

La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso Zack Snyder

Jordi Revert, Universitat de València, España

Resumen: Los últimos avances tecnológicos y el desarrollo de la imagen digital han permitido al cine de los últimos tiempos aproximarse al cómic como nunca antes lo había hecho. Con las nuevas herramientas digitales, los directores han hallado nuevas posibilidades expresivas para la imagen en movimiento. Gracias a la tecnología digital, la intermedialidad entre ambos medios se ha redefinido y los planos alcanzan puntos de encuentro con las viñetas a través de la ralentización, aceleración o congelación de la imagen, entre otros recursos. A través de una aproximación cualitativa y de análisis de contenidos, en el presente trabajo se analizan diversas vías por las que el cine, con la complicidad de los últimos avances tecnológicos, ha intentado reproducir la unidad de significado que supone la viñeta y salvar las diferencias gramaticales que existen entre uno y otro medio. En particular, incide este estudio sobre el uso de la aceleración y deceleración de la imagen, y para ello toma como muestras para el análisis las películas “300” (2006) y “Watchmen” (2009), ambas dirigidas por Zack Snyder y ambas basadas en dos novelas gráficas de éxito y firmadas por dos autores de referencia en el mundo del cómic, Frank Miller y Alan Moore.

Palabras clave: cómics, cine, intermedialidad

Abstract: The technological advances and the development of the digital image have allowed the latest cinema to approach comic as it never did before. With the new digital tools, filmmakers who didn't find before the right way to emulate on screen the language of comics, have found new expressing possibilities for the cinematographic image. Thanks to the digital technology, the film frames find meeting points with the comic frames through the acceleration, deceleration and the freezing of the image, among other resources. Qualitative research and content analysis will be used in this essay to study the different ways in which cinema, with the complicity of the latest technological advances, comes closer to the comic frames, trying to reach its capacity of synthesis and overcoming the grammatical differences that exist between one media and the other. For such purpose, there will be studied the acceleration and deceleration of the image in the films “300” (2006) and “Watchmen” (2009), both directed by Zack Snyder and both based upon best-sellers graphic novels signed by two major comic authors: Frank Miller and Alan Moore.

Keywords: Comics, Cinema, Intermediality

Introducción

En su texto de 1966 *Intermedia*, Dick Higgins introducía el concepto de intermedialidad utilizando como ejemplo los objetos encontrados de Marcel Duchamp. Según Higgins, estos se situaban verdaderamente entre medios, «entre la escultura y algo más»¹. En esa apreciación, abordaba una comparativa con la pintura de Picasso en la que esta última sería, al contrario que el caso Duchamp, arte preparado para ser clasificado. Esta afirmación es altamente discutible en tanto que diez años antes, el pintor malagueño se había puesto a las órdenes del director francés Henri-Georges Clouzot para protagonizar un experimento insólito: en *El misterio Picasso* (*Le mystère Picasso*, Clouzot, 1956), el realizador filmaba el proceso creativo colocando la cámara tras un lienzo semitransparente sobre el que el pintor aplicaba tintas especiales. Así, el encuadre se convertía en el propio lienzo en el que el espectador asistía a los trazos que lentamente conforman la obra pictórica. Tras el rodaje, la mayor parte de las pinturas fueron destruidas, por lo que estas solo sobreviven en esta suerte de proyecto intermedial. La película de Clouzot habla así del diálogo entre las artes posi-

¹ « Part of the reason that Duchamp's objects are fascinating while Picasso's voice is fading is that the Duchamp pieces are truly between media, between sculpture and something else » (Higgins, 1966: 2)



bilitado a través de la innovación técnica. Un diálogo que autores de las distintas disciplinas artísticas han buscado insistentemente con el paso del tiempo. Ya en su *Poética*, Aristóteles utilizaba el prefijo latino *inter* para indicar mutualidad y reciprocidad (Aristóteles, 2006), y el propio Higgins, en su ya citado texto, expresaba su duda a la hora de señalar un punto de inicio de esa vocación de intercambio entre las artes².

