

LA CREACIÓN DEL EQUIVALENTE AUDIOVISUAL EN LA ADAPTACIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA

Por:

Julio César Rodríguez

Diseñador Gráfico

Universidad del Valle

blipdg@gmail.com

Resumen:

La industria cinematográfica ha recurrido por varios años, dentro de sus posibilidades, a la representación de contenidos extraídos de otros lenguajes. El cómic y la novela gráfica han significado, en las últimas dos décadas, fuentes de inspiración para nuevas adaptaciones, así como productos rentables para el uso excesivo de las grandes productoras. Dentro de esta tendencia, y gracias al avance tecnológico en la industria, nuevas adaptaciones de novelas gráficas han alcanzado niveles sorprendentes de parecido estético en relación a la plástica presente en el sustrato original de tinta y papel. El presente artículo propone un acercamiento a las relaciones y factores lingüísticos que intervienen en este fenómeno, creciente, mediático y comercial.

Palabras claves: Cómic, novela gráfica, relato cinematográfico, adaptación, mimesis.

Abstract:

The cinematographic industry has appealed for some years, in agree with its possibilities, to the representation of contents extracted from others languages. The comic and the graphic novel have meant, in the last two decades, inspirations sources for new adaptations, as profitable products for the excessive use of majors. Inside this tendency, and as a result of technological advance in the industry, news adaptations of graphic novels have reached surprising levels of aesthetic similitude in relation to the present visual art in the original substratum of ink and paper. This article proposes an approach to the linguistic relations and elements that are involved in this media and commercial phenomena.

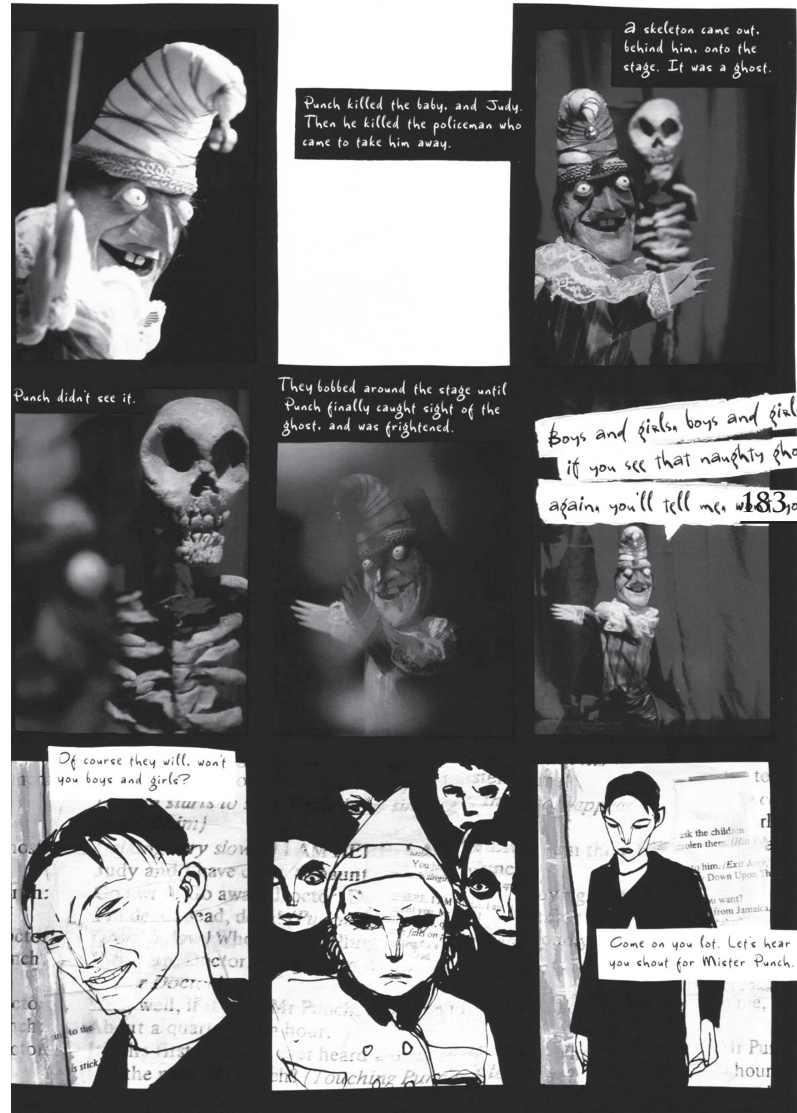
Keywords: Comic, graphic novel, cinematographic story, adaptation, mimesis.

El cómic es la narración de una serie de hechos mediante la sucesión de espacios temporales conocidos como viñetas. Dentro de cada viñeta se representan las acciones a través de dos componentes: uno verbal y otro icónico. El verbal involucra toda información textual escrita (globos de diálogo, onomatopeyas, narración verbal, etc.), mientras el componente icónico se refiere a la representación plástica de los personajes, las acciones y los espacios; representaciones mediadas por recursos expresivos como el plano y la angulación¹. La representación está basada en una relación entre el referente u objeto a representar y la representación misma (el dibujo, la pintura, la fotografía, etc.). Cuando una representación alcanza un alto grado de parecido o nivel de iconicidad con su referente, se puede afirmar que es altamente mimética.

