

El género policíaco en la novela gráfica: *Sin City*

Pilar MARTÍN-ANDINO MENDIETA

andinomendieta@hotmail.com

Resumen

Este trabajo es una reflexión sobre lo cerca que se encuentran el género policíaco y el cómic, prestando especial atención a la novela negra y a la novela gráfica norteamericanas. A través del análisis de una colección de obras representativa del mundo del cómic postmoderno y de las características básicas del género negro, se buscan los rasgos comunes o elementos clave que aparecerán tanto en las formas, como en los argumentos y espacios de ambos mundos literarios, mostrando una total simbiosis que delata a *Sin City* como una serie de auténticas novelas negras en formato cómic.

Palabras clave: novela negra, novela gráfica, Frank Miller, *Sin City*.

Title: Crime fiction in graphic novel: *Sin city*

Abstract

This paper is a reflection on how close crime fiction and comic are, we pay special attention to the American hardboiled fiction and graphic novels. Through the analysis of some representative works belonging to post-modern comic and the basic characteristics of crime fiction, we look for the common traces and the key elements that will appear in the plots as well as in the spaces of both literary worlds, showing a total symbiosis that makes *Sin city* a crime fiction series in a comic-book format.

Keywords: crime fiction, graphic novel, Frank Miller, *Sin City*.

Índice

1. Introducción
2. El género policíaco en el cómic: la novela negra y *Sin City*
3. *Basin City*: una visión postmoderna de la ciudad

1. Introducción

El género policíaco posee dos vertientes. La primera, cronológicamente hablando, fue la escuela inglesa que creó la "novela enigma". Esta novela se centra en la resolución puramente intelectual de un crimen y suele ambientarse en los sectores altos de la sociedad; las intrigas de este tipo de escuela, al partir de un crimen que ha de ser resuelto, son muy elaboradas y complejas. La segunda es la escuela estadounidense, centrada en la llamada "novela negra" que en parte es una evolución de la escuela inglesa, pero considera el crimen en su verdadero contexto social y moral, y lo devuelve al entorno en el que se suele dar, es decir, a las clases bajas y marginales de la sociedad.

El delito es el resorte en este tipo de novelas, pero el fin último no es resolver el crimen; sino restaurar el orden o la justicia. De esta manera, la justicia es equiparada a la venganza, siguiendo la cita "ojo por ojo...", los polos hasta ahora separados de delincuente y detective se confunden; en esta confusión tiene su origen el suspense, causa principal del éxito de esta rama del género policíaco. La novela negra concede importante papel a la agresividad y la acción, su tempo es rápido, es frecuentemente violenta, crea atmósferas asfixiantes donde el miedo, la falta de justicia, la corrupción del poder y la inseguridad predominan sobre el crimen. Éste parece ser una excusa para describir la sociedad en la que nacen los criminales y presentar una reflexión sobre el deterioro ético. La mayor parte de sus personajes son individuos derrotados, en decadencia, que buscan encontrar la verdad en ese mundo amoral donde se encuentra muy difuminada la línea que separa el bien del mal.

Toda esta materia policíaca es rescatada en los noventa por Frank Miller en formato de novela gráfica con *Sin City*. No era la primera vez que el cómic tomaba las características

propias del género policíaco negro como base para su creación y tampoco ha sido la última. En parte, se podría decir que la conjunción de ambos géneros estuvo ya en el nacimiento, a principios del siglo XX, de la novela policíaca en Estados Unidos, el ejemplo más claro es *Dick Tracy*, donde el detective lucha contra la corrupción política y mafiosa en una ciudad oscura, escenario de los más viles crímenes, donde ya aparecen los estereotipos de mujer fatal, de detective en ocasiones amoral y de criminal intocable, personajes esenciales en este tipo de novela a los que recurre Miller para construir su "Ciudad del Pecado".

2. El género policíaco en el cómic: la novela negra y *Sin City*

Sin City es un conjunto de novelas gráficas que supuso una apuesta contracorriente de su autor dentro del cómic comercial en Estados Unidos. Frank Miller retomó con esta serie el género negro, que no pasaba por sus mejores momentos en el mercado estadounidense, y el éxito de *Sin City* propició una reaparición del mismo en años posteriores. Para estudiar la influencia del género policíaco en el cómic, es obligatorio detenerse en el guión y en el dibujo de *Sin City*, puesto que aquí se encuentran todas las características que conforman la novela negra; variante del género que mejor supo ajustarse a los parámetros y multitud de signos de la novela gráfica, que más éxito tuvo en este formato y, por lo tanto, mejor y mayor difusión.

