Análisis de la novela gráfica *Sin City* como recurso narrativo, desde una perspectiva socio-crítica

Martha Cecilia Castro Vivas

Daniel Alfonso Sierra Mora

Tesis para optar al grado de Magíster en Comunicación - Educación

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN – EDUCACIÓN

LÍNEA DE COMUNICACIÓN Y LITERATURA

BOGOTÁ

2017

Análisis de la novela gráfica *Sin City* como recurso narrativo, desde una perspectiva socio-crítica

Martha Cecilia Castro Vivas

Daniel Alfonso Sierra Mora

Tesis para optar al grado de Magíster en Comunicación - Educación

Hernán Javier Riveros Solórzano

Docente tutor

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN – EDUCACIÓN

LÍNEA DE COMUNICACIÓN Y LITERATURA

BOGOTÁ

2017

NOTA DE ACEPTACIÓN

Director de tesis

HERNÁN JAVIER RIVEROS SOLÓRZANO

Evaluador 1

Evaluador 2

Acuerdo 19 de 1998 del consejo superior universitario, artículo 177:
«La Universidad Francisco José de Caldas no será responsable por las ideas expuestas en esta tesis».

AGRADECIMIENTOS

Es importante manifestar gratitud a la Secretaría de Educación de Bogotá por permitir, a través del programa de becas, que los autores de esta tesis realizaran sus estudios de posgrado.

Asimismo, a la Universidad Distrital Francisco José de Caldas y los docentes que orientaron el camino de la maestría, especialmente al director de la tesis, Hernán Javier Riveros Solórzano, quien con sus consejos y disposición siempre estuvo presto a guiar y acompañar la construcción de esta tesis.

Por último, un agradecimiento especial a las familias de los autores, apoyo constante e incondicional, y cuyo respaldo hizo posible este trabajo.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción……12

Planteamiento del problema...……...16
Pregunta problema……..17
Objetivos……...17
Justificación……..18
Enfoque conceptual…….20

Capítulo 1 : Novela gráfica.....29

1.1. Qué es la novela gráfica: diferencias entre la novela gráfica y otras formas «gráficas»…….29
1.2. Historia de la novela gráfica……..32
1.3. Fundamentos de la novela gráfica…….…..37
1.4. Tendencias, estilos y temáticas de la novela gráfica……..……..38
1.5. Relación entre novela gráfica y otras formas transmediales……40
1.6. Carácter «crítico» de la novela gráfica…….42
1.7. Nexos entre novela gráfica y política……44

Capítulo 2 : Enfoque crítico……..46

2.1. Enfoque crítico……..46
2.1.1. Paradigma socio-crítico……48

2.2. Otros enfoques de la teoría crítica (Goldman, Lukács y Bajtín)……...53

2.3. La novela actual y la novela gráfica desde la mirada de la socio-crítica (tendencias de la novela contemporánea, actual y de los géneros más recientes y vigentes desde una perspectiva crítica / socio-crítica)……..59

Capítulo 3 : Metodología de la investigación……..….61

Capítulo 4 : Análisis de *Sin City*……..70

4.1. Conceptos claves para hacer un acercamiento a *Sin City*……70

4.1.1. Héroe……70

4.1.2. Ciudad……..72

4.1.3. Valor……74

4.1.4. Conflicto……...…75

4.1.5. Relaciones de poder……..77

4.1.6. Política……78

4.1.7. Subversión……..79

4.2. Relectura de la novela……80

4.3. Género……82

4.4. Trama……84

4.5. Símbolos……87

4.6. Recepción……..90

4.7. Secuelas e hitos……92

Capítulo 5 : Hallazgos……94

Conclusiones.....113

Bibliografía.....118

RESUMEN

El trabajo de investigación presentado realiza un acercamiento a la novela gráfica *Sin City*, de Frank Miller, a través de un análisis socio-crítico, develando una realidad contextual cotidiana pero enmarcada en el concepto del héroe contemporáneo. Miller transforma los esquemas tradicionales de la historieta y replantea el ejercicio narrativo y gráfico del género dentro del mundo de la literatura, donde se potencializa la fuerza de la novela a partir de la mezcla entre el arte de la imagen y el arte de la escritura.

El análisis del texto, a la luz del paradigma en mención, brinda elementos para reconocer discursos de oposición, conciencia y denuncia social, a través de las visiones de mundo de los personajes. Asimismo se abordan diferentes conceptos para contemplar la obra de Miller: la figura del héroe, la ciudad del pecado, los conceptos de valor, conflicto, relaciones de poder, política y subversión, entre otros, centrando la principal mirada en el héroe degradado o antihéroe, quien en la novela trabajada no es más que un individuo terrenal, lóbrego, sombrío y vil que trasgrede todas las normas y entra en conflicto consigo mismo y con su entorno, en este caso la ciudad del pecado, con sus valores, con los sistemas. El héroe vive ahora la condena de estar sujeto a un destino incierto o a crear una historia que cambie en algo su deshumanizada existencia, aunque el mundo que lo rodea siga intacto a pesar de sus actos heroicos.

Conceptos claves.

Novela gráfica – socio-crítica – literatura – héroe - *Sin City* – categorías de análisis.

ABSTRACT

The graphic novel can be considered as an alternative learning tool, this resource is unconventional and this is due to the little disposition of these works in everyday contexts and even in the same market context. This leads to a lack of adequate literacy (and use this term to refer to any learning process that trespasses the limits of school education) regarding the approach to the graphic novel, ie, such a production is certainly attempted read, but it is not understood as it should.

Nevertheless, the graphic novel has recently found a great impulse of its contents by capturing a more heterogeneous public and by persistently portraying common elements of socio-critical theory unveiled within a daily contextual reality. This is the case of Frank Miller's graphic novel *Sin City*, which breaks the traditional patterns of the cartoon and rethinks the narrative and graphic exercise of the novel. It is necessary to ask what is its socio-historical context?, what its elements and categories?, that from a socio-critical paradigm allow to read and understand world views, to make an analysis of their characters, contexts, and conceptualize the role of hero as social phenomenon.

Then, finding that there is not a rigorous reading of the socio-critical elements in the graphic novel, it is intended to give a pattern to learn to read them.

Key words

Graphic novel – Socio-criticism – Hero – Literature – *Sin City* – Criticism – Analysis concepts.

Análisis de la novela gráfica *Sin City* como recurso narrativo, desde una perspectiva socio-crítica

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo presenta un análisis de la novela gráfica *Sin City*, siguiendo algunos lineamientos del paradigma socio-crítico, evidenciando de manera central el concepto del héroe contemporáneo degradado, que surge en un mundo decadente, que enfrenta un destino incierto, destino que él no escogió, pero el cual debe asumir para construir su propia escala de valores y que le permite revertir el orden de los diferentes sistemas impositivos que lo someten. Desde su condición de antihéroe sin poderes ni armamentos, busca la legitimación de su existencia, confronta la sociedad que lo rodea y entra en conflicto consigo mismo, con el contexto y con los estamentos de poder.

Por otro lado, se realiza un acercamiento a la novela gráfica como un formato moderno de publicación donde se recogen características de la novela escrita tradicional con elementos propios de este nuevo género como son la imagen, la viñeta, el recuadro, los planos, el lenguaje y estilos heredados del cómic, para impactar en el lector y de cierta manera motivar a la compresión de la misma, tratando de hacer una lectura consciente y no de manera ramplona,

tratando de no omitir detalles, ya que dentro de las páginas de la novela se percibe una realidad latente.

Es así que se profundizó en dicha obra teniendo en cuenta ciertos aspectos de análisis: signos, símbolos, detalles, discursos y otros elementos teóricos que permitieron la apropiación de la obra, reivindicando el valor de la novela en este formato que día a día se consume de forma masiva y se ha convertido en un producto de las culturas populares, facilitando una lectura entre líneas de la sociedad, de los sistemas que la conforman y obviamente del individuo que la padece en carne propia.

Para lograr de manera apropiada y pertinente dicha investigación se realizó el siguiente recorrido teórico, de análisis, para finalmente llegar a los hallazgos y conclusiones.

El primer capítulo se enfocó en todo lo concerniente a la novela gráfica, se realizó un recorrido histórico desde sus inicios y toda la lucha que enfrentaron autores de este estilo en el mundo de las letras y el arte. Para ser considerada una verdadera obra, se resaltaron aspectos como fundamentos, carácter crítico, escritura de oposición, relación de la misma con otras formas transmediales y, en general, todas aquellas cualidades o rasgos que la han llevado a ser considerada una alternativa novedosa dentro de la literatura para leer la sociedad.

Se tomaron como referencias teóricas los planteamientos de los autores Santiago García Fernández y su obra *La novela Gráfica*, Milán Kundera, Charles Bukowski y Carlos Escolari, entre otros.

El segundo capítulo hace la apropiación del paradigma socio-crítico fundamentalmente teniendo en cuenta a Edmon Cros con sus obras *Literatura Ideología y Sociedad* y *El sujeto cultural, socio-crítica y socio-análisis*. El autor propone un acercamiento a los discursos literarios y su relación con las prácticas sociales materializadas en un ser transindividual y colectivo que reflejan visiones de mundo, las cuales se ven opacadas por unos sistemas que el autor denomina modelizantes y que pretenden crear, no formar, un individuo sometido dentro de los parámetros establecidos. Complementando este análisis crítico, se tomaron postulados de otros autores como Mijaíl Bajtín, Lucien Goldman y Georg Lukács, destacando la novela como género por excelencia, y reforzando el objetivo del paradigma socio-crítico, donde la obra literaria es un producto de la realidad y de contextos sociales, y al mismo tiempo se convierte en una herramienta que facilita dicho análisis.

La metodología de la investigación, las características del enfoque y el fundamento metodológico se encuentran consignados en el capítulo tres, y en el capítulo IV se da la apropiación y análisis socio-crítico de la obra; se hace una relectura de la novela gráfica *Sin City*, se destacan aspectos de la misma tales como géneros que la conforman, trama, símbolos, secuelas, hitos, y se establecen ciertos elementos claves para hacer un acercamiento pertinente, detallado y

minucioso del texto en sí. Conceptos como héroe contemporáneo, ciudad del pecado, contexto del antihéroe, entorno del crimen en todos sus sentidos, conceptos de valor, poder, sistemas políticos, conflicto que enfrenta el héroe y la subversión que tiene este personaje para romper con los esquemas. Esto permitió realizar el proyecto de investigación y visualizar que el héroe vive, soporta y enfrenta una sociedad fragmentada, que lo anula, lo mantiene en el filo de las concepciones del bien y del mal, y que está condenado al pecado, a repetir su historia si no lucha por sobrevivir, sacando a flote sus más preciados actos de valentía o actuando bajo preceptos de cobardía porque así lo quiso el destino.

En el quinto capítulo se describen de manera detallada los hallazgos después de todo el recorrido teórico y analítico de la obra a la luz del paradigma socio-crítico, y el abordaje meticuloso de *Sin City*, permitiendo contemplar que este género nuevo no se debe tomar como un fenómeno social, sino que más allá de los mal denominados “muñequitos”, tebeos o caricaturas, existen otras formas literarias concebidas para nuevas generaciones que piensan, leen, opinan y actúan diferente. Por eso se debe responder de manera audaz y dinámica a estos retos y un ejemplo claro de ello es, por supuesto, el género literario de la novela gráfica.

Planteamiento del problema

Si bien la novela gráfica puede ser considerada como una herramienta alternativa de aprendizaje, dicho recurso es poco convencional, lo cual halla su sustento en la poca o casi nula disposición de tal material en los contextos cotidianos y hasta en el mismo contexto mercantil. Esto conduce a que no exista una adecuada alfabetización (y valga usar este término para referirse a todo proceso de aprendizaje que franquea los límites de la educación escolar) respecto del acercamiento a la novela gráfica, es decir, que una producción semejante ciertamente se intenta leer, mas no se comprende como debería.

No obstante, la novela gráfica ha encontrado en los últimos tiempos gran impulso de sus contenidos al lograr cautivar a un público más heterogéneo, y al retratar pertinazmente elementos comunes de la teoría socio-crítica develados al interior de una realidad contextual cotidiana. Es el caso de la novela gráfica *Sin City*, de Frank Miller, que rompe con los esquemas tradicionales de la historieta y replantea el ejercicio narrativo y gráfico de la novela. De ella, es preciso preguntarse cuál es su contexto socio-histórico, cuáles sus elementos y categorías que a partir de un paradigma socio-crítico permiten leer y comprender visones de mundo. También es importante hacer un análisis de sus personajes y contextos, y conceptualizar el papel de héroe que Frank Miller presenta a los lectores como fenómeno social.

Entonces, al encontrar que ciertamente no se sabe hacer una lectura rigurosa de los elementos socio-críticos en la novela gráfica, la pretensión es dar una pauta para aprender a identificar y leer los mismos.

Pregunta problema

¿Cómo comprender el texto de la novela gráfica en relación con la figura del héroe a partir de un análisis socio-crítico?

Objetivo general

Comprender la novela gráfica con base en el paradigma socio-crítico.

Objetivos específicos

- Analizar la figura del héroe en novela gráfica *Sin City* desde una perspectiva socio-crítica.

- Identificar diferentes categorías que permiten comprender la realidad del héroe decadente.

- Elaborar instrumentos que permitan la lectura crítica del texto y el análisis de las categorías enunciadas.

JUSTIFICACIÓN

Al hacer un acercamiento al tema de novela gráfica, se aborda un formato moderno de publicación; esta recoge características de la novela escrita y los potencializa a través de la imagen, la cual desarrolla estéticamente la descripción de personajes, ambientes, sucesos y diferentes atmosferas, y cuya misión es impactar en el lector para procurar la comprensión de la misma tratando de no omitir detalles.

Con el presente trabajo de investigación se pretende profundizar en la novela gráfica *Sin City*, para brindar herramientas que conlleven al análisis y la comprensión de cualquier otra novela de este tipo desde la identificación de los elementos del paradigma socio-crítico. Para dicho objetivo se hace necesaria la aplicación de algunos instrumentos que van a permitir el estudio de ciertas categorías dentro de la novela gráfica en mención. Pero, ¿por qué esta novela? *Sin City* es un conjunto, una novela gráfica que retomó el cómic. Frank Miller, al mezclar el cómic con la novela negra y el género policiaco, dio otro giro al considerado «arte bajo» del cómic, el guion y demás elementos mencionados, propiciaron un nuevo formato, mayor acogida entre las multitudes y como consecuencia, mejor difusión y aceptación comercial.

El cómic y la novela gráfica se muestran con sencillez en sus elementos y en la transparencia de sus textos, de ahí que se menosprecie su forma y esencia frente a las demás expresiones literarias. Estos aspectos los acercan de tal

manera que en ocasiones se toman como un solo estilo, no conciben sus diferencias. Los mencionados géneros literarios contienen pluralidad de signos, de códigos, de significados que potencializan su polisemia. Es indudable la relación que existe entre la novela negra, la novela policiaca y la novela gráfica, característica representativa que permea la novela de Miller. A partir de estos conocimientos básicos, se hace necesario buscar los antecedentes que permitan analizar la génesis de *Sin City*; además, se deben tener en cuenta elementos como el color, la ciudad como escenario del crimen, el héroe decadente que glorifica su existencia a partir de la búsqueda de justicia por sus propias manos, las visiones de mundo que tiene cada uno de los personajes, para abordar la obra desde un enfoque socio-crítico.

A través de este trabajo de investigación se pretende que, con dicha profundización y análisis, surja una estrategia de apropiación, no solo de la novela *Sin City* sino de otras novelas gráficas, sin pasar por alto signos, símbolos, detalles, discursos y elementos que permitan mayor comprensión del texto. En sí, se puede abordar como herramienta narrativa frente a ejemplares símiles.

ENFOQUE CONCEPTUAL

Con este trabajo de investigación se pretende hacer un análisis de la novela gráfica *Sin City* a partir del paradigma socio-crítico, el cual permite hacer una lectura consciente de la obra literaria, ubicándola dentro de un contexto y época determinados. Para este paradigma es crucial evaluar los discursos sociales inmersos que se presentan a través de los personajes y que llevan a descubrir fenómenos de conciencia, redes discursivas y realidades sociales. En palabras de Edmond Cros, se pretende ahondar y develar en ella dinámicas sociales, mutaciones y concepciones que favorecen el sentido mismo de la novela. En el caso puntual de la investigación, se plantea tomar la novela gráfica *Sin City* y a la luz de la socio-crítica, analizar el concepto y clases de héroe, desde la mirada de sus personajes, su confrontación frente a una sociedad degradada y las visiones de mundo, enlazando finalmente estos conceptos con otras categorías que conllevarán a una apropiación directa de la obra y ciertamente a crear elementos pedagógicos que sirvan como base para abordar cualquier otra novela gráfica en un contexto educativo.

En torno a las ideas de Mijaíl Bajtín, y estas como fuente de significación que expresan la dimensión teórica del trabajo, se hace una sustentación con base en teorías propias del tema; así, a partir de lo propuesto por el autor sobre los marcadores textuales de la novela, se deja en evidencia que el tiempo y el espacio juegan un papel importante en su análisis y comprensión. Bajtín, a través de este

estudio minucioso, demuestra que el tiempo histórico determina el principal cronotopo como categoría de la forma y el contenido de la misma, ubica al hombre dentro del mundo de la literatura, pero la imagen que proyecta no es la del ser único, solitario en un espacio definitivo; por el contrario, se presenta como ser colectivo, delimitado por diferentes fenómenos sociales que convergen en tiempos y espacios culturales, pero que al mismo tiempo están determinados por un autor y por los receptores que "resemantizan" la obra una vez la abordan. ¿Por qué es tan importante para Bajtín el cronotopo dentro de la novela? En primer lugar, los cronotopos cobran importancia en el campo semántico porque contextualizan la obra, se convierten en centros organizadores de los acontecimientos desarrollados por un autor, con ellos se enlazan, se conectan eventos importantes, hilando la trama, con el tiempo y el espacio. En segundo lugar, juega un papel sensitivo, mueve fibras, materializa de manera real tiempos y espacio de sectores determinados.

> Desde este punto de vista, los cronotopos analizados por Bajtín tienen, en su propia opinión, un carácter típico, genérico (es decir, «de género»); están en la base de determinadas variantes del «género novelesco» que se han formado históricamente. Son, pues, cronotopos abarcadores y esenciales. (Bajtín, 1989)

Bajtín establece que en toda novela:

- Los cronotopos pueden ser macros e incluyen ilimitados micro cronotopos.
- Cada elemento argumentativo dentro de la obra, puede ser un cronotopo.

- Las relaciones de los cronotopos dentro de la obra, no obedecen a una sola línea, se puede dar de acuerdo al autor, a los eventos narrados a los personajes, etc.
- Cuando existen varios cronotopos dentro de una novela, uno de ellos predomina sobre los demás.
- Los cronotopos no se dan exclusivamente por los eventos literarios, se dan a nivel autor y otro a nivel oyente - lector, ya que este último no es un ser inerte.

Es evidente el aporte de Bajtín al análisis de una novela, en cuanto aborda los principios de tiempo y espacio como marcos referenciales en la creación de las mismas. No se puede desconocer que el tiempo histórico-literario traspasa cada argumento novelístico permitiendo la identificación de ciertos cronotopos, elementos que facilitan la comprensión de la obra literaria a tratar. En cuanto al planteamiento del hombre como héroe dentro de un mundo, ya sea real o paralelo, permite destacar que, este personaje se mantiene o se transforma de acuerdo con las pruebas a superar. Es el caso de los personajes de *Sin City* que coexisten dentro de un contexto idílico, cada uno con una escala de valores acorde con sus concepciones filosóficas, morales, religiosas, políticas y sociales. Estos seres individuales y colectivos van actuando, representando y proclamando diversos discursos que se pueden clasificar teniendo en cuenta la teoría de Bajtín. Así, la tarea a asumir redunda en: aterrizar dicha teoría dentro del formato de la novela gráfica, poder establecer categorías de análisis y elaborar una matriz de

aplicación, para finalmente desglosarla y dar algunas herramientas de apropiación frente a otras novelas de este tipo.

