con 4 fases: camino ( la casa,el tren, el hotel), aceptación, prueba y huida final.

<sup>17</sup>.-Generalmente difícil de dominar como herramienta de ayuda a la narración. Nuevamente, si hablamos de cine negro, el paradigma de un uso extraordinario y nada banal del silencio lo encontramos en *Le samourai* (1967) de Jean Pierre Melville.

donde la mayoría de filmes del género apuestan por una estética sanguinaria que tiene sus buenas repercusiones en taquilla.

Este silencio y el escaso diálogo del filme reafirman la condición mítica del relato, un viaje interior del protagonista hacia una transformación temporal, concluido con otro aspecto esencial que no hemos mencionado: las acciones del héroe, aunque haya desaparecido físicamente, repercuten positivamente en su prójimo. Los ropajes del mito cayeron con la victoria pero su efecto perdura en el tiempo al tratarse de una acción gloriosa que lleva a *I3* a ser una película con una doble lectura final de conclusión feliz y trágica con ribetes de fresca ironía.

## **BIBLIOGRAFÍA**

BIANCONI, GIOVANNI, *Ragazzi di malavita*, Baldini-Castoldi, 1997

CROVI, LUCA, *Tutti i colori del giallo*, Marsilio, Venezia, 2002

CURTI, ROBERTO, *Italia odia*, Lindau, Torino, 2006.

DE CATALDO, GIANCARLO, *Romanzo criminale*, Einaudi, Torino, 2002

DURANT, PHILIPPE, *Delon. Belmondo, destins croisés*, Carnot, París, 2004.

NOGUEIRA, RUI, *Le cinema selon Jean-Pierre Melville*, Cahiers du cinema, París, 1996.

PALACIOS, JESÚS (ed.), *EURONNOIR: serie negra con sabor europeo*, TB editores, Madrid, 2006.

PASOLINI, PIER PAOLO, *Lettere luterane*, Einaudi, Torino, 1976.