

# Si te adentras en el callejón adecuado de Sin City, puedes encontrar cualquier cosa

Silviano Carrasco Yelmo

*silviano@gmail.com*

## RESUMEN

El presente artículo analiza la coordenada espacial urbana como metonimia primera de las características que definen el género negro en Frank Miller: ciudad arácnida, ciudad putrefacta y ciudad meretriz. Estudio del caso de las novelas gráficas de la serie *Sin City* (1991-1999) y su correspondiente adaptación cinematográfica (2005), y reflexiones *a posteriori* sobre los resultados narratológicos que implica tal transposición filmica.

**Palabras clave:** *Sin City*, género negro, cine y literatura.

## ABSTRACT

This work analyzes urban spatial coordinate as the main methonymy of the characteristics defining the noir in Frank Miller: arachnid city, rotten city and prostitute city. We will take in account the series of graphic novels *Sin City* (1991-1999) and its cinematographic version (2005), as well as further reflections about narratologic outcomes implied by the adaptation.

**Keywords:** *Sin City*, noir, cinema and literature.

La serie de novelas gráficas *Sin City* (1991-1999) de Frank Miller ha sido recientemente adaptada al cine, tomando tres de sus episodios y respetando fielmente todas sus características temáticas y estructurales. Para llevar a cabo con éxito la traducción del lenguaje textual (en el sentido más primario del término) y gráfico al lenguaje acústico y cinemático resultaba imprescindible la permanencia del elemento vertebral que coordina y sostiene la narración en la obra original en todos sus niveles. Nos referimos a la conservación de una coordenada espacial con valores propios de naturaleza metónimica e incluso actancial, absolutamente intactos.

Este acierto se explica en parte gracias al hecho de que el propio autor de las novelas haya colaborado en la dirección de la saga cinematográfica. Consideramos que cualquier otra hipotética adaptación, que hubiese puesto el acento sobre algún otro aspecto tangencial, habría degenerado en una obra espuria que traicionaría el auténtico espíritu de la obra primera, aspecto en el que profundizaremos más adelante.

Pasemos pues, sin más dilación, al análisis de las funciones que cumple esta coordenada espacial ineludible. Esta realidad se hace evidente para el lector desde su primera aproximación a la obra. La primera referencia de carácter paratextual, el título, *Sin City*, sintetiza los dos conceptos básicos que condicionan el marco de la dinámica: ciudad y pecado. La relación entre los dos términos no es antitética ni paralela, sino que refleja un proceso osmótico o, dicho de otro modo, de progresiva asimilación absoluta; penetrar en el espacio urbano y social es indiscernible de la caída en el pecado, y con especial frecuencia en el pecado carnal.

No en vano la primera novela se inaugura con el personaje de una prostituta, Goldie, y hacia el ecuador del volumen, el origen de la naturaleza venérea de la ciudad es explicitado del siguiente modo:

*Todo fue cosa del bisabuelo de San Patrick [...], se gastó hasta el último de sus dólares de plata en importar fulanas de Francia y sitios así. Las noticias corrieron y muy pronto, Sin City fue la ciudad de moda en todo el oeste. (Miller 2005: 139)*

La característica que define de forma esencial a la ciudad es la corrupción sexual: la ciudad adquiere de este modo una evidente morfología humana de meretriz gigante. Esta prosopopeya hiperbólica se puede relacionar fácilmente con la analogía platónica de la República como organismo vivo, en cuyo bajo vientre reside la fuente de satisfacción de la hambrienta ciudad gigante. En este sentido, recordemos cómo para Zola el vientre de

París era el mercado, síntesis de las pulsiones primitivas del ser humano. Del mismo modo, en la obra que nos ocupa el centro-vientre de la ciudad es Old Town, enorme prostíbulo que ha alcanzado la categoría de barrio pecaminoso y, por metonimia, mujer infame (el barrio es habitado únicamente por mujeres) que, a través del comercio de su sexo, invierte la relación platónica de sumisión y pasa a ser autosuficiente y a crear una relación de dependencia del resto de ámbitos urbanos masculinos para con ella.