Dentro de la teoría socio-crítica, Bajtín sostiene que los estudios formales y otros estudios, no distinguen la forma externa y material de la obra del objeto estético, es decir, de la forma arquitectónica. No obstante, el análisis del presente proyecto halla sus bases en el contenido de la obra literaria (lo ético-cognoscitivo), que hace referencia al componente simbolizado o referencial, o sea, el conjunto de ideas históricas, filosóficas, etcétera. Lo «ético» alude al comportamiento representado por personajes, aquel en el que se basa el re-conocimiento que implica toda experiencia literaria.

Se podría decir que la teoría literaria acerca de la novela guarda una estrecha relación con los orígenes de géneros antiguos como la épica y la epopeya; de aquí que el concepto de héroe vaya evolucionando y permita establecer comparaciones entre unas y otras, recobra gran importancia el tiempo dentro de la novela y se resalta el presente como reflejo de una realidad contemporánea que da bases a la génesis de la misma. Para el desarrollo de la investigación, es imprescindible analizar los tiempos y los espacios de la novela gráfica *Sin City*, el concepto de «héroe» o quizá de «antihéroe» (héroe decadente), que se recrea, de su glorificación (a través las pruebas a superar para vengar la muerte de una bella mujer), las transformaciones de sus personajes, la escala de valores que la enmarca, los estereotipos de lugares como la «Ciudad del pecado», el concepto de justicia y de delito en un contexto sin Dios ni ley.

Bajtín plantea que dentro de una obra es indispensable identificar las diferentes voces, visiones de mundo, diálogos internos, polifonías y procesos de alteridad desde la recepción de la misma. La novela gráfica *Sin City* está dotada de un sinnúmero de componentes por abordar, sus personajes violentos y sombríos, antihéroes, cuidad del pecado, sociedad decrépita, valores y antivalores entre otros, pero que necesitan ser ubicados dentro de unas categorías que permitan la apropiación de los mismos en un contexto determinado. El dialogismo y la alteridad de Bajtín orientan de cierta manera el curso de la investigación a realizar y brindan herramientas en cuanto al componente teórico como a la metodología en sí.

Antecedentes

Es evidente que la novela gráfica fue concebida, pensada y creada desde una perspectiva de oposición, como un modo de leer entre líneas e imágenes a una sociedad y a una realidad latente. El escritor Frank Miller contribuyó a la materialización de este fenómeno con la creación de la tan controversial novela gráfica Sin City, la cual ha sido tema de estudios e investigaciones en revistas, artículos, blogs y ensayos, entre otros, haciendo alarde del valioso contenido de esta obra literaria por la gran variedad de elementos que allí convergen.

Algunas ampliaciones o profundizaciones han destacado aspectos como los géneros que Miller abordó en la trama de su obra; Facundo Quiroz (2009), en su

ensayo enfatizó la estrecha relación exististe entre la novela negra y *Sin City*, en la manera especial que Frank Miller eligió este género casi olvidado, enfatizando en sus personajes y en las mismas historias llenas de atmósferas oscuras y macabras propicias para los bajos mundos, generadoras de toda clase de delitos cometidos por seres humanos fracasados, que reafirman su actuar desde la fuerza bruta y la violencia con un toque de humor negro. Pero no solo el género de la novela negra subyace a este texto, Pilar Martín-Andino (2010) publicó en un artículo denominado El género policiaco en la novela gráfica *Sin City*, esa visión detectivesca representada por ciertos personajes que buscan resolver encrucijadas criminales y pasionales, tratando de impartir justicia, así sea por cuenta propia.

Son variados los puntos de partida para abordar la dotada propuesta de Miller, entre ellos, el uso de los contrastes, por ejemplo, el caso específico de los colores negro y blanco, los claroscuros con algunos destellos de rojo, azul o amarillo. Diego Matos (2012) en la revista Zona Negativa, con un artículo titulado Sombras y luces en la Ciudad del pecado, resalta estos elementos como una fuerza que impulsa a visualizar una ciudad sórdida, turbia y húmeda, que no permite diferenciar entre villanos y héroes pues todos tienen algo que esconder, Matos concibe la obra de Miller como una oda a la hiperviolencia, al sexo, al crimen, entre otros, a veces mal rotulados, pecados.

El discurso presentado por los personajes es otro criterio de acercamiento, Juan Carlos Pérez García (2010), más conocido como Papo García, dibujante y

crítico del cómic, realizó una publicación en la revista Ítaca titulada *El discurso interior de los cómic*, de Frank Miller, donde destaca que el héroe decadente de *Sin City* proclama un discurso individual como ser y un discurso colectivo al pertenecer a una sociedad, pero en términos alternativos, entre la fuerza de la palabra y el impacto de la imagen, Pérez García va más allá de lo visual o de lo literario, se basa en la autonomía y recursos propios del género de la novela gráfica.

El presente trabajo de investigación no desconoce estos aspectos, por el contrario, los aborda y los complementa desde una perspectiva socio-crítica, resaltando el papel del héroe decadente, no como un ser sin pensamientos ni sentimientos sino producto de una sociedad fragmentada, que lo pone a prueba, que lo reta a sostenerse entre los sistemas de poder. En consecuencia, este «héroe» un ser que entra en conflicto con la sociedad que lo engendró y consigo mismo, no tiene respuestas, más bien genera incógnitas y debe optar por resolverlas desde su visión de mundo o quedarse con las dudas.

La investigación propone trabajar esta novela como una hibridación de géneros, es una propuesta literaria con una rica variedad de estilos, que a través de la fuerza de sus elementos hace de la literatura todo un arte o quizá el arte de la viñeta se transforma en literatura. Así las cosas, la aleación de las mismas causa sentimientos, emociones, sensaciones a los lectores, al contener tantos símbolos, signos, imágenes, discursos, contrastes. Exige una lectura consciente,

cuidadosa y detallada ya que entreteje prácticas sociales que a simple vista no se perciben.

Este estudio socio-crítico que se propone frente a la obra de Miller contempla el texto como un todo frente a la figura del héroe – antihéroe y depende de ciertos componentes para ser conceptualizado, como son: el contexto donde ese protagonista se desarrolla en lo social y moral, la escala de valores que construye con sus actos, sus visiones de mundo, su carácter de crítica y oposición frente a la sociedad, la visualización de esos grupos segregados, los sistemas de poder en las clases populares y el sinsentido de la vida que sufren tantos «héroes» cotidianos en cualquier ciudad del pecado, y que las hay por doquier en el mundo. El héroe que no trata de esconderse, sino que tiende a ser visualizado, que proclama en sus discursos la inconformidad, la indiferencia y hasta la serenidad o sumisión frente a estamentos citadinos. La propuesta de investigación que escudriña los entresijos de novela gráfica *Sin City* de Frank Miller, es un guiño a otros estudios que puedan conducir a la ciudad del pecado, deja abiertas posibilidades de estudios a la obra literaria impresa y a la trasposición de la misma a la pantalla grande.

El recorrido por las obras previas al análisis del presente ejercicio, evidencia además que no pocos han sido los acercamientos a *Sin City*. Sergio Gutiérrez (2013), verbigracia, realiza un completo análisis en términos de lo sintáctico, lo semántico y de la adaptación fílmica de la novela gráfica. Así mismo sucede con el trabajo de Inmaculada Gordillo *La fragmentación en el discurso audiovisual: El*

caso de Sin City, donde se aborda el problema de la representación de escenarios y personajes descontextualizados; no obstante, dichos exámenes, aunque detallados, no se acercan a la profundidad que sí propone la socio-crítica en la investigación presente.

Cabe resaltar que esta propuesta investigativa hace aportes significativos a otros trabajos ya realizados, pero sin ser un absoluto, no es una verdad definitiva e inmodificable, más bien debe entenderse como la pauta para el análisis y la profundización en la lectura y relectura de una novela gráfica tan representativa y otras de su estilo. Significa entonces que otros trabajos pueden desarrollarse a partir del ejercicio sugerido.

Lo anterior es entonces una evidencia de la relevancia de este trabajo, pues tras una justa indagación se halló que, si bien las novelas gráficas han comenzado a ganar un lugar especial en el imponente deseo de los consumidores de las últimas décadas, no se ha logrado ahondar en el análisis de todas las implicaciones. *Sin City*, por supuesto, siendo un específico emblema de su género, es la oportunidad perfecta para evaluar el carácter crítico social de la literatura en forma gráfica, pues los personajes que logran cruzarse eventualmente, tienen un episodio y una historia propios, de modo que todas las vidas cruzadas son una y ninguna al mismo tiempo.

CAPÍTULO I: NOVELA GRÁFICA

«La novela es el lugar en el cual la imaginación puede explotar como en un sueño. Allí la novela puede liberarse del imperativo aparentemente ineluctable de la verosimilitud».
Milán Kundera

1.1. Qué es la novela gráfica: diferencias entre la novela gráfica y otras formas «gráficas»

Especulaciones e intentos por aproximarse al concepto de novela gráfica rondan los círculos literarios y académicos, incluso, indistintamente se usa el concepto de novela gráfica para referirse a cualquier forma narrativa gráfica. No obstante, al no ser un concepto lo suficientemente explorado, y por consiguiente, insuficientemente definido, se revela la necesidad de puntualizar de qué se habla cuando se usa la expresión «novela gráfica». Habría que comenzar por delimitar el concepto de novela, para luego pasar a hablar de las formas gráficas que solidifican dicha noción. Al respecto de este género versátil y ambiguo, Lukács señala que su concepción histórica parte del mundo de la totalidad, ese que ha sido denominado clásico, y que dicha totalidad resulta ser apenas una categoría estética fundamental que lleva a la comprensión de la obra de arte como evidencia de la concepción histórica y filosófica del universo. La crítica literaria da un panorama de lo formal y permite evidenciar que la

novela es por excelencia la creación artística insignia de la narrativa, que coincide con géneros antiguos (épica y narración oral) y modernos (literarios y no literarios, como el teatro, el cine y la televisión) desde su forma, entonces, una novela como relato asumido por un narrador, hace referencia a un tiempo determinado y pone en contacto al lector con ciertos personajes. No obstante, y con el ánimo de precisar el concepto de novela, Kundera (1986) señala que la novela *per se* ha indagado y develado los diferentes aspectos de la existencia, lo que la ha llevado a perfilar su lógica. Así, el autor presenta un breve recorrido de los tópicos y autores, contemporáneos y modernos, que han acertado en la creación de los ejes constitutivos de la novela

> con los contemporáneos de Cervantes se pregunta qué es la aventura; con Samuel Richardson comienza a examinar «lo que sucede en el interior», a desvelar la vida secreta de los sentimientos; con Balzac descubre el arraigo del hombre en la Historia; con Flaubert explora la *terra* hasta entonces *incognita* de lo cotidiano; con Tolstoi se acerca a la intervención de lo irracional en las decisiones y comportamiento humanos. La novela sondea el tiempo: el inalcanzable momento pasado con Marcel Proust; el inalcanzable momento presente con James Joyce. Se interroga con Thomas Mann sobre el papel de 105 mitos que, llegados del fondo de los tiempos, teledirigen nuestros pasos. (Kundera, M., 1986).

Por otro lado, y tratándose esta investigación acerca de novela gráfica, se hace necesario apuntalar que la novela es el ejercicio literario que con soberana libertad corre el velo de un fenómeno, ya sea psicológico, social, etcétera, dentro de una determinada sociedad. En voz de Kundera, (1986, p. 9) «la novela que no descubre una parte hasta entonces desconocida de la existencia es inmoral. El conocimiento es la única moral de la novela».

Bien sabido es que difícilmente otro género podría involucrar a la novela, mas la novela sí posee la facultad de vincular en su ser a otros géneros u otras formas como son la ciencia o la filosofía. En ese sentido, una representación muy aclamada por el público moderno, es la forma gráfica. Lo gráfico dentro de la novela se confundiría con el cómic si no se tomara en cuenta el conjunto de características que la ubican en un plano independiente. Santiago García (2009), señala que la novela gráfica, en su estadio actual, es decir, el resultado de su evolución, es un género que toma distancia de la historieta o el cómic pues «sus productos se convierten en 'objetos de reflexión crítica' que aleja a ciertos productos catalogados como cómic de las características alienadoras atribuidos a lo largo de la historia por los investigadores y críticos de la cultura de masas». Sería ese, entonces, el elemento fundamental que marcaría la distinción de la novela gráfica con otras formas «gráficas», o sea, que la novela gráfica, y más una en sus últimas formas, permite al lector lograr el ejercicio socio-político y cultural de la reflexión crítica del trasfondo y de los componentes fundamentales de la novela.

1.2. Historia de la novela gráfica

Al hacer referencia a la historia de la novela gráfica, se requiere evocar los conceptos y bases que le delegaron los cómics, los tebeos e historietas, a esta misma, a toda la trayectoria de lucha por abrirse campo dentro del ámbito académico para ser considerado este género como un verdadero objeto de estudio, tan digno y respetable como cualquier otro tipo de arte establecido por una sociedad monolítica. El cómic se ha considerado como un subgénero de la literatura, una especie de producto diseñado para un público infantil, algo superficial, con poco contenido literario; por esta razón, al respecto, estudios e investigaciones se han dado en los últimos años. Con la aparición de la revolución del *Pop art* y nuevos artistas que han tratado de reivindicar los valores artísticos, culturales e impactos narrativos, tanto escritores como diseñadores han intentado combinar sus técnicas en un solo producto que consolide y logre abolir el estigma al que se encuentra sometido el ejercicio de los tebeos, impulsando de esta manera un movimiento más fuerte, que requiere de un nombre o concepto elevado para las nuevas publicaciones de la literatura dibujada, ya no contemplada para un grupo pueril, sino por el contrario, pensado para generaciones adultas, que requiere otro tipo de lecturas y comprensiones, con mayor fuerza literaria, con contenidos elevados, con características similares a las de la novela convencional, pero concebida desde la imagen, el dibujo, la viñeta, los bocadillos, onomatopeyas, colores y estilos que han llevado a conceptualizarla como Novela Gráfica.

Santiago García, guionista, crítico y traductor de cómic español, hace todo un análisis y recorrido histórico del mismo, desde el siglo XIX hasta la actualidad, y destaca etapas puntuales de sobrepaso el arte del cómic como meros garabatos hasta ser considerado un arte de vanguardia.

Es así que da indicios de lo que se consideraba cómic, hace referencia a un *Arte secuencial,* con intención narrativa, un medio de crítica social, que a ciencia cierta no tiene un origen definido. García plantea al cómic como un invento europeo a partir de Rodolphe Töpffer, quien a través de sus bocetos pretendía entretener a sus alumnos, sus historietas no incluían los bocadillos de diálogo, al final ponía de puño y letra, pie de páginas con mensajes dirigidos a todo público. Hoy en día, la obra de Rodolphe Töpffer es considerada todo un clásico, no solo en sus aportes a la historia del cómic sino a la historia del arte también. Por otro lado, propone a la novela gráfica como un invento norteamericano, a partir de una tira cómica titulada *Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault, quien trabajaba para el diario New York Journal, competencia directa de New York World. García, hace énfasis en esa dura competencia que tenían estos dos periódicos norteamericanos por las ventas masivas de sus publicaciones y como estrategia de mercadeo, la utilización de las historietas o cómics en páginas a blanco y negro, que, con la aparición de esta última, se creará un nuevo estilo de lo que sería base de la novela gráfica, un nuevo fenómeno no solo en Norteamérica, sino en Europa y Japón.

> La difusión de la imagen impresa en color en un mundo donde no existía la televisión y el cine, y la fotografía todavía no estaba implantada en modo masivo, cambió la imaginación del público, se indica que los periódicos del momento tuvieron una presencia más dominante que la que ya había tenido jamás ninguno de los medios actuales y que no eran la única fuente de noticias ,sino también el lugar donde el estilo de vida de la América moderna se representaba y era compartido por millones de personas. (García, 2010)

Santiago García visualiza los aportes del arte de los tebeos a la historia de la novela gráfica a partir de este hito, *Yellow Kid,* un niño, que aparece como personaje principal en viñetas secuenciales, de camisón amarillo, personaje que se utilizó para escribir mensajes satíricos y controversiales, mostrando un poco la realidad de la época y de cierto modo, formando una conciencia en una sociedad aletargada, por medio de narraciones secuenciales y diálogos entre bocadillos. García destaca este nuevo impacto de color, de belleza, de realidad, de ruidos que resuenan entre líneas, como una identidad propia del arte del cómic, se va acercando al estatus en que pretende empoderar este nuevo estilo de literatura e imagen. Es así, que se originan otras formas a partir de este fenómeno, como son: relatos de larga duración, continuidad en las tiras de los diarios, novelas de imágenes, que incursionan otros ámbitos como son el realismo exótico, el romanticismo, la política, el crimen, el sexo, el horror, las aventuras de personajes fantásticos plasmados en los conocidos cómic books (una especie de recopilación de historietas, o reediciones de cómics publicados anteriormente, con énfasis en el género de ciencia ficción). Finalmente, la creación de los famosos *pulps,* un

formato barato, en pulpa de papel rústica, que pretendía el consumo de masas, dedicado a las clases populares, literatura sencilla, sin tanta elaboración, con lenguaje popular y desparpajo, con ilustraciones coloridas y argumentos simples. Las publicaciones de este género se fueron especializando en estilos literarios, llegando a más público, alcanzando una máxima popularidad y dando origen no solo a grandes autores sino a obras que aún siguen vigentes en medios impresos y ámbitos de narrativas transmediales.

Los autores de estos textos contaban con un talento para combinar realidades con ficción, es el caso del escritor Charles Bukowski, quien con su última novela *Pulp* hace una apología de manera irónica a la mala escritura, se podría afirmar que hace además un homenaje a la clásica novela negra. Su trama un poco autobiográfica mezcla la vida de un detective fracasado, que convive con sus vicios, al mismo tiempo es seducido por la señora muerte, figura escalofriante que a la larga no es tan fatídica ni tan tenebrosa como se piensa; por el contrario, en ocasiones lo tienta, lo engatusa, lo seduce, le despierta bajas pasiones, le encomienda la búsqueda de un muerto que se le ha escapado, un escritor llamado Ferdinand Céline Belane. El protagonista de la novela, debe resolver varios casos que se entrecruzan, sus investigaciones lo llevan a asumir asuntos de traición, sexo, violencia, muerte, infidelidad, apuestas, extorsión entre otros, hasta enfrentarse a seres de otro mundo, extraterrestres que conviven con seres humanos. A través de su novela, Bukowsky manifiesta su odio por el mundo, los diálogos que Belane va desarrollando en la historia develan oposición y voz de

protesta contra los parámetros establecidos, la sociedad está llena de sinsentidos, por eso el uso del lenguaje transgresor y cínico contra esa sociedad que lo marginó. De igual manera lo hacen con la literatura condensada en los *pulps* y sus formas impresas contemporáneas como lo son las novelas gráficas, mal llamadas subgéneros literarios.

Posteriormente, se propone la aproximación al *comix underground*, también considerado un género para adultos, una especie de *cómic book* que tenía como principal objetivo mostrarse en oposición a arquetipos convencionales, una rebelión, trabajado bajo lineamientos ajenos a cualquier tipo de censura, sin editorial propia, por ello no se debía a directrices impositivas, de edición, ni de intereses comerciales. Sexo, droga, violencia, contraculturas, posiciones políticas, conflictos sociales, eran los temas esenciales de estas publicaciones. Uno de sus principales elementos y que se reconoce como aporte al surgimiento de la novela gráfica contemporánea, es el estilo de la autobiografía. Autores que se escondían bajo sus personajes se van develando, las historietas publicadas eran una mezcla de sus vidas versus aberraciones o fantasías propias.