Por otro lado, el cómic presenta una serie de dinámicas que varían según lo que llamaremos “formatos narrativos de la historieta” y que consisten en categorizaciones generadas a partir del formato de circulación y el contenido expuesto. El primero de estos formatos es el de tira diaria o *daily strip*, serie de viñetas que no ocupan más de una línea y presenta una acción o sucesión de acciones muy corta, usualmente de tinte humorístico, y con circulación en periódicos o revistas. El formato lámina es una historieta que no ocupa más de una página, insertada usualmente en los suplementos dominicales de los periódicos.

El formato *cómic-book* consiste en una revista de tapa blanda, con una o varias historias completas que se continúan en cada entrega. Por último, y de mayor relevancia, tenemos la novela gráfica, formato / estilo que supone una maduración de contenidos tanto textuales como icónicos. El término “*graphic-novel*” aparece a finales de los 60’s, aunque ya había sido acotado por diferentes autores, y se posiciona en los 80’s con obras como “*The Dark Knight Returns*” de Frank Miller y “*Watchmen*” de Alan Moore (aunque esta última era una entrega seriada en *cómic book*). La novela gráfica se caracteriza por una extensión superior al *cómic-book*,

por lo que generalmente circula en formato libro. Involucra una considerable complejidad en las historias, lo que la destina a un público adulto y procura una mayor poética literaria y visual, ésta última mediante la experimentación gráfica.



En la novela Gráfica *Mr. Punche* de Neil Gaiman y Dave McKean, se mezclan fotografías con dibujos y texturas. Experimentación gráfica presente también en las novelas *Signal to Noise* y *Violent Cases*, obras creadas por la misma dupla creativa.

Gaiman, Neil; McKean Dave. *Mr. Punch*. (1994). Pág. 50. Vg Graphics.

Recientemente la industria cinematográfica ha producido versiones fílmicas de novelas gráficas llevadas al medio audiovisual con un alto grado de mimesis o parecido estético respecto a su referente estático y secuencial. Este tipo de relato implica que las adaptaciones cinematográficas no solo adaptan contenidos textuales a su medio, sino que también adaptan elementos formales o de representación icónica, creando así lo que aquí llamaremos equivalente audiovisual de la novela gráfica.

Dentro de este fenómeno se pueden diferenciar dos tipos de adaptaciones: la primera trata del término adaptación cinematográfica en su concepción más tradicionalista, consiste en la recreación fílmica de una historia cuya plataforma o lenguaje difiere del cine mismo. Se trata de los contenidos narrativos provenientes de la literatura, el teatro o el cómic. En el caso de la literatura, las descripciones visuales y los contenidos provienen del lenguaje verbal, lo que pone al lenguaje audiovisual en el papel de medio de transcodificación tanto de la historia como de los elementos visuales que ella implica; así, en relación con la historia, el lenguaje cinematográfico reproduce según sus elementos constitutivos (planos, movimientos de cámara, diseño sonoro, etc.) lo que el texto escrito narra e indica. No obstante, la adaptación no implica que los contenidos literarios se dupliquen en el relato cinematográfico. Algunas determinantes narrativas, tecnológicas y económicas obligan a la reescritura de los hechos que ocurren en la diégesis de la historia, así, en la adaptación algunos hechos se alteran o se omiten.

El segundo tipo de adaptación, de mayor relevancia para el tema de este texto, es la adaptación formal o plástica, que consiste en la creación de equivalencias entre lo icónico del referente y lo icónico de la adaptación. La novela gráfica como representación de una realidad posible (personas, objetos y espacios), propone una serie de valores estéticos, asume un tipo de representación icónica; representación que luego se reproduce en el relato audiovisual. Así como los códigos implican un sistema de equivalencias, el cine, propone las suyas entre el registro fílmico y las imágenes de las viñetas.



Miller, Frank; Rodríguez, Robert. (2005). *Sin City*. Estados Unidos: Dimension Films.

Miller, Frank. (2005) *Sin City 06: Alcohol, chicas y balas*. Norma editorial.

Para que la adaptación estética se genere, es necesario que el contenido que se adapta provenga de un lenguaje o código que se articule desde un componente de imagen. Por ejemplo, en la adaptación cinematográfica de un musical de teatro, la obra referente ofrece elementos como el vestuario, la coreografía y los gestos de los actores; elementos visuales que la adaptación cinematográfica puede reproducir fielmente. Sin embargo, lo que el relato cinematográfico reproduzca no obedecerá a las normas de representación inherentes al relato teatral, sino que se alterará según las determinantes del cine. Así, una escena teatral que se presenta ante el espectador como un plano general frontal, se modificará en el relato cinematográfico con movimientos de cámara y cortes, lo que alterará la significación de la escena.

