

## EDUCACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS CÓMIC CINEMATIZADO: EL REALISMO DE TERCER ORDEN

Luisa Gómez Martínez  
Becaria del Departamento de Historia del Arte  
de la Universidad de Barcelona  
marisagomez@ub.edu

## Resumen:

El presente artículo propone algunas reflexiones entorno a un tipo de films relativamente recientes que, basándose en historias extraídas de la Novela Gráfica, no sólo las reproducen a nivel narrativo o argumental, sino que intentan también una transposición de su estética y sus características visuales.

El desarrollo de este tipo de cine se da por una conjunción de varios elementos: por un lado, el auge de la novela gráfica como fenómeno típicamente posmoderno, por otro, el desarrollo de unos medios técnicos determinados -ligados a las tecnologías digitales- que permiten materializar una estética propia, y por otro, una sensibilidad del espectador hacia nuevas formas narrativas y visuales en cuya base se encuentra la estética digital y virtual.

Analizando dichos elementos y tomando como referente dos films basados en Novelas Gráficas de Frank Miller y estrenados en 2005 y 2007 respectivamente, *Sin City* (Robert Rodríguez) y *300* (Zack Snyder), se tratará de delinear algunos rasgos de esta reciente estética, que he definido como Realismo de Tercer Orden, en el contexto de la posmodernidad cinematográfica y, sobre todo, de la estética digital.

Palabras Clave: Novela Gráfica, Cine Digital, Estética Digital, Cómic Cinematizado.

## Abstract:

The present article proposes some reflections about a relatively new kind of films that, based on histories pulled out from Graphic Novels, not only reproduce them in a narrative level or in relation to the plot, but also try a transposition of its aesthetic and visual characteristics.

The development of this kind of cinema deals with the conjunction of several elements: on one hand, the boom of the Graphic Novel as a typical postmodern phenomenon, on the other, the development of certain technical media- linked to digital technologies- that enable to make such an aesthetic a reality, and finally, the spectator's sensitivity to new visual and narrative forms based on digital and virtual aesthetic.

So, It's about- by analyzing these elements and focusing in two films inspired by Frank Miller's Graphic Novels, *Sin City* (Robert Rodríguez, 2005) and *300* (Zack Snyder, 2007)- the outlining of some characteristics of this new aesthetic, that I've defined as Third-Order Realism, in the context of postmodern cinematography and, especially, in the context of digital aesthetic.

Keywords: Graphic Novel, Digital Cinema, Digital Aesthetic, Cinematized Comic.

## INICIO

### Del Cómic llevado al cine al Cómic Cinematizado

La relación cine-cómic puede resultar obvia si tenemos en cuenta que ambos son "lenguajes secuenciales", pudiendo equipararse así las concepciones de viñeta y plano: cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variable, determinando planos establecidos utilizando el cuerpo humano como referencia<sup>1</sup>. Esto ha determinado una influencia mutua de ambos lenguajes. Así, formalmente, el desarrollo de la secuencialidad del cómic clásico (Tarzán de Foster, 1929, por ejemplo) está muy influenciado por el MRI<sup>2</sup>, del mismo modo que la de la Novela Gráfica lo está por el cine moderno<sup>3</sup>; el cine, por su parte, ha tomado muchos de sus rasgos icónicos y modos de representación del lenguaje del cómic.

Sin embargo, la influencia más clara del cómic sobre el cine se ha dado a nivel argumental. Como sabemos, ha existido desde los años 70 una tendencia por parte del cine a recurrir al cómic como fuente de personajes y argumentos, de modo que, desde 1968 con la adaptación cinematográfica de *Barbarella* (R. Vadim), han ido sucediéndose hasta el momento actual toda una serie de títulos inspirados en la historieta gráfica<sup>4</sup> que fueron llevados al cine, en su mayoría, según la estética fotorrealista predominante en Hollywood<sup>5</sup>.

No es casual que este fenómeno se extienda a partir de los 70, pues es el momento de desarrollo de la Posmodernidad, una de cuyas características es el gusto por la cita. La reutilización de modelos anteriores como base para nuevos productos será, en este contexto, un intento de buscar referentes novedosos en un momento en el que la imagen empieza a proliferar y multiplicarse. Pero por otro lado, debemos tener en cuenta que desde el principio, a nivel ficcional, el cómic fue mucho más creativo que el cine predominantemente narrativo de la industria de Hollywood, puesto que el dibujo no tiene las limitaciones técnicas que presenta el cine. Si pensamos en el ejemplo de Superman, veremos que el primer cómic data de 1938, mientras que el primer film es de 1978 (un año después de *Star Wars*, film-hito a nivel efectos especiales). Resultaba, pues, mucho más fácil, en función de los medios técnicos disponibles, dibujar a un superhéroe volando, que darle vida según la estética fotorrealista predominante en el cine. De este modo, podemos ver cómo la introducción del argumento del cómic, en el cine, está también relacionado con el desarrollo de una serie de medios técnicos y efectos especiales que permitieron su puesta en escena con una cierta eficacia.

