

# De la (in)visibilidad del campo infográfico. A propósito de los escenarios de *Sin City* (Miller, Rodríguez y Tarantino, 2005)

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

Universitat Jaume I, Castellón (Spain)

## Abstract

Según Román Gubern, la imagen infográfica ha fundado una nueva antropología de lo visible, haciendo posible la creación de imaginarios imposibles a través de la máquina. Sin embargo, frente a esta posibilidad de creación infinita, triunfa la simulación de convenciones de representación tradicionales, previas al medio digital, generando imágenes que son, en realidad, actualizaciones digitales de lo ya representado. Esta comunicación pretende explorar el papel que juega la animación infográfica en *Sin City* (Miller, Rodríguez y Tarantino, 2005) en la (re)presentación de un elemento vital: el escenario. En el film —una adaptación de las novelas gráficas homónimas de Frank Miller— las diferentes historias que se narran sólo tienen en común el telón de fondo, (Ba)Sin City, el único elemento, por otra parte, físicamente inexistente. Así pues, en términos de Roman Gubern, lo que este film ofrece es una hiperimagen, un collage de imagen indicial e imagen numérica, construida. La ciudad del pecado, el elemento construido funciona, no obstante, como núcleo del relato: es el elemento que da el título, el escenario dominado por la dinastía Roark que genera el crimen, la corrupción y la violencia en la que unos pocos (anti)héroes tratan de sobrevivir. Al tiempo que da significado a toda(s) la(s) historia(s), su materialidad no dejan de ser, en su forma original, unos y ceros —unidades de información— que sólo adquieren significación en la pantalla, tras un proceso de renderización.

Según Román Gubern, la imagen infográfica ha fundado una nueva antropología de lo visible, haciendo posible la creación de imaginarios imposibles a través de la máquina<sup>[1]</sup>. Sin embargo, frente a esta posibilidad de creación infinita, triunfa la simulación de convenciones de representación tradicionales, previas al medio digital, generando imágenes que son, en realidad, actualizaciones digitales de lo ya representado, remediaciones<sup>[2]</sup> de tradiciones visuales anteriores (Bolter y Grusin, 1999). Esta comunicación pretende explorar el papel que juega la animación infográfica en *Sin City* (Miller, Rodríguez y Tarantino, 2005) en la (re)presentación de un elemento vital: el escenario. En el film —una adaptación de las novelas gráficas homónimas de Frank Miller— las diferentes historias que se narran sólo tienen en común el telón de fondo, (Ba)Sin City, el único elemento, por otra parte, físicamente inexistente. Así pues, en términos de Roman Gubern, lo que este film ofrece es una *hiperimagen*, un *collage* de imagen *indicial* e imagen *numérica*, construida. La ciudad del pecado, el elemento construido funciona, no obstante, como núcleo del relato: es el elemento que da el título, el escenario dominado por la dinastía Roark que genera el crimen, la corrupción y la violencia en la que unos pocos (anti)héroes tratan de sobrevivir. Al tiempo que da significado a toda(s) la(s) historia(s), su materialidad no deja de ser, en su forma original, unos y ceros —unidades de información— que no sólo adquiere significación en la pantalla tras el proceso de renderización.

Partiendo de esta idea inicial, en la presente comunicación argumentaremos las formas en las que el escenario infográfico, significante ausente hasta la última fase de la postproducción, genera significado en el texto a través de su presencia y a través de su ausencia en el rodaje. Para ello, estructuraremos la comunicación en tres partes: en la primera, exploraremos desde una perspectiva teórica las especificidades del cine digital centrándonos en los procesos de hibridación y en las posibilidades que ofrece la animación infográfica; en la segunda, nos detendremos en la función del escenario en el conjunto del film; y en la tercera, analizaremos las diferentes formas en las que la construcción infográfica del escenario generan significado.

## 1. LA HIBRIDACIÓN EN EL CINE DIGITAL: LA INFOGRAFÍA COMO HIPERIMAGEN

El cine digital se distingue del modelo de producción tradicional porque la película filmada es sólo un *input* más necesario para confeccionar un film. Es en la fase de postproducción, que hace sólo unos años consistía en el montaje y sonorización, donde realmente se ruedan (o mejor dicho, se renderizan) las escenas. Manovich define el cine digital con la siguiente ecuación:

[1] El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación «Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos», financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

[2] La teoría de la remediación a la que hacemos referencia ha sido desarrollada por Bolter y Grusin en su libro *Remediation. Understanding new media* (1999), donde explican la lógica formal a través la cual los nuevos medios remodelan medios anteriores, valiéndose de una doble y aparentemente contradictoria estrategia: la inmediatez y la hipermediacidad.

