

Retos de la indexicalidad de la imagen en las adaptaciones de cómics a cine y animación.

Challenges of image indexicality in comic book adaptations to film and animation.

Álvaro Quinto Abellán – Universidad Complutense de Madrid –
alquinto@ucm.es

Resumen

Las adaptaciones de cómics a cine y animación, como las que encontramos en las grandes producciones de Marvel y DC, suelen enfrentar críticas por el aspecto visual de los personajes, trajes de superhéroe, criaturas y escenarios, a pesar de contar con presupuestos millonarios y los mejores profesionales en postproducción. Aunque los efectos especiales y las imágenes CGI son diseñados con un gran esfuerzo, a menudo resultan inverosímiles para el ojo humano, lo que nos lleva a cuestionar si la búsqueda de realismo visual puede alejarnos de la sensación deseada.

Esta problemática puede analizarse desde la semiótica de la imagen, ciencia que nos permite estudiar la indexicalidad de las imágenes, distinguiendo las diferencias entre los materiales profílmicos y los generados por vía digital, y nos invita a reflexionar sobre qué factores determinan si la composición de ambos elementos en una adaptación está bien o mal realizada, y qué se entiende por "bien" o "mal" en este contexto.

Para responder a estas preguntas, se examinan las diferencias entre imágenes fotográficas, dibujadas y digitales desde una perspectiva ontológica. Autores como André Bazin y Lev Manovich argumentan que las imágenes fotográficas, al ser automáticas y sin intervención humana, se perciben como objetivas y vinculadas al realismo, mientras que las imágenes dibujadas y digitales, al ser estilizadas, reflejan la subjetividad del artista y permiten una mayor flexibilidad para aceptar ciertos elementos irreales, no obstante, la mayoría de películas actuales son filmadas con cámaras digitales y editadas mediante software digital, lo que añade más dificultad a la hora de dilucidar qué elementos digitales son verosímiles y

cuáles no para el ojo humano.

Este fenómeno también se puede entender a través de la narración transmedia, una estrategia usada para expandir los universos de las franquicias mediáticas en diversas plataformas, como cine, televisión, cómics y videojuegos, generando universos compartidos y aumentando la conciencia de marca. Sin embargo, existen dificultades al intentar hacer estas adaptaciones, especialmente cuando se comparan personajes que existen en múltiples formatos (imagen real, animación 2D, animación 3D y cómic), pues hay elementos que funcionan en unos medios pero no en otros, como las expresiones faciales de los personajes enmascarados.

En definitiva, la complejidad de estas adaptaciones transmedia está relacionada con cómo percibimos la relación entre lo visual, lo subjetivo y lo real, como señala André Bazin, quien enfatiza que las imágenes fotográficas están vinculadas a la realidad física, mientras que las imágenes dibujadas o digitales abren un espacio para la interpretación y la subjetividad del creador.

Palabras clave: Semiótica; Ontología de la imagen; Animación; Cómics; Superhéroes; Cine.

Abstract

Comic book adaptations to live-action and animated films, such as those found in the great Marvel and DC productions, often face criticism for the visual look of the characters, superhero costumes, creatures and scenery, despite millionaire budgets and the best professionals in post-production. Despite the fact that special effects and CGI images are carefully designed, they are often unrealistic to the human eye, which makes us question if the search for visual realism can take us away from the desired sensation.

This issue can be analyzed from the perspective of image semiotics, a science that allows us to study the indexicality of images, distinguishing the differences between profilmic and digitally generated materials, and invite us to ponder on what factors determine whether the composition of both elements in an adaptation is well or badly done, and what is understood by “good” or “bad” in this context.

To answer these issues, the differences between photographic, drawn and digital images are examined from an ontological perspective. Authors such as André Bazin and Lev Manovich argue that photographic images, as they are automatic without human intervention, are perceived as objective and related to realism, while drawn and digital images, as they are stylized, reflect the subjectivity of the artist

and allow more flexibility to accept certain unreal elements, however, most films today are shot with digital cameras and edited by digital software, which adds more difficulty in elucidating which digital elements are plausible and which are not for the human eye.

This phenomenon can also be understood through transmedia storytelling, a strategy used to expand the universes of media franchises on different platforms, such as film, television, comics and video games, generating common universes and increasing brand awareness. However, there are challenges in attempting to make these adaptations, especially when contrasting characters that exist in multiple formats (real image, 2D animation, 3D animation and comics), as there are elements that work in some media but not in others, such as the facial expressions of the masked characters.

In conclusion, the complexity of these transmedia adaptations is related to how we perceive the relationship between the visual, the subjective and the real, as pointed out by André Bazin, who emphasizes that photographic images are related to physical reality, whereas drawn or digital images opens a space for interpretation and the subjectivity of the creator.

Keywords: Semiotics; Image ontology; Animation; Comics; Superheroes; Cinema.