El cómic y el cine

Explorar la relación de adaptación formal entre los dos objetos de estudio que competen a este texto, implica exponer sus diferencias y semejanzas. En primer lugar podemos señalar las diferencias sustanciales o inherentes al medio de reproducción según sus áreas de expresión o estímulos sensoriales; lo que Saussure denomina *Sustancia de la expresión*. En el cómic, la única sustancia presente es la imagen. Es a través de una serie de perceptos visuales que construye significados o equivalencias, tanto de orden visual como sonoro. Es decir, las imágenes (espacios diegéticos, imágenes mentales, acciones, etc.) y los sonidos presentes en la historia son representados visualmente, entendiendo aquí que el sonido se vuelve visual en cuanto sustancia (onomatopeyas y texto escrito); por otra parte, el lenguaje audiovisual (cine, televisión, video) está articulado a partir de un registro sonoro y visual. Es importante señalar que estas dos áreas de expresión o sustancias, varían según las determinantes técnicas del medio: en el cine moderno se cuenta con la distribución espacial del sonido (sistema polifónico en las salas de cine) que permite generar profundidad y definir la idea del espacio mediante la ubicación, la resonancia y la intensidad.

La reproducción televisiva básica carece de estas características. Así, la sustancia sonora varía según el medio tecnológico de reproducción.

Estas determinantes inherentes al medio permiten definir tres aspectos que diferencian al cómic del cine: la representación de lo sonoro, lo cinético y lo temporal. En el cómic, el sonido y el movimiento no existen como presencias análogas. El sonido no se escucha como estímulo sonoro, ni el movimiento se observa como variación física en un lapso temporal real. Estas limitaciones implican que dichos conceptos se representen mediante signos de carácter verbo icónico.

Es así como el cómic soluciona estas carencias mediante signos o convenciones, producto en parte de una operación simbólica estandarizada, para representar el sonido y el movimiento. De esta relación surgen entonces las onomatopeyas, las líneas cinéticas, los globos de diálogo, etc. Podríamos decir que tanto el movimiento y el sonido se leen gráfica y textualmente.

Por otro lado, el concepto de temporalidad en el cómic, como en cualquier otro relato, se ve mediado por dos concepciones: el tiempo de la historia (tiempo diegético) y el tiempo del acto de relatar o de lectura. El cómic, por tratarse de un medio estático, muestra las acciones como instantáneas de los hechos, pero mediante la organización de las viñetas, el tiempo de lectura y otros códigos como la multiplicación icónica² o las líneas cinéticas, las acciones adquieren sucesión y duración. En el relato cinematográfico las acciones tienen una duración en tiempo real, no obstante, el lenguaje cinematográfico posee figuras temporales que permiten separar el tiempo diegético de una acción del tiempo de lectura o de relato. Por ejemplo, el tiempo que supone el disparo de un proyectil es supremamente corto, pero mediante la reproducción de este hecho en cámara lenta, el tiempo del relato será superior al tiempo diegético que implica el disparo mismo.

En conclusión: ambos lenguajes se diferencian en los siguientes aspectos:

- 1 Sonoridad análoga: Nula en el cómic ya que los sonidos que se suceden dentro de la diégesis del relato no son perceptibles de forma audible y existente en el cine moderno³.
- 2 Duración de los hechos: Simulada en el cómic y determinada por el tiempo de lectura del usuario. Análoga en el cine pero alterada mediante figuras temporales como la dilatación.
- 3 Reproducción del movimiento: Nula en el cómic, debido a su carencia de un tiempo análogo existente, por lo que la movilidad de los objetos se representa con códigos visuales. En el relato cinematográfico el movimiento se reproduce visualmente con una duración análoga, sin embargo se puede ver modificado por el número de cuadros con que se reproduce o se registra el movimiento⁴.

La relación histórica del cine y el cómic

Finales del siglo XIX. Francia y Estados Unidos. Los hermanos Lumière inventan en 1895 el cinematógrafo, mecanismo que permite la captura y posterior reproducción del movimiento; en 1896 aparecería la que es considerada como la primera historieta: "The Yellow Kid and his New Gramophone" de Richard Felton Outcault.

Estos dos hechos, casi paralelos, suscitaron la creación de dos lenguajes que se entrelazarían con el paso de los años. La creación del cinematógrafo hizo posible el surgimiento del cine de animación, lenguaje que facilitó la integración de contenidos del cómic dentro del filme, debido a la naturaleza pictórica que ambos lenguajes compartían. Aparece Little Nemo, personaje de Winsor McCay publicado desde 1905 en "El Herald" que protagonizó su propio cortometraje animado en 1911.