Hasta aquí nos hemos referido a experiencias del cómic llevado al cine. Pero, acerquémonos ahora a lo que entendemos por Cómic Cinematizado.

En los años 80 se abre en el cine una nueva línea de experimentación formal entorno al cómic, alejándose del fotorrealismo y acercándose a una estética más propiamente basada en la historieta. Esta línea abierta por Tim Burton con *Batman* (1989), será seguida por otros films, como *Dick Tracy* (1990), *Las Tortugas Ninja* (1987), *El Cuervo* (1994), *La máscara* (1994), *Spawn* (1997), o *Asterix y Obelix* (1999), cada uno aproximándose a la estética de sus ilustraciones de origen.

1 Gasca, L., Gubern, R., *El Discurso del Cómic*. Cátedra, Col. Signo e Imagen, Madrid, 2001.

2 Sobre las siglas MRI, corresponden a la fórmula "Modo de Representación Institucional", acuñada por Noël Burch en su obra "El Tragaluz Infinito"(Ed. Cátedra, Madrid, 1995)

3 Eisner, Will, *El Cómic y El Arte Secuencial: Teoría y Práctica de la Forma de Arte más Popular del Mundo*. Norma, Barcelona, 2002.

4 Podrían citarse entre otros: *Wonder Woman* (76), *El Increíble Hulk* (77), *Spiderman* (77), *Flash Gordon* (80), *Conan* (81), *La Cosa* (82), *Supergirl* (84), *Howard* (86), *El Castigador* (89), *Batman* (89), *Dick Tracy* (90), *Capitán América* (90), *Flash* (90), *La Diana Humana* (92), *Las Tortugas Ninja* (90), *Rocketeer* (91), *La Sombra* (94), *El Cuervo* (94), *Los 4 fantásticos* (94), *La Máscara* (94), *Caballero del Diablo* (95), *The Phantom*(96), *Steel* (97), *Spawn* (97), *Men in Black* (97), *Blade* (98), *Nick Furia* (98), *Asterix y Obelix contra el César* (99); *X-Men* (2000)...

En: [www.tumbaabierta.com](http://www.tumbaabierta.com), consultada en 30/11/2007.

5 No hay que olvidar que el género del cómic en relación al cine se desarrolla en un ámbito comercial y casi siempre dentro de una tendencia de cine espectacular y de aventuras.

En estos films, la recurrencia a la estética del cómic se limita a momentos puntuales sobre todo referidos a los escenarios de la ciudad, como en el caso de Batman y Dick Tracy, al uso de los colores, que se aplanan como en el dibujo, por ejemplo en el vestuario de los personajes (Dick Tracy), o a determinados encuadres, casi caricaturizados, como las viñetas del cómic (La Máscara). Este alejamiento de la estética fotorrealista se da, en mi opinión, como un paso más del proceso iniciado en los 70: la masificación de las imágenes y la necesidad de competir con nuevas fórmulas lúdicas que inician una crisis del cine y que tienen su base en la imagen digital, como el videojuego, hacen más necesario el desarrollo de nuevas formas de visualidad, que se apoyarán en nuevos medios técnicos aplicados al cine, ya que el incipiente desarrollo digital permite retocar las imágenes, jugar con la iluminación, etc.

El fenómeno que he denominado, instrumentalmente, Cómic Cinematizado, es en realidad un paso más en la evolución tecnológica, puesto que, como hemos visto, el género no es nuevo en cine y el intento de reflejar la estética del cómic tampoco. Sigue siendo un intento de desarrollar formas de visualidad todavía más nuevas en un contexto en el que experiencias de tipo inmersivo e interactivo, como la RV (Realidad Virtual), han ampliado el imaginario del espectador hasta límites que la imagen cinematográfica tradicional difícilmente puede cubrir.