Sin City no es sólo una novela gráfica con argumento policíaco, sino que conforma, mediante los distintos signos característicos del cómic, una verdadera relación de simbiosis con los rasgos más sobresalientes del género negro. El cómic, como ya se ha dicho, emplea diferentes lenguajes en su manifestación: signos de tipo lingüístico y de tipo icónico o plástico. Esta dualidad de códigos que conlleva una conjunción de signos (estético, social, cultural, visual, espacial, etc.,) provoca una gran complejidad en la descodificación del mensaje, pero a la vez presenta un enorme poder comunicativo. Esto choca paradójicamente con la aparente sencillez y transparencia del texto, dos de los argumentos por los cuales se lo menosprecia. No sólo nos lleva a esta conclusión el uso de variados y diferentes signos dentro del cómic, sino que también indica la causa de la hermandad que han creado a lo largo de los años la novela gráfica y el género policíaco. La pluralidad de códigos conlleva pluralidad de significados, el cómic con sus dos lecturas –sintagmática: de izquierda a derecha, y paradigmática: de arriba hacia abajo– resulta muy ambiguo y polisémico; pero esto no es algo que el cómic pretenda disimular, al contrario, propicia esta múltiple significación que provoca situaciones distintas e inestables para crear suspense. Este mismo suspense esencial en el cómic, presente en el origen del mismo, se encuentra también en la raíz de la novela policíaca.

Las primeras novelas policíacas se desarrollaban en torno a la reconstrucción de un crimen, la búsqueda de pruebas y su análisis eran los pilares de la intriga, al igual que ocurre en su variante inglesa; sin embargo en la novela negra el delito es el desencadenante de la búsqueda de justicia que llevará al detective protagonista no sólo a resolver el asesinato, sino a la venganza personal. El cómic juega con el pasado, el crimen ya ocurrido, y lo reconstruye creando un suspense al modo policíaco, pero también trata de fijar instantes durativos mediante las imágenes mientras el texto es anticipador y sugeridor de lo venidero.

De esta manera, se crea una doble intriga basada en el dinamismo pasado y, a su vez, en el movimiento futuro, recogiendo en sus códigos el suspense clave de las diferentes ramas del género policíaco. En la viñeta elegida para ilustrar esta doble intriga aparece el protagonista sentado en la cama fumando, se trata de una imagen fija que se acompaña de un texto donde se describe, paso a paso, todo lo que ha ido haciendo el personaje durante el día y los recuerdos de un amor pasado que ha vuelto a su vida, dejando entrever al lector lo que pasará en el futuro:

El día siguiente transcurre con normalidad. Intento distraerme. Pago el alquiler e intercambio los neumáticos. Veo tres películas. No pienso demasiado en Ava. Pero, al anochecer ya no puedo seguir escondiéndome. No hay partido ni nadie a quien llamar. Intento leer, pero no funciona.

Así que me meto en la cama, cierro los ojos y pienso en todas las razones por las que no debería ayudar a Ava. No funciona. Siguen surgiendo recuerdos inadecuados.

Me destrozó el alma y tiró los pedazos como si estuviera vaciando un cenicero. Pero ¿Se concentra mi mente en eso? ¡Diablos, no! Recuerdo la mirada que había en sus ojos cuando le hablé de mi padre. Aquella vez que fumamos maría, nos dio la risa tonta y no podíamos parar. O aquella vez en que se asustó en mitad de la noche, empezó a llorar y la tuve abrazada hasta que amaneció.

Y sí, recuerdo su fuego, el roce de sus senos, el sabor que dejó en mi boca. Ava. (Frank Miller 2008: 43)

La novela gráfica es también un medio propicio para recrear la condición del narrador que, en el género policíaco, y sobre todo en la novela negra, es predominantemente interno. A partir del enunciador se instaura el mundo ficcional con todos sus componentes; en la novela negra suele haber un narrador en primera persona que relata los acontecimientos dando lugar a un monólogo narrativo que se mezcla con diálogos mantenidos entre los personajes. El cómic, por las condiciones de la imagen, se mueve en la esfera de la narrativa impersonal, pero adapta la narrativa personal propia de la literatura mediante el enunciador-constructo, que viene a ser lo mismo que el monólogo narrativo ya que las acciones se suceden según los sentimientos, pensamientos y elecciones del personaje principal, también narrador y actante en cuanto es el sujeto que realiza las acciones. En ambos casos, novela negra y *Sin City*, la narración depende única y exclusivamente del enunciador que es a la vez el creador del relato ficcional.

