

Recibido: 15.10.2015 / aceptado: 15.12.2015

Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre cine y cómic: una aproximación para la era digital

*Origins and fundamentals of
intermediality between cinema and comics:
an approach for the digital era*

Jordi Revert
Universidad de Valencia

Referencia de este artículo

Revert, Jordi (2016). Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre cine y cómic: una aproximación para la era digital. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº11. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 145-163. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2016.11.9>.

Palabras clave

Cine; Cómic; Intermedialidad; Digital

Keywords

Films; Comic; Intermediality; Digital

Resumen

La progresiva penetración de la tecnología digital en el cine ha permitido una manipulabilidad de la imagen que transforma por completo el panorama de posibilidades expresivas y, con él, los límites de la intermedialidad con respecto a otros medios. El objetivo del presente ensayo es, en primer lugar, rastrear los orígenes del debate intermedial y constatar algunos de los principales planteamientos en este campo, desde el nacimiento del término en la década de los 60 a las diferentes corrientes de los estudios intermediales, pasando por las teorías de Mijaíl Bajtín y Julia Kristeva, la obra de arte total de Richard Wagner o las aportaciones de André Bazin. En una segunda parte, el texto acomete el análisis de distintos recursos cinematográficos que ha posibilitado la implantación de la imagen digital y que permiten concretar la intermedialidad entre cine y cómic. El objetivo último de este trabajo es demostrar que dicha implantación ha permitido un cambio de paradigma en el territorio de las adaptaciones de cómic, en el que las derivas de la imagen se multiplican activando la consciencia del otro medio dentro del propio y dejan atrás el clásico modelo de adaptación limitado a la explotación desde cero del universo del referente gráfico.

Abstract

The gradual penetration of the digital technology has allowed an increasing manipulation of the image that completely changes the landscape of film and its expressive possibilities, as well as the crossing media boundaries. The goal of the present essay is, firstly, to track the origins of the intermedial discussion and state some of the main approaches in this field, from the birth of the concept intermediality during the 60s to the different trends of the intermedial studies, the theories of Mikhail Bakhtin and Julia Kristeva, Wagner's total work of art or the contributions of André Bazin. Then, the text analyzes how the digital image has given way to different resources where film and comics meet each other. Finally the aim of this article is to prove that this digital image has allowed a major change in comic adaptations: the possible images are multiplied and the awareness of the presence of another media grows within film, while the classical adaptation model renders obsolete.

Autor

Jordi Revert (Valencia, 1984) es doctorando en Comunicación en la Universidad de Valencia. Ha publicado numerosos artículos en revistas científicas y ejercido su labor profesional como crítico y escritor cinematográfico en diferentes medios de comunicación. Desde 2009 forma parte del Consejo de Redacción de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Ha impartido diversos cursos y seminarios universitarios sobre cine y periodismo.

1. Introducción

Desde los tiempos del debate en torno a la intertextualidad a partir de las teorías de Mijaíl Bajtín y Julia Kristeva desde la década de los 70 hasta bien entrada la de los 90, la consciencia de la imposibilidad de establecer límites cerrados para las obras, así como su consideración en tanto que medios en sí, no ha dejado de abrir debates en la esfera teórica. Su derivación en los estudios de la intermedialidad en la transición hacia el nuevo milenio no ha hecho sino abrir más puertas hacia toda una constelación de nuevas relaciones, correspondencias y conceptos que se definen en un mapa incierto como es el de los nuevos medios digitales. Incierto por cambiante e inestable, en el que las nuevas sinergias obligan a encontrar definiciones satisfactorias para términos como *transmedia*, *intramedia*, *multimedia* o *hipermedia*. El presente trabajo se centra en la noción de *intermedialidad* –cuya definición se abordará a partir de las propuestas desarrolladas por varios autores– en tanto que diálogo entre dos medios artísticos como son el cine y el cómic, capaz de generar en sus intercambios expresiones que adquieren una naturaleza única.

La elección de estos dos medios se debe a que ambos comparten un carácter eminentemente visual, y por tanto hallan puntos en común a la hora de establecer trasvases. Pero a su vez, como se verá, el lenguaje audiovisual del primero frente al verbo-icónico del segundo impone importantes diferencias que deben ser tenidas en cuenta a la hora de llevar a cabo un acercamiento entre ambos.

La presencia del medio gráfico en el cinematográfico, tradicionalmente, se había reducido al proceso de adaptación que pasaba por una reordenación iconográfica, estilística y narrativa para poder ajustar las historias originales de los cómics a la pantalla. Es decir, que las relaciones mutuas entre lenguajes no iban más allá de una referencialidad remendada y fundamentada en los personajes y aspectos que hacen reconocible al espectador el universo que conocía como lector –por ejemplo, el caso de *Superman* (Richard Donner, 1978)–. Esto se debe, entre muchas razones, a la imposibilidad de renunciar a las características del medio en el que se acomete la adaptación –en este caso el cine– y también a la dificultad para conciliar en este las coordenadas estéticas y narrativas del de origen –el cómic y su secuencialidad, la inexistencia del sonido y la potenciación de lo icónico.

El reducido margen de manipulación que permitía la imagen cinematográfica en su formato analógico ha dado paso a un contexto renovado en el que la tecnología digital ha transformado radicalmente los procesos de producción, haciendo que la imagen cinematográfica sea completamente maleable y multiplicando sus posibilidades formales. Esto implica que el estudio de la intermedialidad debe ser replanteado desde una perspectiva distinta, desde el mismo momento en que directores conscientes de esas posibilidades las han aprovechado para emular desde el plano la viñeta a través de diversos recursos y técnicas propios del cine.

A tales efectos, se abordará el presente trabajo desde los siguientes parámetros: en primer lugar, un repaso a los orígenes del debate en torno a la intermedialidad, tomando como punto de referencia la acuñación del término a manos de Dick Higgins a mediados de la década de los 60 y proponiendo como referentes las decisivas teorías de Ricciotto Canudo y André Bazin en torno a la especificidad ontológica del cine y Richard Wagner en su concepto de obra de arte total; en segunda instancia, se buscará concretar una definición de intermedialidad como herramienta de trabajo en el contexto digital, a partir de las distintas corrientes teóricas que actualmente manejan el término; por último, se propondrá una serie de recursos cinematográficos que a nuestro juicio funcionan como marcadores del encuentro intermedial en el cine¹, extraídos del análisis audiovisual de un extenso corpus delimitado por las adaptaciones de cómic que integran la tecnología digital².