Lo que parece claro es que, con la evolución de las distintas formas artísticas y las innovaciones técnicas en cada una de ellas, el fenómeno de la intermedialidad no ha hecho sino intensificarse. En ese sentido, la aparición del cine y, más tarde, del cine sonoro, abrió un sinfín de posibilidades, en tanto que la naturaleza misma del medio ya implicaba la interacción de varias de las demás disciplinas. El cine, como lenguaje, entendía la suma de esas artes como el proceso en sí de la construcción de la obra cinematográfica, pero a medida que este adquirió una entidad narrativa y su industria se configuraba alrededor de esta idea, las aproximaciones a las otras prácticas empezaron a ser algo consciente y explícito en el texto. El cómic, debido a su forma de narrar secuencial y a su naturaleza verbo-icónica, era una fuente preferente de inspiración, un medio que, según Henry John Pratt, resulta más idóneo que cualquier otro para ser adaptado³. Su nacimiento oficial había tenido lugar en paralelo al del cine: si habitualmente se señala la primera proyección en el *Salon Indien du Grand Café* de París el 28 de diciembre de 1895 como el hito con el que arranca el invento de los Lumière, son las primeras viñetas del *Yellow Kid* de Richard F. Outcault, publicadas en el *New York World* ese mismo año, las que se toman como punto de referencia para hablar de la génesis del cómic⁴. Superadas las fases embrionarias de uno y otro, en su diálogo primigenio, tal y como explica Diego Mollá (Mollá, 2013), fueron claves las relaciones intertextuales entre el *pulp*, la *daily*, la *sunday*, el *comic book* y el *serial cinematográfico* durante los años treinta y cuarenta. En ese contexto, la consolidación progresiva de mitologías de la mano de autores como Robert E. Howard o Edgar Rice Burroughs, ayudó a que el público experimentara una temprana forma de intermedialidad, la cual se fundamentaba en su conocimiento previo de los personajes. Los estudios, por su parte, consolidaban así la sinergia industrial de acercarse a fuentes populares para canalizar sus historias y mitos en imágenes en movimiento.

Aquellos primeros trasvases reajustaban los universos descritos en el cómic a los parámetros del cine, es decir, no buscaban tanto experimentar con la asimilación de trazos y dinámicas del arte gráfico sino adaptar las historias a un lenguaje y una narrativa audiovisual. Su intención era la de trasladar a la pantalla la iconicidad de personajes como Tarzán, Batman o *The Shadow*, y no la de conseguir posibles literalidades de la imagen cinematográfica para con la de cómic. Esas intersecciones más miméticas no llegarían hasta mucho más tarde, una vez esos directores habían tomado distancia y consciencia de la importancia socio-cultural del noveno arte y la progresión tecnológica del cine permitía acercarse con más herramientas a una transliteración de la gramática visual de este. Antes de que eso sucediera, evolucionarían en el tiempo dos tradiciones adaptadoras que, como señala Álvaro Pons (Pons, 2013), se armaban en torno al mercado francófono y el estadounidense. La primera apostaba por una mayor fidelidad al trazo y priorizaba la animación como vía para mantener la adhesión a la estética del original, caso de los estudios *Belvision* con *Tintín*, *Astérix* y *Obélix* o *Lucky Luke*. Esta tradición, sin embargo, quedaría con el tiempo desplazada a las adaptaciones para televisión y vídeo, también en un mercado estadounidense en el que, por ejemplo, los superhéroes de la editorial *Marvel* encontraban su continuidad intermedial e icónica en la serialidad televisiva. La segunda, por su parte, desarrollaría todo un sistema de mercadotecnia en torno a la adaptación, proponiendo un modelo en el que los cómics son el punto de partida para una superpro-

² « Who knows when it began? There is no reason for us to go into history in any detail » (Higgins, 1966: 2).