El empleo del blanco y negro en el cómic de asunto policíaco es bastante común, ya que crea una ambientación perfecta para desarrollar densas tramas criminales. La ausencia de color en el dibujo pretende crear una sensación dura de choque entre opuestos, en *Sin City* se exagera ese impacto visual mediante la omisión de grises. De esta manera se refuerza la ubicación del mundo ficcional en el subgénero negro y, por lo tanto, inferimos cierta condición amoral, cínica, asocial y vengativa en el texto. Sólo aparece el color en *Sin City* recalcando la importancia y significación de algunos personajes o datos, de esta manera toman una relevancia que les hubiera robado el texto o la propia ambigüedad a la que se presta el formato del cómic.

En el tomo 4, titulado originalmente *That Yellow bastard* y traducido como *Ese cobarde bastardo*, aparece ocasionalmente un tercer color: el amarillo (imagen 1). Este color sirve para describir de un modo mucho más efectivo al estereotipo del criminal del subgénero negro, el loco, homicida y pederasta Roark Junior, hijo del corrupto y poderoso senador Roark que se podría considerar uno de los principales criminales en la trama general de la serie. El color elegido muestra metafóricamente el alma corrupta de esta persona y, de un modo literal, el olor nauseabundo que desprende y el propio color mortecino de su piel, que se deben a un tratamiento que le está matando, pero que le permite tener erecciones para poder seguir violando, antes de matar, a sus víctimas.



Imagen 1. El color amarillo y Roark Junior

Frank Miller no vuelve a utilizar el color hasta el tomo 6, *Booze, Broads and Bullets*, traducido como *Alcohol, chicas y balas*, donde recopila once historias cortas y emplea colores diferentes al blanco y el negro con el objetivo de remarcar distintos elementos de la historia. En este cómic, el rojo representa la sexualidad (imagen 2) y el azul se convierte en símbolo del personaje femenino protagonista de la historia, una mujer llamada "Ojos Azules".

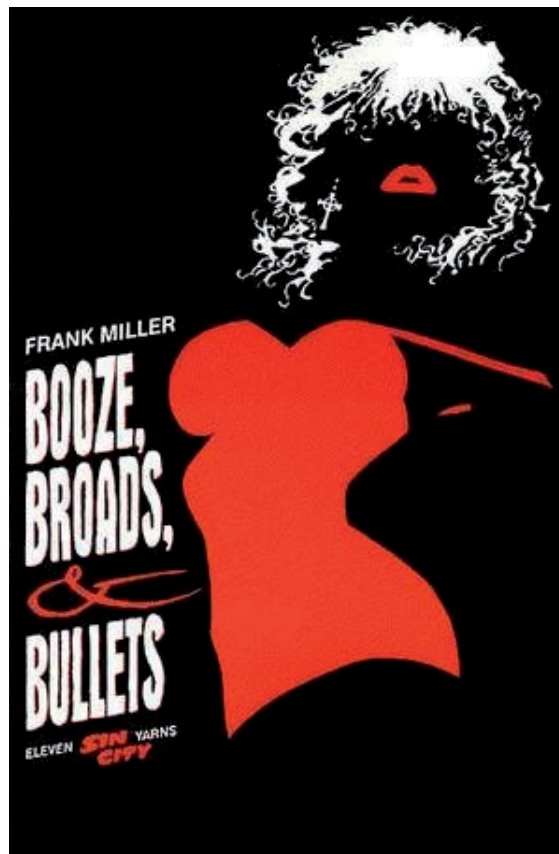


Imagen 2. El rojo y la sexualidad

Por último, en el tomo 7, *Hell and back* –en español, *Al infierno y de vuelta*–, como novedad se presenta por primera vez uno de los capítulos todo a color, enteramente pintado por Lynn Varley, y las portadas incluyen un bocadillo de diálogo con un toque de humor (imagen 3). Curiosamente, el capítulo a color presenta las visiones que sufre el protagonista a causa de unas drogas ingeridas.