> "Graphic novel" se establece como sinónimo de cómic maduro, realista, a menudo dramático, pensada para lectores "adultos" porque es más explícita y profunda al tratar temas como el sexo, las relaciones sociales, las experiencias de vida real. En ella no hay cuerpos perfectos ni físicos hipertróficos, puede aparecer una vena de surrealismo, pero estas producciones acaban siendo un producto de ficción verosímil, donde no hay sitio para el sobrenatural ni para fantasías de poder. En un

> nivel formal, por lo general las novelas gráficas tienen un estilo que mezcla las características gráficas propias de las tiras cómicas y del cómic alternativo (o *underground*), a esa amplitud narrativa que suelen abarcar los arcos narrativos de los cómic books. (Beccarí, 2011).

Es aquí donde la novela gráfica debe dar la lucha, es la oportunidad propicia para demostrar que el cómic aún está vigente, que no es una forma baja de la literatura convencional, sino que está pensada desde otras formas, no para competir con la novela tradicional, sino por el contrario, como respuesta a nuevas necesidades de una sociedad audiovisual, de otras formas de industria y para otro tipo de lector contemporáneo.

1.3. Fundamentos de la novela gráfica

Al constituirse sólidamente como creación artística narrativa, halla sus bases en el cómic, pero se fundamenta desde dentro del potencial artístico-expresivo de lo gráfico, es decir, la novela gráfica sobrepasa la expresión y la continuidad narrativa que no tiene plenamente desarrollada el cómic. Asimismo, las bases epistemológicas de su contenido se descubren en una de sus formas predecesoras: la novela negra. Al respecto, Galán, J., (2008) precisa que hablar de novela negra es adentrarse en el conflicto de la penumbra del alma humana, alejarse de la “falsa” psicología para abrir paso a una nueva y real, lóbrega, sumergirse en el verdadero drama humano del conflicto vida – muerte, de la eterna batalla del bien contra el mal (aun cuando estos dos conceptos no

significan mucho si quien escribe no sabe de qué lado está). De cierta manera, la novela negra vislumbra y pone en evidencia contradicciones esenciales de la compleja realidad social, del universo a partir del cual se consolida el relato novelesco; es por ello que, dentro de la novela negra, el elemento que la hace fosca, es justamente que el problema (el mismo que le da vida y razón de ser a la figura del héroe), es decir, la situación-conflicto, no es un episodio ni un pretexto, no es casual, existe desde antes y seguirá existiendo después de la narración.

> La novela negra norteamericana pone al desnudo los vicios y las ambiciones de la sociedad capitalista, una sociedad donde el dinero y la búsqueda del poder aparecen como los auténticos motores de las relaciones humanas, con su secuela de crímenes marginación e injusticia. (Galán, J. 2008).

Con estos presupuestos se pretende llegar al análisis de la novela *Sin City* como recurso narrativo desde una perspectiva socio-crítica.

1.4. Tendencias, estilos y temáticas

No cabe duda de que al retomar la historia y los fundamentos de la novela gráfica se hace referencia a una literatura que se escribe desde la oposición, con el objetivo de revertir el orden lógico de cánones impuestos, de aquí la variedad en cuanto a las temáticas y tendencias por la crítica social, por escribir y expresarse con palabras e imágenes a favor de una narrativa impactante, ágil y funcional, respondiendo a otro tipo de sociedades, a la demanda exigida por las generaciones

digitales, pero sin dejar de lado la calidad e intención comunicativa de las mismas. Es así que se presentan variedad en cuanto a las temáticas abordadas que van desde las aventuras sencillas de detectives y villanos pasando por un género tabú, el de novelas con tintes de homosexualismo, con argumentos románticos, amores imposibles y contenidos eróticos, hasta publicaciones que circulaban de manera "underground" ya que socialmente eran rechazadas. Al surgir la novela gráfica, los autores propendían por abordar temáticas serias un poco alejadas de los superhéroes que se acostumbraban a publicar en los cómics, la gama de temas es versátil desde lo más simple de la sociedad hasta conflictos raciales, culturales y políticos, la cuestión es compleja si se pretende agrupar las temáticas; sin embargo, algunas de sus tendencias predominantes son: en los contextos histórico, periodístico y autobiográfico, siendo este último un campo bastante amplio en sus publicaciones. Un claro ejemplo de este tipo de novela gráfica es *Maus*, relatada por su autor Spiegelman, y que muestra la historia de su padre para sobrevivir en un campo de concentración en la segunda guerra mundial. *Maus* tiene un elemento gráfico que le permitió ser un hito en la creación de este tipo de novelas, la forma histriónica de representar la forma humana a través de diferentes tipos de animales.

Persépolis pertenece a este tipo de novela gráfica, historia propia de Marjane Satrapi, quien describe hechos que marcaron su vida durante la revolución islámica.

> La elección de los géneros de la novela gráfica responde, como apuntaba Bart Beaty, a dos motivaciones básicas: por un lado a la equívoca oposición a los

> temas preferidos del *comic book* en general y al género de los superhéroes en particular en el eje fantasía/realidad (en el cómic biográfico, histórico y periodístico) y por el otro a una promesa de legitimación a través de la autoría (en el cómic autobiográfico), a las que habría que añadir casi anecdóticamente la apropiación de la legitimación cultural de la literatura (en las adaptaciones literarias al cómic). Podría decirse que, en función de si prima la primera motivación o la segunda, la novela gráfica ha expresado su preferencia por lo social o por lo íntimo, pero, en la práctica, existe una gran hibridación. (Gómez, S. 2013).

1.5. Relación entre novela gráfica y otras formas transmediales

En cuanto al concepto «narrativa transmedia», se hace necesario ubicarse primero en el plano de la literatura como texto impreso, con ciertas características o elementos propios: los hechos contados y descritos, los personajes, el estilo del autor, el género narrativo, el lugar, el tiempo, los diálogos, la intención, entre otros, pero si se pretende relacionar la narrativa con el término transmedia, se debe hablar de una comunicación digital, ubicando estos textos literarios en plataformas digitales, donde se da continuidad a la interacción entre receptores y emisores, pero no desde una perspectiva pasiva, sino que se vuelven estos dos participantes activos en el proceso comunicativo. Se perfila utilizar la tecnología de punta como una gama de canales para acceder, manejar, orientar y consumir la información dada en un contexto. En palabras de Carlos Scolari, con la llegada

del mundo *web*, se da un fenómeno de atomización, donde se fragmenta en partículas más pequeñas la información brindada a una audiencia, es decir, cada quien la consume donde quiere, a la hora que prefiera, de la manera que mejor le parezca, ya no son un público hipnotizado por un sistema consumista de televisión.

> El concepto de transmedia podrá pasar de moda –tal como sucedió con multimedia–, pero las lógicas narrativas transmedia están aquí para quedarse. Frente a la fragmentación de las audiencias, el transmedia storytelling ofrece una estrategia posible para reconstruir nichos de audiencia alrededor de un mundo narrativo. (Scolari, 2014).

Con este pensamiento de Scolari, se trae a colación la posibilidad de exterminación del libro impreso por el libro digital, discusión que ha llevado a repensar las nuevas formas de los procesos de lectura y el rescate del arte de la literatura, que no puede negar la mutación que conlleva asumir estos nuevos retos de la era digital. Es aquí donde se da paso a nuevos fenómenos como el mundo del cómic y el nuevo movimiento de la novela gráfica, llevando a estas nuevas plataformas la ficción de sus narrativas, creando hipertextos, buscando nuevos canales de difusión. Es así como grandes empresas del mundo del dibujo, del cine, de los efectos y de la ficción, como el Universo Marvel, han tomado como hilo conductor estas narrativas y las han llevado a otros planos transmediales, pasando del texto escrito al digital, de los dibujos e imágenes a pantallas gigantes, de movimientos secuenciales a efectos especiales.

Es el caso puntual de la novela gráfica *Sin City,* de Frank Miller*,* objeto de estudio de esta investigación, no solo desde su montaje escrito y diseño en viñetas, sino también por la producción cinematográfica que de la mano del director Robert Rodríguez fue llevada a la pantalla gigante, convirtiéndose en un hito de este género. Frank Miller, al mezclar el cómic con la novela negra y el género policiaco, dio otro giro al considerado «arte bajo» del cómic, el guion y demás elementos mencionados, propiciaron un nuevo formato, mayor acogida entre las multitudes y como consecuencia mejor difusión y aceptación comercial.

Ese es el verdadero objetivo que lleva a relacionar la novela gráfica con otras formas transmediales, la posibilidad de trascender, la apertura de nuevos mundos narrativos, donde la audiencia de estos géneros retroalimente dichos procesos y se reescriban los textos desde sus creencias y convicciones, fomentando, desde cualquier plataforma, mundos culturales, científicos, académicos y en especial literarios.

1.6. Carácter «crítico» de la novela gráfica

Como ya lo mencionaba Santiago García, en su recorrido histórico por la novela gráfica, sus indicios se dieron desde la aparición de los cómics, donde autores y escritores que, de manera sutil y ramplona, procuraban la sátira frente a la sociedad y los sistemas que los oprimía, producían historietas desde la oposición, se trataban asuntos de interés mundial como la discriminación, los

conflictos entre países, posiciones políticas, entre otros. Al convertirse la novela gráfica en una forma de autobiografía, se presentaban puntos de vista controversiales; así García acude al género *underground*, para describir ciertos grupos con tendencias a revertir el orden establecido, que de manera anónima protestaban y hacían de las viñetas una forma de revolución y crítica social.

Dentro de este género, surge la novela gráfica histórica que pasa de lo individual a lo social; este tipo de novela busca la relación del cómic con la realidad, es de carácter más periodístico, allí se hacen denuncias sociales, pero de corto tiempo. Al realizarse con inmediatez, perdía trayectoria, en ocasiones se caía en subjetivismos; este género llegó a incursionar en lo profundo de redes de corrupción que implicaban gobiernos, por eso, periodistas e historietistas pasaron a ser blancos de persecución.

Más allá de las viñetas de las tiras cómicas que recrean a grande y a chicos, existen grandes novelas gráficas que buscan la toma de conciencia, la crítica social, que pretenden inquietar a su audiencia frente a la realidad que los aborda. Por citar un ejemplo, *Persépolis*, de estilo autobiográfico, como ya se había visto, narra la historia de vida de una chica llamada Satraprí y la difícil situación que atraviesa durante la revolución islámica; esta obra con tinte político, aborda el conflicto de Irán versus la vida europea.

A la lista de casos se suma el análisis socio-crítico de *Sin City*, la concepción de antihéroe, el mundo decadente y las visiones de mundo de cada uno de sus

personajes cuya génesis parte de una condición social específica y que el autor invita a identificar y a “desmenuzar” a través de la lectura consensuada de su obra.

1.7. Nexos entre novela gráfica y política

Hacia mediados del siglo XIX, aparece en Europa el concepto de *novela problema*, el cual sienta su contexto en la situación socio-política de Europa y Norteamérica, y subyace a la novela policiaca de Allan Poe. La novela problema, ofrece un enigma, un embrollo no resuelto (y de complejo proceso de solución), un nudo que no inicia con la narración, ni finaliza con ella, en otras palabras, un argumento fluctuante y confuso donde el héroe es quizá apenas un pasajero, un personaje fugaz. La acogida que tiene esta *novela problema*, conduce casi de manera inconsciente al artista a develar un conflicto mucho más significativo que el crimen episódico; surge entonces la definición de «universo» de la novela, el cual se halla rodeado por situaciones y conflictos de todo tipo, y que a su vez redundan en el marco de lo político al tener relación directa o indirecta con temas de actualidad como los conflictos bélicos, los derechos de las minorías o las innumerables crisis de la sociedad posmoderna. Lo político, reflejado en la novela gráfica, representa en esencia un fortalecido enigma para la razón y en ese sentido, la novela gráfica trasciende al campo de lo psico-social al mostrar, de formas diferentes (lo gráfico en este caso), el escenario inminente de desarrollo de la sociedad moderna. Una muestra representativa de ello es la obra de Art Spiegelman, que para bien o para mal logra despertar polémicas de todo tipo al

poner en evidencia pareceres o consideraciones que cruzan los límites de la subjetividad para convertirse en evidencias innegables de conflictos que pululan en la humanidad desde tiempos inmemorables. *Maus* hace mella en conflictos de la humanidad, ciertamente trascendentales, al comparar a un determinado grupo social o a una comunidad con animales (ratones, gatos, cerdos, ranas, etcétera), o al graficar la historia del holocausto nazi y representar el horror del odio entre seres humanos a través del símil con animales. Todo ello redunda en lo político si se analiza el asunto desde el trasfondo de lo humano, lo que ha hecho la historia, el resentimiento y el conflicto de intereses, de poder, la codicia, lo lóbrego del alma humana, lo ridículo de pretender absurdamente jugar a ser Dios. Claramente, se habla de lo político en referencia a las orientaciones o directrices que rigen la actuación de una persona o entidad, en un asunto o campo determinado. *Sin City* no es ajena a este reflejo de podredumbre contemporánea, «Una mujer por la que mataría», «La gran masacre» o «Alcohol, chicas y balas», son algunos de los capítulos que cita la historia de la ciudad del pecado y que, *grosso modo*, son clara muestra de contravención de las normas y de elogio a lo más macabro de la naturaleza humana.

CAPÍTULO II: ENFOQUE CRÍTICO COMO MÉTODO DE ACERCAMIENTO A *SIN CITY*

«La relación entre sociedad y literatura no es la de causa y efecto. El vínculo entre una y otra es, a un tiempo, necesario, contradictorio e imprevisible. La literatura expresa a la sociedad; al expresarla, la cambia, la contradice o la niega. Al retratarla, la inventa; al inventarla, la revela»
Octavio Paz

2.1. Enfoque crítico

Ernesto Sábato dijo que la novela es como la historia y como su protagonista, el hombre: un género que resiste cualquier clarificación total y desborda toda limitación. No cabe duda de que la literatura, al ser un mundo extenso, complejo, rico y diverso, es a la vez un proceso cambiante que va mutando de acuerdo con el tiempo y con las circunstancias, y como bien lo menciona Sábato en la frase inicialmente citada, el hombre se convierte en uno de los principales elementos de sus creaciones. Como consecuencia, este protagonista a la par de los estímulos, símbolos y signos que lo afectan, va metamorfoseando su vida, su pensamiento, su ideología y su relación con el contexto.

Edmond Cros, en su libro *Literatura, ideología y sociedad*, plantea que el enfoque crítico tiene como objetivo central la obra literaria; de allí se desprende la posibilidad de enfocar el estudio literario como un reflejo del individuo con la

sociedad. Cros asume la obra literaria no solo como un fenómeno artístico; para él la obra literaria es un fenómeno social y lo convalida así:

> Un hecho literario puede ser también un hecho sociológico, pero el acto literario en sí no es sociológico. Una partitura musical olvidada en un cajón no existe sociológicamente. Tiene que ser interpretada y escuchada. Solo el acontecimiento musical de la ejecución y de la audición de la obra es sociológico. Lo mismo sucede con la literatura. (Cros, E. 1986).

Cros le atribuye al texto literario un carácter de sociabilidad, devela que el libro como producto de publicación no tiene sentido, requiere ser asumido, desglosado, analizado, manoseado, acariciado, criticado y consumido por un público, por una sociedad que lo lee, lo interpreta, lo asume y lo reinventa a partir de las visiones de mundo planteadas entre líneas y a partir de la suya propia; de lo contrario, se convertirá en un intento fallido del arte de la escritura, una obra muerta, un sinsentido, un compendio de palabras, frases y acontecimientos inertes en hojas de papel. Cros asume estas visiones de mundo como los diferentes discursos y conciencias dentro del texto, que facultan la identificación de esas estructuras socio-culturales tomadas para dar la génesis al mismo, pero que quizá no se dan de manera directa, latente y palpable, para ello se requiere una mirada desde el enfoque crítico.

> La visión de mundo revela en cierto modo, al encarnarse en una estructura literaria, la totalidad -irrealizadas en la realidad- de los sentimientos, aspiraciones y pensamientos de los miembros de una clase determinada,

organizados en un sistema coherente y perfectamente racional. (Cros, E. 1986).

El enfoque crítico establece entonces una estrecha relación entre las estructuras literarias y las estructuras sociales. La obra de ficción hace uso de signos, símbolos, discursos e imágenes que la dotan, la revisten y la potencializan como documento de valor testimonial, cultural, e histórico.

De modo pues que se podría afirmar que dicho enfoque asume la obra literaria en todas sus dimensiones como un artefacto autónomo, cambiante, dinámico y transformador a través de la historia; es sincrónico, no se queda estancado en el tiempo, ni mucho menos es una obra cerrada y terminada. Sus alcances liberan estándares o límites establecidos, pues al ser el reflejo del hombre con la sociedad, evidencia sus conflictos y problemáticas. Parafraseando a Sábato, sería la obra de la crisis, tanto del ser humano, como de las diferentes prácticas que allí convergen y por supuesto del medio que la gesta.

2.1.1. Paradigma Socio-crítico

Para conceptualizar acerca de los postulados de paradigma socio-crítico se abordan dos textos a saber: *Tres propuestas analíticas e interpretativas del texto literario,* del autor Jorge Ramírez Caro y como base principal: *Literatura, Ideología y Sociedad* de Edmond Cros.

El primero aborda el concepto de la socio-crítica como un método de estudio literario que pretende profundizar en el conocimiento de la literatura a partir de un

hecho social, es decir, la socio-crítica es un estudio tanto textual como literario, se enfoca en hacer una sociología crítica del texto, del autor y del mismo lector, y pretende restituirle a la obra su condición social. «El texto literario no es tanto la expresión de una ideología (su puesta en palabra) como su puesta en escena, su exhibición. Su objeto está centrado en el sujeto, la ideología y las instituciones». (Ramírez, J. 2002).

De esta manera se permite el acercamiento a un texto literario para comprender y transformar las realidades allí planteadas, evidenciar problemáticas específicas de ciertas comunidades y fenómenos sociales. Por ello es importante el esfuerzo intelectual por indagar en cada línea, en cada espacio, en cada rincón abierto u oculto dentro de la obra para extraer lo no explícito, lo no dicho, las voces cifradas que se reflejan a través de discursos o prácticas sociales que entre las visiones de mundo confluyen, dando la posibilidad de fomentar una conciencia crítica, una postura subjetiva, una racionalidad que conlleve a revertir los juicios establecidos, a resemantizar los valores y a direccionar los intereses de una sociedad. Es así que Ramírez Caro concibe a la obra literaria como fuente generadora de prácticas sociales, posturas ideológicas, procesos estéticos y diferentes enunciados, orales y escritos, y en el caso de la novela gráfica, a través de imágenes, viñetas y dibujos. El análisis socio-crítico va más allá de los hechos de enunciación lingüística, en él se debe relacionar la práctica de la escritura con la práctica social, así como lo visualiza el autor:

> Hay que relacionar la práctica de la escritura con otras prácticas y procesos sociales, para ver cómo lo ideológico está textualmente representado, dado que toda actuación discursiva, todo posicionamiento del sujeto, se efectúa dentro de un entramado histórico de discursos llamado formación discursiva o interdiscurso: toda práctica de escritura involucra series de discursos sociales contrapuestos a una formación discursiva y al enfrentamiento ideológico y social. De este modo se lleva a cabo un doble juego: el paso de la práctica discursiva a la práctica textual y el funcionamiento autónomo de la textualidad. (Ramírez, C. 2013).