2. Orígenes del concepto

En 1956, Henri-Georges Clouzot se hallaba en la cúspide de su carrera. El cineasta, celebrado como el Alfred Hitchcock francés, venía de enlazar sus dos grandes éxitos: *El salario del miedo* (*Le salaire de la peur*, 1953) y *Las diabólicas* (*Les diaboliques*, 1954) le habían valido el favor de la crítica y del público³ y habían reafirmado un cine marcado por el suspense, el fatalismo y una visión hartamente pesimista de la condición humana. Lejos de seguir esta línea, sin embargo, Clouzot sorprendió a propios y extraños con un proyecto completamente inespereado, *El misterio Picasso* era un documental con una propuesta muy específica: durante 78 minutos, la cámara registraba al pintor Pablo Picasso en pleno proceso de elaboración de sus obras. Clouzot ideó una obra con unas condiciones de filmación muy concretas, en las que la cámara se situaría detrás de un lienzo semi-transparente mientras Picasso pintaba al otro lado. De esta manera, el mismo plano estático –y en blanco y negro– funcionaba como marco de las distintas obras que elaboraba a lo largo del metraje, pero también del resultado de su proceso creativo, en la acumulación de trazos en los que las manos o la figura del artista permanecían invisibles a los ojos del espectador. Aislando la expresión artística en formación del sujeto que la crea, el director había hallado un espacio en el que la obra y su esencia se encontraba en intimidad con

1 Estos son, hasta ahora, los recursos detectados que resultan de la investigación. Sin embargo, este trabajo se integra en el marco de una investigación mucho mayor que sigue su curso.

2 Las películas escogidas para su inclusión final en el trabajo son aquellas que explicitan de una manera evidente ese uso de la tecnología digital. Sin embargo, el corpus estudiado abarca todas aquellas adaptaciones cinematográficas de cómics que integran efectos digitales, esto es desde principios de la década de los 90 –y tomando como primera referencia *Batman vuelve* (*Batman Returns*, Tim Burton, 1992)– hasta la actualidad.

3 En el caso de *Las diabólicas*, Clouzot se adelantó a Hitchcock a la hora de hacerse con los derechos de la novela de Boileau-Narcejac. En su célebre entrevista *El cine según Hitchcock*, François Truffaut sugería que debido a esta razón, el tándem había escrito posteriormente *D'entre les morts* –novela que adapta *Vértigo*. *De entre los muertos* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958)– pensando en el realizador británico.

el receptor, al tiempo que esta se definía fuera de las delimitaciones de los dos medios que dialogan en sus imágenes, cine y pintura. Esto se hace más relevante en tanto que cineasta y pintor decidieron destruir los lienzos pintados y filmados, por lo que estos solo existen registrados en *El misterio Picasso*, lo que les confiere un lugar prácticamente desconocido en su catalogación. Disociadas de sus condiciones habituales de reproducción, las obras pictóricas ya no son solo eso, del mismo modo que las imágenes cinematográficas ya no pueden serlo sin más, pues su naturaleza se destila del diálogo abierto con la pintura.

En 1966, diez años después del estreno de la película en el Festival de Cannes, Dick Higgins publicaba en aparecía publicado en el primer número de la revista *The Something Else Newsletter* su artículo *Intermedia*. El texto se ha convertido en la referencia de los estudios intermediales como el primero en acuñar el término. Que fuera Higgins el padre de este, adquiriría perfecto sentido desde el momento en que este poeta, impresor y compositor se había destacado como artista Fluxus. Esta palabra latina había sido empleada por el artista George Maciunas como título para un proyecto consistente en una serie de antologías sobre el trabajo de artistas en disciplinas tales como la experimentación musical, la poesía concreta, la *performance* o los anti-films. En esencia, el Fluxus se erigía como un movimiento de vanguardia que exploraba las posibilidades artísticas de un amplio abanico de medios así como de la interdisciplinariedad. El grupo permaneció activo desde principios de la década de los 60 hasta finales de la década de los 70 a través de publicaciones, grabaciones, conciertos y otros eventos, e incluyó en su nómina a nombres como La Monte Young, George Brecht, Yoko Ono, Ben, Nam June Paik o el propio Higgins, entre otros (Corris, 2009).

En su manifiesto de 1962, *Neo-Dada in Music, Theater, Poetry, Art*⁴, Maciunas había recogido las distintas tendencias del movimiento bajo los términos *Neo-Dada*. Para Higgins, sin embargo, no iban a resultar satisfactorios y años después utilizaría la palabra *intermedia* para describir una actividad artística desarrollada en las intersecciones entre diversas disciplinas. Higgins introducía el concepto de intermedialidad utilizando como ejemplo los objetos encontrados de Marcel Duchamp, los cuales, en su opinión, se situaban verdaderamente entre medios, entre la escultura y *algo más*⁵. Curiosamente, la apreciación se abordaba desde una comparativa con la pintura de Picasso en la que esta última sería, al contrario que el caso Duchamp, arte preparado para ser clasificado como ornamento pintado. La valoración de Higgins, evidentemente, no tenía en cuenta un ejercicio tan inclasificable como el que proponía Picasso de la mano de Clouzot en *El misterio Picasso*.

Con todo, el breve texto –apenas cuatro páginas– trazaba algunas líneas de acción tales como la exploración musical en el terreno de la filosofía llevada a cabo

4 El manifiesto puede encontrarse en BECKER y VOSTELL, W. (1965).

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

por compositores como Philip Corner y John Cage. Más allá de los ejemplos concretos, la idea esencial que residía en *Intermedia* algo tenía de manifiesto que constataba un cambio de perspectiva frente a la obra y el proceso creativo. De hecho, argumentaba Higgins que el uso de la intermedialidad está presente a través de las artes, dado que la continuidad, y no la categorización, es lo que distingue nuestra mentalidad⁶. Con esta aseveración, el autor estaba señalando que la intermedialidad es un fenómeno siempre presente en el arte, de hecho un fenómeno consustancial a sus vías para generar sentido y comunicar. La categorización, por tanto, sería un elemento no consustancial a la generación del arte, sino algo que surge como ayuda para identificar, parcelar distintas expresiones artísticas. Y la intermedialidad, en consecuencia, sería un fenómeno que solo existiría en tanto que asumimos previamente que existen medios productores de sentido perfectamente separados y que se definen unos independientemente de los otros.

Este entendimiento que tiene por objetivo clasificarlos es, a su vez, una necesidad que nace naturalmente a la hora de ordenar las maneras en las que percibimos los modos en los que abordamos una imitación del mundo sensible o su modulación con unos u otros fines. Ya en su *Poética*, Aristóteles (Aristóteles, 2008: 4) acometía una distinción de las artes en las diferencias en su imitación, distinguiendo en ellas sus medios, sus objetos y sus maneras. Si bien esa temprana diferenciación ya apuntaba el camino, según Higgins el concepto de separación entre medios iba a surgir en el renacimiento, una perspectiva mecanicista que se mantendría vigente durante las dos revoluciones industriales⁷.