Así, cuando hablamos de Cómic Cinematizado ya no hablamos simplemente de una adaptación, sino de un intento de traducción literal de la Novela Gráfica, sobre todo en lo que se refiere a sus formas plásticas. La estética fotorrealista se pierde completamente en favor de un carácter mimético con la propia historieta gráfica: se trata de dar al film una apariencia de dibujo, reproduciendo sus formas expresivas, como texturas, usos de la luz, colores, etc. Es decir, consiste en utilizar los mismos medios visuales de narración que la novela gráfica, pero aplicados al lenguaje cinematográfico, de modo que, el resultado es: "el cine se convierte en cómic", por supuesto, en movimiento –ya que éste es un rasgo intrínseco a este segundo lenguaje-, pero manteniendo a la vez el realismo y la expresividad del referente. Será, en la línea de las experiencias desarrolladas desde finales de los 80, la consecución prácticamente definitiva de una plástica real del cómic.

Como consecuencia de esta transposición de los medios, se da en el cine una modificación de algunos de los parámetros de su estética tradicional, creando un nuevo imaginario y nuevas formas de percepción para el espectador, basadas principalmente en la ambigüedad de las imágenes resultantes, dada por la mixtificación de realismo (actores reales) y formas plásticas. El producto filmico resultante será típicamente posmoderno, respondiendo a las características del MRPM (Modo de Representación Posmoderno) que, siguiendo a Molina Foix<sup>6</sup>, consisten en la desaparición de un cine referencial, el fraccionamiento de la narración y la relativización de los valores sociales, a las que podríamos añadir el ya referido gusto por la cita. Por otro lado, siguiendo la línea espectacular del género cómic en sus adaptaciones al cine y en función de las nuevas tendencias dadas por los medios digitales, este tipo de cine responderá a lo que A. Darley denomina "Nuevo Cine Espectacular"<sup>7</sup>.

El análisis estético de este tipo de films tendría así dos dimensiones: por un lado, en cuanto a sus relaciones con el cine posmoderno, donde cabría detenerse en los rasgos de narración fragmentada, tratamiento de la temporalidad, estetización de la violencia, etc., que estarían más relacionados con el lenguaje del cómic y la Novela Gráfica, y por otro, en cuanto a su relación con la estética digital, con los medios de producción. Por cuestiones de extensión, en el presente trabajo me centraré únicamente en este segundo aspecto.

El film que dio inicio a esta estética, en 2005, es *Sin City* (Robert Rodríguez); seguida por *300* (Zack Snyder), en 2007. Ambas pueden servirnos como referencia para comprender la estética del Cómic Cinematizado. Al parecer, en 2009 asistiremos al estreno de *Watchmen*, basada en una Novela de Allan Moore y dirigida por también por Snyder según estos mismos parámetros estéticos.

6 Molina Foix, V. *El Cine Posmoderno: Un nihilismo ilustrado*, en: VVAA, *Historia General del Cine. Vol. XII: El Cine de la Era Audiovisual*, Cátedra, Madrid, 1995.

7 Darley, A. *Cultura Visual Digital. Espectáculo y Nuevos Géneros en los Medios de Comunicación*. Paidós Comunicación, Barcelona, 2002.

## Novela Gráfica

Además de las causas que hemos señalado para el desarrollo de este tipo de producto cinematográfico -nuevos medios técnicos al servicio de la experimentación formal-, podría señalarse lo siguiente: en la base del surgimiento de la estética que aquí nos ocupa, se hallan también las características específicas de la Novela Gráfica. Sus formas expresivas y sus temáticas hacen de ella el referente perfecto para la mixtificación de realidad y dibujo, siendo el género del que parten estas experimentaciones formales aunque se desarrollarán también más allá de dicho referente<sup>8</sup>. Por ello, considero necesaria una brevísima introducción a la noción de Novela Gráfica (NG).

Es un subgénero del cómic, caracterizado por ser una historia larga y compleja, realizada por un solo autor, con pretensiones literarias y editada en formato de calidad<sup>9</sup>. El precursor y creador de este género es Will Eisner, con *The Spirit*, quien renovó todos los planteamientos de la historieta gracias a su característico uso de los ángulos de la viñeta, a unos efectos de iluminación muy logrados y a la introducción de técnicas narrativas inéditas hasta la época.

Las temáticas que se tratan son para adultos (no necesariamente sexuales), y de ellas se deriva una mayor profundidad psicológica de los personajes y una mayor complejidad de sus relaciones, que con frecuencia requieren espacios y tiempos fragmentados en los que desplegar dicha complejidad, en un lenguaje cercano al cinematográfico del MRPM, aunque, como he indicado, no nos detendremos en su análisis.