Por consiguiente, el paradigma socio-crítico tiene como centro de estudio el texto, su interior, la organización, el mecanismo de funcionamiento. Contempla al texto literario como producto de un contexto, de la interacción de prácticas sociales, de redes heterogéneas hiladas con discursos; es así que la socio-crítica abre un campo de investigación para el análisis textual basado en los artefactos socio-cultural y literario que deambulan entre líneas e interactúan mutuamente, dando sentido a la obra. Este paradigma dista del análisis convencional que la literatura venía imponiendo. La sociología literaria tradicional con análisis estructuralista, también contemplaba el texto, el contexto, sus escritores y el marco histórico social, pero no desconocía que se preocupaba en mayor medida por la producción, distribución y reedición de los mismos, obedeciendo a ciertos estilos o pensamientos con tintes impregnados de intereses propios, lo que conllevaba a una práctica de cierta manera manipulada por sistemas dominantes, marginando al verdadero objeto de estudio: el texto literario.

En el segundo texto en cuestión, Edmond Cros, a través de su teoría socio-crítica, brinda elementos para reconocer discursos de oposición, conciencia y denuncia social a través del ejercicio de escritura, va codificando y decodificando elementos formales de la obra.

> El texto no es capaz de transcribir una visión global y coherente y reducir su capacidad de transcripción a una sola perspectiva, estableceremos, por el contrario, la hipótesis de que no hay un punto de vista en un texto de ficción, en el sentido que no hay un punto a partir del cual se desarrolle la mayor o menor extensión de una visión social, sino una serie de puntos de focalización que la escritura construye y desconstruye sin cesar. Por otra parte, al trabajar una materia verbal preconstruida, el texto de ficción hace que emerjan nuevas relaciones con el mundo y produce sentido. (Cros, E. 1986).

Cros se propone reconstruir trayectos de sentido, senderos ideológicos, estructuras mentales, sociales, políticas, religiosas, entre otras, unidas a diversas disertaciones expuestas por un sujeto cultural, identificando a este último entre la intersección de lo individual y lo colectivo, y al cual se le atribuye una realidad abstracta que adviene en el momento de una subjetividad ejercida por un receptor, dicha realidad se deja vislumbrar en las estructuras literarias vacías, que se muestran dispuestas a ocuparse a través de la interpretación de símbolos, representación inconsciente de sistemas y/o estructuras sociales propiamente dichas, e interviniendo en las relaciones polifónicas que autor, personajes, receptores, eventos, contextos, viñetas, imágenes y palabras, emergen en la obra literaria a abordar.

Este sujeto cultural al que Cros denomina «sujeto transindividual», es la representación de una colectividad que pretende dejar huella en la conciencia de otros que se identifican con él, van formando memoria discursiva. Textualmente lo asevera el autor en la siguiente definición:

> Es la visión de mundo de los sujetos transindividuales, que puede definirse como el conjunto de las aspiraciones, de los sentimientos y de las ideas que reúnen a los miembros de un grupo y los oponen a los demás grupos. Pero, en realidad, la visión de mundo de un sujeto colectivo es una abstracción. Sólo puede definirse mediante una operación de extrapolación de una tendencia real entre los miembros de un grupo. (Cros, E. 1986).

Se podría deducir entonces que ese conjunto de aspiraciones e ideas se evidencian en el texto literario como diferentes discursos, políticos, religiosos, económicos, sociales y culturares, y que el sujeto transindividual los visibiliza, los hace parte de una realidad que responde de cierta manera a lo que Cros denomina «sistemas modelizantes». Dichos sistemas representan las instituciones, llámense: iglesia, Estado, familia, educación, que a través de la práctica discursiva estandarizan los comportamientos y generalizan las condiciones de existencia de los individuos. Hacer un análisis literario a partir de este paradigma, lleva a realizar una lectura adecuada de la época, de su contexto, de su formación social y de su ideología.

Por otro lado, dichas concepciones se pueden presentar de manera contrapuesta a las ya establecidas, es decir, cambian los parámetros, rompen

barreras y sobrepasan fronteras; de esta forma, Cros propone que desde este paradigma se podría abordar una obra basada en dos niveles: uno desde lo ya preconstruido, lo dicho, lo esperado, lo reglamentado y el otro, el construido, los juicios de valor disfrazados, las formaciones sociales contradictorias.

El autor plantea que una obra literaria está compuesta por diferentes niveles y categorías, a saber: intertextual, genotextual, cronotopías, narratología, interdiscursos, símbolos, signos, etc. La socio-crítica permite que el investigador o crítico escoja las de su preferencia, las que mejor se adapten a su proyecto de investigación y permitan hacer una lectura pertinente, escudriñando en lo más profundo de la misma y abordando en su totalidad el texto, enfocadas siempre a destacar esas relaciones íntimamente ligadas entre la literatura y las complejas realidades sociales.

2.2. Otros enfoques de la teoría crítica (Goldman, Lukács y Bajtín)

Es fundamental que en un ejercicio investigativo como el presente trabajo, se clarifiquen conceptos y nociones que marcan la pauta del desarrollo de las ideas que sustentan los planteamientos. En ese sentido, y habiendo separado la diferencia entre sociología y socio-crítica, como se vio en el apartado anterior, se hace preciso vislumbrar algunas ideas puntuales de autores representativos, cuyos trabajos dilucidan elementos substanciales de lo concerniente a la crítica y la socio-crítica. Así, se elige entonces a Mijaíl Bajtín, Lucien Goldman y Georg

Lukács, dados sus alcances, autoridad y criterio, y con base en sus planteamientos se dará un breve vistazo a las ideas que proponen.

Crítica y literatura según Mijaíl Bajtín

El lenguaje, y en su forma particular la literatura, es un discurso que, más que entendido desde la precisión normativa, resulta ser una forma de expresión y comunicación del ser humano, característica que permite a su vez reconocer que la literatura y el discurso literario son prácticas de carácter social, «la literatura es un discurso que se hace por medio de enunciados de un sujeto individual, pero cada palabra de estos enunciados, al pertenecer a una lengua, tiene una carga histórica, cultural y social». (Bajtín, 1989).

Para Bajtín es preciso clarificar la definición de ciencia del lenguaje, la cual trata de ser sociológica, porque insiste en que no es posible restringir la naturaleza de los signos a las leyes psicológicas, más bien son un hecho social, objetivo y siempre dado desde el exterior de la conciencia. De modo que, para el Bajtín «la verdad no puede existir sino en la pluralidad de las conciencias, en el movimiento, en el cambio, en el diálogo siempre abierto, siempre inacabado, que es la única forma de la auténtica existencia de las ideas» (Et al. 1989).

De lo expuesto acerca de la crítica literaria, Julia Kristeva señala que, para Bajtín, la literatura, y particularmente la novela, debía considerarse en las condiciones de su contexto de la Modernidad y que de esta manera debía

suponerse como una práctica carnavalesca y polifónica. Mijaíl Bajtín, en su obra Teoría y estética de la novela (reeditada en 1991), sostiene que

> en la construcción de una poética histórica iba implícita no solo la superación de un formalismo estéril, sino el arruinamiento de la propia poética, incapaz de dar respuesta coherente a los que llamaba «textos-límite de nuestro tiempo», o sea: una lectura global del texto, «ni literaria, ni lingüística, ni filosófica, sino todo ello a la vez», que pudiese dar cuenta —desde una posición sin embargo renovadora— de la literatura contemporánea. (Bajtín, 1991).

Al calificar al enunciado como un resultado de la interacción entre la lengua y el contexto en el cual esta se desarrolla, Bajtín propone que la lengua y sus manifestaciones no pueden ser analizadas solamente desde lo lingüístico y lo estilístico, la lengua no puede ser considerada como sistema abstracto, sugiere más bien que sea estudiada desde la relación perentoria entre lenguaje social y lenguaje individual.

> Todas las ideologías, religión, derecho, arte, literatura, ciencia, no son sino sistemas de signos específicos (el dominio de la ideología coincide con el de los signos). El lenguaje no es sino el más universal de todos, lo que lo convierte en el instrumento común de la mayor parte de las ideologías, y convierte a la lingüística en prefacio y modelo de una semiótica general concebida como una ciencia universal de las ideologías. (Bajtín, 1991, p. 18).

En el caso de la presente investigación, tales planteamientos resultan esenciales y determinantes parta abordar una novela gráfica de las características

de *Sin City*, pues, de acuerdo con lo que el autor ruso asevera, no sería posible hacer un análisis socio-crítico, desconociendo las voces de sus protagonistas, inmersas en un contexto (lenguaje social) que prescribe el desarrollo de las vicisitudes que ponen en evidencia una sociedad contemporánea decadente.

Lucien Goldman y el valor sociológico

Toda obra literaria, creada como resultado del ejercicio connotativo, individual y subjetivo, pero con base en referentes comunes, correría el riesgo, en algunos casos, de perder importancia como manifestación artística a consecuencia del paso de los años y de los cambios socio-culturales y conservar solo la categoría de escritura tradicional histórica con lo que Goldman llamaría «valor sociológico». La novela, según el autor, se crea en un escenario cuyos contenidos requieren ser analizados con base en la «sociología de los contenidos», la cual consiste en que la creación artística y literaria se vea reflejada al interior de una sociedad, con características particulares que le lleven a ser parte de la misma sociedad, es decir que la obra, no solo es reflejo del contexto, sino que participa en él y lo transforma.

> Las obras literarias no son una mera «fotocopia de la vida» o una reproducción exacta de los rasgos de una sociedad dada. La relación entre sociedad y literatura no es de contenido sino de «correspondencias y semejanzas de estructuras mentales», ya que "no existe una analogía entre las artes y la sociedad –entidad concreta– sino una homología entre la cultura –constructo mental– y ellas». (Ainsa, F. 2010).

Las dificultades relacionadas con el abordaje y el análisis de la obra literaria pueden ser subsanadas a través del denominado «Método sociológico», según el cual, la obra es producto del pensamiento del autor, mas no se toma en cuenta que dicho autor, en calidad de individuo asociado, pertenece a un círculo social y a una sociedad determinada, quienes a su vez también señalan las condiciones del desarrollo de la novela y sus implicaciones. Esto demostraría que el estudio sociológico que propone Goldman es objetivo pues se aproxima más a lo real y lo verosímil dentro de una sociedad o un grupo social.

El francés Lucien Goldman abre la puerta al tercer autor en mención, Gerorg Lukács al señalar lo que ocurre con las relaciones entre el desarrollo de la vida social y la creación artística y literaria.

> Los trabajos [...] de sociología de la cultura, y en particular los que han tomado como punto de partida los primeros estudios de Georg Lukács, han trastornado de arriba abajo la concepción tradicional de las relaciones entre la vida social y la creación artística y literaria. Porque han mostrado que [...] esa creación ha sido la trasposición imaginaria, a un nivel de coherencia extremadamente avanzado, de lo que he llamado «visiones de mundo», es decir, el conjunto de categorías mentales que tienden a unas estructuras coherentes, conjuntos propios de determinados grupos sociales privilegiados cuyo pensamiento, afectividad y comportamiento se orientan hacia una organización global de las relaciones interhumanas, y de las relaciones entre los hombres y la naturaleza. (Goldman, 1971).

Georg Lukács, la literatura como centro y herramienta

Si se considerase la literatura como testimonio de los procesos sociales y culturales de una comunidad en determinada época, cuyo reflejo inminente sería la lucha, el conflicto y la eterna contravía de intereses, entonces sería la misma literatura una herramienta fundamental para el análisis de una realidad enmarcada en el contexto que le diera vía libre para su creación, es decir, en palabras de Lukács y su *Teoría de la novela* (1920) «la literatura se presenta como una categoría de análisis, y sus condiciones de producción y distribución resultan ser objetos especialmente propicios, por representativos, de ciertas formas perceptivas y de construcción de los sentidos». Así pues, en términos de socio-crítica, el autor propone que la literatura sea centro y herramienta al mismo tiempo, o sea, que la obra literaria, siendo producto de la realidad y del contexto sociales, al mismo tiempo sea un instrumento que facilite el análisis de dichos componentes.

También Lukács señala que la cultura no se refleja en el comportamiento de sus actores ni en las variables de la denominada sociedad empírica, más bien es el resultado del conjunto de ideas convertidas en actos, que los grupos humanos han hecho de la realidad, o por decirlo de otra manera, la materialización de los conceptos del mundo. Si las formas literarias cambiaran dependiendo de cómo cambia la cosmovisión, entonces la obra artística no podría perpetuarse y mucho menos transformar el contexto que le dio origen a la misma, por eso, se establece que la literatura no es variante en su esencia porque, aunque la cultura y el grupo

social están enmarcados en una época, en un espacio y en unas condiciones determinadas, la naturaleza de los conflictos que dan origen a la obra literaria es la misma.

Empero, tomando en cuenta todo lo anterior, en la posmodernidad aparece la novela gráfica, que, aunque siendo novela y cumpliendo todas sus características, presenta un formato que logra darle fuerza a un modelo alternativo de narración, una manera particular de presentar la narración novelesca, y que gracias a una obra tan trascendental y aclamada por el público como *Sin City*, cobra bastante fuerza e impulsa el proceso de creación literaria a través de las formas gráficas.

2.3. La novela actual y la novela gráfica desde la mirada de la socio-crítica

La novela moderna surge como un producto experimental; la literatura transforma los estereotipos tradicionales y se fundamenta en la crítica social, busca proyectar el mundo moderno y la lucha del hombre por ubicarse en el espacio de una realidad cambiante. Se inaugura la novela moderna a partir de la obra de Miguel de Cervantes, plantea un paradigma de modernidad dejando atrás el idealismo, las miradas someras de las clases altas frente a las prácticas sociales de una comunidad específica. La novela cervantina incursiona en el mundo de la literatura con una versión del género en cuanto a realismo y verosimilitud, tomando como herramienta principal la realidad latente donde sus personajes son más humanos, ya no se enmarcan dentro de los rangos de la

épica, se desvanece la imagen del héroe engrandecido, glorificado e inmortalizado; ahora intervienen seres que luchan con la sociedad y se abren paso desde su condición terrenal, dejan al desnudo todas su debilidades y falencias, sufriendo crisis existenciales, y enganchando al lector con historias cargadas de diálogos polifónicos, permitiendo establecer visiones de mundo e identificar prácticas sociales tales como pobreza, discriminación, violencia, moralidad o violencia de género.

Las estructuras literarias y las estructuras sociales ahora se entretejen en función del objeto de estudio del arquetipo socio-crítico. El texto literario emprende la misión de crear conciencia y sentidos pertinentes frente a los discursos elaborados. El ejercicio de la escritura se rige por ideologías individuales y colectivas que permiten la significación de contextos y el funcionamiento de prácticas culturales cotidianas.

Todo texto literario es producto de un fenómeno de conciencia, o más bien de una serie de fenómenos de conciencias. Pero la conciencia no constituye una realidad preexistente inmanente, sino que, como escribe M. Bajtín «un hecho socio-ideológico solo puede surgir y afirmarse como realidad mediante la encarnación material de signos». (Cros, E. 1986).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo se apoya metodológicamente en la identificación de un conjunto de categorías para lograr el análisis crítico de cada una de estas en el *corpus* del estudio; de igual forma, se pretende una ampliación del enfoque crítico: obra, contextos, estudios previos y críticos sobre el asunto. Asimismo, se trata de dar un recorrido con una mirada crítica desde diferentes ángulos, a saber: la narración y la historia, la propuesta estética – gráfica, el lenguaje y los símbolos empleados, la difusión e impacto de *Sin City*. Este ejercicio investigativo parte del amplio campo de estudios literarios y sus objetivos son el análisis, el reconocimiento y la valoración objetiva de la obra literaria en mención, sin desconocer que las obras literarias actuales, o por decirlo de otro modo, las de las últimas décadas, no solo se refieren a la propuesta narrativa – textual, sino también a sus formas de difusión transnarrativas.

Dadas las características de este trabajo, se hace claridad en que el enfoque es de corte crítico, sociológico y por supuesto, hermenéutico, según lo cual se indagan el sentido y el alcance de la obra (la novela gráfica en este caso), su sentido original y la manera como esta configura hoy un sentido para el lector; es decir, el trabajo contempla cómo fue propuesta la obra, cómo fue leída, cómo fue interpretada y cómo se puede interpretar hoy.

Visto a profundidad, se trata además, de cierto modo, de un trabajo de corte cualitativo ya que se acerca al análisis de las dialécticas y estructuras de la novela gráfica *Sin City*. A partir de estos elementos se permitirá la comprensión de significados inmersos entre los discursos grupales e individuales de los personajes expuestos, y la identificación de diferentes categorías, partiendo centralmente del paradigma socio-crítico.

A través de los diferentes aspectos brindados por el paradigma cualitativo, se hace un análisis socio-crítico de la novela, que permite vislumbrar la subjetividad del autor, de sus personajes, de actitudes y contextos que catapultaron al estrellato dicho formato, basado en el cómic, el cual no se consideraba como un estilo propio de literatura, pero logró que se consumiera masivamente. Así las cosas, se logra conceptualizar la figura de héroe dentro de esta novela y algunos aspectos que recrean y ambientan el mundo decadente que debe afrontar este personaje, y los dialogismos entre los demás personajes.

El proceso de investigación conlleva a la elaboración y planteamiento de ciertas fases que lo hacen más riguroso, ordenado y efectivo. En el caso del ejercicio que se desarrolla aquí, se sabe pues que es justamente ese método, la forma característica en que se lleva a cabo la investigación, la cual está marcada por la intención y el enfoque que la orienta y que, como ya se mencionó, se trata del método cualitativo, el cual exige que el observador (los observadores, en este caso), realicen dicho ejercicio y lo registren con claridad, precisión y, por supuesto, objetividad. Así, realizar un exhaustivo acercamiento a una representativa novela

gráfica y pretender que de allí se desprenda un modelo de lectura riguroso, significa ‘escarbar’ en un objeto y un fenómeno reales, que por sí solos logran transformar, contradecir y hasta negar la realidad de la que hacen parte.

Para llevar a cabo la investigación de corte cualitativo y lograr el análisis de la novela gráfica *Sin City* como recurso narrativo, desde una perspectiva socio-crítica, se hizo necesario que primero se realizara una preparación para reflexionar y diseñar los objetivos y expectativas del proyecto, acto seguido se construyó el marco teórico en el cual se clarificaron conceptos y se sentaron las bases para establecer una especie de diálogo con los autores más representativos de la teoría socio-crítica y de la novela gráfica. En dicho momento se resaltaron componentes claves de análisis que permitieron el desarrollo de la investigación, como son: antecedentes, presente y proyección de la novela gráfica, características de la socio-crítica aplicadas a la literatura, relectura de la novela gráfica, propuesta de categorías de análisis y consecución de ideas claves para perfilar un modelo de lectura crítica de la novela y de cualquier novela gráfica.

Dentro de las particularidades de esta investigación, y para lograr concretar la propuesta de comprender la novela gráfica con base en el paradigma en cuestión, se realiza también una exploración del componente más representativo de la novela que es la figura del héroe, lo cual exige que se encauce el proyecto hacia un análisis con matices hermenéuticos, es decir, que dentro de la metodología de la investigación del presente trabajo, no se trata de solo interpretar ni de simplemente volver a leer con mayor seriedad una obra literaria, sino de analizar,

con base en la hermenéutica, el camino que puede seguirse (incluso como herramienta pedagógica) a través del recorrido socio-crítico de *Sin City*. Es indispensable que, para poder lograr una propuesta de interpretación correctamente fundamentada, se considere como metodología la experiencia hermenéutica (el encuentro con una obra de arte literaria).

Retomando los asuntos de la metodología de esta investigación, relevante señalar es que, al tener claro el objeto de estudio y los fenómenos subyacentes a este, se establecen pautas específicas que determinan el rumbo del trabajo, las cuales surgen a partir de cuestionamientos concretos, verbigracia, ¿cuál es la manifestación que se hace o debe hacerse presente en la conciencia de los lectores?, ¿qué otras experiencias han hecho significativa la búsqueda que aquí se propone? Esto conduce a suponer que existe una pluralidad metodológica, no obstante, el método elegido es pertinente; más bien existe una pluralidad de elementos característicos de la investigación que facilitan el desarrollo de la misma bajo los parámetros cualitativos y de análisis crítico de cada una de las categorías establecidas para conseguir una verdadera comprensión de la novela gráfica.