Así pues, cuando cine y cómic se constituyeron oficialmente como artes y se postularon como medios a consolidar a finales del siglo XX, dicha separación marcaría una distinción natural en lo que Ricciotto Canudo definiría como las siete artes. Es importante no perder de vista que, si bien el célebre ensayo fue decisivo a la hora de compartimentar el cine como disciplina, el autor italiano proponía ese séptimo arte como conciliación de todos los demás, como «Arte Plástica que se desarrolla según las leyes del Arte Rítmica» (Canudo, 1911). Es decir, que a la vez que Canudo estaba favoreciendo esa distinción catalogada, estaba subrayando en esa proclamación el carácter híbrido de formas, sonidos y ritmos que confluían en el cine, propiciando así una *fusión total*. En cualquier caso, el concepto de artes armonizadas en un conjunto no era ni mucho menos nuevo, y décadas atrás ya podía rastrearse en los montajes de las óperas de Richard Wagner en el Bayreuth Festspielhaus, palacio de la ópera en la pequeña localidad alemana hecho a medida del compositor en el que este podía poner

6 «I would like to suggest that the use of intermedia is more or less universal throughout the fine arts, since continuity rather than categorization is the hallmark of our new mentality» (Higgins, 1966: 3).

7 «The concept of the separation between media arose in the renaissance (...) This essentially mechanistic approach continued to be relevant throughout the first two industrial revolutions» (Higgins, 1966: 1)

en práctica su teoría en torno a la *gesamkunstwerk* u obra de arte total, y por tanto ejercer –en teoría– el control absoluto sobre sus trabajos:

«La mayoría de las contribuciones sobre la creación de estilos musicales (los de cantantes, y también de los directores) son fascinantes como un compendio de incertidumbres eruditas unidas a un descaro presuntuoso y a veces autoritario. Para todo eso es crucial Bayreuth, donde Wagner creía poder controlar su obra: en el caso de *Parsifal* pudo impedir su representación en otros lugares. Bayreuth, no obstante, era tanto un centro de autoridad y poder social como un generador de tendencias estéticas, con su orquesta y su director ocultos⁸, sus innovaciones en el estilo vocal y sus asientos inusualmente incómodos» (Said, 2010: 229).

En el concepto *gesamkunstwerk* encontramos, de hecho, un temprano ejemplo de unificación de las artes, que Wagner apuntaló en su ensayo *La obra de arte del futuro* (Wagner, 2000). Por tanto, y volviendo a lo señalado por Higgins, si bien es cierto que entre la primera y la segunda revolución industrial está vigente la separación disciplinar que encuentra su origen en el Renacimiento, no lo es menos que en durante el siglo XIX ya se encontraban intentos teóricos y prácticos de un diálogo intermedial que se iba a materializar en el XX. La principal aportación de Higgins, pues, es la concretización de dicha vocación dialógica en un término, y no tanto en su cristalización teórica. En ese sentido, quizá uno de los textos más relevantes es *A favor de un cine impuro*, escrito por André Bazin en 1951. Ya desde su título, el ensayo apostaba por romper con la idea de un cine entendido como arte compartimentado y perfectamente definido en sus límites formales. Apoyado en los trasvases de la novela y el teatro al cine, el discurso de Bazin se fundamentaba en un examen de la independencia expresiva alcanzada por el último en su lenguaje, tal y como certifican las siguientes líneas:

«La transposición de una obra teatral a la pantalla requiere en el plano estético una ciencia de la fidelidad comparable a la del operador en el resultado final de la fotografía. Supone el término de un progreso y el principio de un renacimiento. Si el cine es hoy capaz de situarse eficazmente en el dominio novelesco o teatral, es porque ha llegado a sentirse lo bastante seguro de sí mismo y señor de sus medios como para desaparecer delante de su objeto. Es que por fin puede pretender una fidelidad que no sea ilusoria fidelidad de calcomanía» (Bazin, 1990: 120).

La reflexión baziniana, por tanto, abogaba por una impureza entendida como alteridad a la presunta perfección del calco de un medio a otro. Para Bazin hay en la obra una esencia que define su universalidad y el modo en que es susceptible de ser adaptada, la que según el teórico francés hace que las novelas de Alejandro Dumas o Víctor Hugo apenas propongan al cineasta más que personajes y aventuras, siendo su expresión literaria en gran medida independiente, mientras que los trabajos de Javert o D'Artagnan «forman ya parte de una mitología extra-literaria, gozan de una existencia autónoma de la que la obra original no es más que una manifestación accidental y casi superflua» (Bazin, 1990: 101-102). Volviendo a los intercambios intermediales entre cine y cómic, un examen en mayor profundidad daría con ejemplos de distintas sinergias a menudo divergentes en el modo en que se aborda la relación entre el medio

8 Las innovaciones arquitectónicas de Bayreuth anticipaban en buena parte la estructura y distribución de los futuros *palace cinemas*.

audiovisual y la fuente en papel: ejemplos en los que prima conservar el espíritu de la obra original –el caso de algunas adaptaciones españolas sobre personajes de la editorial Bruguera, como *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2003)⁹ o *Anacleto, agente secreto* (Javier Ruiz Caldera, 2015)¹⁰– frente a otros en los que se impone la cita textual –caso de *Wanted (Se busca)* (Wanted, Timur Bekmambetov, 2008)– cuando no terceros en los que conviven ambas opciones –*Sin City: Ciudad del pecado* (Robert Rodriguez, Frank Miller y Quentin Tarantino, 2005)¹¹–. En todo caso, conviene apuntar que esa fidelidad de calcomanía que mencionaba despectivamente Bazin debe entenderse en su contexto, el de un cine francés que pronto se despegará de sus referentes teatrales y novelescos y que, por tanto, aún se haya en una primera fase de dependencia.