Imagen 3: Portada con dibujos a color

La trama de *Sin City* es, por supuesto y desde el primer tomo hasta el último, policíaca. Como toda novela negra que se precie tiene un personaje principal: el detective, narrador y actante, que nos guía por la historia desde sus sentimientos que suelen ser extremos entre el amor o el deseo y el odio. Al tratarse de varias historias entrecruzadas, contamos con varios protagonistas de cada uno de esos argumentos, que pasan a ser personajes secundarios en otras obras de la serie. El primer protagonista de la serie es Marv, no es detective, pero sigue a la perfección el estereotipo. Al ser acusado de un asesinato que no ha cometido, tendrá que buscar las pistas que le lleven a los verdaderos culpables y hacer justicia, es decir, llevar a cabo su venganza personal, ya que la justicia en Basin City es corrupta.

En los dos tomos siguientes de la colección aparece Dwight, antiguo periodista que trabaja como detective especializado en hacer fotos en casos de adulterio. Este personaje es uno de los mejores construidos de la serie ya que crece a lo largo de la historia, no sólo cambia su apariencia física, sino también su psicología, modo de pensar y actuar. Mantiene una relación poco sana con Ava, una mujer atractiva y manipuladora que le llevará a una vida violenta y a un futuro de asesinatos, guerras abiertas con la policía y contactos con la mafia del barrio de las prostitutas. Ava es la mujer fatal que traiciona una y otra vez al detective, él lo sabe pero enloquece de amor y deseo sólo con mirarla, así que se ve arrastrado una y otra vez ante sus encantos y su dominación. La sexualidad como fuerza destructora es en esta novela más patente que en ninguna otra de la serie. Como en el género policíaco, el sexo no es sólo elemento del crimen, sino que también forma parte de la actividad del detective. En la historia de Dwight el crimen es gratuito y la gratuidad del móvil fortalece la complejidad del enigma, a la vez que frustra las grandes esperanzas del protagonista iniciándole en el cinismo negro, muestra del desencanto de éste ante la vida.

Estos dos protagonistas, Marv y Dwight, son viejos conocidos de los bajos fondos de la ciudad, desde el principio se les presenta con una moral ambigua: vengativos, violentos, bebedores, asiduos a los tugurios y a las malas compañías, egoístas que sólo se acuerdan de la justicia cuando ellos se convierten en víctimas. Frente a ellos se nos muestra al detective Hartigan, de sesenta años, que realiza un sacrificio heroico al salvar a una niña de once años de las garras del violador y asesino Roark Junior. En cuanto al ejecutor del crimen principal, Frank Miller se decanta por el criminal invencible, normalmente un representante del poder establecido, un político o policía corrupto que se suele presentar como todopoderoso e intocable en la novela negra. El senador Roark es el criminal más importante de la ciudad de Basin City y el político poderoso más corrupto; mueve los hilos de la ciudad mediante la policía, el ejército y los jueces, que son títeres en sus manos. Se observa cierto determinismo en la construcción de los personajes, tanto en la faceta criminal como en la detectivesca; el oscuro futuro se construye a partir de un pasado de violencia y odio. El crimen se presenta en *Sin City* como una constante de la experiencia vital, diluyendo así la barrera entre culpable e inocente, entre el criminal y el detective.

3. Basin City: una visión postmoderna de la ciudad

Esta serie de, por ahora, siete novelas gráficas incluye diversas historias independientes de diferente extensión que tienen lugar en Basin City, un ciudad también conocida como "Ciudad del Pecado" debido a su corrupción generalizada. No es casual que el título de la obra coincida con el sobrenombre de la ciudad, y es que ella es la verdadera protagonista del relato. Este escenario cuenta con una serie de personajes que se entrecruzan y con espacios recurrentes, entre los cuales destacan cuatro: el Barrio Viejo, donde viven y trabajan las prostitutas, quienes se han organizado entre ellas para protegerse, ya que se trata de una zona donde ni la policía se atreve a entrar; Kadie's, el club nocturno más sórdido de la ciudad, punto de encuentro de gran parte de los criminales de Sin City; la granja, refugio de caníbales y violadores; y los pozos de alquitrán de Santa Yolanda, especie de parque temático abandonado, lugar ideal para el crimen.

Estos espacios, entre otros, conforman la peculiar visión de Frank Miller de lo urbano postmoderno que transforma la metáfora ciudad-cuerpo, desarrollada en la modernidad, en el concepto de ciudad-pecado, es decir, se vuelve al desorden, la suciedad, el caos y la oscuridad más próximos al período medieval, omite la importancia de la industria y el comercio y estos términos se presentan con una carga peyorativa: la industria del crimen –organización de las prostitutas, mafia-política, etc.– y comercio ilegal –trata de blancas, drogas, etcétera.