En los 90, es destacable la figura de F. Miller, autor de las dos novelas que aquí nos sirven de ejemplo. Se inició en el mundo del cómic en los 70, de la mano de Eisner, trabajando durante los 80 en distintas series de Marvel (*Daredevil*, como dibujante; *Batman*, como guionista), y durante los 90 en la creación de obras propias y la realización de guiones cinematográficos como *Robocop* (1987). *Sin City* (1991), serie inspirada en el estilo del cine negro de los años 40 (por eso elige B/N, basándose en la iluminación contrastada de este tipo de films, aparte de las influencias en el tratamiento de la luz que pueda tener de su maestro), muestra una serie de historias independientes de personajes que se cruzan en distintos lugares y tiempos de Basin City o la Ciudad del Pecado, caracterizada por sus ambientes sórdidos e inmorales. *300* (1998) retoma el género histórico narrando la batalla de las Termópilas (en la que 300 espartanos se enfrentan a los miles de tropas del rey persa Jerjes resistiendo el tiempo suficiente para que toda Grecia pues resistir al invasor oriental) inspirándose en el film del 62, *el León de Esparta*.

Puesto que no podemos detenernos en el estilo de Miller, sólo destacaré dos rasgos fundamentales que nos ayudarán a comprender la estética de la traducción<sup>10</sup> cinematográfica de sus novelas: su uso del color, especialmente el B/N, y su tratamiento del cuerpo, muy ligado a la sensibilidad posmoderna. Debido a que el lenguaje narrativo de la novela gráfica, como heredera del cómic, es preeminentemente visual, Miller utiliza en su tratamiento del cuerpo el tradicional tropo metonímico del lenguaje del cómic (y también del cine) mediante el cual la psicología del personaje se refleja en su físico<sup>11</sup>- aunque la profundidad psicológica de sus personajes nunca los sitúa en un extremo u otro del bien o el mal, sino que todos presentan las dos caras y son responsables de las consecuencias que ello implica-, centrándose especialmente en la definición de los rasgos faciales y las expresiones, tendentes al hiperrealismo.

8 Como hemos podido ver con el estreno de *Beowulf* (R. Zemeckis) este mismo año 2008, un film que, más allá del referente de la Novela Gráfica se desarrolla completamente según esta estética de mixtificación.

9 El término surge en las décadas 60 y 70 como parte de los movimientos que, sobre todo en Francia refiriéndose a obras de EEUU, trataban de dignificar la historieta como medio artístico, frente a su concepción imperante en aquella época como un medio infantil, frívolo o humorístico. Se trataba de tener el análogo en historieta a una novela o un film, aplicándose así a obras con unas mayores pretensiones literarias. En: [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) (entrada *Novela Gráfica*).

10 Utilizo el término empleado por Robert Rodríguez para explicar la estética de su film. En: Entrevista de la rueda de prensa de presentación de *Sin City* en Los Ángeles, el 27/03/2005. Recogida por Fred Toppel en [www.cinefagia.com](http://www.cinefagia.com) (consultada el 10/03/2007).

11 *Ibid*, nota 1.

## CINE Y ESTÉTICA DIGITAL

Ya hemos referido que el surgimiento de esta estética se da por la conjunción de una serie de elementos técnicos con las características propias del lenguaje expresivo de la NG, que actuará ahora como referente. Para ver de qué modo se produce esta conjunción será necesario tener en cuenta algunas nociones sobre cine digital.

Los procesos digitales que han tenido que desarrollarse para posibilitar el surgimiento de esta estética son fundamentalmente dos, cuya combinación es la base técnica de los films de Cómico Cinematizado:

Síntesis de imágenes, es decir, creación de imágenes en el ordenador mediante la introducción de datos matemáticos que le permiten describir y modelar la imagen que después debe generar.

Manipulación de imágenes, es decir, transformación de imágenes en cuyo proceso de generación el ordenador no ha participado, pero que han sido o bien traducidas al lenguaje informático, o captadas directamente en formato digital. Es un proceso que consta de dos vertientes, el procesamiento o alteración de distintos aspectos de color, forma, eliminación de partes, etc., y la composición, que permite combinar imágenes de distintas procedencias.