3. Intermedialidad en la era digital: el reto de la definición

La cita contemporánea que favorece el digital, sin embargo, ya se halla muy lejos de aquel cine y a menudo se postula como ejercicio de reflexividad intermedial a través de la literalidad en la forma. Asunción López-Varela Azcárate ha señalado que «El proceso de transformación de la información de formatos analógicos a formatos digitales y la mayor facilidad de estos últimos para incorporar datos en distintos modos perceptivos (texto, imagen, audio, vídeo) ha movilizad los estudios en torno al término *intermedialidad*» (López-Varela Azcárate, 2011: 95). En el mismo artículo, López-Varela Azcárate se plantea la cuestión fundamental a la hora de definir la intermedialidad: «la cuestión que se plantea es si estamos hablando de la existencia de materialidades específicas, dependientes de cada medio y que precederían a la relación intermedial o, si por el contrario, hablamos de una intermedialidad originaria (ontological intermediality en términos de Schröter) y que funcionaría como posibilidad de la existencia de unidades individuales (monomedia) y conjuntas (multimedia)» (López-Varela Azcárate, 2011: 96). Esa materialidad específica es la que queda cuestionada en ese plano digital mutable, en el que la forma no puede fijar el medio. En realidad, el problema que aborda toda deconstrucción de la intermedialidad es que, en sí, la definición de un medio no puede entenderse sin desatenderse su mismo origen intermedial. A este respecto se haría efectivo el comentario de Marshall McLuhan por el que el contenido de un medio siempre es otro medio (McLuhan, 1964: 23). También resulta apropiada la reflexión que articulan Jay David Bolter y Richard Grusin cuando aportan su propia definición de medio:

9 Adaptación de los célebres cómics de Francisco Ibáñez, *Mortadelo y Filemón* (Francisco Ibáñez, Bruguera y Ediciones B, 1958-).

10 Adaptación del personaje de Manuel Vázquez, *Anacleto, agente secreto* (Manuel Vázquez, Bruguera, 1964-).

11 Adaptación de la serie creada por Frank Miller para Dark Horse, *Sin City* (Frank Miller, Dark Horse Comics: 1991-2000).

«[...]es lo que (re)media. Es lo que se apropia de técnicas, formas y significado social de otros medios e intenta rivalizar con ellos o remodelarlos en el nombre de lo real. Un medio en nuestra cultura nunca puede operar aisladamente, porque debe entrar en relación con respecto a y en rivalidad con otros medios» (Bolter y Grusin, 2000: 98)¹².

Si analizamos por separado los dos medios que nos ocupan, comprobaremos hasta qué punto es cierto. Por una parte, ya hemos comentado el modo en que Ricciotto Canudo asimilaba el cine como una suma armónica de artes –música, pintura, arquitectura e incluso arquitectura pueden comprenderse en la imagen, si bien Canuto no podía contemplar la música como parte integrante de ese conjunto– y el precedente wagneriano de la búsqueda de la obra total. En lo que respecta al cómic, aun si este pudiera parecer en un principio un medio más cerrado en su idiosincrasia, basta repensar el origen de las viñetas de Rodolphe Töpffer: el profesor suizo, que tomaba como pasatiempo sus dibujos, empezó a combinarlos con texto, poniendo así en relación dos medios que hasta entonces permanecían teóricamente separados, creando así el germen de lo que algunas décadas después sería considerado un medio independiente, con su propio repertorio de recursos expresivos y técnicas narrativas.

Así pues, de existir una materialidad específica del medio esta estaría irremediablemente originada en las intersecciones entre formas de mediación ya existentes, hasta entonces no conjugadas en la manera específica que da pie a esa invención de una nueva. Esto supone que la identidad del medio, y por tanto la de la obra final está supeditada a la vinculación de las partes, y aquí tendríamos que referirnos a la idea de Umberto Eco de la obra de arte como *estructura*, entendiendo el término como sinónimo de *forma* que implica un sistema de relaciones entre múltiples elementos¹³.

El problema quizá reside en encontrar una definición satisfactoria de intermedialidad, máxime cuando los estudios que se han desarrollado en torno a esta han optado por diversas aproximaciones al concepto. Irina Rajewsky señala que en la actualidad se han constituido dos grandes vertientes, ninguna de las cuales se ofrece como homogénea: por un lado, la intermedialidad entendida como condición fundamental o categoría; por otro, como categoría crítica para el análisis concreto de específicos productos mediáticos individuales o configuraciones –categoría, añade la autora, solo útil si dichas configuraciones manifiestan alguna forma de estrategia, elemento constitutivo o condición intermedial¹⁴– (Ra-

12 «...a medium is that which remediates. It is that which appropriates the techniques, forms and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real. A medium in our culture can never operate in isolation, because it must enter into relationships of respect and rivalry with other media. » (Bolter y Grusin, 2000: 98). Todas las traducciones son realizadas por el autor.

13 Según Eco, estos elementos incluyen los elementos materiales constitutivos de la estructura-objeto, el Sistema de referencias exigido por la obra y el sistema de reacciones psicológicas que la obra suscita y coordina. Para el semiótico italiano, una vez considerada como obra orgánica, la estructura permite que se identifiquen *estilemas*. Dentro de ese orden, cada estilema presentaría características que lo relacionan con los demás y con la estructura originaria (Eco, 1984: 103-104).

14 «Broadly speaking, the current debate reveals two basic understandings of intermediality, which are not in themselves homogeneous. The first concentrates on intermediality as a fundamental condition or category while the second

jewsky, 2005: 47). Ambos polos en los estudios de la intermedialidad, según la autora, apelan inevitablemente al debate previo en torno a la intertextualidad que se prolongó desde la década de los 70 hasta entrados los 90, a partir de la noción de dialogismo de Mijaíl Bajtín y las teorías de Julia Kristeva, si bien las posiciones desarrolladas en las teorías intermediales solo se corresponderían parcialmente a las posiciones definidas en aquel (Rajewsky, 2005: 47-48)¹⁵.

La intermedialidad, de hecho, demanda acercamientos en la mayoría de los casos más abstractos, en tanto que debe afrontar la complejidad de evaluar la naturaleza del medio y del fenómeno que se produce a partir de los intercambios con otros medios. Esto se traduce en que los intentos por definirla son múltiples y, en muchos casos, vagos, sujetos a las intenciones analíticas de cada investigación. En su artículo, la propia Rajewsky trata de encontrar la suya propia a partir de denominadores comunes a ese vasto rango de opciones: la intermedialidad podría servir como término genérico para denominar todos aquellos fenómenos que tienen lugar entre medios; *intermedial*, por lo tanto, designa aquellas configuraciones que tienen que ver con cruzar las fronteras de esos medios, y que pueden ser diferenciadas de los fenómenos *intramedial* y *transmedial*¹⁶ –lo *intramedial* permanecería siempre en el mismo medio al tiempo que hace referencias a otros sistemas mediáticos, mientras que *transmedial* apuntaría a una serie de constantes estéticas que recorren diversos medios (Rajewsky pone como ejemplo el futurismo, presente en textos, esculturas o pinturas)–. Así, un fundamento básico para entender a qué se refiere por *intermedial* es el concepto de emulación, en tanto que ese medio del que partimos, si bien no puede dejar de circunscribirse a sus condiciones técnicas y su lenguaje propio, sí puede crear una ilusión de reproducción según las condiciones y lenguaje de otros medios.