En estos primeros años algunos cortometrajes de dibujos animados se caracterizaron por la inclusión de signos icónicos del cómic en el relato cinematográfico, fenómeno que puede considerarse según las relaciones entre lenguajes (Barbieri, 1993) como una relación de adecuación.⁵ En 1914 aparecen los primeros cortometrajes que incluirían globos de diálogo o bocadillos. A mediados de la segunda década del siglo XX, Krazy Kat, historieta de George Herriman que se publicaba desde 1910, aparece en el cine silente de la época, exhibiendo las locuciones de los personajes dentro de globos de diálogo. A finales de la misma década, Otto

Messmer y Pat Sullivan producen los primeros cortometrajes de Félix El Gato, producciones de corte surrealista en las que los objetos inanimados adquirirían vida, y en los que se incluían onomatopeyas, bocadillos y globos de pensamiento. Inclusión evidente de globos de diálogo en un corto de dibujos animados.



Winkler, M.J.; Sullivan, PAT.
(1922) Felix turns the tide E.U.: Pat
Sullivan Studios.

En estos casos, los dibujos animados reconstruyeron una forma de representación estática y sin duración, y la reprodujeron según sus propias determinantes: el tiempo y el movimiento. Estos elementos propios de la historieta se ven modificados en la animación por lapsos de tiempo analógicos⁶, determinados por la acción que ocurre y su entrada en el relato se da de manera animada o progresiva mediante fundidos. En la historieta estos elementos responden a duraciones simuladas, un diálogo o una acción duran un tiempo supuesto que se determina por el tiempo de lectura.

Es importante indicar que el uso de estos signos se vio fomentado por la carencia o incapacidad de reproducir el sonido analógicamente, cualidad que compartían ambos lenguajes. Con el surgimiento del cine sonoro en 1927 (“El cantante de Jazz”) y de la animación sonora en 1928 (“Steamboat Willie”), la inclusión de signos de la historieta en los dibujos animados se volvió esporádica; no obstante, varios cortometrajes continuaron con la inclusión del globo de pensamiento como forma de significación, convención que muchos años después sería de uso frecuente en los cartoons de televisión.

Comienzan a aparecer algunas adaptaciones para televisión en formato serial grabadas con actores reales como el caso de *Flash Gordon: Conquers the Universe* de 1940. Por otro lado, la producción desmedida de cómics de superhéroes en Estados Unidos,⁷ así como la apropiación de una estética del cómic en el pop art, catapultó la presencia del cómic en otros medios. Aparecen entonces obras de artistas como Roy Liechtenstein y Andy Warhol que exploraban la plástica del cómic y las determinantes técnicas de la reproducción litográfica.

A pesar del interés de la industria cinematográfica americana, la adaptación de un cómic de superhéroes siempre implicó una supeditación a las tecnologías del momento. En la primera adaptación cinematográfica de Superman (1948) se recurrió a los dibujos animados para representar las escenas de vuelo. Fue evidente la ruptura entre las escenas en las que aparecía Kyrk Alyn interpretando a Superman y las escenas de su doble animado.



Kyrk Alyn como Superman y Noel Neill como Lois Lan. Bennet, Spencer; Carr, Thomas (1948). A trap of the Kryptonite E.U.: Columbia Pictures

Es a finales de la década de los 70's que las tecnologías de efectos visuales hicieron posible la reaparición de Superman en las pantallas de cine. El filme, dirigido por Richard Donner, no significó una exploración de las posibilidades plásticas del medio audiovisual en relación a la estética de los cómics. La aparición de Batman en la pantalla grande, de manera opuesta, rescató el tono oscuro de algunas de las historietas del hombre murciélago. Estrenada en 1989, el filme se caracterizó por una ambientación lóbrega, disímil de la versión caricaturesca de los sesenta, recordada por la inclusión de onomatopeyas en las escenas de lucha.



Burton, Tim (1989). *Batman E.U.*: Warner Bros Pictures.

A principios del siglo XXI los avances tecnológicos permitieron la aparición de un nuevo tipo de adaptación, definida como cómic cinematizado (Martínez, 2008:4)⁸, fenómeno dentro del relato cinematográfico que implica un rescate de la estética de la novela gráfica que se adapta. Dentro de esta corriente están los filmes *300*, *Sin City* y *Watchmen*.

La creación del equivalente audiovisual

El avance tecnológico en la industria cinematográfica suscitó la aparición de adaptaciones, que, valiéndose de las técnicas actuales para la creación de efectos visuales, como el *chroma key*⁹ o la animación 3D, han logrado un nivel sorprendente de semejanza respecto al referente. En este caso el lenguaje audiovisual reinterpreta la plástica presente en la imagen dibujada del cómic, en una plástica de la realidad fotográfica. Aunque el parecido entre este tipo de adaptaciones y sus referentes es supremamente alto, es imperativo indicar las diferencias sustanciales que presentan:

A pesar de las modificaciones en la imagen fotográfica, como el contraste exagerado entre claros y oscuros, sigue siendo una imagen de alto nivel icónico en relación a la realidad, ya que se origina de un registro fotográfico.

El cómic por su parte, a pesar de que responda a parecidos antropométricos o proporcionados, se constituye a partir de una representación dibujada. El manejo de planos y la sucesión entre secuencias responden a factores temporales y cinéticos, análogos en el medio audiovisual; por lo tanto, la relación entre éstos se modifica en comparación con el referente.