Debe tenerse en cuenta que fue en la década de los 70 cuando el interés por las técnicas de generación de imágenes figurativas por ordenador (síntesis)<sup>12</sup> se desplazó al desarrollo de técnicas digitales orientadas a conseguir un supuesto “realismo” aplicado al cine, en el que tiene gran influencia el desarrollo del píxel<sup>13</sup>. La generación de imágenes “realistas” (“fotográficas”, pero producidas por medios no fotográficos) se incluyó en la cultura visual de masas como un ideal de ese régimen estético predominantemente realista, y sólo fueron aceptadas en Hollywood a mediados de los 80, cuando pudieron funcionar eficazmente dentro de los parámetros estéticos comerciales establecidos. Su éxito se debe a la aportación de nuevos grados de libertad expresiva, ya que permitían apartarse del referente real, al mismo tiempo que mantenían el aspecto fotográfico, y, sobre todo, permitieron un rejuvenecimiento de los efectos visuales gracias a la composición digital de imágenes. El desarrollo en los años posteriores de elementos de manipulación, softwares y hardwares, permitieron su concretización en los primeros films, tanto de estética “realista”<sup>14</sup> como de animación<sup>15</sup>. Desde este momento los avances han sido constantes y muy rápidos, desarrollándose nuevos softwares y otras herramientas para la captación como el motion control, o para la generación de efectos como el chroma key<sup>16</sup> o el bullet-time. Uno de los avances más importantes de la última década de cara al trabajo con la imagen digital ha sido el desarrollo de las cámaras Hd, que permiten la captación digital con una calidad bastante similar a la del formato cinematográfico y que posibilitan el almacenamiento directo de la imagen, abaratando muchísimo los costes de producción. La diferencia de calidad entre la imagen digital y la analógica que al principio limitaba el uso de las HD ha sido superada con la aplicación de ópticas de cine a los sistemas de grabación digital.

Las imágenes resultantes de este tipo de procesos responden estéticamente a lo que Darley denomina “realismo de Segundo orden”<sup>17</sup>, es decir, son imágenes que, tomando la realidad como modelo la reproducen todos sus detalles, dando como resultado una imagen hiperrealista, excesiva con respecto a esta realidad, aunque pueda funcionar dentro de la misma porque responde a sus parámetros.

12 Véanse los primeros trabajos de los Whitney, exposiciones como *9 Evenings: Theater and Engineering* (Nueva York, 1966) o *Cybernetic Serendipity* (Londres, 1968), o la obra de finales de los 60 de Lillian Schwartz. En: *Ibid.*, nota 6.

13 El píxel (del inglés *picture element*, o sea, “elemento de la imagen”) es la menor unidad en la que se descompone una imagen digital, ya sea una fotografía, un fotograma de vídeo o un gráfico. En: *Ibid.*, nota 8, entrada: *pixel*. (Consultada el 27/04/2007). Sobre su influencia en el desarrollo de la imagen digital ver: *Idem*.

14 *Mundo Futuro* (1976), *Tron* (1982), *Star Trek II* (1982) o *Starfighter, la aventura comienza* (1985), *Terminator II* (1991), *Independence Day* (1996), *Titanic* (1997), etc.

15 *Luxo Junior* (1986), *Toy Story* (1995), etc.

16 Esta técnica de creación de efectos consiste en una extracción de actores o elementos de la pantalla en base a la saturación del color, de modo que actúan como máscara (*matte*) sobre el fondo. Se filma a los actores u otros elementos sobre una pantalla verde o azul, que son los colores menos presentes en la pigmentación de la piel, y después se añaden sobre este fondo otras imágenes filmadas o sintetizadas por ordenador. En: *Ibid.*, nota 8, entrada *Chroma Key*.

17 *Ibid.*, nota 6.



Sin embargo, debemos hacer una mención especial al caso del cuerpo humano, puesto que, aunque su síntesis digital lleva desarrollándose desde los años 80, aún no se ha logrado una representación que resulte lo suficientemente realista dentro de estos parámetros. Si bien es cierto que hay algunos ejemplos de cuerpos humanos sintetizados con bastante "realismo", como en el caso de *Final Fantasy* (2001), no se ha podido recrear aún toda su expresividad- sobre todo en lo referente a las miradas y a los movimientos faciales que, aunque habitualmente no son percibidos, cuando no están presentes hay algo que visualmente no nos encaja- de modo que este hiperrealismo no funciona con respecto al cuerpo. Como consecuencia de esto, la síntesis digital se ha dirigido más, en el plano cinematográfico, a objetos, entornos y paisajes y a la recreación de personajes fantásticos, sirviendo sobre todo en este ámbito a la estética de lo monstruoso.