«cine digital = material de acción real + pintura + procesamiento de imagen + composición + animación 2D por ordenador + animación 3D por ordenador», a través de la cual llega a la idea de que «el cine digital es un caso particular de animación, que utiliza cine de acción real como uno de sus múltiples elementos» (2005: 376). *Sin City* supone un ejemplo paradigmático de cine digital porque el único material de acción real en el film es la interpretación de los actores y los objetos o *props* con los que interactúan directamente, ya que todos los escenarios donde se insertan (excepto el bar Kadie's) y los efectos visuales han sido diseñados y añadidos en postproducción. Pero incluso la interpretación de los actores es, en muchas escenas, también un montaje —en el sentido más amplio del término— ya que en escenas con dos o más personajes, con frecuencia éstos no se encontraban físicamente en el mismo espacio al mismo tiempo al grabar las secuencias. Por ejemplo, en la primera pelea entre Marv y Kevin (minuto 22) los actores grabaron sus actuaciones por separado y sólo después, en la postproducción, se ensambló la coreografía, como un puzzle. Es así, pues, como la forma más fácil de entender conceptualmente el cine digital es como una línea de tiempo en la que se van superponiendo capas: la actuación de un actor, la actuación de otro, el escenario, los efectos visuales, etc. creando, en última instancia, una imagen híbrida compuesta por diferentes capas de imágenes de distinta naturaleza.

Román Gubern utiliza el término *hiperimagen* para referirse a este proceso de hibridación, a «la amalgama de imágenes de naturaleza distinta, como ocurre con el *collage* de imagen fotoquímica e imagen numérica —lo indicial y lo construido—, a modo de verdadero *injerito* semiótico» (2004: 145). Así pues, su concepto de *hiperimagen* coincide completamente con la ecuación que Manovich calcula para el cine digital. Sin embargo, lo que aquí pretendemos, es explorar el término *hiperimagen* como el resultado de la remediación dentro de la misma imagen infográfica, prestando atención a la forma en la que combina tradiciones audiovisuales previas, como la ilustración o el cine negro. La diferencia entre ambas concepciones reside en que Gubern se refiere a un *collage* de elementos de distinta naturaleza presentes en el mismo cuadro mientras que en la concepción que pretende ser explorada en este epígrafe el *collage* se da en el seno de la imagen construida numéricamente. Lo que esto nos permite, por tanto, es aproximarnos al estudio de los escenarios digitales no sólo desde su innovación tecnológica, sino desde una perspectiva más amplia que arranca desde las referencias a las tradiciones previas que se dan cita en la imagen construida.

Así, la imagen infográfica se puede definir como una *hiperimagen* si a través de ella se da entrada (a nivel conceptual) a otras imágenes de diferente naturaleza —como pueden ser la fotografía, el cine, la ilustración, o el cómic— a modo de enlaces que establecen vínculos con otros medios. Del mismo modo, estos vínculos a otros medios funcionan como intertextos, por lo que el significado de la imagen digital depende, en mayor o menor medida, del conocimiento que se tenga de estos medios previos. Es así como, atendiendo a la teoría de la remediación, la animación infográfica se convierte en el paradigma de la *hiperimagen*, ya que en su seno confluyen y se actualizan otras tradiciones visuales previas sin fisuras y sin costuras.

Por otra parte, Josep M. Català también hace referencia al término *hiperimagen* en relación al espacio hermenéutico que permite la aparición de nuevos interrogantes y, en consecuencia, da paso a nuevas interpretaciones, siendo el resultado inmediato que se produce en

el seno de la transdisciplinariedad. Su tesis es que los conceptos, los medios, y las técnicas, al situarse contiguamente, generan espacios que deben ser enjuiciados. De esta forma, en las imágenes,

...[es] donde vemos forjarse esta dinámica de manera mucho más clara: los espacios se producen por la conexión entre dos imágenes, o dos ámbitos visuales, que al acercarse llenan de significado expectante el espacio que las separaba y, a la vez, dislocan los espacios, las visualidades que las forman y cuya coherencia no había sido hasta ese momento disputada (2005: 106-7).

Así pues, la idea de *hiperimagen*, basada en la confrontación de imágenes de distinta naturaleza que forman «ecologías visuales» (2005: 107) encierra para Català la constitución de un espacio de interpretación que permite la reflexión sobre la misma. Por tanto, el concepto que nosotros desarrollamos del término toma mucho de esta concepción basada en la transdisciplinariedad para crear espacios de nuevos significados, sólo que lo aplicamos a la imagen digital y la forma en la que esta absorbe imágenes previas y las amalgama en una nueva imagen.

De esta forma, entendemos el cine digital como una hibridación de imágenes de naturaleza distinta, que al superponerse en una línea de tiempo, dan como resultado un texto cinematográfico, aunque su producción y tecnología ya tienen poco que ver con cinematografía tradicional. En este sentido, Manovich argumenta que «la paradoja de la cultura visual digital es que, aunque todas las imágenes están pasando a basarse en el ordenador, el dominio del imaginario filmico y cinematográfico es cada vez más fuerte». Y de todos los elementos que se hibridan en la composición final, es la imagen infográfica, la que constituye el ejemplo paradigmático del proceso de hibridación dentro de la misma imagen digital, ya que pone de manifiesto la forma en la que los nuevos medios toman prestados los lenguajes de expresión de los medios anteriores, construyendo una *hiperimagen* que se nutre de y actualiza tradiciones visuales previas.