La reinterpretación estética omite la inclusión de los elementos sonoros. En estos casos de adaptación todos los elementos representados a través de globos de diálogo, onomatopeyas y cartuchos se vuelven audibles para el espectador, por lo tanto no se recuperan valores estéticos del texto. Llamaremos a este tipo de relatos como equivalentes audiovisuales, en tanto se construyen a partir de una base de semejanza estética con el referente, y en tanto siguen ciertos ritmos narrativos equivalentes entre el montaje del cómic y el montaje cinematográfico, equivalencias que se ven mediadas por ciertas propiedades o características sustanciales del medio. En resumen, la narrativa equiparada al cómic desde el audiovisual, que omite signos icónicos o textos que tienen por función representar lo que es análogo en el relato cinematográfico.

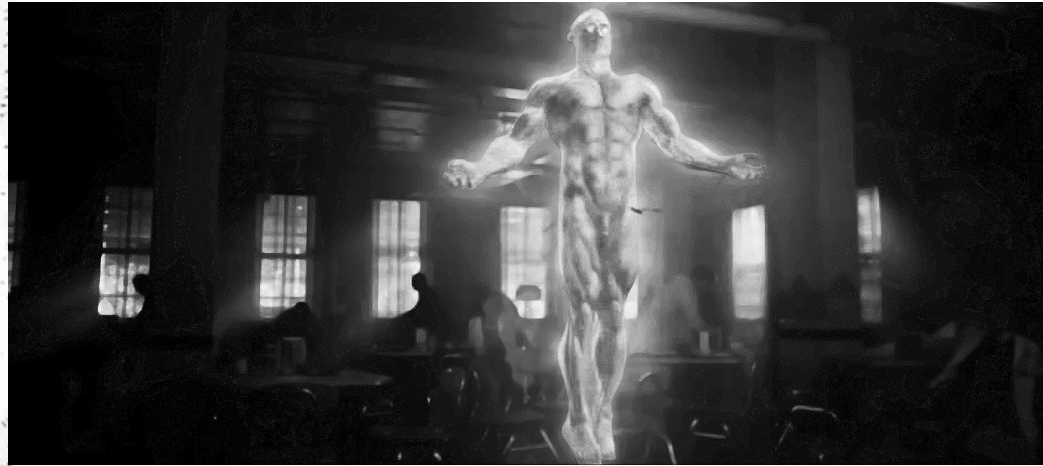
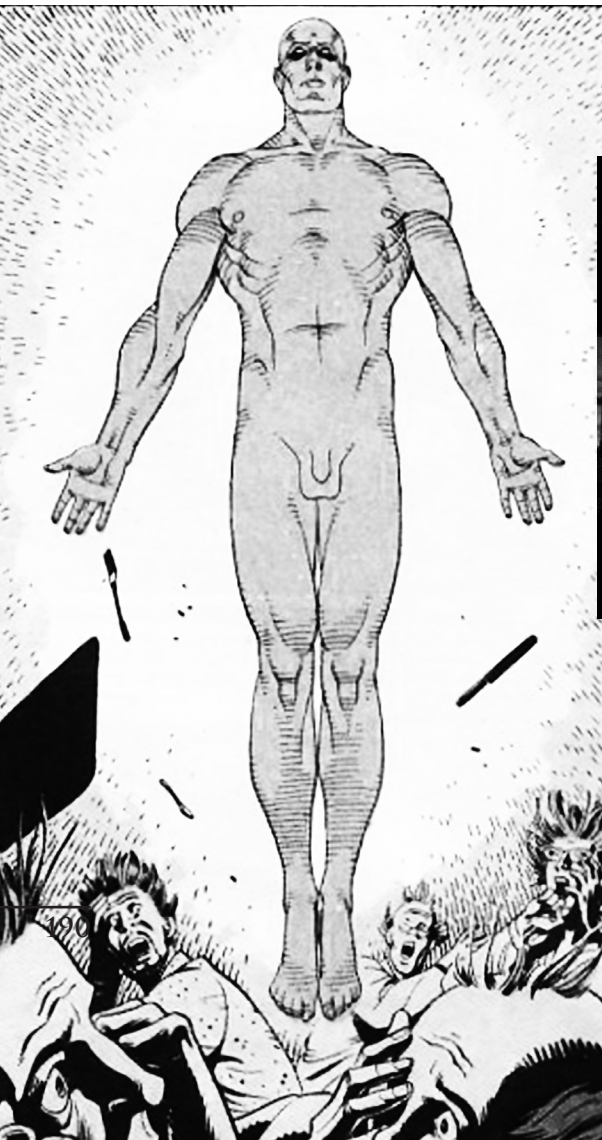
Según lo anterior, existen dos tipos de equivalencias entre historieta y adaptación cinematográfica. La primera implica las características formales de la representación bidimensional en el cómic (color, disposición de los personajes en escena, texturas, iluminación, etc.). La segunda tiene que ver con la equivalencia de orden narrativo en la sucesión y duración de las acciones, implica un tratamiento de la viñeta bajo la variable de temporalidad análoga en el tiempo del relato.