En segundo lugar, esta corrupción instalada en el vientre de la ciudad gangrena progresivamente todos los espacios sociales, haciendo de Sin City no sólo una ciudad meretriz sino una ciudad en la que la putrefacción anida en todos sus niveles, retomando la analogía platónica, desde la cabeza (representada por los políticos y mandatarios religiosos) hasta el pecho (funcionarios de policía, en los que la honestidad es una cualidad peregrina). Así, el hecho de adentrarse en un callejón cualquiera de Sin City, metáfora evidente de la penetración, implica el pecado de forma genérica, no restringido al ámbito sexual sino en cualquiera de sus siete variantes capitales (*cualquier cosa*).

Esta corrupción urbana omnipresente funciona también a modo de *matrioska*, por así decirlo. En el *incipit* del primer volumen, el espacio en el que se desencadena la acción se nos describe del siguiente modo: "La noche es caliente como el infierno. Todo se te pega. Una asquerosa habitación en un asqueroso barrio de una asquerosa ciudad" (Miller 2005: 10). La celeridad con que la corrupción hace presa en la ciudad se explica en función de una predisposición al vicio originalmente latente en los habitantes de la ciudad: el autor nos refiere un indicio de este tránsito del estado primitivo predispuesto a la comisión del pecado, a través de la onomástica. El nombre oficial de Sin City no es tal, sino Basin City. Sin City es un hipocorístico popular de la forma Basin City, lo que podría ser traducido por Ciudad Cuenca o Ciudad Cuenco, Ciudad Barreño, Ciudad Fango... en definitiva, el término engloba un amplio campo semántico que refiere al agua estancada. Agua en la que los autóctonos de Basin City buscaban oro (hecho que nos señala el autor lateralmente), claro reflejo del pecado de la avaricia, y agua estancada que genera corrupción.

A este respecto, la putrefacción de la ciudad no es un rasgo destructor o aniquilador de vida, sino por el contrario una modalidad productora de la vida pútrida que se retroalimenta *ad infinitum*. La corrupción en este universo reviste dos rasgos propios del pensamiento primitivo: primero, la corrupción espiritual se ve reflejada exteriormente en una degeneración física; segundo, el pecado se hereda por la sangre. En el primer caso, el fondo determina la forma de la novela gráfica: la mayoría de los hombres son caracterizados a través de una estética grotesca. Las mujeres, no obstante, suelen ser bellas porque corresponden al arquetipo de *femme fatale* y son más encarnaciones del destino fatídico que agentes en sí mismas.

Como ejemplo para ilustrar el segundo caso, mencionemos que la familia Roark traza el eje narrativo de dos episodios: en uno de ellos, el hermano del gobernador corrupto es el cómplice que instiga diversos asesinatos; en otro, el hijo del gobernador es un ser de naturaleza completamente diabólica, a imagen y semejanza del padre que se autodefine como dueño de la ciudad y garante de las mentiras que, a su juicio, mantienen la ciudad en pie. La ciudad se alimenta de la corrupción de sus ciudadanos, y los propios ciudadanos crean redes de corrupción mutua que se sostienen las unas a las otras:

*El poder no te lo da una placa ni una pistola. El poder te lo da mentir, mentir descaradamente y tener a todo el mundo siguiéndote el juego. Una vez que logras ponerlos a todos de acuerdo con lo que saben que en el fondo no es cierto, ya son tuyos. Eres el jefe [...]. De lo contrario todo lo que hace funcionar a Sin City se vendría abajo como un castillo de naipes<sup>1</sup>. (Miller 1992: 19)*

No hemos utilizado de forma casual el término "red" para referirnos a la esencia corrupta y pecaminosa de Sin City en ambas versiones. Muy al contrario, dicho concepto evoca directamente el tercer gran rasgo del que podemos servirnos para caracterizar la

---

<sup>1</sup> Traducción propia.

ciudad: la ciudad como desmesurado arácnido que genera la trampa mortal del destino bajo la forma de una inevitable tela de araña.

Dicha tela de araña simbolizaría, a nivel social, las corrupciones anímicas generalizadas de las que acabamos de hablar. La imagen de la tela parece reenviarnos también a la naturaleza laberíntica y recursiva del espacio físico real de la ciudad. Multitud de episodios, por ejemplo, nos muestran a los personajes transitando por el bar Kadies, que se erige como una de las principales intersecciones de la tela de araña o del laberinto urbano. Laberinto urbano en cuyo centro aguarda pacientemente la viuda negra, avatar de la naturaleza profunda de la ciudad como trampa sexual o, dicho en otras palabras, como mortal invitación al sexo y al pecado.