³ « Comics is more suited than any other medium for adaptation into film » (Higgins, 2012: 147).

⁴ Ninguna de las dos afirmaciones, sin embargo, serían exactas. En el caso del cine, este nace en tanto que medio de comunicación y acto social, pero la imagen en movimiento ya tenía sus precedentes en el quinetoscopio de Edison, quien había explotado su invento como atracción para un visionado individual en ferias y eventos de la época, sin la dimensión colectiva que aportarían los Lumière. En cuanto al cómic, los antecedentes se remontan hasta los trabajos del escritor y caricaturista suizo Rodolphe Töpffer a mediados del siglo XIX.

ducción que sintetiza y revisa sus particulares microcosmos, y en el que las interrelaciones entre ambos generan un merchandising propio en torno a los personajes y la iconografía. En esa línea, personajes emblemáticos como Superman o Batman se convirtieron en el objeto de orquestadas operaciones de marketing por las que su particular mitología se veía reajustada a las necesidades del medio audiovisual, al tiempo que daban voz a visiones autorales concretas que, a posteriori, serían a su vez influyentes en la evolución en el cómic de éstos. Es el caso de Superman, de Richard Donner (1978), que sería replicada por dos secuelas más libres y deconstructivas a cargo de Richard Lester, o la Batman (1989) de Tim Burton⁵, que tomaría como referencia la versión más oscura del personaje que Frank Miller y Alan Moore habían desarrollado respectivamente en *El regreso del Caballero Oscuro* y *La broma asesina* para acomodarla a su caligrafía gótica.

Ese conjunto de interrelaciones con un fuerte componente mercadotécnico, seguiría desarrollándose en paralelo a la incorporación de efectos digitales al cine que permitía un mayor abanico de recursos visuales a la hora de acercarse a las historietas gráficas. En ese proceso, el cine estadounidense no solo consolidaría una mayor consciencia industrial del cómic como mina de oro para sus producciones —las sucesivas adaptaciones sobre cómics de Marvel en la primera mitad de la década de 2000, y la operación de toma de control y reordenación de dichas adaptaciones a manos de la extensión cinematográfica de la editorial a partir de 2008 con *El increíble Hulk* (*The Incredible Hulk*, Louis Leterrier, 2008) e *Iron Man* (Jon Favreau, 2008)—, sino que entendería, en parte gracias a la legitimación del medio a través de la novela gráfica⁶, las posibilidades intertextuales y autorales que éste ofrecía para la pantalla. Los trasvases entre cine y cómic, después de varias décadas, alcanzaban un punto óptimo tanto para el diálogo de las formas artísticas como para la explotación comercial. Principalmente, ha sido la incidencia de la tecnología digital, aplicada a todas las fases de la producción, la que ha renovado ese horizonte de opciones expresivas del medio. La generación de imágenes por ordenador, la cada vez mayor utilización de cromas en los rodajes o la implantación de avances tecnológicos como la cámara virtual⁷ o la técnica de captura de movimientos han transformado por completo la imagen cinematográfica, convirtiéndola en un lienzo en blanco en el que los realizadores tienen una mayor libertad de manipulación de la realidad y un mayor control sobre el resultado final. Ese cambio del celuloide por el bit ha permitido que varios autores con una especial sensibilidad hacia otros medios como el cómic hallen nuevos recursos con los que evocar en pantalla el lenguaje gráfico que lo caracteriza: el *slow motion* y el *fast motion*, la congelación del fotograma o la captura de movimientos se han convertido en las herramientas de ese ejercicio de aproximación que redefine la intermedialidad en lo que Costas Costandinides ha señalado como una nueva transición en la que la digitalización permite ir más allá de la adaptación del libro a la pantalla (Constandinides, 2010: 4)⁸. En los siguientes párrafos, se analizará el caso del cineasta Zack Snyder y de dos de sus películas, *300* (2006) y *Watchmen* (2009), adaptaciones de dos novelas gráficas respectivamente firmadas por Frank Miller y Alan Moore que suponen, en el ámbito del noveno arte, dos obras de referencia. Se estudiará el modo en que ambas utilizan algunos de estos recursos para recrear viñetas o pasajes de sus originales, o cómo su diseño de producción y técnicas empleadas buscan imitar las coordinadas estéticas en los que aquellos se inscriben. Dicho análisis se lleva a cabo en el contexto de una filmografía en el que las referencias al cómic y la innovación visual al servicio de estas son constantes, ya sea en títulos que directamente recurren a una o varias obras