Equivalencia plástica de orden realista

Esta equivalencia se presenta cuando el relato cinematográfico equipara su estética visual con la del cómic referente. Existe cuando la materia o técnica con que se lleva a cabo la representación no es igual a la del cómic. Se trata entonces de aquellas equivalencias estéticas logradas con el registro fílmico de acción real. Si se tratase de la imagen ilustrada de la historieta dispuesta en un medio audiovisual, no sería un equivalente, sino una apropiación de características sonoras y temporales analógicas por parte del cómic¹⁰.

El registro fílmico de acción real, en relación a la información que provee el cómic, implica la disposición o puesta en escena de los personajes, elementos visuales como el color, la iluminación y la textura, y la semejanza entre los objetos que aparecen en el cómic y los objetos físicos presentes en la toma.

La disposición espacial de los objetos y los actantes involucra a su vez una variable que diferencia la escena de cómic de la escena del filme. El formato estándar del filme difiere de la variabilidad presente entre las viñetas de la historieta. Actualmente, las películas son filmadas en formatos apaisados de alta definición¹¹, mientras que la viñeta no posee una forma ni tamaño fijo. Esta diferencia sustancial implica que la información contenida en una viñeta irregular no será igual a la información que contenga el formato rectangular del filme. Por otra parte, las nuevas técnicas de producción cinematográfica, permiten tratamientos específicos en el tono y color de la fotografía del filme, que procuran una semejanza con la estética lograda a partir de la representación dibujada presente en el cómic.



Snyder, Zack (2009). *Watchmen*. E.U.: Warner Bros Pictures.

Gibbons, Dave; Moore, Alan (1987) *Watchmen*, 1 de 12. Pg. 04. Ediciones Zinco

Equivalencia narrativa

Así como el cómic representa un tiempo espacio determinado mediante la viñeta, el relato cinematográfico cohesiona la narración de los hechos mediante escenas, las que a su vez se integran por cortes que describen las acciones de dicha escena. El cómic proporciona, mediante la sucesión de viñetas en la página, las pautas para el montaje audiovisual. Sin embargo, como ya se mencionó, esta relación se ve mediada por la duración análoga de la acción y la duración o tiempo que consume un texto hablado. Tomando en cuenta lo anterior se proponen cuatro relaciones entre la secuencia en el cómic y el montaje en el relato cinematográfico.

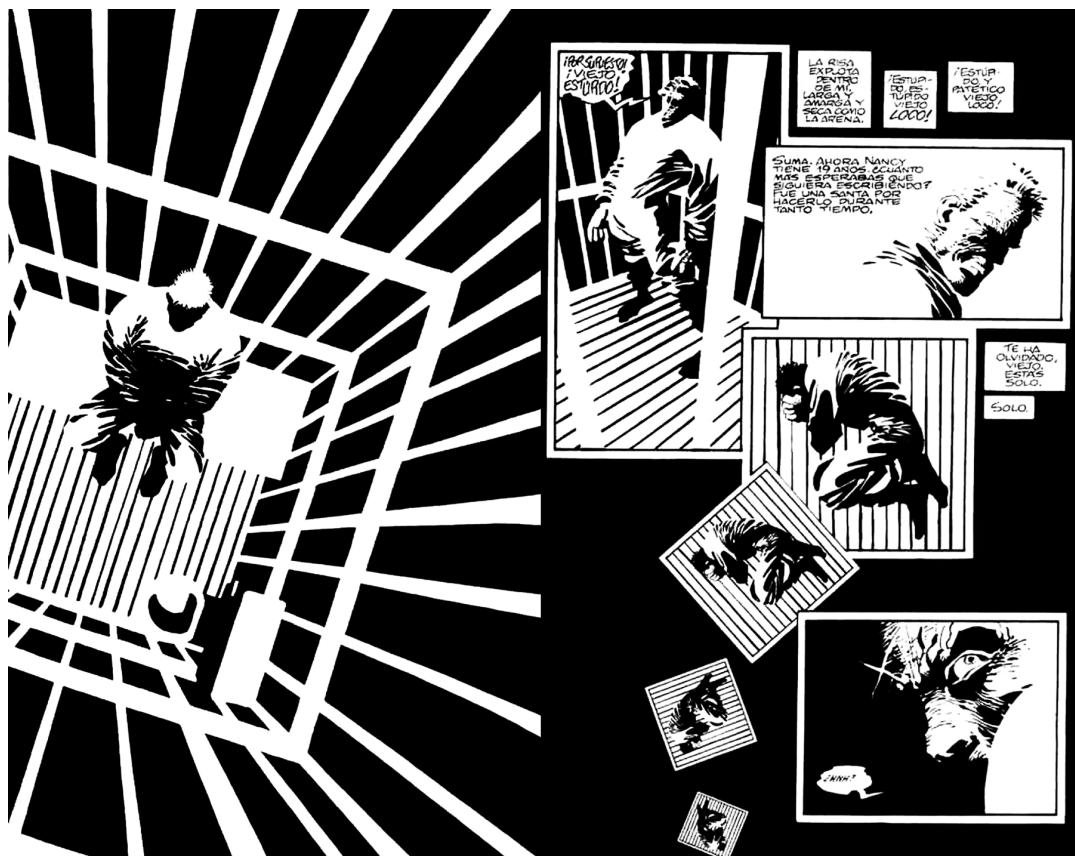
Integración: Implica que el relato cinematográfico integra diferentes viñetas en un solo cuadro, considerando el cuadro como el momento entre corte y corte de una toma.