Un ejemplo ilustrativo de esa vocación es uno de los segmentos del film *Sinfonía en soledad: un retrato de Glenn Gould*¹⁷ (Thirty Two Short Films About Glenn Gould, François Girard, 1993), película que se propone como retrato poliédrico, complejo y desde múltiples perspectivas de su personaje principal. En el

approaches intermediality as a critical category for the concrete analysis of specific individual media products or configurations —a category that of course is useful only in so far as those configurations manifest some form of intermedial strategy, constitutional element or condition.» (Rajewsky, 2005: 47).

15 «The distinction between these two basic categories—these two poles structuring the intermediality debate—inevitably recalls the discussion about intertextuality that occurred from the 1970s through the 1990s, all the more since intertextuality in its various narrow or broad conceptions has been a starting point for many attempts to theorize the intermedial. However, considered in the light of recent developments, the two poles de facto correspond only partially to positions in the intertextuality debate» (Rajewsky, 2005: 47-48).

16 «In this sense, intermediality may serve foremost as a generic term for all those phenomena that (as indicated by the prefix *inter* in some way take place *between* media. “Intermedial” therefore designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media, and which thereby can be differentiated from *intramedial* phenomena as well as from *transmedial* phenomena» (Rajewsky, 2005: 46).

17 Traducción al español que ignora por completo la referencia del título original, *Thirty Two Short Films About Glenn Gould*, a las *Variaciones Goldberg* de Johann Sebastian Bach, composición que el pianista canadiense interpretó a lo largo de su carrera y de la que grabó dos discos, uno en 1955 y otro en 1981.

fragmento señalado, asistimos a una pantalla en negro en la que solo vemos una onda de sonido. Durante el tiempo que dura, lo que contemplamos es una representación visual de una de las treinta y dos variaciones de Bach, es decir, un intento por reducir a la esencialidad de la música la imagen cinematográfica: no hay actores, no hay puesta en escena ni montaje, y apenas quedan las formas que son la convención para representar la existencia y estructura del sonido. Y sin embargo, esta sigue atada a la idea de la forma como protagonista en el plano cinematográfico, no puede renunciar a esa visualidad sin la que el cine sería un medio incompleto.

Con todo, tanto este ejemplo como el de *El misterio Picasso* referido al principio del capítulo, da pie a pensar el cine es un medio especialmente pródigo a la hora de deconstruir su propio lenguaje para establecer un diálogo con otros medios artísticos independientemente de los dispositivos técnicos o de reproductibilidad. En definitiva su amalgama de recursos expresivos permite establecer puntos de encuentro en el que se generan nuevas especificidades.

Este es un aspecto se ve inevitablemente redimensionado en la era de la imagen digital. El plano analógico encontraba su origen en el celuloide, y por tanto estaba vinculado a una fisicidad de su soporte que lo hacía difícilmente alterable. El digital, en cambio, ha conferido una libertad en el control de las posibilidades del encuadre hasta ahora no conocida. En el caso del cine, la operación de remediación a la que apuntaban Bolter y Grusin (Bolter y Grusin, 2000) tiene mucho de revisión de sus límites formales e incluso narrativos. Esto, en parte, se debe no solo a las afinidades intencionadas que la imagen pueda buscar, sino al hecho de compartir una misma materialidad, aun si esta es intangible: que el cómic o los videojuegos puedan utilizar los mismos medios técnicos que el cine en su producción o en su reproducción invitan a la idea de un tapiz digital en el que el medio ya no aparece predefinido, sino que se constituye en los distintos procesos creativos. Que el producto final sea un cómic, una película o un videojuego depende en buena medida de la intención creativa y del tipo de desarrollo elegido –las intenciones que el emisor/artista deposita sobre el mensaje/obra que crea, más allá de que luego estos puedan ser transformados en su filtración cultural hacia el receptor¹⁸–, pero ya no está necesariamente sujeto a la utilización de una cámara o un lápiz, ni atado a una lógica vertical del mensaje. Henry Jenkins subraya las nociones de *circulación* y *aceleración* a la hora de describir las leyes que rigen esa nueva dimensión en la que se invalidan los viejos esquemas unívocos tanto en la dirección de la comunicación como en los agentes que lo producen, destacando un nuevo contexto en el que se extienden el múltiples direcciones –y cada vez a mayor velocidad– los espacios para el intercambio (Petho 2013). En este punto, Andrew Darley, habla de un único espacio:

18 Para una reflexión sobre estos procesos y las distintas variantes en función de la intencionalidad y recepción de la obra de arte, véase el capítulo “La estructura del mal gusto”, dentro de *Apocalípticos e integrados* (Eco, 1984: 79-147).

«Ha surgido un nuevo espacio o terreno estético dentro de la cultura visual destinada al gran público, un espacio entregado dentro de la cultura visual destinada al gran público, un espacio entregado en gran medida al juego de superficie y a la producción de imágenes que carecen de las implicaciones de fondo tradicionales. Imágenes, que al menos en el plano estético, resultan tan profundas como lo sean sus citas, sus estrellas y sus deslumbrantes o emocionantes efectos» (Darley, 2002: 198)

En ese tapiz que ofrece innumerables derivas las fronteras intermediales se han diluido y las imágenes alcanzan una abstracción que las emancipa del soporte. Se consolida así un nuevo orden en el que la jerarquía predeterminada por la herramienta ha mutado en una libertad cuyos márgenes parecen constantemente revisables. Entre esas fronteras se da una indeterminación en la que las identidades mediáticas de cine y cómic se aproximan entre sí, y es la imagen la que impulsa el diálogo en una dirección –en el estudio que aquí nos ocupa, esa dirección apunta *desde* la imagen cinematográfica *hacia* la imagen gráfica¹⁹–, partiendo de un terreno ambiguo en el que, como en la función poética de Eco, el mensaje –aquí la imagen– vea su función referencial alterada (Eco, 1984: 110). Dentro de ese contexto, en fin, lleno de incertezas, se buscará en el siguiente y último apartado una concreción intermedial en la imagen cinematográfica en su diálogo con el cómic, para lo cual se adoptará la noción de intermedialidad propuesta por Rajewsky como categoría crítica para el análisis de configuraciones específicas.

4. La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital

Así pues, se ofrece a continuación una breve propuesta de clasificación de recursos resultante del análisis de diferentes adaptaciones cinematográficas de cómics, a modo de catálogo de fórmulas estéticas cuyo uso activa en el receptor el reconocimiento del medio invocado. Se trata de las mencionadas configuraciones específicas, las cuales quedan activadas a través de diversos recursos detectados durante la investigación.