⁵ En su artículo *Blockbuster Art House Meets Superhero Comic or Meets Graphic Novel? The Contradictory Relationship between Film and Comic Art*, Matthew MacAllister describe las estrategias de *merchandising* que acompañaron a los estrenos de ambas películas, claves para entender la evolución hacia las sinergias comerciales hoy asentadas en la industria en torno a los *blockbusters* (Macallister, 2006: 110-111).

⁶ Nos ajustamos aquí a la definición que le da Sergio García cuando relata cómo la expresión *graphic novel* surgió en algunos fanzines norteamericanos de los años sesenta: «cómics de mayores ambiciones artísticas que los productos estandarizados de las grandes editoriales de quiosco» (García, 2010: 33). Como el propio García indica, el uso de la expresión adquirió oficialidad cuando en 1978 apareció rubricando la portada de *Contrato con Dios*, de Will Eisner.

⁷ Empleada, por ejemplo, en el rodaje de *Avatar* (James Cameron, 2009).

⁸ Si bien Constandinides aplica su estudio a la adaptación de libros a películas, su reflexión es si cabe aún más oportuna a la hora de analizar la evolución de las adaptaciones del cómic al cine.

gráficas, como *El hombre de acero* (*Man of Steel*, 2013) o en otros que en principio no se deben a ninguna fuente en particular, caso de *Sucker Punch* (2011).

La velocidad relativa: el problema de la secuencialidad

Pese a que tanto cómic como cine son formas de expresión esencialmente visuales, hay diferencias notables en sus respectivas maneras de narrar que los distinguen profundamente a la hora de articular relatos. El cómic activa en el lector una sensación de acción continua, de movimiento que en muchos casos recuerda a la inercia natural que un espectador experimentaría en el cine. Y sin embargo, su discurso está compuesto por viñetas que suponen unidades expresivas de distinto tamaño y naturaleza en las que se produce una distribución de sentido. En cada una de ellas puede sumarse información, concentrarse y extenderse un diálogo o, por el contrario, albergar una parte de una imagen o una acción que solo puede completarse en asociación con otras imágenes⁹. O, entendido en términos cinematográficos, y como indica Daniele Barbieri, «el cine representa (...) un caso especialmente interesante precisamente por el intento que realiza el cómic de reproducir en su interior las características más ligadas a la dimensión temporal: duración de las escenas, secuencia, montaje, narración visual...» (Barbieri, 1998: 241). Existe pues, en el cómic, una libre distribución del discurso en una narrativa secuencial, si bien la tendencia general es la de la acumulación de sentido en cada una de las viñetas. Si en el cine entendemos el plano como esa unidad expresiva básica, esto ya plantearía una divergencia fundamental respecto a su equivalente gráfico: mientras que la viñeta debe romper su estatismo mediante el trazo, lo que sucede en la pantalla entre corte y corte del montaje puede romper la síntesis a la que está obligada la imagen en el cómic y darle un ciclo completo con un principio, un desarrollo y un final. Así, el cine no puede optar al mismo planteamiento secuencial en tanto que la naturaleza de su lenguaje es otra, y por tanto las comparativas entre uno y otro medio van a encontrar siempre esta problemática de base. La intermedialidad entre uno y otro, pues, debe definirse antes desde el punto de vista de la emulación visual que de la asunción de mecanismos narrativos.