Entonces, si dicha estética digital da la posibilidad de recrear universos irreales con una estética hiperreal, manteniendo su apariencia dibujada, podemos decir que la idea de traducción de la Novela Gráfica a viñetas cinematográficas en movimiento, estaba latente en las propias posibilidades tecnológicas: ya era posible recrear con el realismo suficiente de texturas y colores la estética visual de este lenguaje, e incluso sería posible reproducir esta estética en el cuerpo a través de personajes sintetizados, lo cual daría lugar a films de animación digital. Sin embargo las características propias de los personajes y tramas de la Novela Gráfica, anteriormente definidos, requieren, para un funcionamiento con todas sus implicaciones, una expresividad que la síntesis no podía darles y, además, sólo sería posible con la intervención de actores reales. Y sólo en este momento, gracias a la evolución tecnológica que hemos visto, se hace posible, a través de la manipulación, mimetizar a estos actores con la estética de apariencia dibujada conseguida de forma digital, es decir, los actores pasan a formar parte del Universo Digital en busca de nuevas realidades para la imagen.

Pero al mismo tiempo, visto que era inminente la posibilidad, los directores buscaron una base, un referente, que justificase el desarrollo de esta estética donde el cuerpo no respondiese completamente a parámetros reales, hallando en la novela gráfica un modelo que aúna el realismo con una materialización plástica irreal.

Técnicamente, la traducción de la viñeta al fotograma se llevará a cabo, narrativamente, a través de distintos tipos de software que, en función de la viñeta, permiten calcular los parámetros de iluminación y los movimientos de cámara, mientras que la traducción formal se llevará a cabo fundamentalmente a través del chroma key y la manipulación de las imágenes, con la que se logra una relativa homogeneización de los actores con el fondo<sup>18</sup>. Sin embargo, la apariencia dibujada de esta estética viene dada por el modo en que los personajes "ocupan" el espacio virtual tridimensional: resulta excesivamente "prístino" con respecto a los modos de ocupación real. Así, la apariencia de las imágenes excede a lo, normalmente, asociado a sus modelos reales, algo característico de la estética digital, y consigue el efecto deseado en estos casos. En realidad, sin embargo, esta estética de aspecto dibujado se daría en todos los films que usan entornos virtuales<sup>19</sup>, pero en el caso de los ejemplos de Cómic Cinematizado, es el reconocimiento de la cita, la apelación al referente por parte del espectador, lo cual genera en él la sensación de mimesis con la NG. Lo impactante de esta forma de visualidad no estaría en el propio film, sino en el reconocimiento de referentes.

18 Para mayor información sobre el proceso de realización técnica se recomienda consultar la entrevista a Robert Rodríguez, *Ibid.*, nota 9 y el *Making Off de Sin City y 300*. Para una consulta genérica sobre técnicas y efectos especiales ver: Hamilton, J., *Efectos Especiales de Cine y Televisión*, Ed. Molino, Barcelona, 1998.

19 Pensemos por ejemplo en los paisajes virtuales de *Matrix* o *El Señor de los Anillos*.

## UNA PROPUESTA ESTÉTICA: EL REALISMO DE TERCER ORDEN

Al hablar de cine digital, hemos citado la tendencia a la reproducción de imágenes realistas del mismo y de los efectos digitales dentro de los parámetros de Hollywood, es decir, la realización de “trucajes perceptibles pero invisibles”. Se da un efecto de representación fotorrealista en escenas de carácter conceptualmente fantástico, a lo que Darley llama “fotografiar lo imposible”<sup>20</sup>, esto permite dar verosimilitud a cierto tipo de representaciones que de otro modo no podrían ser llevadas al cine. El tipo de cine que estamos analizando, sin embargo, supone un cambio de este parámetro.

Aquí, como hemos visto, las técnicas digitales se emplean para alejar lo más posible la apariencia de estos films de la apariencia de la realidad y esto resulta, en mi opinión, muy relacionado con la cuestión de la virtualidad. Ya he explicado cómo ésta permitió liberarse del referente estético real y por tanto dar más libertad a los creadores y seguir ampliando el imaginario del espectador. La posibilidad de que la realidad no exista como referente estético permite tomar en consideración referentes distintos de ella, como en este caso, la Novela Gráfica. Por lo tanto, si el referente ya no es la realidad, ningún elemento tendría razón para responder a sus parámetros. Así, podría decirse, en resumen, que hay un cambio de referente, motivado por el desarrollo tecnológico y por la necesidad de ofrecer imaginarios novedosos al espectador, muy influido por otras estéticas, como la del videoclip o la del videojuego<sup>21</sup>.