Los espacios en la novela negra, y también en *Sin City*, sustentan a los personajes y sus acciones; pero el modo en que se presentan es a través de los ojos del protagonista, por lo tanto es una visión subjetiva de un alma atormentada la que se ofrece al lector en ambos casos. Este protagonista sabe leer la ciudad, conoce sus códigos y muestra mediante sus palabras una geografía social y humana de la misma. Interesan los ambientes sórdidos, escondites de los criminales o lugares en los que se producen los asesinatos; no hay una profusa descripción de las calles, casas y comercios que conforman la ciudad como tal. En sus viñetas, Miller descuida la representación espacial verosímil para tomar aquello significativamente imprescindible (imagen 4).

La ciudad aparece como escenario del crimen y ejecutora del mismo en cuanto es espacio de destrucción. El lugar del crimen se separa del espacio común perdiendo su apariencia cotidiana y transformándose así en un no-lugar. Por ejemplo, la granja es el santuario criminal de la familia Roark y de Kevin, un asesino psicópata y caníbal que asesina mujeres y se las come, en las paredes de esta casa cuelgan trofeos con las cabezas de sus víctimas, es un espacio donde se hace patente la ausencia de vida.



Imagen 4. Persecución en las calles de Basin City

Ya en la narrativa del siglo XVIII la ciudad había dejado de ser un paisaje de fondo para la acción, y aparecía cada vez más como la acción en sí misma, esto es, como el desenvolvimiento de las relaciones constitutivas de este medio espacio-temporal. Estas relaciones en la novela negra son esencialmente violentas. El anonimato y la esclavitud de la vida en la ciudad dan lugar al desencanto y a la violencia; a la vez que la masa urbana y su anonimato permiten la ocultación del criminal en lo visible. La ciudad brinda la ocasión de esconder la individualidad y la inhumanidad dentro de la muchedumbre, de este modo se presenta una visión fragmentaria de la ciudad, que suele aparecer siempre de noche.

Se envuelven en el misterio de la trama algunos lugares que llaman al crimen, normalmente los bajos fondos. Como en los suburbios la violencia es estructural, es decir, arranca de la misma concepción urbanística caótica y deshumanizadora, se observa la ciudad como una topografía moral que le sirve al autor para realizar una amplia crítica social. En la novela negra hay una clara preferencia por los espacios abiertos o públicos y *Sin City* sigue esta línea, gracias a la visibilidad de los lugares del crimen.

En la postmoderna Basin City no hay geografía ni marcas del pasado, sino artificialidad. Los espacios históricos son abandonados, como el parque de atracciones de Santa Yolanda, o sustituidos por espacios carentes de significado. De este modo, los no-lugares crean un presente estancado y eliminan toda temporalidad. Los espacios se dibujan de un modo fragmentario (imagen 5), nunca en visión amplia y panorámica. Miller no quiere mostrar una ciudad escenario, sino una personaje más que crece según se desarrolla la historia. En palabras del propio autor: "Se llama *Sin City* porque básicamente trata sobre la moralidad. O sea, gente siendo puesta a prueba por un entorno corrupto". (Frank Miller, en *U, el hijo de Urich*: nº 15).



Imagen 5. Representación fragmentaria de un bar

Bibliografía

- BARBIERI, Daniele (1998): *Los lenguajes del cómic*. Barcelona: Paidós.
- GASCA, Luis; y GUBERN, Román (1998): *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- LAFFORGUE, J.; y RIVERA, J. B. (eds.) (1996): *Asesinos de papel. Ensayos sobre narrativa policial*. Buenos Aires: Colihue.
- MARTÍN ESCRIBÁ, A.; y SÁNCHEZ ZAPATERO, J. (eds.) (2009): *Geografías en negro. Escenarios del género criminal*. Barcelona: Montesinos.
- MILLER, Frank (2008): *Sin City (7 tomos)*. Barcelona: Norma.
- MURO MUNILLA, Miguel Ángel (2004): *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Logroño: Universidad de la Rioja.
- POPEANGA CHELARU, Eugenia (2009): "Modelos urbanos: de la ciudad moderna a la ciudad postmoderna" [en línea]. En: *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, núm. 0. En: <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen0/articulos01.htm>.
- RESINA, Joan Ramón (1997): *El cadáver en la cocina. La novela criminal en la cultura del desencanto*. Barcelona: Anthropos.