A ese respecto, la progresiva inserción en el cine de imágenes que pueden ser digitalmente manipuladas ha cambiado por completo las posibilidades expresivas del fotograma. En el cine digital, la imagen puede ser manipulada con una libertad nunca vista, hasta el punto de que no solo los escenarios en los que se sitúa el relato pueden ser generados desde cero, sino que incluso los mismos rostros de los actores pueden ser modificados mediante la captura de movimientos sin renunciar a su expresividad y gestualidad del intérprete. Esto abre una puerta a la reproducción de las condiciones y recursos propios de otros medios, lo que en el caso del cómic en el cine se traduce, entre otras, en posibilidades tan diversas como la inserción de bocadillos y onomatopeyas –Scott Pilgrim contra el mundo (Scott Pilgrim vs. The World, Edgar Wright, 2010)–, la susodicha técnica mocap para conseguir una mayor mimesis de los actores con los personajes a los que interpretan –Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio (The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, Steven Spielberg, 2011)– o, como veremos en los siguientes párrafos, la alteración de la velocidad de la imagen como recurso para evocar tanto el estatismo gráfico de la viñeta como la sensación de movimiento que se puede dar en ella o en su continuidad con otras viñetas.

Este último recurso encuentra una especial relevancia en el cine de Zack Snyder y particularmente en los casos de *300* y *Watchmen*. Segundo largometraje de Snyder tras el remake *Amanecer de los muertos* (*Dawn of the Dead*, 2004), *300* adaptaba la novela gráfica de Frank Miller y Lynn Varley publicada originalmente en cinco números entre mayo y septiembre de 1998 por Dark Horse Comics. Esta reimaginaba con elementos fantásticos el episodio histórico de la batalla de las Termópilas, que tuviera lugar en el año 480 a.C. entre un reducido ejército de 300 espartanos y el ejército persa de Jerjes I en el camino de este último a conquistar Grecia. En su traslación a la pantalla, *300* tomó la

⁹ Lo que en *El discurso del cómic*, Luis Gasca y Román Gubern (Gasca y Gubern, 1994) denominan como la descomposición del movimiento en sus fases consecutivas, una técnica que los autores sitúan en la cronofotografía que el fisiólogo francés Etienne-Jules Marey pusiera a punto en 1882.

forma de una superproducción que estaría grabada prácticamente de forma íntegra en escenarios virtuales, con el reparto completo de la película interpretando durante todo el rodaje frente a paneles de cromas. En la post-producción digital, el equipo de efectos visuales recreó los paisajes del cómic tratando de mantener la fidelidad visual a la paleta de colores ocres y cálidos que configuraban los dibujos de Frank Miller, componiendo en su contraste con los personajes imágenes de gran plasticidad. Pero lo verdaderamente interesante es el modo en que la película recurre a la cita del cómic en repetidas ocasiones. En la escena en la que Leónidas (Gerard Butler), rey de los espartanos, arroja de una patada al mensajero de Jerjes (Peter Mensah) a un foso, la puesta en escena reproduce una réplica exacta de la viñeta en la que se describe esta acción mediante una idéntica disposición de los personajes y una ralentización de la imagen. En ese empleo del *slow motion*, el tempo cinematográfico es modificado y la acción se prolonga durante varios segundos ante los ojos del espectador. De este modo, este recurso explicita el carácter de cita de la secuencia y dispone sus elementos de manera que faciliten la identificación del referente gráfico, consiguiendo el efecto de viñeta en movimiento. Este uso volverá a darse de nuevo cuando, en la visita de un emisario de Jerjes (Tyronne Benskin) al campo de batalla, este alce su látigo contra los espartanos y, de inmediato, Stelios (Michael Fassbender) salte hacia él con la espada en alto y cercena su brazo. De nuevo, la secuencia reproduce con exactitud la acción del cómic, en el que se muestra en una viñeta grande al espartano saltando hacia el persa y, en dos pequeñas integradas en la primera, el rostro de Stelios acometiendo el golpe y el brazo del emisario ya cortado y aún con el látigo empuñado. En la película, se añade un contraplano del emisario, pero tanto la imagen del salto como la del brazo permanecen idénticas y se recrean en la cámara lenta. Poco después, cuando los espartanos realicen una carga contra una avanzadilla del ejército persa, una vez más la película calcará en *slow motion* la viñeta que transpone a la pantalla: un precipicio y un ejército de sombras que empuja a sus enemigos hasta el despeñamiento, mientras el sol ocupa el fondo del encuadre, abriéndose paso entre un cielo nublado.