En este sentido, los actantes se asimilarían a insectos que a duras penas pueden transitar voluntariamente por la periferia del laberinto o tela, siendo, en cambio, conscientes de que su aproximación al centro de la tela implica de modo inexorable la asunción de su propia muerte. La ciudad, por tanto, posee un valor actancial limitado. En un primer momento de todas las dinámicas, es un espacio pasivo que los actantes deben transitar para encontrar respuestas. En un segundo momento, los personajes suelen llegar a un callejón sin salida y será ahora cuando la ciudad cumplirá su función actancial: por ejemplo, la lluvia o el viento urbanos actuarán en ocasiones como claros adyuvantes del protagonista.

Revisando todos los rasgos urbanos hasta ahora mencionados, encontramos una clara transposición metonímica de los rasgos que definen el género negro, a saber: la presencia de mujeres fatales que empujan al protagonista a la perdición, las mafias sociales, la naturaleza ambigua del protagonista que rompe la dualidad clásica villano-héroe, la visión pesimista de la naturaleza humana y el énfasis en el lado oscuro de la misma. A propósito precisamente de estos dos últimos rasgos, cabe resaltar de nuevo que se imponen como forma en la novela gráfica, construyendo un relato en imágenes necesariamente en blanco y negro. Otro acierto de la adaptación cinematográfica es el haber mantenido esta reducción cromática de sentido ontológico.

De hecho, la película de Robert Rodríguez reproduce plano a plano las viñetas exactas de la obra gráfica, salvo en raras excepciones, originándose así una película coherente y autónoma. Además, a diferencia de multitud de adaptaciones fallidas, *Sin City* recupera íntegramente el foco narrativo y el monólogo interior bajo la forma de *voz en off*. Por lo común, este recurso arruina la adaptación fílmica porque desvirtúa la esencia del cine, poco propicia a la introspección. No obstante, el género negro es una notable excepción a este principio, pues usa y abusa de dos procedimientos complementarios como son el *flash back* y la *voz en off* del narrador/protagonista. La prueba de que estos rasgos son privativos del cine negro es que la adaptación de otra novela gráfica de Frank Miller, como es *300* (2006), que se encuadra en el género de la épica pseudo-histórica, presenta una voz narrativa *en off* que desentona y está fuera de lugar en una película de estas características, no ajustándose en absoluto a los códigos establecidos para el género.

No es éste el caso, como decimos, de *Sin City*: la película *neo-noir* de 2006, más allá de ser una mera adaptación al lenguaje fílmico, es además la revelación definitiva de la auténtica naturaleza de las novelas gráficas originales. *Sin City*, a fin de cuentas, sería una película negra llevada al cómic, que al volver a ser traducida del cómic a la pantalla revela su esencia primaria con más vigor si cabe. Los protagonistas y antagonistas gráficos de *Sin City*, pues, no serían sólo pecadores irredentos ni insectos irremediamente atrapados en la tela de la viuda negra, como ya hemos dicho. Serían además y sobre todo el detective, el villano mafioso y la mujer fatal de los *films noirs* al mismo tiempo, evolucionando sincrónicamente por los callejones humeantes, los tugurios secretos y los sombríos despachos de la urbe criminal, que cobija un cadáver o un misterio tras cada esquina. Porque *si te adentras en el callejón adecuado de Sin City, puedes encontrar cualquier cosa*.

### **Bibliografía**

- MILLER, Frank (2005): *Sin City: el duro adiós*. Barcelona: Norma Editorial.  
— (1992): *Sin City: that Yellow bastard*. Milwaukee: Dark Horse.  
MULLER, Eddie (1998): *Dark City, the Lost World of Film Noir*. New York: St-Martin's Griffin.  
— (2001): *Dark City Dames: The Wicked Women of Film Noir*. New York: St-Martin's Griffin.  
SIMSOLO, Noël (2007): *El cine negro: pesadillas verdaderas y falsas*. Madrid: Alianza.  
TOMASOVIC, Dick (2002): *Le palimpseste noir: notes sur l'impétigo, la terreur et le cinéma américain contemporain*. Crisnée: Yellow Now.