4.1. *Slow-motion* y congelado de la imagen

La utilización de este recurso ha proliferado a medida que la manipulabilidad de la imagen era cada vez mayor, en tanto que se trata de una de las maneras más directas de alcanzar ciertos aspectos del lenguaje del cómic. Habitualmente, las viñetas acumulan sentido para dar la información al lector u ofrecerle una síntesis de la acción que está en transcurso en ese momento. En el cine esa misma acción no aparece como extracto, sino que se completa con un principio, transcurso y fin, incluso si esta acción es presentada al espectador como ya em-

19 Si bien, como se verá, a la inversa tampoco escasean los ejemplos de cómics que evocan el lenguaje del cine.

pezada²⁰. Esta diferencia resulta fundamental a la hora de plantear los términos en los que se lleva a cabo la representación o la emulación de una viñeta en la imagen en movimiento: el cine se verá siempre obligado a tener en cuenta el factor tiempo y a alterarlo en consecuencia, en tanto que en el caso del cómic ese mismo factor va estrechamente ligado al movimiento y al modo en que se sintetiza en una viñeta o se descompone en varias. Modificando el tiempo que atraviesa la imagen-acción que tiene lugar en el centro de una secuencia, esta sigue delimitada por la acción en progreso que sucede y que marca su identidad, pero inmediatamente ese cambio en el tiempo de la escena hace consciente al espectador de la híper mediación que está teniendo lugar dentro del –ya mediado– tiempo narrativo. En ese momento se produce un extrañamiento de las reglas asentadas de la ficción audiovisual y, por tanto, una apertura en la percepción del espectador que le permite identificar con más facilidad la relación que la imagen está trazando para con otros parámetros mediales.

Así, mediante la técnica de *slow motion* –cámara lenta– o el *freeze-frame shot* –congelado de la imagen– el cine puede simular en general las condiciones del lenguaje gráfico o citar directamente una viñeta de la fuente que adapta. En el primer caso encontramos un claro ejemplo en *Scott Pilgrim contra el mundo* (*Scott Pilgrim vs. The World*, Edgar Wright, 2010)²¹, en la que en una pelea del protagonista Scott Pilgrim (Michael Cera) contra uno de los siete malvados exnovios de Ramona Flowers (Mary-Elizabeth Winstead), la imagen se ralentiza en el instante del golpe para recrearse en las posturas casi estáticas de los personajes, a lo que los efectos digitales añaden una onomatopeya y dibujan la onda del impacto, generando así a partir de los elementos y el tiempo del encuadre una suerte de viñeta viviente. En cuanto al ejercicio de cita, baste recurrir a los múltiples ejemplos presentes en las adaptaciones de novelas gráficas a manos de Zack Snyder, como *300* (Snyder, 2006)²² o *Watchmen* (Snyder, 2009)²³, en las que planos como el lanzamiento del emisario de Jerjes (Tyrone Benskin) al foso de la ciudad espartana, en la primera, o el ataque sobre el Comediante (Jeffrey Dean Morgan), en la segunda, se constituyen como réplicas exactas de viñetas concretas de los cómics originales. Nacho Palau y Eugenia Rojo dan cuenta de que es este un recurso en particular hartamente recurrido a lo largo de la narración de *300*, donde «la continua dilatación del tiempo en la narración, con la extrema ralentización de las acciones a lo largo del metraje, alcanza prácticamente la congelación de las acciones en una elaborada simulación de las viñetas de Miller» (Palau y Rojo, 2013: 44).

20 Para el propósito de este ensayo, se entiende la acción no en su completitud narrativa, sino en su calidad de movimiento, para lo cual cabe recordar las palabras de Deleuze cuando dice que «el cine constituye el sistema que reproduce el movimiento en función del momento cualquiera, es decir, en función de instantes equidistantes elegidos de tal manera que den impresión de continuidad» (Deleuze, 1983: 18).

21 Basada en la serie de novelas gráficas *Scott Pilgrim* (Bryan Lee O'Malley, Oni Press: 2004-2010).

22 Adaptación de la novela gráfica *300* (Frank Miller y Lynn Varley, Dark Horse Comics: 1998).

23 Adaptación de la novela gráfica *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons, DC Comics, 1986-1987).

4.2. *Fast Motion* y el plano secuencia digital

En contraposición al *slow motion* o cámara lenta, resulta más arriesgado asociar el recurso de *fast motion* o cámara rápida a una recreación por los medios propios del cine de la lectura de un cómic. Sin embargo, el uso de la cámara rápida ha permitido a determinados cineastas encontrar un modo de trasladar la continuidad de la lectura sobre el papel a la pantalla. Para ello, es preciso remarcar que lo que se traspone no es la secuencialidad de imágenes dividida por sucesivos separadores, sino la percepción construida por el lector de una fluidez que enlaza el sentido de una imagen a otra. En el cine el montaje no puede sustituir ese tipo de lectura sin abandonar las especificaciones lingüísticas del cómic. Sin embargo, de nuevo la alteración del tiempo de nuevo introduce al espectador en una hipermediación en la que este es consciente del artificio visual empleado. Ese estado de excepcionalidad dentro de la narración sí que permite efectos como la aceleración de una acción, la cual a su vez extraña ese movimiento acelerado dentro de un régimen de acción común.

Ese subrayado puede darse en un plano fijo o a lo largo de un plano secuencia. En la batalla con la que concluye *Kick-Ass 2 - Con un par* (Kick-Ass 2, Jeff Wadlow, 2013)²⁴ presenciamos una lucha cuerpo a cuerpo entre Hit Girl (Chloe Grace Moretz) y Madre Rusia (Olga Kurkulina) en la que se fusionan dos velocidades, pues el plano se congela cuando la segunda recibe repetidos golpes de la primera, mientras que esta despliega su coreografía de golpes sobre esa imagen estática. No se trata meramente de un cuerpo detenido frente a otro en movimiento, sino de una superposición de distintas velocidades que habla de capas dentro de un mismo plano. La mayor velocidad de Hit Girl y los sucesivos golpes que propia a su contrincante permite, sobre el mismo plano, una acumulación de acciones que en el cómic se descompone en varias viñetas.

La otra modalidad sería la del plano secuencia digital que permite la alternancia de velocidades para emular las sinergias de movimiento-descomposición y síntesis que conviven en el medio gráfico. En *El hombre de acero* (Man of Steel, Zack Snyder, 2013) Superman (Henry Cavill) y varios soldados del ejército luchan en las calles de Smallville contra los subordinados del General Zod (Michael Shannon). Una de ellos, Faora-Ul (Antje Traue), se desplaza de un punto a otro a una velocidad casi imperceptible al ojo, 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.