Del mismo modo, *Watchmen* tira mano de este recurso para emular la celebrada novela gráfica que adapta. El cómic original de Alan Moore y Dave Gibbons es uno de los títulos más prestigiosos del noveno arte, aquel que habitualmente se cita, junto a *El regreso del Caballero Oscuro* de Frank Miller, como la obra capital que marcó el nacimiento de la novela gráfica como formato de prestigio¹⁰. Originalmente publicada como una mini-serie de 12 cómics para DC, *Watchmen* imaginaba una historia alternativa de los Estados Unidos en la que el país había salido vencedor de la Guerra de Vietnam, Richard Nixon seguía siendo presidente y los antaño celebrados superhéroes y justicieros habían caído en desgracia. La novela gráfica empleaba una estructura no-lineal y experimentaba con la intertextualidad, incluyendo documentos diversos como registros médicos, informes, cartas o incluso un cómic (*Relatos de la fragata negra*) que lee uno de los personajes secundarios y cuya narración salpica la principal. Quizá debido a su enorme complejidad, el proyecto de una adaptación de *Watchmen* circuló durante años por los despachos de Hollywood hasta llegar a las manos de Zack Snyder, quien lo abordaba poco después de haber cosechado un enorme éxito con *300*¹¹. Al igual que en su anterior película, con *Watchmen* el director acometía una versión para la gran pantalla que no solo respetara el relato original¹², sino que además incurriera en la cita visual de momentos clave de este a través tanto de un diseño de producción que resaltara la plasticidad de las imágenes como de la utilización del *slow motion* para crear la impresión de viñetas en movimiento. Ya en el prólogo de la película, que narra el asesinato de Edward Blake, 'el Comediante' (Jeffrey Dean Morgan), encontramos un plano idéntico a uno de los dibujos de Dave Gibbons: cuando el Comediante es lanzado a través de la cristalera que se rompe en pedazos, el personaje muestra la misma

¹⁰ Un tercero, según Santiago García, sería *Maus*, de Art Spiegelman, obra ganadora del premio Pulitzer en la que el autor trasladaba la experiencia del Holocausto narrada por su padre con un dibujo en el que los nazis eran representados con gatos y los judíos, con ratones (García, 2010: 196-208).

¹¹ Con un presupuesto de 65 millones de dólares, el film recaudó en todo el mundo más de 456 millones (según datos consultados en Box Office Mojo).

¹² Hasta el punto de llegar a rodar una versión animada de *Relatos de la fragata negra* y un falso documental basado en *Bajo la máscara*, otro de los relatos paralelos que aparecen en el cómic. Si bien estos no se incluyeron en el ya de por sí abultado montaje final (163 minutos), se incluyeron posteriormente y de forma conjunta en una edición DVD.