Ahora bien, lo concerniente a las razones que han conducido a elegir el camino señalado, tiene que ver con la piedra angular de la metodología, o sea, ¿qué ocurre después de hacer el análisis de un modelo de novela gráfica?, la respuesta concreta es, las claves que aquí se proponen van a conducir a lograr una mejor

lectura de la obra analizada, van a permitir que el lector tenga un acercamiento más riguroso, más profundo y completo al abordar *Sin City*.

En resumen, la planeación metodológica revela la necesidad de responder tres cuestiones, ¿por qué hacer un ejercicio de carácter crítico?, ¿por qué un ejercicio donde se involucre la socio-crítica como perspectiva de análisis?, y ¿cuál es el componente hermenéutico que delimita la metodología? En primer lugar, es de trascendental importancia hacer un análisis crítico por cuanto que es esta (la crítica) el patrón que, luego de observar detenidamente el objeto de estudio en su particular forma lingüística, la manera en que se aborda el contenido y las características de la relación forma – fondo, conducirá a la evaluación de los elementos subjetivos y objetivos de la obra, de su combinación, y al hallazgo del distintivo esencial de la novela gráfica modelo.

Por otra parte, es relevante que el enfoque sea socio-crítico porque el ejercicio de lectura de la novela gráfica debe conducir a que también se lea la sociedad, es decir, cómo se lee la sociedad (y más la contemporánea) a través de *Sin City*. La socio-crítica entrega pues las bases para establecer que el objeto de estudio no puede limitarse exclusivamente a la trasposición de elementos, sujetos, situaciones y contextos, va más allá cuando el lector asiste a la relectura de la sociedad, afirmada, transformada y hasta negada por la misma literatura.

Hacer el análisis de la novela gráfica *Sin City*, desde una perspectiva socio-crítica, con una metodología cualitativa basada en un estudio hermenéutico,

ciertamente es interpretar mejor esta obra e identificar plenamente y con precisión su sentido y las posibilidades del devenir de la sociedad, o del universo que allí se refleja. Así, el lector ha de aprender a dialogar con la obra, la cual se complejiza por su multiplicidad de significados, símbolos y visiones de mundo, y esto, dentro del marco de la hermenéutica, trae como consecuencia el deber de comprender en *Sin City* el todo, la parte y su relación.

- **¿Cómo se da el análisis literario de acuerdo con las categorías?**

El ejercicio explícito consiste en tomar cada categoría y su fundamento teórico, evaluar su significado, reevaluar su concepto dentro del contexto y determinar cómo se refleja dentro de la obra trabajada. Así, y de acuerdo con el paradigma socio-crítico, se revelan las formas en que el ejercicio gráfico de la novela contribuye para lograr una observación y examen más profundos de *Sin City*.

Verbigracia, una figura heroica, en teoría emerge para generar una transformación del universo que la contiene, tal sujeto es engendrado para dar contrapeso a un conflicto entre varias partes, pero, ¿qué pasa cuando el héroe es por sí mismo el conflicto?, ¿qué ocurre cuando en una guerra no son dos sino muchas más las partes involucradas en la disputa del poder? Un ejemplo de semejante situación y su respuesta, es lo que presenta el análisis socio-crítico de *Sin City*, donde primero se concibe la figura del héroe y su representación clásica - contemporánea, enseguida se contrasta con su semejante en la novela gráfica y al final se revela el resultado de dicho análisis a la luz de la socio-crítica.

Sucede lo mismo al dar una mirada al concepto de «ciudad», que implica dirigir la novela hacia los espacios urbanos que habita cada uno de sus personajes, visualizar cómo el lugar donde se desarrollan los acontecimientos los afecta, los moldea, los genera, los favorece o, por el contrario, los degrada, los maneja, los envuelve, los anula. En otras palabras, se trata de escudriñar en sus calles, espacios lúgubres, sitios del bajo mundo y descubrir a qué hace referencia la ciudad del pecado, qué elementos convergen en ella para que el héroe degradado la anhele, la desee, la habite y la asuma como su macromundo, o en contradicción, la desprecie, la repudie, la abomine por sus banales aportes a su destino.

Ese contexto que rodea a los personajes de ficción no solo se asume desde el aspecto físico, también es de vital importancia percibir los contextos social, cultural, histórico, humano y cotidiano que el autor recrea en cada una de las viñetas, y en consecuencia potencializa a sus personajes, sus discursos y los ambientes del argumento.

Quizá el principal conflicto moral que se halla inmerso en el acercamiento a *Sin City* tiene que ver con el valor y la temeridad, conceptos que son inmanentes al ser humano, protagonista de las vicisitudes de una sociedad decadente. Ese término «valor» ha de ser revisado en el marco de lo político y de las relaciones interpersonales, si se quiere comprender la novela gráfica a partir del paradigma socio-crítico. La categoría «valor» debe ser explicada, analizada y reinterpretada por cuanto que la esencia del héroe y del antihéroe, se desarrolla a partir de

características humanas como el mencionado, que es reflejo del comportamiento del sujeto, pero que significa tal vez la única posibilidad del ejercicio del albedrío por parte del hombre, quien siendo héroe decadente, generador y protagonista del conflicto, solo tiene esta posibilidad dentro del asfixiante universo del pecado manifiesto en la novela.

El hecho de que la novela gráfica sea una obra netamente urbana, conlleva a desarrollar historias de cuidad, la convivencia de sus habitantes y la vida capitalina que se impone por el desarrollo e industrialización de la misma, la manera en que los seres humanos se abren campo en la selva de cemento, el hombre contra el mundo citadino que lo acepta, lo adopta y reinventa a su antojo.

El análisis socio-crítico de *Sin City* pretende observar cómo sus personajes exhiben sus vidas desde lo cotidiano, cómo esas muchedumbres que cobran vida en las imágenes, recuadros, viñetas y discursos, en sus páginas se enfrentan a los sistemas de una ciudad del pecado, donde no hay ni Dios ni ley, es decir, se pretende mirar la calidad de vida de los mismos, cómo los personajes asumen el mundo, qué peripecias crean para existir y/o coexistir con ellos y con su contexto, a qué conflictos se ve expuesto el ser humano que Frank Miller describe en su novela.

Aludiendo al carácter crítico de la obra y a la práctica de escritura desde la oposición que el mismo ejercicio permite, se pretende mirar la manera como el

autor Frank Miller irrumpe de modo subversivo en contra de los estamentos, sistemas y principios que la sociedad moderna.

Se observa a los personajes citadinos recreados en las historias que convergen en la obra; la emisión de sus discursos que irrumpe el orden establecido, revierte la escala de valores socialmente implementada, critica los conceptos de justicia, lealtad, moral, equidad, honestidad, espiritualidad, supervivencia, relaciones de poder. Estos conceptos son resignificados en un espacio donde impera el mal, que para efectos prácticos también puede ser entendido como su opuesto, el bien.

Por otra parte, se visualiza esa figura del héroe contemporáneo en contraposición al concepto establecido tradicionalmente, o sea, el modo en que el ser humano se reviste de heroísmo y convierte sus actos terrenales en actos de valor, pero para sí mismo, buscando la gloria fugaz a través de su lucha diaria.

Por último, se espera encontrar elementos de la novela gráfica *Sin City* que hayan permitido el surgimiento de la misma y contemplarla como una obra literaria magistral en todo el sentido de la palabra, sin malicia a la degradación de subgénero o a la confusión con el cómic tradicional.

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE *SIN CITY*

4.1. Conceptos claves para el análisis desde una perspectiva crítica

4.1.1. Héroe

Cualquier definición de héroe se queda corta frente a la innegable realidad popular, héroe: aquel que, a diferencia de los demás, no alcanzó a salir corriendo. Esta figura es la que da inicio a la reyerta porque asumiendo el sentido más humanista se sabe que en cualquier escenario, en cualquier sociedad, en cualquier época, donde haya más de uno, habrá conflicto; de modo que, para ser llamado héroe, deben cumplirse dos condiciones mínimas a saber a) es un sujeto que vive en comunidad, la cual se encuentra en conflicto o con la cual se halla en el mismo y b) debe ser una figura con características netamente humanas. Esto último es la base de análisis de lo que bien podría ser el principal distintivo del héroe: la cobardía, frente a la cual se develan tres variantes o roles que puede interpretar el sujeto inmerso en determinado contexto: el primero, el héroe, el ídolo, la figura, el protagonista y ejecutor de la acción en su condición natural. El segundo es el que reza, es decir el que llora, el que lleva encima la carga del arrepentimiento y cuyo llanto es muchas veces inconsciente. El tercero es el más cobarde, que más bien pareciera espectador y que, como todos los de su clase,

aplaude y se deleita con el espectáculo pero que acude a la mezquina estrategia «golpear y huir». No obstante, el héroe de la novela moderna posee las tres condiciones que logra hacer evidentes a lo largo de los embates que enfrenta durante ese episodio novelesco de su realidad, por eso, el héroe no es más que un personaje conflictivo (consigo mismo y con los demás) que no ha logrado zafarse de la ambición de transformar su entorno.

Respecto a la figura del héroe, Aristóteles lo ubica en un segundo plano en relación con las acciones cuando dice que la Tragedia (que antecediera a la novela) no se basa en el sujeto ni en el individuo histórico sino en las acciones, no individuales, sino colectivas, las acciones del gran todo, universo de la novela.

> La acción no es de los sucesos de una vida individual, tampoco la asume de las acciones de muchas vidas y la acción no es cualidad porque no trata tanto del héroe como de la fortuna de un tipo de vida que se estructura al modo poético. Para la tragedia la clave no está en las personas ni en el individuo histórico concreto, por eso puede relatarse la vida del héroe de antaño sin incluir todos los sucesos que le acontecieron, y por la misma razón, pueden trastocarse y omitirse ciertos sucesos clave de él, pues el relato no es de lo sucedido sino de lo posible según verosimilitud. (Aspe, 2010, p. 68).

El héroe de *Sin City* es lóbrego, sombrío, vil, conflictivo, es un héroe de rótulo porque transgrede todas las normas, incluso las que lo dignificarían si no fuese terco y torpe. ¿Qué sustenta la naturaleza del «héroe» de *Sin City*? Las características que forman su ser han cambiado a tal punto que desconocen cualquier viso de simpatía en su humanidad, lo cual se refleja en el hecho que la

Modernidad haya develado la falacia del prototipo de hombre culto, inteligente, millonario y justiciero que se esconde detrás de un antifaz para salvar al mundo. Al mismo tiempo, la esencia del hombre heroico se desdibuja de las pretensiones de la sociedad cuando semejante figura renuncia a la posibilidad y al «casi se logra», para asumir con cobardía el sentimiento de derrota y el sinsabor de «jamás se va a lograr, jamás se va a encontrar la salida del laberinto».

Ser héroe en la ciudad del pecado es optar por el camino de la condena, es amar el sino de la soledad y la segregación, es ser un trabajador, un maestro de escuela, el mismo a quien el imaginario colectivo ignora y solo toma en cuenta para mirarle con ojos lastimeros, es el héroe renegado que por no alcanzar a «salir corriendo» vive ahora la condena de no ser libre y suponer la quimera de cambiar la historia, cuando en realidad el mundo seguirá intacto una vez este personaje haya desaparecido.

4.1.2. Ciudad

Hablar de la novela gráfica *Sin City* y dejar de abordar el tema del concepto de ciudad que dentro de sus imágenes se concibe, es casi omitir a uno de sus personajes principales, ya que en eso se convirtió Basin City, en un personaje principal de la novela, el espacio urbano donde se genera una serie de historias paralelas que concurren en sus calles. También se conoce como la *ciudad del pecado,* denotativamente lleva a imaginar toda una gama de eventos macabros en un ambiente oscuro, nauseabundo y putrefacto; es así que Miller enfatiza en mostrar a Basin como un escenario del crimen, contraste de urbanismo,

desarrollo, industrialización, avance y modernidad versus el caos, degradación, destrucción, deshumanización y subversión de lo que básicamente representa una metrópoli para una sociedad plenamente urbanizada.

Este concepto de ciudad lleva a encontrar un sinnúmero de posibilidades o miradas, pero en general se podría tomar como un espacio donde se perciben prácticas sociales de la humanidad; esta dinámica le da vida propia a estos espacios urbanos, espacios híbridos de identidades particulares y colectivas. Parafraseando a Canclini, el efecto de hibridación responde a procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas que se desarrollan de forma separada, se mezclan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas pluriculturales.

> En términos muy generales podemos decir que imaginamos lo que no conocemos, o lo que no es, o lo que aún no es. En otras palabras, lo imaginario remite a un campo de imágenes diferenciadas de lo empíricamente observable. Los imaginarios corresponden a elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza o desearíamos que existiera (García Canclini, 2007, 90).

Basin City se disputa el protagonismo con los demás personajes de la obra de Frank Miller; adquiere vida propia, se convierte en un ente fecundador, en su vientre gesta de manera maléfica los hechos que tras las viñetas se van planteando; por sus venas corren torrentes de delito, pecado, corrupción, doble moral, avaricia y el mismo sinsentido de la vida; como buena progenitora, la ciudad acoge a sus vástagos en lo más profundo de sus entrañas, sus calles se

convierten en testigos directos de un espacio de destrucción urbano en relación con sus estructuras físicas y sociales. Prostitutas, asesinos, malhechores, políticos corruptos, detectives decadentes, villanos, mafiosos, mujeres fatales, individuos de toda condición se esconden bajo la muchedumbre, pero dejan ver los esquemas denigrantes donde de manera paradójica coexisten y conviven en ausencia de la misma vida; ocupan espacios imaginarios de ciudad.

4.1.3. Valor

La Filosofía recuerda que por «valor» se entiende una cualidad que poseen algunas realidades, consideradas bienes, por lo cual son estimables, en el contexto literario se diría que el valor es también la naturaleza del ánimo que insta al héroe a desempañar su papel dentro de la novela. Mas ese valor, esa fuerza que mueve los ánimos del héroe en decadencia, podría adquirir también un sentido peyorativo si se interpretara como la desfachatez del atrevimiento de Hartigan cuando dispara o de Marv cuando aplasta un cráneo[1].

El valor no es un concepto de ligereza ni un estado pasajero, se entiende más como el cúmulo de motivos que circundan las acciones pero que debe ser característica fundamental del héroe si se toma distancia de las bases éticas relacionadas con lo bueno del carácter heroico. En ese sentido, Aristóteles propone que demasiado poco valor es considerado como cobardía y demasiado valor es temeridad, por eso, la figura del héroe tradicional encontraría el equilibrio,

[1] Marv y Hartigan son héroes que protagonizan la novela gráfica *Sin City* de Frank Miller.

el punto medio entre los dos extremos, pero el héroe en decadencia de la novela moderna, y más una figura como Marv o John Hartigan, nace y se desarrolla en uno de los dos extremos, es decir, o tiene demasiado valor para ser un temerario desmedidamente imprudente, enfrentando y sufriendo peligros, o la ausencia de este le lleva a ser un malinterpretado cobarde que busca huir porque ha decidido no ser parte del sistema.

Por otro lado, Mukařovský (1939) hace precisión en tres conceptos fundamentales de lo estético: la función, la norma y el valor. De estos se desprenden los conflictos intrínsecos y sociales del héroe, pues este no es otra figura más que la pionera de la subversión del orden, el héroe, y más el héroe decadente, es el opositor de la norma, el que subvierte las reglas y rebate la regularidad, de modo que el valor es una ilusión y la razón un estado transitorio.

4.1.4. Conflicto

El conflicto se descubre como una práctica social donde se confrontan dos posiciones, este suceso representa enfrentamientos que buscan mantener o conseguir privilegios, poderes o beneficios, ya sea en lo individual o en lo colectivo. *Sin City* evidencia un conflicto de doble moral, se podría decir que el conflicto se genera en el marco de las pasiones internas, la lucha personal por mantener convicciones o dejarse contaminar por el contexto sórdido, corrupto y podrido a todo nivel, un virus expandido en la totalidad de las estructuras sociales, no discrimina género ni condición social.

Constantemente sus personajes enfrentan conflictos de sentimientos, luchan entre el bien y el mal, entre el amor y el odio, entre la paz y la violencia, entre la justicia e injusticia, son sometidos a prueba para tomar una posición extrema, no hay opción en escala de grises, asumen eventos violentos, insensibles, desesperados, viven fuera de la ley, en el umbral del cielo y el infierno, buscan redención y justifican sus actos ilícitos bajo sus propias normas.

Los conflictos dados en *Sin City* son fenómenos de conciencia, como diría Edmomd Cros, en su texto Literatura, Ideología y Sociedad (1986) discursos opuestos que generan un rechazo a los sistemas dominantes, con una realidad latente y otra desvirtuada, permiten crear lecturas polisémicas y conlleva a la transformación del pensamiento, a la desmitificación de discursos sociales versus los discursos literarios personificados en los actantes de la novela. De la misma manera, se podría plantear un conflicto externo entre lo que implica asumir una ciudad moderna, con normas, reglas y leyes supuestamente legales, sistemas, pensamientos urbanos, estructuras físicas, moral y sociedades cimentadas, frente a una cuidad degrada, oscura y siniestra como lo simboliza Basin City. Los discursos literarios desarrollos en las viñetas de la novela, simbolizan una verdadera confrontación entre conciencia social impositiva desvirtuada y conciencia social circundante disidente.

4.1.5. Relaciones de poder

La literatura tradicional se ha encargado de abordar el problema que se engendra como consecuencia de las relaciones de poder en la esfera pública y claro, bastante hay que decir de ello pues el escenario de lo público toca a todos los involucrados, a todos los sujetos. Michelle Foucault (2000), precisa que dichos conflictos bien pueden hallarse en contextos más privados, más singulares, como son la familia, los amigos, las relaciones sentimentales interpersonales, las relaciones con la comunidad, con el barrio, etcétera.

El ejercicio del poder es omnipresente y su metamorfosis hace que este invada todos los campos del desarrollo del ser humano, sin embargo, Foucault amplía su aseveración al señalar que el poder atraviesa todos loes espacios y a todos los sujetos de modo que es ejercido y padecido por todos en diferentes medidas.

> El poder está en todas partes —en el espacio y en el tiempo—, en toda relación humana, en la medida en que existen contextos históricos específicos que se definen a través de los discursos, instituciones, normas, valores, etc. Se construyen verdades que deben ser incorporadas en la sociedad. Para lograr dicha introyección se cuentan con varios instrumentos. Así, el sujeto es subjetivizado a través del discurso. Se trata del discurso dominante, el discurso de poder y saber. Todos estamos a su vez traspasados por las relaciones de poder. Ejercemos poder sobre otros y se ejerce poder sobre nosotros. (Foucault, 2000, p. 73).

Por su parte, *Sin City* es la materialización del poder desde el sujeto y contra el sujeto, hace que todos los espacios se vean invadidos por la práctica del poder desmedido, es la exacerbación del deseo de controlarlo y saberlo todo.

4.1.6. Política

Lo concerniente a la relación literatura – política siempre ha llevado a la crítica a cuestionarse sobre cómo la una transforma o interviene en la otra y viceversa. En la novela gráfica, la política se presenta de manera explícita porque aborda procesos históricos, es directa porque todos los personajes, principalmente el héroe, por supuesto, son sujetos políticos cuyas acciones causan afectación directa o indirecta en todo el contexto, el pensamiento, la mano y la acción del héroe desencadenan en el favor o en detrimento de sus semejantes.