²⁴ Basada en *Kick-Ass 2* (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2010-2012).

Dejando un lado el factor de aceleración, el mismo plano secuencia puede bastarse para referir al referente gráfico. En *Los Vengadores* (Marvel's Avengers, Joss Whedon, 2012), durante el enfrentamiento final de los superhéroes protagonistas contra las huestes de Loki (Tom Hiddleston)²⁵, el momento álgido de la lucha es recogido por un plano-secuencia digital que falsea la continuidad de la acción y se detiene momentáneamente en la lucha que mantiene cada superhéroe en distintos puntos de Manhattan. En su crítica del filme, Jordi Costa aludía a la escena en estos términos: «La película alcanza su techo en un asombroso plano secuencia –o, más bien, su simulacro digital– que funciona como la más hiperbólica página desplegable de un *comic-book* imposible: una pirueta formal que saca pecho relacionando a los personajes principales en plena acción histérica» (Costa, 2012). El crítico ponía de relieve el modo en que la manipulación digital había alterado radicalmente la puesta en escena. En este caso, el ejemplo pone en paralelo uno de los recursos habituales del cómic con su interpretación mediante imágenes en movimiento.

La página desplegable, efectivamente, funciona a menudo como síntesis de múltiples acciones. De hecho, sigue la misma lógica de concentración de sentido de la viñeta, normalmente impregnada de inicio, transcurso y fin. La diferencia es que aquí ese carácter sintético se potencia al tiempo que funciona como imagen esencial que trata de transmitir el fulgor de la contienda: a pesar de que se trata una imagen estática, esta se halla cargada de dinamismo. En *El día de la independencia* (Independence Day, The Ultimates 2 #13, Mark Millar y Bryan Hitch, Marvel Comics: febrero de 2007), Miller y Hitch concentran el clímax en una de esas páginas desplegables, en la que puede verse a los protagonistas combatiendo con sus enemigos. Del mismo modo, la mencionada secuencia propone una traducción filmica de esa misma estrategia: dado que el movimiento impera en el cine y el montaje no delimita unidades –estas son, los planos– homologables a las viñetas, este se acaba amparando en la emulación de lo que sucede en la imaginación, esto es, la proyección de esas fases que dan vida a la imagen. Aunque los personajes implicados en la citada viñeta y su disposición no sean los mismos que los que encontramos en la escena que la adapta, esta última se halla ligada a la primera en tanto que se propone como su simulacro en otro medio.

4.3. Técnica de captura de movimientos

Dentro de la revolución de los efectos digitales que en las últimas dos décadas ha modificado la producción cinematográfica a todos los niveles, quizá uno de los recursos más significativos es el de la técnica de captura de movimientos. Esta tecnología permite capturar la gestualidad y movimientos corporales del actor mediante una suerte de parches que transmiten esa información a ordena-

²⁵ Línea argumental directamente heredada de la serie *The Ultimates* (Mark Millar y Bryan Hitch, Marvel Comics: 2002-2004), versión del equipo en la línea alternativa de la editorial.

dores que recogen los datos, a partir de los cuales se puede generar a posteriori una piel digital sobre los actores²⁶. En el ámbito de las adaptaciones de cómics a la gran pantalla, esta herramienta fue clave en la *Las Aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* (The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, Steven Spielberg, 2011). Hasta la llegada del proyecto auspiciado por Steven Spielberg y Peter Jackson de una franquicia dedicada al reportero belga, las adaptaciones sobre el personaje se habían circunscrito mayoritariamente al terreno de la animación bidimensional²⁷. Sin embargo, la ambición del tándem era lograr trasladar al cine los logros expresivos de la línea clara practicada por Hergé, un estilo que alcanzaba una enorme fuerza expresiva en los personajes a partir de trazos sencillos y el contraste de esa simplicidad con los escenarios cargados de detalles. El uso de la captura de movimientos era la solución que permitía a Spielberg y Jackson resolver esa búsqueda esencial en el cine y, al mismo tiempo, articular el homenaje artístico en el paso de las dos a las tres dimensiones.

4.4. Recursos gráficos

Dentro de este tipo cabrían una amplia variedad de recursos que cabría distinguir dentro de una investigación más exhaustiva, pero que en cualquier caso activan la relación más explícita con el cómic, en tanto que son prestados directamente de este. Aquí podríamos señalar aquellas adaptaciones que en momentos determinados utilizan viñetas, como es el caso de los títulos de crédito de *American Splendor* (Shari Springer Berman y Robert Pulcini, 2003)²⁸. También encuadraríamos aquí el uso de onomatopeyas, del que pueden hallarse múltiples ejemplos en *Scott Pilgrim contra el mundo*– o recuadros que aportan información narrativa a la imagen y sirven como apoyo al relato, como sucede en *Kick-Ass: Listo para machacar* (Kick-Ass, Matthew Vaughn, 2010)²⁹. Sin embargo, quizá sea el bocadillo de diálogo o de pensamiento el elemento que hace más fácilmente reconocible la invocación del cómic. El enfrentamiento de *Kick-Ass 2: Con un par* descrito más arriba se rubrica con este recurso: Hit Girl espeta unas palabras en ruso a su caída contrincante, cuya traducción al inglés es enmarcada en un bocadillo de diálogo, habilitando de ese modo la cita directa.

26 Esta técnica permitió, por ejemplo, integrar a la criatura Gollum en la trilogía de *El señor de los anillos* (Lord of the Rings, Peter Jackson, 2001-2003) o el gorila de *King Kong* (Peter Jackson, 2005). En el caso específico de *Avatar* (James Cameron, 2009), la fusión entre la técnica de captura de movimientos y cámaras virtuales permitían visualizar en el momento mismo de la filmación el aspecto del personaje ya en 3D estereoscópico.

27 Tanto en series de televisión como en largometrajes de animación, producidos por los estudios Belvision. Las dos únicas excepciones las marcaron las películas de acción real *Tintín y el misterio del Toisón de Oro* (Tintin et le mystère de la Toison d'or, Jean-Jacques Vierne, 1961) y *Tintín y el misterio de las naranjas azules* (Tintin et les oranges bleues, Philippe Condroyer, 1964), las cuales no estaban basadas en ninguno de los álbumes de Hergé y fracasaron a la hora de trasladar el universo de Hergé a la pantalla, tanto en la forzada caracterización de los actores como en un diseño marcado por el uso del Eastmancolor, un sistema de peor calidad que el Technicolor (Muñoz, 2008).