Cuando el cómic describe a través de una serie de viñetas un espacio, el relato cinematográfico lo equipara con un movimiento de cámara que describe el espacio en el mismo orden de su referente, pero sin cortes entre la imagen. También involucra una sucesión de acciones, segmentada en viñetas en el cómic, pero dispuesta como una sola toma sin cortes en el relato cinematográfico.

Condensación: Consiste en mostrar en una sola imagen lo que el cómic muestra en diferentes viñetas. A diferencia de la relación anterior, la condensación implica mostrar, lo que es fragmentado en el cómic, en un solo instante.



Miller, Frank; Rodriguez, Robert (2005). Sin City. E.U.: Dimension Films.



Miller, Frank (1996) Ese bastardo amarillo, 1 de 6. Pág. 14, 18. Norma editorial.

En los cuadros anteriores se expone la relación de integración y condensación. En la toma de la película se evidencian dos momentos del cómic. El primero incorpora la toma cenital que describe la jaula en la que se encuentra Hartigan (Bruce Willis) y el segundo describe la serie de viñetas que representan el abandono (página 2). El relato cinematográfico resume los dos momentos con un solo cuadro (condensación) y con el zoom out o alejamiento de la cámara resume las viñetas en una sola toma (integración).

Ampliación: Es la relación inversa a la anterior y consiste en mostrar con más cortes o cuadros, lo que en el cómic solo involucra una viñeta.

Correlación: Implica que el relato cinematográfico iguala los cortes entre viñetas así como la duración que propone el texto. En esta relación, los textos tienen una función importante ya que determinan la duración del cuadro.



Los cuadros de la izquierda (cuadros de la película "Sin City") igualan la duración de lectura que los globos de texto proponen (viñetas del cómic). Cuando la voz fuera de cuadro termina sus líneas en el cuadro 1 (viñeta 1), se corta a la siguiente toma. Además de la correlación en cuanto duración, la disposición compositiva de los actantes asimila la de los personajes del cómic.

Miller, Frank; Rodriguez, Robert (2005). Sin City.E.U.: Dimension Films. Miller, Frank (1996) Ese bastardo amarillo, 1 de 6. Pág. 5, Norma Editorial.

Además de estas relaciones, es importante denotar que el audiovisual permite, en el caso de las voces en off, alterar el orden de lo que se muestra en una secuencia. En el cómic, la voz en off, está integrada en la viñeta con una imagen. En el relato cinematográfico la voz en off sigue el orden lógico de lo que narra; sin embargo, las imágenes se encuentran disponibles para ser alteradas o incluso eliminadas.

Conclusiones

El equivalente audiovisual de la novela gráfica no supone una reproducción fiel de los hechos narrados en el referente. Constituye una reinterpretación de las acciones, dispuestas para un medio analógico temporal, que son mediadas por la necesidad apremiante de parecido estético, factor ineludible en este tipo de adaptaciones, las cuales se permiten prescindir de ciertas acciones pero nunca de los valores estéticos que caracterizan a la obra original.

La adaptación cinematográfica y estética de la novela gráfica puede enmarcarse como un fenómeno cultural que supone su validación como forma de narración posible en el cine. La reinterpretación plástica del cómic en el audiovisual, ofrece nuevos elementos de significación para insertar en el repertorio de códigos que nutren el relato cinematográfico.

En la adaptación cinematográfica de la novela gráfica, el referente impreso puede asumir, según las finalidades narrativas, el rol de storyboard y mediar la estética narrativa, entendiendo esto último como la composición o relación entre acciones, planos y escenas. Los ritmos que ofrece el montaje de las viñetas pueden ser asimilados por el relato cinematográfico y reinterpretados según la lógica de duración análoga en el audiovisual.

Notas

¹ El componente icónico está basado en el concepto de representación icónica que se refiere, en palabras de Gubern, a “toda imagen fija o móvil, bidimensional o tridimensional, que representa de manera plástico-simbólica una parte del entorno visible o una representación mental o una combinación de ambas”. (Gubern, 1992: 48).

² Concepto usado por Gubern para indicar cuándo dentro de una misma viñeta se observan los diferentes estados de un objeto en movimiento.

³ Es importante anotar que hasta 1935 el medio cinematográfico, al igual que el cómic, no poseía como sustancia de expresión el sonido, por lo tanto el relato cinematográfico era propenso a soportar la información en el componente textual.