Por tanto, como hemos visto, se crea una realidad artificial, de estética “irreal”, con una apariencia que no es posible en nuestra realidad, pero que es realista con respecto a otro referente, la Novela Gráfica. Dicho de otro modo, el parámetro de realidad por el que se miden las imágenes está fuera de la realidad que percibimos, se encuentra en la novela. Y puesto que ésta sí responde a la realidad y lo que hace es traducirla a su lenguaje, podría decirse, en función de lo ya explicado, que hablamos de un “realismo de tercer orden” (inseparable de las consideraciones de la reutilización de modelos típica de la posmodernidad).

Por otro lado, y partiendo de aquí, sólo podremos entender la novedosa naturaleza formal de estos films si tenemos claro lo que se intenta lograr con ellos. Y podríamos resumir, como clave estética, que se trata de originar, por otros medios, ahora en el cine, imágenes características de un medio de representación anterior, la Novela Gráfica<sup>22</sup>.

El empleo del digital en estos casos ha permitido, como hemos visto, una forma de combinación de imágenes que da lugar a una forma totalmente novedosa de hibridación de imágenes precedentes; un hito semejante, a nivel estético, al que marcó en el campo de la animación Toy Story. En el caso de Sin City y 300, aquí, la hibridación se produce entre la novela gráfica, el cine de acción real y el cine de animación, tanto el tradicional por su condición de dibujo en movimiento, como la animación digital, por sus implicaciones estéticas<sup>23</sup>. El resultado final es una mixtificación de fuentes que alcanza nuevas cotas con respecto a la imagen por hibridación típica del digital pero, sin embargo, este resultado final es perfectamente diferenciable de cualquiera de los modelos que hemos citado, por ello resulta un tipo de imagen y de texto inaudito. Ya hemos visto cómo las diferencias en el modo de ocupación del espacio virtual por el actor son las que generan esta estética irrealista. Es un “exceso” de la apariencia que normalmente se asocia a cualquiera de estos modelos. Dicho de otro modo, la hibridación produce una intensificación o exageración en el plano de la imagen del aspecto mimético de los modelos previos y se trata de un artificio, una simulación mediante

20 *Ibid.*, nota 6.

21 Aquí estamos hablando de presentar “la realidad como dibujo”, pero en este intento de ampliar el imaginario fuera del referente real, se dan otras estrategias que afectan sobre todo a la representación del cuerpo, como es el caso de los ejemplos de “realidad dibujada” que están alcanzando ahora un amplio desarrollo en el ámbito de la publicidad y la televisión y que ha tenido también su experimentación en el cine con *A Scanner Darkly* (R. Linklater, 2006). En ellos, el referente es la animación tradicional de dibujos animados, pero realizada sobre una filmación real, de modo que se alcanzan nuevas cotas de realismo de movimientos y caracterizaciones de personajes.

22 Conclusión resultado de la aplicación del análisis estético del cine de animación generado por ordenador, llevado a cabo por Darley, al caso concreto del tipo de cine en que se centra este análisis. En: *Ibid.*, nota 6.

23 En el caso de Toy Story los modelos eran: la animación tradicional tipo Disney, la acción real y la animación tridimensional, que sirven de modelo parcial y que finalmente son unidas por el ordenador en busca de un ilusionismo intensificado.



la copia, por tratarse precisamente de un "realismo de tercer orden". Además, como hemos visto, trata de reproducir las convenciones narrativas y formales de sus modelos, sobre todo de la novela gráfica como su referente real -como medio de exhibición de esta naturaleza analógica con los mismos-, sin embargo, los films intentan disimular el mostrado interés mimético en forma de espectacularización. Y es precisamente ésta la que, unida al efecto de hibridación, dificulta la diferenciación de la imagen que observa el espectador y los modelos que le remite. Lo anterior genera la fascinación característica que da lugar al éxito de los films. Con todo ello podría decirse, por último, que la estética antirrealista está más próxima a las prácticas artísticas contemporáneas que al fenómeno de la industria y el comercio cultural de masas, tiene más relación con las modalidades de realismo estético, si partimos que hay unas preocupaciones de color, forma, textura y visualidad cercanas, podría decirse en cierto sentido, a las del cine de las vanguardias históricas. Es decir, en este caso todo el despliegue efectista, a nivel visual, encuentra justificación en el objetivo principal que señalaba antes. Por ello, a pesar de tratarse de "cine espectacular", como ya hemos visto, en mi opinión se distancia en este aspecto de lo que normalmente entendemos por "cine espectacular". Algunos autores, como Barthes, introducen la noción de "desmesura" o "exceso", que hace referencia a todo lo suplementario para la función narrativa en el plano visual y sonoro<sup>24</sup>, y que, para Debord, representa el camino a la "banalización" que domina a la sociedad desde el espectáculo<sup>25</sup>. Sin embargo, como decía, aquí podría estar hasta cierto punto justificado por la mimesis con la novela gráfica y su traducción literal, que implica elementos espectaculares, aunque el punto podría ser ampliamente debatido.