28 Basada en *American Splendor* (Harvey Pekar, Dark Horse Comics y DC Comics: 1976-2008).

29 Basada en *Kick-Ass* (Mark Millar y John Romita Jr., Icon: 2008-2010).

5. Conclusiones

Asumiendo la intermedialidad como el resultado de una serie de configuraciones de signos que habilitan la consciencia de otro medio dentro del medio de representación en el que el receptor recibe el mensaje, es posible cifrar en el cine configuraciones concretas que activan desde la imagen en movimiento la presencia de las viñetas que esta trata de adaptar. Se trata de elementos específicos que han encontrado mayor prominencia con la penetración de la tecnología digital en el cine, la cual ha permitido una progresiva manipulabilidad de la imagen hasta convertirla en un lienzo cuyos componentes pueden constituirse en la medida deseada entre el plató de rodaje y la sala de postproducción. En cualquier caso, lo importante para este estudio es que dichos elementos facilitan la detección de esa relación entre cine y cómic, si bien no necesariamente monopolizan los mecanismos de diálogo con un medio distinto. Al margen de los recursos detallados, cabría subrayar la importancia de la misma puesta en escena, a la cual la calidad digital del plano también ha permitido una alterabilidad de factores como la composición visual o la iluminación. A este respecto, cabe señalar el ejemplo de *Sin City: Ciudad del pecado*, en el que es el diseño visual de cada secuencia el que busca de forma obsesiva la homología con su referente, como bien ha señalado Henry John Pratt:

«Para tener una muestra de la correspondencia, baste ver la película desde el 13:02 al 16:21 y seguirla con el volumen 1 *Sin City: The Hard Goodbye*³⁰ entre las páginas 10 y 28. Salvo por algunas imágenes extrañas y algunos pocos fragmentos de narración del cómic que no aparecen en la voz en *off*, la película usa los mismos encuadres, enfoques y narrativa del cómic tanto como es posible en un contexto *cross-media*»³¹.

Así, parece claro que en esa condición digital, las dinámicas y posibilidades expresivas del plano se multiplican para seguir ofreciendo nuevas derivas de la imagen que, en el caso de las adaptaciones de cómics al cine, han roto con un modelo que había dominado la industria durante la mayor parte de la vida del cine, aquel que buscaba ante todo capitalizar el impacto del original y que solo tomaba de este sus aspectos más identificativos para rearmarlos independientemente –el modelo que a finales de la década de los 70 consolidaría en el *mainstream* hollywoodiense *Superman* (Richard Donner, 1978)–. Si aquel modelo apenas dejaba margen para una verdadera reflexión en torno a los límites del medio cinematográfico y la posibilidad de relaciones más complejas con el cómic, el nuevo modelo constatado desde la asociación entre cine y tecnología digital ha inaugurado un nuevo paradigma. Ahora, nuevos parámetros creativos abren nuevos horizontes de exploración de la imagen que no encuentran más límites que los de la imaginación de los propios creadores, y que habilitan un gran palimpsesto en el que confluyen escrituras, formatos e incluso medios cada

30 *Sin City: The Hard Goodbye* (Frank Miller, Dark Horse Comics: 1991-1992).

31 «To get a taste of the correspondence, watch the film from 13:02 to 16:21 and follow along in *Frank Miller's Sin City Volume 1: The Hard Goodbye* from pages 10 to 28. Save for a few extraneous images and a few snippets of narration in the comic that do not appear in the voiceover, the film uses the framing, focus, and narrative of the comic as much as can possibly be achieved in a cross-media context.» (PRAIT, 2012: 155).

vez más libres de delimitaciones. En ese marco, el análisis de la imagen y el rastreo más allá del medio –cada vez menos delimitado– en el que se expone lleva a la conclusión de que, en ese gran tapiz y tomando como referencia un concepto de intermedialidad como herramienta crítica para configuraciones específicas, es posible hallar dichas configuraciones en el empleo de recursos particulares del cine que esa tecnología digital ha potenciado, alterado en una esencia ya desvinculada de la materialidad o creado desde cero: la cámara lenta, la cámara rápida, el plano secuencia, la técnica de captura de movimientos o la inserción de recursos gráficos son ejemplos destacados en los que se atisban las transformaciones irreversibles que ya recorren el audiovisual contemporáneo.

5. Referencias

- Bazin, André (1990). A favor de un cine impuro. Defensa de la adaptación. *¿Qué es el cine?*, Madrid: Rialp.
- Becker y Vostell, W. (1965). *Happenings, Fluxus, Pop Art, Nouveau Réalisme*. Hamburgo: Rowohlt.
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press.
- Canudo, Ricciotto (1911). *Manifiesto de las siete artes*. Disponible en http://www.cinefagos.net/index.php?option=com_content&view=article&id=436:manifiesto-de-las-siete-artes&catid=30:documentos&Itemid=60
- Costa, Jordi (2012). La superprofusión. *El País*, 27 de abril de 2012. Disponible en http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/26/actualidad/1335454612_301583.html
- Higgins, Dick (1966). Intermedia. En: *The Something Else Newsletter*, vol. 1, n^o 1.
- Darley, Andrew (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación 139 Cine.
- Deleuze, Gilles (1984). *La imagen-movimiento*. Barcelona: Paidós.
- Eco, Umberto (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- López-Varela Azcárate, Asunción (2011). Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación. En: *CIC: Cuadernos de Información y Comunicación*, vol. 16, pp. 95-114.
- Mcluhan, Marshall (1964). *Understanding media: the extensions of man*. London: Routledge.
- Muñoz, Almudena (2008). “El misterio del Toisón de Oro”: A Tintín se le suben los colores de la realidad. En: *LaButaca.net*. Disponible en <http://www.la-butaca.net>

butaca.net/reportajes/el-misterio-del-toison-de-oro-a-tintin-se-le-suben-los-colores-de-la-realidad/

Palau, Ignacio y Rojo, Eugenia (2013). Fidelidad y traición: la intermedialidad entre novela gráfica y cine. En: *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 16, julio-diciembre 2013, pp. 42-48).

Pratt, Henry John (2012). Making Comics into Film. En A. Meskin y R.T. Cook (eds.) *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Oxford: Blackwell Publishing.

Rajewsky, Irina (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. En: *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, núm. 6, pp. 43-64.

Petho, Agnes (coord.) (2013). *Rethinking Intermediality in the Digital Age*. Mesa redonda celebrada durante la Conferencia de la Sociedad Internacional para los Estudios Intermediales, organizada por la Universidad de Sapientia en Cluj-Napoca entre el 24 y el 26 de octubre de 2013.

Said, Edward (2010). *Música al límite*. Barcelona: Debate.

Wagner, Richard (2000). *La obra de arte del futuro*. Valencia: Universitat de València.