⁴ La variación en la cadencia o consumo de cuadros por segundo se evidencia en la animación. Algunos animados, en pro de una reproducción menos fragmentada del movimiento, son realizados a 24 cuadros por segundo; otros, debido a determinantes de producción recrean el movimiento incluso a 6 cuadros por segundo.

⁵ Adecuación. *Un lenguaje se adecua a otro*. Es cuando un lenguaje reproduce a otro en su interior, construyendo posibilidades expresivas equivalentes. Dicho en palabras de Barbieri “*cita a otro lenguaje*”. Esta relación implica una reconstrucción del lenguaje citado al interior del lenguaje que lo invoca. Dicha reconstrucción se lleva a cabo cuando, por las determinantes de cada lenguaje, el que es citado se debe adecuar a las características del que lo reproduce. (Barbieri, 1993:14).

⁶ Gubern reconoce diferencias primordiales en la noción del tiempo en la historieta y en el cine, idea que se fundamenta según tres hechos: el orden de sucesión de los acontecimientos (analógica en el cine como en los cómics), la duración de los acontecimientos (simulada en los cómics y analógica en el cine), y los intervalos entre acciones, que en ambos relatos son omisiones que se generan con la elipsis. (Gubern, 1992:247).

⁷ El “boom” del género de superhéroes se debió, en parte, a la restricción que imponía el código de autocensura o “cómics code” de 1955, que impedía la publicación de historietas de altos contenidos violentos o sexuales. Esta restricción causó que varias publicaciones tuvieran que ser canceladas o que tuvieran que cambiar sus contenidos según los moralismos establecidos. Esto dio origen a un absolutismo en la conducta del superhéroe, convirtiendo la psiquis del héroe en una construcción plana que solo permitía los paradigmas del bien y la justicia. Con la creación de personajes como Wolverine, The Watchmen y Spawn, la concepción del superhéroe se vería enfrentada con la creación de otro tipo de personaje: el anti superhéroe.

⁸ El termino se acota del texto “cómics cinematizado: el realismo de tercer orden” de Luisa Gómez Martínez. Coordinación de Publicaciones Digitales. DGSCA-UNAM. <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art38/int38.htm>

⁹ El chroma key consiste en la filmación de la acción sobre fondos, normalmente verdes o azules, que son reemplazados digitalmente por fondos fotográficos o generados por computador.

¹⁰ Hablamos aquí del motion comic, un tipo de relato audiovisual construido a partir de las imágenes que provee el cómic. En este relato se animan algunos de los dibujos de una historieta, como los personajes que ejecutan acciones sencillas; seuxtaponen las viñetas o acciones como instantáneas en video y se realizan movimientos de cámara sobre las viñetas. Las primeras manifestaciones de este relato se originaron con los seriados para televisión de Hulk y el hombre araña.

¹¹ Formatos conocidos como widescreen, mucho más rectangulares que el formato tradicional de televisión.

Referencias

-
- Barbieri, Daniele. (1993). *Los Lenguajes del cómic*. Colección instrumentos Paidós. España: Editorial Paidós.
- Barthes, Roland. (1964). Retórica de la imagen. (Rhétorique de l'image). *Revista Communications*, (4), 40-51.
- Cámara, Sergi. (2006). *El Dibujo Animado*. Barcelona: Parramon Ediciones, S.A.
- Castro, Karina y Sánchez, José Rodrigo. (1999). *Dibujos Animados y Animación. Historia y compilación de técnicas de producción*. Ecuador: Ediciones ABYA-YALA.
- Chion, Michel. (2004). *La voz en el cine*. Colección Signo e imagen. Madrid: Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).
- Gubern, Román. (1992). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

- Jost, Francois y Gaudreault, André. (1995). *El Relato Cinematográfico*. Barcelona: Paidós Comunicación Cine. Ediciones Paidós.
- Martínez Gómez, Luisa. (2008). El Realismo de tercer orden. *Revista Digital Universitaria*. Barcelona, España. DGSCA-UNAM. Recuperado el 19 de marzo de 2012, de <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art38/int38.htm>
- Rodríguez Bravo, Ángel. (1998). *La dimensión sonora en el audiovisual*. España: Ediciones Paidós Ibérica. Colección Papeles de Comunicación.

Filmografía

- Bennet, Spencer; Carr, Thomas (1948). *A trap of the Kryptonite* E.U.: Columbia Pictures
- Burton, Tim (1989). *Batman* E.U.: Warner Bros Pictures.
- Miller, Frank; Rodríguez, Robert (2005). *Sin City*. E.U.: Dimension Films.
- Snyder, Zack (2009). *Watchmen*. E.U.: Warner Bros Pictures.
- Winkler, M.J.; Sullivan, Pat. (1922)*Felix turns the tide* E.U.: Pat Sullivan Studios.

Recibido: abril 27

Aprobado: mayo 29 de 2012

Ilustración por: Julio César Rodríguez