posición y la cámara lo filma prácticamente desde el mismo ángulo dado por la viñeta, para crear una imagen que prácticamente se detiene hasta fijar la cita ante el espectador. Una vez este haya caído a la calle y muerto en el impacto con el asfalto, una gota de la sangre de Blake queda derramada sobre el pin amarillo de una cara sonriente que luce en su batín (el símbolo que indica su antigua pertenencia a los Watchmen), precisamente la misma imagen con la que se inaugura el primer capítulo de la novela gráfica. En secuencias sucesivas, esa misma fidelidad a cámara lenta se encuentra en la escena del entierro del Comediante, o en la pesadilla apocalíptica de Dan Dreiber/Búho nocturno (Patrick Wilson). La búsqueda de esos puntos en común con el cómic no se quedan, sin embargo, en la cita, sino que la película indaga en varios momentos en un simulacro de historieta gráfica en el que las imágenes se ralentizan hasta rayar la abstracción de la pertenencia a un relato cinematográfico en progresión. Es el caso de los mismos títulos de créditos, que funcionan a modo de síntesis de hitos de la Historia alternativa de los Estados Unidos que proponía Moore mientras suena en la banda sonora el tema *The Times They Are A-Changin'*, de Bob Dylan. O el monólogo y exilio a Marte del Doctor Manhattan (Billy Crudup), en el cual imágenes alternadas de distintas etapas de la vida del antes Doctor Jon Osterman se suceden a cámara lenta con la partitura de Philip Glass de fondo. Es la misma lógica que articula, por ejemplo, el preludio de otra película de Snyder, *Sucker Punch*, el cual narra el traumático suceso que lleva a su protagonista Babydoll (Emily Browning) a ingresar en el centro psiquiátrico Lennox House, y en el cual alteración de la velocidad de las imágenes lleva prácticamente hasta su congelación.

Por otra parte, y frente al uso recurrente del *slow motion*, la cámara rápida o *fast motion* a menudo también sirve, sin abandonar el cine de Zack Snyder, para lograr ese efecto de emulación. En *300*, la misma secuencia que culmina en el ya detallado plano del precipicio, muestra unos minutos antes un plano-secuencia digital que sigue los movimientos de Leónidas en la batalla. En ese recorrido, la cámara se acelera y decelera de forma brusca a medida abate a sus enemigos, y entre un enfrentamiento y otro aplica vertiginosos zooms y reencuadres. En él, la imagen se redefine en su encuadre, velocidad y distancia con el personaje a cada paso, y la escena crea en el espectador la misma sensación de secuencialidad entre viñetas que está presente en la lectura del cómic, si bien en este caso no existe la ya detallada intención mimética para con las imágenes gráficas originales. Esta alternancia entre cámara lenta y cámara rápida se da también en *Watchmen*, en la escena del intento de asesinato de Adrian Veidt / Ozymandias (Matthew Goode): mientras el asesino dispara a su secretaria y asesina a varios de los ejecutivos con los que se hallaba reunido, vemos la secuencia en *slow motion*, pero en el momento Veidt llega hasta él y coge un objeto alargado para derribarlo, el movimiento es acompañado por un aceleración de la imagen. Otra variante sería la empleada por el realizador en *El hombre de acero*, concretamente en la escena en que Superman (Henry Cavill) y varios soldados del ejército luchan en las calles de Smallville contra los subordinados de Zod. Una de ellos, Faora-Ul (Antje Traue), se desplaza de un punto a otro a una velocidad casi imperceptible al ojo humano, y en cuestión de segundos propina sucesivos golpes a los soldados situados en distintos puntos de la vía urbana. La cualidad digital del plano, unida a la aceleración de la imagen omite la elipsis en el caso del cómic necesaria para descomponer la acción en distintos pasos. Si antes el montaje cinematográfico requería de las transiciones y el *raccord* como un posible equivalente a la construcción de continuidad, ahora este ha quedado reemplazado por la ilusión digital del plano-secuencia. Esa (falsa) continuidad digital del plano merecería una reflexión aparte, ya este puede ser entendido como otra manera de transponer el carácter inmersivo de la secuencialidad del cómic –como por ejemplo, en la escena de la lucha aérea entre Superman y el General Zod (Michael Shannon), en la que la cámara prácticamente adopta el punto de vista del primero en los sucesivos golpes que propina al segundo– o incluso como recreación de una página desplegable de *comic book* con aspiraciones de abarcar la máxima acción posible –caso, ya fuera del cine de Snyder, de *Los Vengadores* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012), en la que un falso plano-secuencia une, en la batalla final, las luchas paralelas de los distintos superhéroes que conforman el grupo–.