Junto con las relaciones de poder, el concepto de política, inherente de todo ser humano y de cualquier círculo social, parte del hecho de involucrar pensamiento y acción, brazo y cerebro al mismo tiempo, en cuyo ejercicio el sujeto se halla la representación de su otredad. Así, la literatura se convierte el canal perfecto de la política logrando que, a través de la misma, se haga la crítica de los fenómenos sociales, y de ahí que sea la crítica la herramienta precisa para relacionar cultura, literatura y política.

Weber en su obra *Estructuras de poder* (1977) afirma que «el deseo de poder conlleva a la política y el ejercicio de esta implica la capacidad para imponerse sobre la voluntad de un grupo o individuo, aunque deba ejercerse a la fuerza y contra la voluntad quienes lo resisten» (Weber, 1977, p. 54). Entonces se convierte en una realidad que la política sea la herramienta consensuada y legalizada para hacer uso (y abuso) del poder en cualquier escenario o sociedad, porque los mismos sujetos que padecen los atropellos del conflicto del poder, son

quienes han de encargarse de advertirlo en su círculo y disfrutarlo, aunque fuese solo una ilusión pasajera.

4.1.7. Subversión

Asumir el término subversión remite rápidamente a un proceso que invierte, cambia, trastoca y "redirecciona" sistemas sociales, políticos y/o económicos, entre otros, regidos por valores y principios, pero que no se da de manera directa, sino que emerge como respuesta a una hegemonía impuesta. La literatura, a través de su discurso, mezcla la cultura, el contexto y las visiones de mundo, otorgándose el poder de desafiar las leyes de la razón, trasgredir patrones y modificar prototipos establecidos.

Frank Miller, valiéndose de estos elementos, los pone en disposición de su novela gráfica *Sin City*, entre viñetas se evidencia cómo toda una urbe contemporánea que adolece de anomia, sufre una metamorfosis subversiva en su cultura y en sus estructuras más profundas.

Cros, en el libro *Literatura, Ideología y Sociedad,* plantea el concepto «sistemas modelizantes», es decir, sistemas que tienen como función la formación ideológica de una sociedad, elementos como religión, escuela, política, economía y cultura, son progenitores de masas y masas sumisas, casi impedidas para emanciparse de los efectos colaterales que ha traído la industrialización y modernización de una ciudad; ciudad mercantilista dominada por el poder y el consumo, ciudad que margina las individuales, que infecta y mutila a sus

habitantes. Miller, con su novela gráfica, rompe de manera subversiva estos esquemas, a través del ejercicio de la escritura “desconstruye”, arremete contra una sociedad corrupta, rechaza las trasformaciones que han alterado la organización social y el orden convencional impuesto.

Se puede precisar que, con la mezcla del cómic, literatura y discursos sociales, Frank Miller penetra en los cánones de la literatura convencional y posiciona al género de la novela gráfica con tinte de novela negra, entre los más altos estándares de calidad en los campos del arte, el cine y letras.

4.2. Relectura de la novela

En *Sin City* lo absurdo y lo lúgubre se entremezclan sin llegar a ser gore (algo terrorífico y desmesuradamente sangriento), el panorama más turbio y desamparado es el principal protagonista de la novela y allí se descubre entonces que la vida y la muerte no quieren decir gran cosa para sus protagonistas, quienes no saben si quiera de qué lado están. La obra en cuestión raya con el terror de las almas perdidas que incluso han llegado a perder su condición y principio de vida, y ahora solo son sombras; causa temor de solo suponerse allí, de imaginar una vida no-vida en las calles de Basin City. «La ciudad del pecado» es un portentoso y diciente rótulo de la historia que viene a desarrollarse, que de entrada pone el sello de lo religioso y desde cuya óptica, la definición de pecado se representa por

la palabra, acción, omisión o incluso el pensamiento contrario a la voluntad o el mandato de Dios, o peor aún, contra los preceptos de determinada religión.

Ahí comienza el dilema: hay un mundo herido y maltrecho por todos los problemas psico-sociales que le aquejan, y ahora resulta que la religión, que se presentara como bálsamo salvador, es un agravante de dichos problemas y una evidencia de maldiciente corrupción, y como si fuera poco, todo aquello que aparezca por fuera de la ley, todo lo que no marche en línea recta, aun todo lo que objete al régimen, es catalogado como pecado. La novela gráfica de Frank Miller es un ejemplo de cómo rehusarse ya no es una opción de vida sino un aberrante ejemplo de prácticas blasfemas que no solo merecen condena, sino que exigen ser borradas, desaparecidas, exterminadas.

El pecado es pues, el primer elemento para hacer una relectura de la novela en cuestión, ¿qué hay de fondo con eso?, ¿por qué el elemento pecado? Este concepto es la clave de uno del conflicto base de la sociedad desde tiempos inmemorables, donde todo aquello que vaya contra la norma, contra la ley, es considerado, delito, pecado. Pero el juego es más macabro si se analizan las implicaciones del acto de pecar, insistiendo, claro, desde la mirada religiosa, pues ha sido esta misma la encargada de influir en que se marque como pecaminoso cualquier sujeto, elemento o característica “outlaw”. Junto al pecado subyacen dos acciones igual de complejas: la primera es confesar, declarar la comisión de un delito, señalarse, reconocerse como culpable frente a la autoridad policial o ley suprema (que para efectos prácticos resulta ser casi lo mismo) y la segunda, no

menos cobarde, es arrepentirse, buscar la redención, lamentar la acción u omisión, e intentar fallidamente aliviar las culpas.

Las tres acciones, pecar, confesar y arrepentirse, no representan nada nuevo ni diferente al mito de la literatura y religión, contado desde hace miles de años, o sea, la famosa historia del pecado original, según la cual, para resumir, el hombre es pecador por naturaleza. Entonces, si está en su ser, si es absolutamente normal (y hasta necesario) que el ser humano sea pecador, Basin City, la ciudad del pecado, es el mundo mismo, cualquier paisaje, cualquier escenario, cualquier ciudad, porque de igual forma, cualquier hombre es pecador, cualquiera es un renegado.

4.3. Género

Ya se ha visto cómo la novela gráfica es una herramienta potenciadora del ejercicio narrativo y de hecho es esta la que logra acercarse a nuevos públicos y contar un relato de forma distinta, gracias al poder de lo gráfico que complementa los bocadillos y los diálogos en general. Es un género que obliga a pensar fuera del molde y, aunque en este caso hay una inspiración en hechos y héroes de la realidad, requiere de un imaginario fantástico, por eso este género narrativo, el modo en que se desarrolla, la disposición de espacios y las características particulares de los personajes, logran en conjunto que la linealidad narrativa se vea atrabancada y el lector se sienta seducido.

Esta novela es un cromo fuera de serie, se presenta en forma de cómic, pero su relato va más allá de lo efímero de la historieta por hacer explícito el todo (universo) y el héroe (antihéroe y héroe degradado). Su género es muestra de la abigarrada combinación de lo oculto, de lo “no en la ciudad”, gente de malvivir, corrupción a la orden del día, prostitutas, matones, todos sumisos al poder de la mafia. Su estilo narrativo permite que cada episodio se entrecruce con los demás, las de los personajes son vidas paralelas enlazadas en una sola, que en cierto momento toman distancia y sin embargo vuelven a la misma dirección, pues todos los sucesos giran en torno al pecado, a la abstracción del mundo, a lo inhumano que es quizá, paradójicamente, lo más humano.

El argumento policiaco no es el único pilar de la narración de esta novela gráfica, lo es también el resultado de los elementos que se retoman de la novela problema, la novela enigma y que dan como resultado el ya mencionado «género negro». Aquí se emplean diferentes “lenguajes” (si la ciencia permite que se hable de varios) como son los signos lingüísticos y los signos icónicos o plásticos.

Esta dualidad de códigos que conlleva una conjunción de signos (estético, social, cultural, visual, espacial, etcétera) 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 solo nos lleva a esta conclusión el uso de variados y diferentes signos […] 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 (Martín-Andino, P., 2010).

De modo pues que la novela gráfica perteneciente al género policiaco con bases en la novela negra, da valor a sus personajes y a sus acciones por medio de la visión de mundo que tienen sus héroes, pero que es subjetiva a los ojos del protagonista porque cada alma está atormentada por diferentes sucesos que la apartan de lo recto y lo bueno. Así las cosas, la genialidad de Miller es asimismo lograr que, a través de sus viñetas, se olvide la verosimilitud de la representación espacial para recrear y hacer explícito todo aquello que manifiesta una relevante significación.

4.4. Trama

La trama de la novela gráfica *Sin City* lleva a sus receptores a incursionar en un mundo despiadado, movido por el dinero, la ambición y sed de venganza, los personajes allí expuestos hacen parte de un conjunto de héroes decadentes anónimos, que aspiran a hacer lo correcto en una sociedad que los margina, los

impulsa a salirse del sendero del bien y los postra ante sus más bajas condiciones humanas, los centra en crisis existenciales y revierte su escala de valores a gamas de delitos, estos últimos actúan como “caballito de batalla” para afrontar tan salvajes contextos urbanos repletos de violencia, desesperanza y lobreguez.

Las historias retorcidas, crueles y brutales se entrecruzan y mantienen expectantes a sus lectores, los personajes, revelados a través de la imágenes y cortas descripciones, permiten abrir la imaginación y visualizar mujeres fatales, pero físicamente acordes con lo que el vulgo considera “perfección”, matones corpulentos con cicatrices en sus cuerpos y en sus almas, dignos de ser agrupados en las líneas de los valientes, rudos y rebeldes contra causas propias. Finalmente, los claroscuros en las viñetas y el tipo de lenguaje, permiten que la trama impregne a los receptores de miedo, angustia, desasosiego, incertidumbre y pocas ganar de caminar por las calles de la ciudad del pecado.

La novela gráfica *Sin City* primer volumen, basa sus relatos en historias tituladas a saber:

- *El duro adiós*: es la historia de Marv, una especie de Frankenstein, con el rosto cubierto de cicatrices, quien logra conquistar a una voluptuosa mujer llamada Goldie, que yace muerta en su cama después de una noche desenfrenada de pasión, obviamente Marv no ha sido el asesino, entonces inicia su venganza y odio contra el mundo.
- *Mataría por ella*: la historia de Dwight, un decadente hombre que ha tocado fondo, ahogándose en el caudal del alcohol, decepcionado por el amor de

una maquiavélica mujer, Ava, quien utiliza sus encantos de seducción para hipnotizar a su antojo a cualquier sujeto; su vida trascurre en el oficio del fotoespionaje. Al encontrarse otra vez con el amor de su vida, se deja envolver por sus patrañas para que la defienda frente a supuestas amenazas de muerte por parte del actual esposo rico, por el que cambió a Dwight; este pide ayuda a Marv para lograr su objetivo y al involucrarse a fondo en esa extraña situación, al final nada es como parece.

- *La gran masacre*: recuentos de la historia Dwight antes del ocaso de su vida y su truculenta relación con un grupo mercenario de mujeres prostitutas, que viven y dominan el Barrio Bajo, donde ninguna figura masculina tiene cabida, la ley es impuesta por un matriarcado, con un rotundo rechazo de los sistemas policial y social impuestos.
- *Ese cobarde bastardo*: narra la historia de una sensual *stripper*, quien pretende asesinar a un senador corrupto, padre de Junior Roark, un despiadado violador y asesino de niñas indefensas, siendo esta chica víctima del mismo. Hartigan, quizá el único personaje honesto de la obra, se convierte en su protector, logrando actos heroicos en el deber de su misión.

Sin City es verdaderamente una obra maestra para los amantes del cómic y del género policiaco negro, la trama en todas sus perspectivas propone historias independientes pero que tiene puntos de intersección en el presente y en el pasado, los lectores pueden saltar entre las viñetas y ser testigo de los pecados

allí cometidos, existe cierto grado de complejidad tratar de llegar a descifrar y conocer los posibles desenlaces de las enigmáticas situaciones, y justificar las bajas acciones de sus personajes quienes solo buscan reivindicar la existencia en un mundo degradado, sin más opciones que caminar sobre el filo de lo moralmente aceptado.

4.5. Símbolos

Pensar una novela gráfica de calidad, que rompa los esquemas tradicionales del género, cautive a la audiencia y resulte en una obra de alto impacto en el mundo de la literatura, no puede ser tarea sencilla, menos cuando se trata de abordar el laberinto del ser humano en su incansable y redundante tarea de lidiar con la complejidad de la convivencia con otros seres y consigo mismo, fenómeno que el hombre ha causado, de lo cual es responsable y que ahora debe padecer sin chistar. Por eso la simbología de la obra comienza por sus elementos gráficos, de los que se destacan, en primer lugar, los colores. ¿Por qué dar predilección casi absoluta a dos colores?, porque en calidad de opuestos, el blanco y el negro (y nótese que en la novela ni siquiera se maneja la escala de tonos grises), representan la dualidad en la que se basa la obra, que es tal vez la misma que da origen a la mayoría de ejercicios narrativos, y que significa una interminable lucha de poderes entre los grandes contendores de siempre: el bien y el mal. En palabras de la crítica, también se pensaría que la ausencia de colores es ausencia de vida, además de recreación de escenarios lóbregos. Quizá con algo de razón

se diga, empero, más allá de eso está el juego del autor al mostrar indistintamente lo bueno y lo malo dentro del mismo escenario.

Otro elemento destacado resulta ser el uso del lenguaje, el «tono» (si se quiere) en que es narrada la historia, pues gracias a las descripciones y las palabras perfectamente acomodadas, esta novela gráfica representa un mundo fuera del mundo, donde se conjugan todos los sentidos y no funciona ninguno. El uso del lenguaje es también una herramienta de confusión. El tono, es decir, el modo en que son narradas las acciones, revela la intención y el estado de ánimo, a su vez contagioso para el lector, el drama gore de un mundo oscuro, dominado por las pasiones y alejado de la razón, exacerbado por tan cruenta realidad, pero paradójicamente extasiado de pecado, como si este se convirtiera, más allá de la costumbre, en su placentero sino.

El tercer elemento que llama la atención respecto a la simbología, está relacionado con el suspense[2] que mantiene al lector ansioso por saber lo que va a ocurrir, un estado de incertidumbre, que aunque ocasiona cierta perplejidad, anticipa un escenario bajo y espantosamente real. Dicho de otro modo, la expectación está a la orden del día aun cuando es cierto que en Basin City, por un lado, nada normal, común o corriente puede suceder, y por el otro, las acciones tienen desarrollo y hasta se regularizan con lo real de un contexto calcado del que vive quien tiene el libro en sus manos. Es por eso, que el suspense juega con la ansiedad del lector, porque si la trama no augura sucesos de sosiego ni acciones

[2] En el contexto literario, más que sinónimo de “suspenso”, es la expectación que se crea ante el desarrollo de la trama de una obra literaria o una película.

ramplonas de cuento de hadas, lo mínimo que se puede esperar es una traición protagonizada por el más inocente o una sangrienta masacre ejecutada por la mano de la más apacible e inofensiva “princesa”.

No menos importante, en el marco de la simbología y su representación en la novela gráfica, es la impresión emotiva que reflejan las imágenes y los diálogos que acompañan, es decir, la emotividad reflejada en la mezcla de elementos constitutivos, lo cual conduce nuevamente a revelar la importancia del color como pauta de sensibilidad en la novela gráfica en cuestión. No solo el blanco y el negro, aunque constantes, tienen su particular significación; el lector ha de encontrar que el rojo y el amarillo hacen eventuales apariciones con connotaciones determinantes, verbigracia, el primero es un color que refleja pasión y erotismo, en el caso de Goldie[3], mas este personaje al mismo tiempo es símbolo de conflicto interior, agresividad y peligro, de modo que el rojo, que no la sangre, se revela como un color turgente que notablemente llama la atención. No obstante, el amarillo, que también se destaca en determinados cuadros, adquiere el significado de la enfermedad, del mal, de la traición, lo sucio, la podredumbre, los celos, la envidia, calor o energía mas no jovialidad. Esta significación del amarillo es especialmente fuerte en Junior[4] después de la operación y en el ojo falso de Manute[5]. (Donis, 1985).

[3] La prostituta y mujer fatal de la novela.
[4] Uno de los personajes más siniestros de la novela.
[5] Lugarteniente de uno de los ejércitos en confrontación dentro de Basin City.

4.6. Recepción

Al hacer referencia a la recepción de la novela gráfica *Sin City* y a cómo se suscitó la inigualable aceptación por parte del público, se hace indispensable hablar del creador, de la forma en que innovó con sus dibujos e imágenes el estilo del cómic. Frank Miller se inició en el oficio como dibujante para *Marvel Comics*, una gran editorial estadunidense productora masiva de este género, que inmortalizó y llevó a convertir ciertos personajes como superhéroes emblemáticos vigentes en las nuevas generaciones, es el caso puntual de *Captain America*, *Deadpool*, *Avengers*, entre otros. Miller llegó a la fama con su obra *Daredevil*, desarrollando un sello único con el arte del dibujo, convirtiéndose de este modo en un gigante del mundo de los cómics.

Uno de sus sueños era crear una serie policiaca, algo oscura y macabra con toques de romanticismo. En 1991 su sueño se materializó al presentar la obra *Sin City*, los lectores estaban bastante satisfechos con la oferta de Miller, su público respondió con entusiasmo ante la nueva propuesta, viñetas horizontales y verticales, que ocupan una sola página y hasta dos, con poco texto o en ocasiones sin una sola letra escrita, los dibujos hablaban por sí solos, aunque se requiere de cierta atención y tiempo para percibir en sus trazos las dramáticas escenas desarrolladas en la ciudad del pecado, pronto se convirtió en un éxito de ventas, merecedora de premios, buenas críticas por parte de expertos en el tema y con una recepción estupenda por sus lectores. Pero, ¿qué hizo que tuviera tanta acogida la propuesta de su obra? Por esa época el género negro estaba

atravesando una crisis, tendía a desaparecer, Frank Miller irrumpe de manera brutal con su primer tomo, deja la escala de colores a un lado, se vale del blanco y negro para dar vida a sus personajes, los estándares de la censura se sobrepasan al dibujar desnudos, muertes, violaciones, escenas sangrientas, que ningún otro artista en su estilo había hecho; de esta manera impactó en los lectores y consumidores del género, su estilo rompió con esquemas, creó un mundo propio, una estética nueva y un ritmo narrativo sin comparación alguna.

En «El arte de *Sin City*», Miller afirma:

> Lo que he buscado con *Sin City* ha sido encontrar un territorio intermedio entre el congestionado ritmo de los cómics americanos, donde todo está muy apretado y hay un millón de palabras y un millón de imágenes, constantemente, y esa cualidad casi de *flip-book* del manga japonés. Quería dar con algo que empleara una pizca de ambos y que delimitase un territorio intermedio entre los dos ritmos. Porque tiendo a encontrar el manga demasiado rápido y los cómics americanos demasiado lentos. (Miller, 2003).

De esta manera, el contraste que logra Miller en su obra ofrece una técnica nueva, una forma distinta de leer imágenes, una libertad visual desprevenida, una fórmula rejuvenecedora del género que causó elevada aceptación tanto en los lectores como en la industria del cómic, llevándolo a crear una serie de colección con diferentes nombres de *Sin City*, pues sus receptores querían más de su novedosa novela gráfica.

4.7. Secuelas e hitos

No cabe duda de que las imágenes en la novela *Sin City* fueron pensadas para que tuvieran vida propia. Frank Miller a través de su técnica hizo posible que cada dibujo rebosara de movimiento, profundidad, dinamismo y autenticidad, pues en el mundo del cómic las imágenes tienen el papel protagónico, es un medio visual, aunque claro, siempre se mezclan las palabras con los dibujos para dar esa fuerza comunicativa e impacto literario en cada una de las viñetas; una sin la otra, con objetivos aislados, no habrían logrado esa simbiosis extraordinaria que llevó a conceptualizar el término de novela gráfica. «Las imágenes diseñadas aportan mayor dramatismo a cualquier historia, ya que marcan el ritmo de los acontecimientos y dirigen la atención», afirma Miller (2003) al hacer referencia al arte de su novela.