---

24 Barthes, R., *Lo Obvio y lo Obtuso: Imágenes, Textos, Voces*, Paidós, Barcelona, 2000.

25 Debord, G., *La Sociedad del Espectáculo*, Pre-Textos, Valencia, 2005.

## CONCLUSIONES

Como hemos visto, la noción de Cómics Cinematizados hace referencia a la idea de poner en movimiento las imágenes estáticas del cómic a través de su traducción cinematográfica. Esta traducción y puesta en movimiento de la imagen del cómic supone, no sólo una adaptación del tema, sino una transposición literal que afecta a sus formas plásticas y que crea un nuevo tipo de visualidad, unos nuevos parámetros estéticos que van más allá de anteriores intentos de representar la estética del cómic en el cine.

Esta nueva visualidad, que se halla dentro de los parámetros del cine posmoderno de tipo espectacular, depende de diversos factores para su puesta en práctica:

La necesidad de renovación formal y estética del medio cinematográfico debido a la competencia de la imagen digital en todas sus formas.

El desarrollo de los medios técnicos necesarios (software, medios de posproducción...), aportados por la tecnología digital.

El desarrollo de una forma de cómic posmoderno, la Novela Gráfica, que por sus características formales y narrativas favorece la aplicación de estos medios técnicos sobre ella para llevar a cabo su traducción literal.

Lo que prima estéticamente en el Cómics Cinematizados, en cuanto a su relación con la imagen digital, es la mixtificación de imágenes reales y dibujadas que, junto con el carácter espectacular de la puesta en escena y el reclamo al reconocimiento del espectador sobre el referente, dan como resultado un producto fílmico estéticamente novedoso y abren nuevas vías en el ámbito de la visualidad que están siendo llevadas hasta sus últimas consecuencias por el cine comercial.

El resultado estético de este tipo de films es lo que he llamado Realismo de Tercer Orden. Partiendo de la idea de que el "Realismo de Segundo Orden" se refiere a las imágenes hiperrealistas que resultan de la reproducción digital de la realidad, las imágenes digitales resultantes aquí tienen como referente, no la realidad, sino una reproducción hiperrealista de la misma en formato dibujo, de modo que el referente ha sufrido una doble traducción que altera el resultado. Cabría tener en cuenta que como parte del proceso posmoderno de reutilización de la imagen, finalmente se pierde la noción de "original".

## Bibliografía

Barthes, R., Lo Obvio y lo Obtuso: Imágenes, Textos, Voces, Paidós, Barcelona, 2000.

Darley, A. Cultura Visual Digital. Espectáculo y Nuevos Géneros en los Medios de Comunicación. Paidós Comunicación, Barcelona, 2002.

Debord, G., La Sociedad del Espectáculo, Pre-Textos, Valencia, 2005.

Eisner, Will, El Comic y El Arte Secuencial: Teoría y Práctica de la Forma de Arte más Popular del Mundo. Norma, Barcelona, 2002.

García Pérez, M., Semiótica de la Descripción en Publicidad, Cine y Cómic, Universidad de Murcia, 2006.

Gasca, L., Gubern, R., El Discurso del Cómic. Cátedra, Col. Signo e Imagen, Madrid, 2001.

Hamilton, J., Efectos Especiales de Cine y Televisión, Ed. Molino, Barcelona, 1998.

VVAA, Historia General del Cine. Vol. XII: El Cine de la Era Audiovisual, Cátedra, Madrid, 1995.

## Fuentes Digitales

[www.cinefagia.com](http://www.cinefagia.com)

[www.guiadelcomic.com](http://www.guiadelcomic.com)

[www.tumaabierta.com](http://www.tumaabierta.com)

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)