Conclusiones

En la era de las hibridaciones, las posibilidades de intersección entre medios y disciplinas se multiplican y con ellas, opciones expresivas hasta la fecha impensables. La técnica se convierte en la herramienta que permite albergar en consecuencia sensibilidades artísticas que hasta ahora no encontraban el modo de realizarse. En el diálogo entre el cine y el cómic, el digital ha sido fundamental para transformar el plano cinematográfico como una hoja en blanco en la que la imagen real ya apenas se distingue de la virtual, y en la que los tiempos pasan a ser más relativos si cabe. Este contexto se presenta idóneo para una redefinición de la intermedialidad con respecto al cómic, ya que las diferencias formales y narrativas que se establecen entre uno y otro hallan puntos de encuentro que permiten que la pantalla se convierta en un espacio en el que la cita a la historieta gráfica pueda darse de manera explícita y como trazo autoral que revela las inclinaciones pop del director. Esto se hace evidente en el caso de las películas Zack Snyder y, muy especialmente, en *300* y *Watchmen*, en las que su relación con el referente que adaptan se fragua no solo en el respeto por sus derivas narrativas, sino en la emulación del lenguaje propio del lenguaje al que adapta, a través de recursos tales como la aceleración y ralentización de la imagen o el plano secuencia digital. Estos nuevos lugares de intersección permiten superar la tradicional idea de que la intermedialidad entre ambas disciplinas artísticas se define únicamente en los distintos procesos de adaptación. Así pues, podríamos hablar por primera vez de viñetas digitales y de cómics en pantalla que exploran nuevas conjugaciones lingüísticas, estableciendo así un horizonte de hibridaciones inagotables en el que la imagen se constituye como síntesis líquida de un diálogo en constante revisión.

REFERENCIAS

- Aristóteles. (2006). *Poética*. Madrid: Alianza Editorial.
- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del comic*. Barcelona: Paidós.
- Costandinides, C. (2010). *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media*. Nueva York: Continuum.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- Gasca, L. y Gubern, R. (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Gómez Tarín, F. J. (Coord.). (2013). Cine e hibridaciones: avatares de la era digital. *Archivos de la filmoteca*, 72.
- Higgins, D. (1966). Intermedia. *The Something Else Newsletter*, 1(1).
- Macallister, M. (2006). Blockbuster Art House Meets Superhero Comic or Meets Graphic Novel? The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. *Journal of Popular Film and Television*, 34(3), pp. 108-115.
- Mollá, D. (2013). Las adaptaciones del pulp, la daily, la Sunday y el comic book en los seriales norteamericanos de los años treinta y cuarenta. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, pp. 7-13.
- Pons, A. (2013). La adaptación de cómics al cine en Francia y EEUU: Del homenaje artístico a la franquicia mercadotécnica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, pp. 27-34.
- Pratt, H. J. (2012). Making Comics into Film. En A. Meskin y R.T. Cook (ed.) *The Art of Comics: A Philosophical Approach* (pp. 147-165). Oxford: Blackwell Publishing.

SOBRE EL AUTOR

Jordi Revert Gomis: Licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València y actualmente cursa el Máster en Interculturalidad, Comunicación y Estudios Europeos en el mismo centro. Desde 2008 ha desempeñado su actividad profesional como crítico y escritor cinematográfico en diversos medios online (“Détour”, “LaButaca.net”, “Miradas de cine”). Asimismo, ha publicado varios ensayos en “L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos” y coordinado la publicación en varias ocasiones. Escribió el capítulo “El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI”, dentro del libro colaborativo “Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion”. Ha impartido cursos y seminarios sobre temas relacionados con el cine y el periodismo y participado como jurado en varios concursos y festivales.