Es precisamente ese énfasis visual lo que llevó a la pantalla grande su obra, después de nueve años de publicación y con la colaboración de los directores de cine Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, se dio el rodaje de la película en 3D, alcanzando un éxito taquillero rotundo; estas dos mentes brillantes lograron mantener la estética original de la obra impresa en el filme de acción. La película realizó una trasposición viñeta a viñeta al formato cinematográfico, los bajos fondos, las crisis existenciales, los héroes degradados y su ciudad del pecado ahora estaban revestidos de sonido y sus dibujos entraron en la era digital.

Como resultado a tan grandioso trabajo, esta obra fue merecedora de reconocimientos tales como:

- Festival de Cannes: Premio Técnico (por su potencia visual). Nominada Palma de Oro.
- Saturn Awards: Mejor Película de Acción/Aventura/Thriller, Mejor actor sec.
- Critics Choice Award: Nominada al Mejor Reparto.
- Asociación de Críticos de Chicago: Mejor actor secundario (Mickey Rourke).
- Asociación de Críticos Online: Mejor Fotografía, Montaje, Actor sec.
- Asociación de Críticos de Phoenix: Mejor Montaje, Mejor Maquillaje.
- Asociación de Críticos de San Diego: Mejor diseño de producción.

Aunque se realizaron dos producciones cinematográficas: *Sin City (Ciudad del pecado)* y *Sin City (Una mujer por la cual mataría)*, manifiestamente, la primera alcanzó a romper récords y expectativas, poniendo un punto muy alto que la segunda no superó. La primera, alcanzó bastantes reconocimientos no solo por la obra en sí, en parte jugaron un papel importante las estrategias de *marketing*, la publicidad y los medios que ayudaron a difundir su estreno, creando mayor expectativa y consumo masivo del producto.

Cabría entonces concluir que la novela gráfica está concebida desde una perspectiva que visualiza sus elementos específicos en contextos transmediales, busca otros espacios para ser difundida y alcanzada por una audiencia global, pero que al mismo tiempo refleja la esencia de la cultura que la gesta e interpreta, es decir que va haciendo mella en la conciencia de la sociedad; no solo busca la diversión superficial, sino que también se evidencia como un destello inconsciente de la realidad.

CAPÍTULO V: HALLAZGOS

El fenómeno de la novela gráfica es, sin lugar a dudas, una herramienta fundamental de análisis, bien sea por sus defensores, quienes le manifiestan sus bondades como obra literaria, o por detractores, quienes la descalifican y degradan dentro del ámbito de la literatura. Es un género literario dotado de un discurso sociocultural que acerca a sus lectores a la realidad por la cual atraviesa la sociedad moderna.

En el caso específico y puntual del objeto de estudio de la presente investigación, la novela gráfica *Sin City* del autor Frank Miller evidencia el estado de esos tejidos sociales, deplorables, corruptos y débiles, gestados por personajes de ficción, que cobran vida entre viñetas, se revisten de humanidad y en cada una de sus grandilocuencias manifiestan testimonios de verosimilitud y realidad del ser humano, desnudo ante el mundo, armado con su condición terrenal y un escudo de doble moral que le permite resistir para poder sobrevivir, enfrentado a un destino que no escogió pero que lo engendró hasta parirlo como un héroe decadente, sin esperanza, en una ciudad del pecado, donde el único camino es matar, sucumbir o estar muerto en vida.

«*Si caminas por el callejón correcto en la ciudad del pecado, puedes encontrar lo que sea*». Frank Miller.

Si se lee de manera consciente cada página, cada viñeta, cada línea, cada dibujo de *Sin City*, se pueden encontrar elementos que dan evidencia de prácticas textuales entremezcladas con prácticas discursivas, es una obra literaria nutrida y enriquecida de tiempos, historias, sensaciones, dilemas, ambientes sórdidos, conflictos, amores, odios, delitos, con personajes que aun sabiendo que son perdedores, comunican algo; sus ritmos narrativos dan una posibilidad de leer la sociedad, de poner al descubierto al individuo del común, con sus conflictos y derroteros, donde los actos humanos se convierten en actos casi heroicos para batallar en un mundo que 'invisibiliza' a dicho individuo.

Realizar la lectura de la novela gráfica *Sin City* requiere de un ejercicio minucioso y detallado, sin pasar por alto esos aspectos que llevan a otro nivel de experimentación, fascinación y asombro por situaciones que están más cercanas a los lectores, por el reflejo de la realidad de un contexto que se pone en conocimiento del público a través de la misma. No se debe asumir como un mero fenómeno social o moda, sino que genera connotaciones más profundas que permiten la comprensión de estilos, ideologías, sistemas y "valores" que aquejan al hombre contemporáneo.

- **Aquello que se necesita para hacer la lectura de *Sin City***

La lectura de *Sin City* implica la apertura de los sentidos hacia una atmósfera que se establece mediante la combinación de símbolos, narrativas y elementos de la imagen, construidos bajo un diseño sensorial.

Para el cotidiano y casual, para el lector desprevenido, leer *Sin City* puede ser meramente el encuentro con un cómic y el goce por el goce de un formato y una historia diferentes, escalofriantes, sin representar mayores exigencias interpretativas. Para todos aquellos que no desean ir más allá de rasguñar la superficie, esta novela puede ser "un buen episodio literario" sin pasar de lo anecdótico. Y no es que se quiera condenar a dicho lector, este no es un espacio de juicio ni crítica mordaz para quien lee de tal o cual modo; al contrario, quien realice este ejercicio sabe, y sabe bien, disfrutar de una historia que desborda suspenso, sabe saborear su contenido y deleitarse con los mundos posibles, precuelas y secuelas que han de suceder en la imaginación, y sí, hasta lanzar supinos juicios sobre la obra.

No obstante, y quizá a esto se deba también el éxito de la novela, luego de hacer el análisis de esta propuesta, es posible determinar que leer *Sin City*, y con base en esta, otras obras del mismo género, representa un alto grado de exigencia interpretativa. Nada ocurre de manera espontánea, nada pasa por casualidad en esta práctica y en esta obra, todo está planeado, todo tiene una razón y una conexión con el mundo de la novela, el lector debe ser muy riguroso con la parte y el todo, y su relación. La exigencia es para sí mismo. Durante el acercamiento a todo lo que implica, *Sin City* es una novela dura, y más si se quiere extraer de ella la esencia que sirve de base para abordar otros textos.

Las razones se evidencian en que a) *Sin City* cuenta con una simbología que, aunque caracteriza a la sociedad contemporánea, contagia al lector para hacerle

sentir inmerso en un escenario tétrico y hasta macabro, que lo conduce a hacer una mejor lectura de colores, tonalidades, disposición de espacios y combinación de diálogo - imagen; b) hay que desprenderse de cualquier prejuicio sobre los personajes, de modo que cada uno signifique una página en blanco pero con la certeza de que este será conducido a su inevitable sino cruento y deletéreo, y c) la novela gráfica *Sin City* sobrepasa los límites de lo gore para recrear una realidad inminente, que no un fortuito capítulo de la vida de un personaje ficticio, sino un retrato de lo absurdo pero verosímil dentro de las sociedades capitalistas de las últimas décadas.

Asimismo, la apertura de los sentidos (todos en disposición de la lectura) debe lograrse para permitir que sea comprendido el significado y hallado el valor de lo manifiesto en la novela, por ello no es suficiente con construir una interpretación a partir de las ideas principales cuando se extrae la información implícita, se requiere además que, al haber más significados implícitos en todos los elementos no textuales (símbolos, imágenes, narrativa), se recreen dichas significaciones y se analicen e interpreten los elementos que hacen de *Sin City* una novela gráfica diferente a las demás; es decir, que a partir de los conceptos de héroe, ciudad, relaciones de poder, política, valor, conflicto y subversión, en el caso del presente trabajo, se debe redescubrir el sentido de la novela gráfica construido por el autor y el equipo detrás de la obra, lo que, como ya se ha dicho, en ningún momento resulta ser fortuito.

Esta evidencia implica que, para lograr la consecución del sentido profundo del discurso, es importante dar plena apertura a la experiencia sensorial, entendiéndose esto como una disposición de los sentidos concienzuda, minuciosa, atenta y cuidadosa de los detalles hallados en *Sin City*, y no como una simple alerta de lo físico, si por alguna razón se llegase a pensar así. Esta obra pide, no de manera circunstancial sino por su naturaleza misma, un lector avezado, sobre todo en el campo de la socio-crítica, demanda la necesidad de escarbar en lo profundo del texto y encontrar una relación abierta y directa entre todos los elementos que la componen. De esta forma, se sabe pues que, para leer *Sin City*, no se puede caer en la basta y rutinaria crítica de señalar sin razón, hay que dejar de lado prejuicios de todo tipo y aterrizar en una realidad muy evidente, aunque narrada de una manera no convencional.

Refiriéndose a la práctica de la lectura, Estanislao Zuleta, en su ensayo *Sobre la lectura* recomendaba que de cierta manera debe "descartarse" lo sacro, tradicional y estrictamente establecido, para detenerse en el detalle desapercibido y aprender a "escuchar la fractura musical" que conduzca a los enigmas de la amplitud y de las conexiones del texto. Empero, la lectura de una novela gráfica como la aquí trabajada, demanda que no se descarte ninguna de las dos formas, ¿por qué?, de manera concreta porque en este ejercicio, y dado el realce que da lo visual, no puede pasarse por alto ningún elemento, ningún detalle, todo tiene una razón, todo se conecta y conduce a otro significado, nótese una vez más que en el ejercicio de la lectura de *Sin City* no hay lugar a casualidades.

Es así como, en últimas, se halla con certeza que la lectura de la obra en cuestión se complejiza cuando dicho ejercicio requiere conjugar con mesura procesos cognitivos básicos (percepción, atención y memoria), de modo que logren ser develados los significados e interpretados los elementos particulares, a lo cual se suma la reflexión crítica, tarea inevitable si se quiere hacer una lectura rigurosa, y que implica analizar y correlacionar todos los detalles que componen el texto.

- **Hibridación de formas novelescas clásicas en *Sin City*.**

El argumento de la novela gráfica de Frank Miller ofrece a sus lectores una textualidad compleja y rica en cuanto a otros estilos o géneros propios de la novela tradicional. A través de la imagen, los discursos y las temáticas planteadas por su escritor, se enmarcan, ambientan y recrean ciertos matices de novela policiaca, novela negra y algo de romanticismo.

Es así que realiza una hibridación con características de cada una de ellas y el arte del cómic en su novela, dándole un toque especial, reviviendo en las diferentes entregas de la obra, estos estilos casi extintos, ofreciéndole al público una estética literaria nueva, cargada de sensualidad, violencia, crimen y corrupción, llevando al límite a sus personajes y permitiendo que los lectores se enganchen con las vidas cruzadas de los mismos, haciendo que la novela gráfica *Sin City* marque la diferencia frente a otras de su género, alcanzando una

trascendencia no solo en el ámbito de las letras sino incursionado de manera magistral en el cine.

«*Solo a una hora más. Pulo mi placa, intentando hacerme a la idea de despedirme de treinta años de proteger y servir, y de las lágrimas, la sangre, el terror y el triunfo que representa*». Frank Miller, (*Sin City*, p. 583).

Elementos de la novela policiaca se manifiestan a través de la vida e historias que afrontan ciertos personajes, entre ellos John Hartigan, un policía con más de treinta años al servicio de una fuerza de seguridad presuntamente encargada de mantener el orden público, brindar paz y seguridad a los ciudadanos. Es quizá Hartigan el individuo menos contaminado por la codicia y la corrupción en Basin City, policía aguerrido, el único con una moral poco turbia. Trabajó por convicción hasta el último día de su jubilación, logrando esclarecer delitos cometidos por el violador hijo de un político importante, quien en varias ocasiones mató y violó a adolecentes sin compasión.

Hartigan se convierte en ese detective que no fracasa en el intento por lograr su objetivo, no es un personaje tan elaborado, metódico, impecable y tranquilo como los personajes que crea la famosa escritora Agatha Christie en sus novelas policiacas, es analítico y con métodos ortodoxos resuelve el «enigma del maldito bastardo» quien tiene azotada a la población urbana de Basin City. Asume a título personal el caso de Nancy Callahan, una chica secuestrada, a punto de perder su integridad y su vida en manos de ese delincuente, la percibe como un símbolo de esperanza en una sociedad degradada, corrupta, podrida. Siguiendo

pistas y acudiendo a su instinto, da con el pedófilo, lo castra y salva a la niña. Finalmente, este hombre, apoyado en las facultades que le brinda su investidura como miembro honorífico del sistema policial, hace justicia e irónicamente es condenado por el sistema judicial al que ha entregado su vida, ya que este le adjudica otros crímenes al ser manipulado el juicio en su contra por parte del padre del mismo violador, quien ostenta prestigio y poder en las esferas altas de la ciudad.

Intriga, espionaje, violencia, pesimismo, crueldad y sexo, se desatan en los relatos de *Sin City* y su mundo del hampa, pero esta vez el crimen no fue perfecto, tuvo una respuesta y un desenlace casi heroico gracias al proceder de Hartigan.

«*Esta ciudad podrida. Pudre todo lo que toca: Esta ciudad podrida. Aquellos que no puede corromper, los pudre*». Frank Miller, (*Sin City*, p. 246)

En tanto a su acercamiento con la novela negra, Miller presenta como hilo conductor de la obra el crimen en todas sus dimensiones, toda la trama se desarrolla en una atmósfera de violencia, injusticia y poder, muestra a carne viva las debilidades humanas y su derrota frente a la lógica de una ética que juega y subvierte el orden humano, conlleva a obrar bajo la rabia, la ira, la avaricia, el deseo entre otros sentimientos, casi que cumpliendo a cabalidad los pecados capitales.

«*No soy un héroe ni de lejos, solo sé que no olvidaría fácilmente a Goldie, allí donde fuera olería su olor de ángel, vería su boca, sus ojos y su cuerpo tan perfecto*». Frank Miller, (*Sin City*, p. 65).

Completando esta mezcla de formas novelescas clásicas, Frank Miller permea su obra con algo de romanticismo, se toma el papel de la mujer como símbolo de deseo, de pasión desbocada, figura que perturba a tal punto que el héroe mataría por ella. Se presenta como un arquetipo de mujer omnipresente a lo largo de la novela gráfica; sus diferentes connotaciones de belleza, perfección, erotismo, deidad, pecado, lujuria, inocencia, astucia, heroísmo y debilidad, se ven reflejadas en todas las participaciones femeninas de la novela. Goldie, Ava Lord, Nancy Callahan, Wendy, las chicas del Barrio bajo, son de cierta manera ese amor romántico que no se logra, sino que duele, que se sufre y devasta hasta al más viril de los hombres.

En conclusión, el texto de la novela gráfica *Sin City* como un todo, está dispuesto a aportar narrativas visuales y literarias a sus receptores, entrecruzando las prácticas de la escritura, técnicas del dibujo y formas novelescas tradicionales, ubicándola dentro del género narrativo netamente establecido y desmitificando un poco el estigma de semi-arte o subgénero, al cual ha sido sometido por décadas.

- **El héroe, el mundo real y la sociedad contemporánea**

En concepto de héroe en *Sin City* ofrece la relación entre un mundo terrorífico – macabro y un héroe secular sin esperanza, conducido por el pecado, que se convierte en una forma de exponer e interpretar la degradación social de los últimos años.

La idea repetitiva y formularia del millonario que salva a la humanidad ha llegado a su fin. El héroe ya no está representado por un "revolucionario" justiciero enmascarado, que luego de sufrir un trágico episodio, busca una furibunda venganza en procura de una justicia implacable; se acabó el impoluto proyecto con que un único y abnegado sujeto vencía al mal y recuperaba el equilibrio natural trayendo paz y bondad a la humanidad. En *Sin City*, incluso el apelativo «héroe» pierde validez si se compara a sus actantes con el personaje de la mitología antigua, aquel hombre nacido de la unión de un dios y un ser humano, reconocido como superior al resto de los hombres, pero menos que un dios, porque ya no se puede ver al mencionado como un sujeto que despierte especial admiración, o sea, el espíritu valeroso y arriesgado ahora sí es una ficción sin validez dentro del marco de la novela, y el héroe toma distancia de aquella figura ilustre y famosa por sus hazañas y virtudes; ahora el héroe es real, no tuvo elección, nunca quiso ser héroe, no lo decidió (y si hubiera podido, seguro que habría tomado otro camino), es ligeramente menos patético que quien se resigna y claro, intrascendente en comparación con el vestigio de sus acciones.

Es el mundo oscuro y macabro, quizá, el primer elemento que respalda la existencia de este héroe secular, es allí, en las maldicientes calles de la ciudad del pecado donde existe, sin saberse desde ni hasta cuándo (porque la vida misma es una suerte), ese personaje que ya no superhombre sino más bien otro "alguien" que vive mas no resurge de las ruinas, hace parte de ellas, se amalgama, el héroe es las mismas ruinas.

¿Cómo se reconoce a este obcecado héroe? Primero hay que insistir en que la literatura, y sobre todo la que toma la línea de la historieta y demás formas gráficas, acostumbró al vulgo, es decir, a la gente del común, a que, fuera cual fuera la amenaza, siempre tendría a «John» para salvarle. Recuérdese a John Spartan (*Demolition man*), John Constantine, John McClane (*Die Hard*), John Connor (*Terminator*) y John Rambo. Para continuar con la línea, no puede ser excepción el protagonista de *Sin City*, John Hartigan; pero ciertamente no es este un redentor, es el contrariado, se reconoce porque ha hecho de su ser un desalmado siniestro, un desasosegado. Hartigan, Dwight, Marv, se salen de los parámetros de «bueno» o «malo» y bien señalaba Franz Kafka al respecto que «lo diabólico a veces toma forma de benévolo, o incluso lo encarna completamente». Es esto justamente la evidencia del héroe de *Sin City*, el que cayó en la zozobra de jamás estar cerca de alcanzar la salvación, el que no tiene esperanza, no llegará a la meta, no rescatará a la princesa, ni siquiera se salvará a sí mismo, seguirá siendo «John» pero saldrá derrotado de todas las batallas, perderá la

guerra desde antes de comenzarla, no lo logrará, no tiene sueños, si cada día fuera el último, con él muere todo recuerdo y toda ilusión.

Lo que se ha dicho de este héroe, incluida la transformación del significado de la palabra, es muestra además de la degradación del ser humano, del habitante citadino de la sociedad contemporánea, el mismo que ha cambiado el ideal de «lo que sueña con hacer» por el de «lo que tuvo que hacer», pues las condiciones socio-económicas, culturales y políticas, cerraron el cerco y no le permitieron otro camino.

Para visibilizar mejor el contexto y el sujeto mencionados, debe hacerse una valoración del carácter subversivo de la narrativa de *Sin City*, donde el elemento clave resulta ser la violencia, aquella que representa el ejercicio del poder, sea por la vía física o psicológica, de manera arbitraria y hostil. En la sociedad posmoderna y fragmentada es posible evidenciar una analogía, ya que la historia ciertamente recordará que algunas conquistas y cambios al interior de dicha sociedad solo se creen alcanzados gracias a la lucha de las clases populares; lo cual, a su vez, también sigue siendo insuficiente si se observa con objetividad el avasallador panorama de desigualdad e injusticia vividos en la cotidianidad, es decir, que si tanto tiempo lleva dándose semejante confrontación y aún no se ha conseguido nada, es porque el desequilibrio sigue estando y poco o nada va a cambiar, gana la partida uno de los dos lados de la balanza y todo sigue igual, no hay esperanza, cualquier idea semejante es solo una quimera.

