

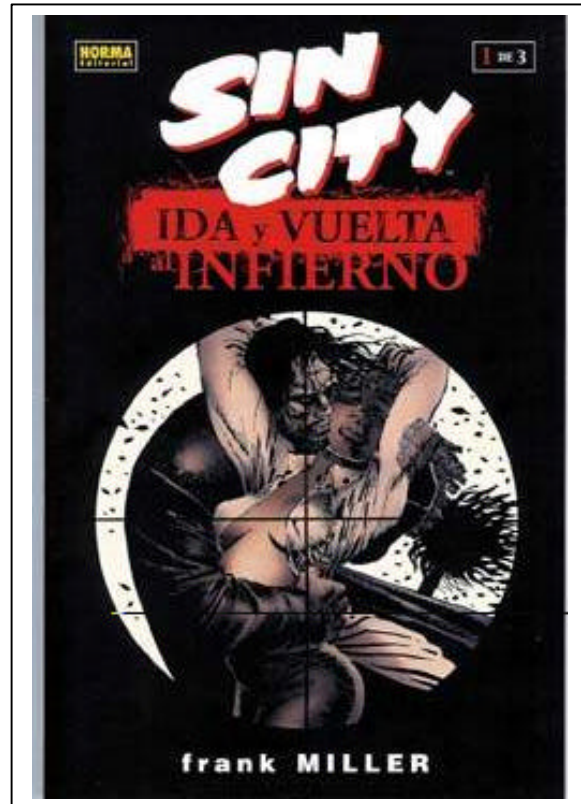
Frank Miller y Sin City

Por Kike Benlloch

Sin City es un cómic de género negro, obra del afamado creador Frank Miller. El estadounidense está de nuevo de actualidad con la publicación en castellano de la más reciente entrega de la saga, titulada *Ida y vuelta al infierno* (Norma Editorial).

Sin City

Sin City trata, como mandan los cánones, de policías corruptos, héroes cínicos y damiselas en apuros, que sobreviven a duras penas en la "ciudad del pecado" (apócope del nombre oficial de la población, Basin City).



La saga se estructura en distintas historias cuyos protagonistas varían. Ocasionalmente en una historia aparece fugazmente un personaje que protagonizaba una entrega anterior, como guiño al lector.

Gráficamente, *Sin City* se caracteriza por un blanco y negro sin tregua, contundente. La síntesis gráfica es sobresaliente y propia de un autor con muchas páginas a sus espaldas y los correspondientes años de oficio.

Es una obra interesante, que resulta -más allá de los conocidos *tics* de su autor- digna heredera de su género, no sólo tebeístico, sino también literario y cinematográfico. Otra cosa es que ahora Miller esté comenzando a echarle un poco de "morro" al invento, ya que en *Ida y vuelta al infierno* "sobremasca el chicle" con el ya manido esquema de *antihéroe desencantado salva -para su propia desgracia- a bella joven en apuros, que resulta ser mujer "con pasado"*.

De las numerosas historias que a estas alturas conforman el retrato de esta grotesca ciudad, recomendamos la primera de ellas, la autotitulada *Sin City*, que data de 1991. Fue publicada por entregas en la fenecida revista *Cimoc* (Norma Editorial), y de ella existen dos libros recopilatorios. El primero, en formato grande, y el segundo, más reciente, en menor tamaño, el llamado "cómic-book".

Frank Miller

Miller comenzó su carrera en el sector comercial de los tebeos americanos. Concretamente, en Marvel Comics, en una (llorada) época en la que los autores no sólo querían hacerse ricos y famosos, sino que se retaban mutuamente en lo creativo.

Ya desde sus primeros días mostró Miller un inequívoco gusto por el género negro. Su primera gran obra fue *Daredevil*, en la que aprovechó la ambientación urbana para combinar lo superheróico con historias de mafiosos y gánsteres.

En lo referente a la planificación de página -lo narrativo-, en *Daredevil*, Miller evidenció además la influencia de otro cómic de género negro anterior, el mítico *Spirit* de Will Eisner.

En la década de los 80 Miller se consagró, junto al británico Alan Moore, como uno de los grandes innovadores del género de los superhéroes. Para Marvel, creó el gran clásico moderno *Elektra Asesina* (Cómics Forum), y para DC Cómics, una de las mejores historias de Batman jamás contadas: *El regreso del Caballero Oscuro* (Grupo Editorial Vid). Moore y Miller, Miller y Moore, llevaron a cabo la mayor evolución del superhéroe conocida, aun a fecha de hoy.

Durante la década de los 90, y ya disfrutando del status de autor consagrado, Miller se ha dedicado principalmente a *Sin City*, obra de su propiedad legal. También ha realizado *300*, una historia ambientada en la Grecia clásica, que cuenta con un soberbio coloreado de su esposa, Lynn Varley. *300* (Norma Editorial) fue premiada como la mejor obra extranjera en el Salón de Barcelona en la edición del año pasado.

Sin City es una obra de cómic independiente, en el sentido de que en ella Miller hace lo que quiere, lo que siempre quiso hacer. Otra cosa es que su estilo esté fuertemente lastrado por sus primeros orígenes creativos, y que así, insistamos en la etiqueta de "independiente" frente a la de "alternativo".

Los personajes millerianos

Junto a la figura de la mujer fatal, Miller evidencia un gusto por los personajes solitarios y traicionados. En los 80, popularizó un modelo arquetípico de héroe oscuro y violento, dotándolo de monólogos pesados, barrocos y dramáticos. Además, se transluce en su obra el peso de su educación cristiana, echando mano de modo recurrente del concepto de la redención a través del dolor y del sufrimiento. Todas estas son características que "arrastra" de atrás, y que permanecen vigentes en *Sin City*.

Las referencias de *Sin City*

Si consultásemos entrevistas con Miller, veríamos recuerdos explícitos a EC Comics. La EC, mítica editorial estadounidense, era la referencia en los cómics de crimen, suspense, ciencia-ficción y terror. EC Comics cayó bajo el fuego de la caza de brujas de la época macarthista, por causa de una legislación censora que beneficiaba sobremanera a los "políticamente correctos" superhéroes. Lo más lamentable: el código censor de los cómics americanos -el *Comics Code* aun vigente hoy en día- fue autogenerado por la industria tebeística.

No sólo en *Sin City*, sino también en la paródica *Lance Blastoff* (Norma Editorial), Miller "recuerda" a los EC Comics. *Lance Blastoff* está explícitamente dirigida a burlarse de los censores.

Sin embargo, hay que advertir algo. La contundencia gráfica del blanco y negro y la ambientación sórdida de los guiones de *Sin City* pueden llevarnos a pensar que Miller ha "inventado la rueda", y no es así. Debemos mencionar aquí a José Muñoz y Carlos Sampayo, tándem de creadores argentinos, de los que recomendamos obras como *Sophie* y *Sudor sudaca* (Ediciones La Cúpula). Muñoz y Sampayo crearon a un detective privado (curiosamente llamado Alack Sinner) que probablemente habitaría un lugar como Sin City. Seguro que los lectores de Frank Miller, al menos los norteamericanos, no tienen en sus estanterías *Alack Sinner: Encuentros y Reencuentros...* Pero es probable que Miller sí.