En síntesis, el hecho que no haya ninguna posibilidad de salvación, que no se perciba siquiera una migaja de esperanza, conduce a que la sociedad sea lo que Holloway denomina un «criadero de violencia», porque una sociedad sin esperanza, que se reduce a la mercancía, es un cuarto sin ventanas, un criadero de violencia, un lugar insensato y depresivo.

- **La socio-crítica a través de *Sin City* hace visible la sociedad contemporánea fragmentada.**

«*El poder no reside en una placa o una pistola, el poder consiste en mentir y mentir a lo grande, y conseguir que todo el maldito mundo esté de acuerdo contigo. Una vez están de acuerdo con lo que en el fondo saben que no es verdad, los tienes atrapados, eres su jefe*». Frank Miller, (*Sin City*, p. 633).

Es una verdad a gritos, crónica de muerte anunciada de la sociedad moderna. Miller a través de su obra pone al descubierto que la generación actual está articulada por un conjunto de sistemas desintegrados, donde imperan el autoritarismo, las hegemonías, las mentiras y ni qué decir de los falsos ídolos.

Una sociedad que se deja manipular por los medios y por los miedos, donde impera la ley del más fuerte, hasta la ley del talión se toma como caballito de batalla para sobrellevar los diferentes fenómenos sociales. Estos se representan en sistemas de resistencia que pretenden romper esos yugos que los esclavizan, pero son causas fugaces, no hacen mella en la sociedad cruel y

despiadada que los hace invisibles, masifica y cosifica para venderlos al mejor postor. Como los denomina Edmond Cros, sistemas modelizantes que intentan dominar, apaciguar y crear bajo un mismo molde, una serie de individuos conformistas, que van asumiendo las desgracias de la vida como parte del paisaje.

La socio-crítica como método de estudio literario y social, permite leer esa realidad que aqueja al ser humano en la novela gráfica de Miller, la degradación de su escala de valores, el conflicto interno de su existencia, la vida llevada por la senda del pecado y la redención de sus culpas con actos mal llamados heroicos. Los tejidos sociales se trenzan a través de las visiones de mundo de los personajes de *Sin City*; malhechores, asesinos, prostitutas, políticos, mujeres, detectives, policías y clérigos, conviven dentro de un mismo contexto con el único objetivo de resistir al sistema, de prolongar su existencia hasta que se pueda.

Dentro de las historias de *Sin City* se da vida a personas del común que representan las visiones de mundo de los individuos colectivos, que Cros menciona en el libro *Literatura, Ideología y Sociedad*, o sea, los discursos, aunque se manifiestan de manera individual, representan a muchos de su misma condición sin que se suscriban de manera directa al mismo. El héroe decadente está solo contra el mundo, pero como él, hay muchos otros solos antihéroes anónimos que con la misma desesperanza se tragan las mentiras y las convierten en verdades, se conforman con su destino, actúan bajo sus convicciones, en ocasiones por fuerza de resignación se comportan como seres buenos dentro de los parámetro de la ley, a veces aflora su lado maléfico, no son dueños de su

proceder; así se podría comprender que pierdan los límites, se desdibuja la norma y al final todo es permitido, la justicia por cuenta propia, la venganza, la muerte, la violación, humillación y la degradación humanas. Se pone a prueba su moral, se protagoniza la existencia bajo el pecado, se fluye en escala de grises o se impacta entre blancos y negros con pocos destellos de colores como sucede en las páginas de *Sin City*.

Esa sociedad fragmentada también se encarna en la obra tomando como ejemplo esos grupos minoritarios que se esconden bajo la muchedumbre de una gran ciudad, esos contextos marginados que se enfrenta entre sí, siendo partícipes, de manera inconsciente, de una estrategia política para mantener el poder. Tal es el caso del grupo de mujeres, algunas prostitutas, que se agrupan para defenderse entre ellas, no necesitan del sistema policial o judicial para sobrevivir, ya que en el fondo saben que es un régimen corrupto, en el Barrio Bajo no hay cabida para los hombres y mucho menos para nada que represente autoridad, ellas se autogobiernan, supuestamente se aprovechan del sexo masculino, manipulándolo con sus encantos para hacer uso de los servicios que prestan y de productos que venden. Sexo a la venta, negocio ilícito prohibido a luz de la sociedad pero que se consume por doquier.

Víctimas y victimarios se enfrentan, se matan entre ellos, buscan venganza, reparación, o se diría redención de los pecados, mientras actúan como títeres ante los sistemas dominantes que los mantiene sometidos. Seres «hiperindividuales» tal como los alcohólicos, drogadictos, exconvictos, homosexuales, obreros,

albañiles, indigentes, desamparados y demás minorías que se esconden y se marginan, que se anulan ante la sociedad pero hacen parte de ella, coexisten con la impasividad de ejercer un poder y por el contrario, se subyugan al mismo, sufren la desdicha del sinsentido de la vida, se conforman a tal punto que anulan la posibilidad de luchar por sus derechos y se exponen a ser doblegados y vivir bajo condiciones de desigualdad, injusticia, doble moral y discriminación.

«*El infierno es vivir día a día sin saber la razón de tu existencia*», frase que propone Marv, personaje de la novela, un ser que actúa con dureza y violencia por instinto más que por sabiduría e inteligencia. Estas palabras representan la desesperanza con que vive diariamente el individuo de la sociedad moderna, quien a diario soporta el peso de la sociedad fragmentada, donde no se es nadie, no se tiene ni voz ni voto, se es un número, un sufragante, un impuesto, uno más en la fila. La vida de este personaje se parece a la de muchos mortales que caminan a diario por las calles de una ciudad cualquiera, sin tener clara la razón de existir en una sociedad líquida y leve, como la denomina Bauman, una combinación entre impotencia e ignorancia donde se mora sin saber qué depara el mañana, sin ninguna otra alternativa que habitar en el infierno ofrecido socialmente y con la libertar de actuar, pero sin la capacidad de transformar la realidad establecida.

- ***Sin City* y sus aportes al campo de Comunicación y Educación.**

«¿Podemos reprimir los instintos que arrastramos con nosotros desde las cavernas?, ¿podemos superar el impulso de devolver el golpe cuando nos hieren?, ¿somos lo bastante fuertes como para abrazar las enseñanzas de nuestro Señor, rechazar nuestro odio y alimentar nuestras almas con el dulce néctar del amor y de la piedad?». Frank Miller, (*Sin City*, p. 681).

El análisis crítico de *Sin City* desde el campo de Comunicación - Educación implica el reconocimiento de la obra como un texto complejo en tanto que se da como producto de la cultura popular, pues no se desconoce que desde sus inicios el arte de los tebeos se pensó como ejemplar para el consumo de masa; por ello, los discursos que se desarrollan en esta novela son parte de esa cultura, son discursos sociales con tintes de crítica, de oposición y censura. Brinda elementos para potenciar la cruda realidad y da pie para interpretar las condiciones que se tienen en el presente.

Con este estilo de novela gráfica se rompen esas barreras de resistencia frente a estos fenómenos sociales, se incentiva a confrontar los argumentos de las mismas, pero despojándose de ese sentimentalismo por la lectura tradicional de los cómics de superhéroes, al mejor estilo de los clásicos: las capas, los poderes, los finales felices, los valores, los buenos y los malos, la lucha del bien contra el mal. El destino trazado y la esperanza de un mundo mejor ya no existen o no hay cabida para ellos en la ciudad del pecado.

Existe la lectura de una realidad latente en las páginas, las viñetas y los discursos de *Sin City*. Frank Miller con su obra ofrece a sus lectores una

herramienta para entender cómo funcionan los sistemas de poder en las culturas populares, no en los mundos de fantasía o mundos idílicos con los que se sueña; por el contrario, de manera escueta y cruel se refleja una sociedad sumergida en el despotismo total y absoluto. Siendo los líderes políticos de una sociedad, los que someten y manipulan a una comunidad bajo mentiras, o amedrantan con la frase “usted no sabe quién soy yo”, pues en el contexto de la sociedad actual la ley no aplica para “los de corbata” sino para “los de ruana”, los ciudadanos de a pie deben buscar la forma de alcanzar una justicia mitigada, convirtiéndose en antihéroes anónimos que capturan ladrones, que rescatan animales indefensos, que procuran el sostenimiento del medio ambiente, que combaten el hambre de clases menos favorecidas, que sacan a luz pública desfalcos o malos procesos, entre otras de sus “hazañas” diarias, aunque eso les cueste el derecho a la opinión, a vivir bajo amenaza, o si es el caso, a perder la vida en el intento.

Estos fenómenos de la cultura popular se encarnan en los personajes de ficción de *Sin City*, no tan alejados de los contextos cotidianos, más bien aproximados a una realidad aumentada a través del poder de la palabra y la imagen.

Desde el campo de Comunicación y Educación se puede hacer el reconocimiento y la reivindicación de la novela gráfica como un ámbito de análisis y conceptualización de las relaciones de poder y su gestión en las culturas populares, convirtiendo cada historia, personaje, viñeta o discurso, en un pretexto utilizado en aula o en contextos cotidianos en general, para familiarizar y aterrizar

al individuo frente a su formación y a la posibilidad que tiene de romper moldes, de repensar su papel como ente formador, comunicador y transformador de la información distorsionada que recibe y a veces retransmite.

Hoy más que nunca está claro que las nuevas formas de potencializar la literatura a través de innovadoras prácticas como lo son las novelas gráficas, donde se conjugan el lenguaje escrito y el lenguaje visual, permite la lectura de las prácticas sociales y la comprensión del mundo de manera directa con todos los conflictos que la afectan, llámense morales, sociales, políticos, religiosos o personales.

El análisis socio-crítico de la novela gráfica *Sin City*, la potencializa como un testigo presencial de la dureza con que se vive en Basin City o en cualquier otra ciudad que se le asemeje. Se le debe entonces consagrar como una obra literaria en todo el sentido, sin restricción o prevención alguna, se ha abierto camino como un fenómeno masivo en el mundo de las letras y el arte, sintiendo la acogida de un público exigente que experimenta nuevas sensibilidades, sensaciones y visiones, se ha impuesto como género literario que expone y critica objetivamente temas bastante serios que atañen a la sociedad contemporánea.

«*Voy a tirar todos mis esfuerzos en ello, mis pensamientos y observaciones políticas, pero en última instancia, quiero crear una narrativa que te mantiene pasando las páginas y te deja con la sensación de que esto tiene una razón para estar allí*». Frank Miller.

CONCLUSIONES

El recorrido por el análisis socio-crítico de la novela gráfica *Sin City* como recurso narrativo, habiéndose realizado como una reinterpretación de la obra, por un lado, y como una revisión del análisis literario del texto para usarse como modelo de lectura, por el otro, ha permitido evidenciar aspectos claves, los cuales surgen como nuevo conocimiento a partir del mencionado análisis. En ese sentido, es necesario aclarar que la meta fundamental de esta investigación orientó el camino para el desarrollo del trabajo y trajo como consecuencia un hecho evidente: poder establecer que la comprensión de la novela gráfica se da de manera más completa, más profunda y analítica, cuando se realiza un estudio semejante a la luz del paradigma socio-crítico. Esto implica que la literatura contemporánea y sus formas no convencionales de difusión, como la novela gráfica, demandan la necesidad de ser contempladas con elementos críticos, sociológicos, políticos y por supuesto, semióticos (por lo relacionado con la simbología y la representación de los elementos constitutivos). Así pues, queda claro que dentro de los resultados de la investigación es posible señalar cinco aspectos concretos que develan el final del presente ejercicio.

- El paradigma socio-crítico es posible y debe ser aplicable a la lectura de las obras de literatura, y más de aquellas que, al igual que la novela gráfica, permiten una lectura mucho más completa, donde se requiere de la

apertura y disposición de los sentidos para alcanzar la comprensión de la totalidad de los elementos que integran la obra, y la relación establecida entre ellos. De la misma manera, este trabajo trae como consecuencia saber que el lector requiere de cierta preparación y que *Sin City* debe ser leída con suficiente madurez intelectual para poder formar una analogía entre las categorías señaladas y la realidad de la sociedad contemporánea que involucra a héroes degradados en contextos reales. Dicho lo anterior, se sabe pues que, *Sin City*, más que una buena novela gráfica, es una invitación para leer y releer el mundo de una manera diferente.

- La hibridación de otras formas novelescas tradicionales dentro de *Sin City* proporciona una textualidad interesante al lector, ya que la mezcla de los elementos de novela negra, policiaca y toque de romanticismo, genera heterogeneidad en las historias trenzadas propuestas por el autor, convirtiéndola en una obra más atractiva al público, permitiendo alcances de otros géneros para transmitir visiones de mundo, potencializar los discursos y resaltar que la literatura, sin cuestionar su género, se dispone a incrementar el valor de una obra a través de la combinación de estilos y elementos que no solo proporciona el poder de la palabra, sino también la imagen, el dibujo, el color, el tono, los planos, entre otros elementos presentes en la novela gráfica.

- Otro de los fines de esta investigación hacía referencia al rol del héroe y su contexto de desarrollo; si esta figura, llámese héroe, antihéroe o héroe degradado, queda en evidencia como otro «alguien» de la cotidianidad de la sociedad actual, quedaría claro que la ficción de *Sin City* empata y se amalgama con el medio en que se desarrolla. Siendo el héroe un sujeto común, cuyo sino es evidencia de su inminente tragedia, podría entenderse su conducta de desesperanza, resignación y desesperación como un reflejo del ciudadano habitual, el ciudadano "de a pie", aquel que en vista de los maldicientes resultados que ha dejado una fallida democracia, ha perdido hasta la ilusión de progresar (porque la esperanza era lo único que le quedaba) y ahora su única posibilidad es resistir. Sin embargo, aquí el concepto «resistencia» también tiene una 'resignificación' en el marco de lo político, por cuanto que esta ya no podría encaminarse al desafío hacia quien maneja las estructuras de poder; el héroe de la novela gráfica, retrato de la vida real en la sociedad posmoderna, no está en condiciones de desafiar, de enfrentar o de siquiera contradecir al regente, al que manda, al que tiene.

- El análisis socio-crítico de la novela gráfica *Sin City* actúa como un lente enorme que permite ver de manera detallada la sociedad fragmentada adolecida por el hombre contemporáneo, ese cúmulo de detalles minúsculos que a simple vista no se percibe, pero que, como un cáncer, va

matando lentamente la esperanza del hombre, víctima marginada, inestable, débil, decadente, impotente ante los sistemas políticos corruptos de una sociedad, expuesto a la deriva y violencia de un Estado que no le garantiza ninguno de sus derechos.

Queda también en evidencia que la sociedad fragmentada piensa, actúa y vive de manera diferente a los cánones establecidos, por consiguiente, su existencia se da bajo sus reglas, con convicciones de detractores, lo cual representa una amenaza para una supuesta paz y armonía social.

La sociedad fragmentada se ajusta a todos los sitios urbanos donde se ubica el hombre. En conclusión, se podría agregar que la ciudad del pecado representa a cualquier ciudad del mundo donde se ejerce represión por sistemas dominantes, los contextos sociales se tejen a retazos y remiendos de sujetos, de ideologías, de héroes anónimos y de actos valientes e intentos fallidos, al padecer la «insoportable levedad del ser», como la plantea Millán Kundera.

- El fenómeno de la novela gráfica debe asumirse como un producto de la cultura popular, engendrado desde los discursos sociales cotidianos, por eso, desde el campo Comunicación - Educación se concibe la obra literaria de Frank Miller como un reflejo de la realidad, es un texto complejo que problematiza la sociedad. De los discursos de sus personajes emergen posturas políticas, éticas sociales, culturales e ideológicas, que rompen con

el cliché de las novelas gráficas versus entretenimiento y esparcimiento, se desarma la resistencia frente a este portento y se reafirma como una novela dentro del mundo de la literatura, que mezcla el arte de la escritura y de la imagen con un carácter crítico para crear conciencia frente al mundo moderno que aqueja hasta al más corriente de los mortales.

BIBLIOGRAFÍA

Ainsa. F., (2010). A Literature that makes Sociology. The Example of the Latin American Narrative. *Revista CESLA* (13). Uniwersytet Warszawsk

Aspe, V., (2010). *El concepto de héroe trágico en la poética de Aristóteles*. Recuperado de http://docplayer.es/41512519-El-concepto-de-heroe-tragico-en-la-poetica-de-aristoteles.html

Bajtín, M. (1989). *Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela*, en *Ensayos de poética histórica*. Madrid: Taurus.

Bajtín, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.

Beccarí, E. (2011). *La graphic Novel autobiográfica*. Barcelona: una aportación a la investigación con jóvenes.

Castle, G., (2013). *The Literary Theory*. London: John Wiley & Sons, Ltd.

Cros, E., (1986). *Literatura, ideología y Sociedad*, Madrid: Gredos.

Cros, E., (2001). *El sujeto cultural. Socio-crítica y psicoanálisis*. Segunda edición. Medellín, Colombia. Fondo editorial EAFIT.

Cros. E., (2010). Sociocrítica e interdisciplinariedad. *Revista Sociocriticism* (Vol. XXV, 1 y 2).

Donis, A., (1985). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Foucault, M., (2000). *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*. Madrid: Alianza.

Galán, J., (2008). *El canon de la novela negra y policiaca*. *El Tejuelo* (n° 1) 58-74.

García Canclini, N., (2010). *Imaginarios Urbanos*. 4ta edición. Buenos Aires: Eudeba.

García, S., (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astriberri Ediciones.

Goldmann, L., (1971). *Sociología de la Creación Literaria*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Gómez, D. (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica*. (Tesis doctoral). Barcelona.

Gordillo, I., (2005). La fragmentación en el discurso audiovisual: *El caso de Sin City*. España: Universidad de Sevilla.

Gutiérrez, S., (2013). *Análisis Transmedia: Sin City*. Recuperado de https://sergiogutierrezmanjon.files.wordpress.com/2015/10/analisistransmediasgm.pdf

Hernández, S. (2011). *Dialogismo y alteridad en Bajtín*. México: Contribuciones desde Coatepec.

Hollaway, J., (2002). *Cambiar el mundo sin tomar el poder*. Puebla: Benemérita BA.

Huerta, J., (s.f). *La teoría literaria de Mijail Bajtín (Apuntes y textos para su introducción en España)*. Madrid: Universidad Complutense.

Kundera, M., (1986). *El arte de la novela*. Barcelona: Tusquets.

Lindon, A., (2007). Diálogos con Néstor Canclini ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad? *EURE*, (XXXIII agosto), 89-99.

Lukács, G., (1920). *Teoría de la novela*. Buenos Aires: Edición de 2010, Godot.

Martín-Andino, P., (2010). *El género policiaco y la novela gráfica Sin City*. Recuperado de revistas.ucm.es/index.php/ANRE/article/download/ANRE1010120014A/6111

Matos, D., (2014) *Sin City: Sombras y luces en la Ciudad del Pecado*. Recuperado de http://www.zonanegativa.com/sin-city-sombras-y-luces-en-la-ciudad-del-pecado/

Miller, F., (2003). *El arte de Sin City*, Barcelona: Ed. Norma.

Miller, F., (2011). *Sin City*. Barcelona, España: Norma.

Mukařovský, J., (2000). *Signo, función y valor*. Bogotá: Plaza y Janés.

Palmer, R., (2002). *¿Qué es la hermenéutica?* Madrid: Arco/libros.

Piedra, N., (2004). Relaciones de poder: leyendo a Foucault desde la perspectiva de género. *Revista de Ciencias Sociales*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica. (pp. 123 - 141)

Ramírez, J., (2002). Tres propuestas analíticas del texto literario: Estructuralismo, Semiótica, y Socio-crítica. *Costa Rica: Revista Comunicación*, (Vol. 12, # 002).

Webwe, M., (1977). *Estructuras de poder*. Buenos Aires: La Pléyade.

Zuleta, E., (1982). *Sobre la lectura* (Ensayo). Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-99018_archivo_pdf.pdf