## 2. BASIN CITY, LA CORRUPCIÓN COMO TELÓN DE FONDO

*Sin City* supone la adaptación de tres de las seis novelas gráficas de Frank Miller: *El duro adiós* (*The Hard Goodbye*, 1991-92), *La gran masacre* (*The Big Fat Kill*, 1994-95), *Ese bastardo amarillo* (*That Yellow Bastard*, 1996) y una historia corta, *El cliente siempre tiene la razón* (*The Customer Is Always Right*) —parte del cómic *La chica vestía de rojo* (*The Babe Wore Red*, 1994). Las novelas gráficas surgieron a principios de los 90 y suponen una revisión en papel del cine negro con una carga superior de violencia que sus predecesores y, lo más importante, con una relativización del término correcto, con la consiguiente pérdida de valores absolutos. En este punto de partida se enmarcan las revisiones que han sufrido personajes de cómic clásicos como Batman y sus últimas adaptaciones en pantalla —*Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) y *El regreso del caballero oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008)—, con ciertos matices *neo-noir*, como el gusto por la desesperación, el conflicto de identidad y el antiheroísmo.

Así, los *héroes* de las tres historias que teje el film —Marv, Dwight y Hartigan— son más bien antihéroes, con un pasado oscuro y un presente complejo y, aunque actúan para conseguir el bien, los medios que emplean no siempre son ortodoxos, recurriendo a las amenazas, las palizas, los sobornos y los asesinatos. No luchan contra un enemigo identificable, sino contra un sistema corrupto contra el que siempre fracasan y al que, como queda patente con la condena a muerte de Marv o el suicidio de Hartigan, no se pueden enfrentar. Y este sentir del film es intrínseco al lugar donde tiene lugar, la ciudad del pecado, escenario en el que ocurren todas las historias y que está dominado por la dinastía Roark, una familia de terratenientes corruptos que han expandido sus lazos de poder a los ámbitos de la política (Senador Roark), la religión (Cardenal Roark) y la justicia (Fiscal General del Estado), ante los que los protagonistas de las diferentes historias se encuentran finalmente, incapaces de hacer que el bien triunfe sobre el mal.

La creación informática de este telón de fondo permite cohesionar, por tanto, todas las historias bajo una estética que se aproxima alarmantemente a la estética de las propias novelas gráficas transmitiendo la sensación de que el film es la versión en movimiento de las mismas. Es, por tanto, el núcleo central alrededor del cual se articulan todos los relatos, dotando las tramas y las acciones de sentido. Pero además, este escenario digital, que recordemos no está presente en el texto hasta la fase de renderizado, consigue generar significado a través de mecanismos propios de la imagen digital como son la remediación o las posibilidades compositivas de los planos, que genera evidentes efectos de atracción en la recepción.

### 3. LA GENERACIÓN DE SIGNIFICADO A TRAVÉS DEL ESCENARIO INFOGRÁFICO

#### 3.1. La remediación de referentes visuales previos

El concepto de remediación —desarrollado por Bolter y Grusin en su libro *Remediation. Understanding new media* (1999)— se puede entender como la lógica formal a través la cual los nuevos medios remodelan medios anteriores, valiéndose de una doble y aparentemente contradictoria estrategia: la inmediatez y la hipermediacidad. La estrategia de inmediatez de la que hablan los autores en el proceso de remediación hace referencia al estilo de representación visual cuyo objetivo es hacer que el observador olvide la presencia del medio para creer que está ante la presencia de los objetos representados (1999: 273). Por otra parte, la lógica de hipermediacidad, es definida como un estilo de representación visual cuyo objetivo es recordar al espectador la presencia del medio (1999: 272). De esta forma, utilizar códigos que el espectador ha aprendido a leer de forma natural, genera una sensación de inmediatez, mientras que la forma en la que diferentes tradiciones son puestas en relación, necesariamente llama la atención sobre el propio medio. Evidentemente, el proceso de remediación no es exclusivo de la imagen digital, pero sí es cierto que en ella se produce de forma mucho más violenta que en los medios analógicos, por su capacidad de simulación. Así pues, en los escenarios de *Sin City* se juntan tradiciones visuales y audiovisuales tan distintas como la ilustración, la novela gráfica o el lenguaje del cine *neo-noir*, que generan el ambiente adecuado para que el espectador lea y decodifique los relatos. Sin embargo, la ausencia de las localizaciones reales durante el rodaje

también crea marcas en el texto ya que acerca la interpretación de los actores a la interpretación teatral. A continuación, por tanto, exploraremos cómo se remedian estas tradiciones visuales y cómo generan sentido.

Desde un primer momento, la idea de Rodríguez era llevar al cine la novela gráfica de Frank Miller tal y como él lo hubiese hecho, es decir, quería la versión en movimiento de las propias viñetas de la novela y es por este motivo por lo que la tradición del cómic está inevitablemente presente en toda la película. Pero esta traslación ha sido posible gracias a la simulación que la infografía permite, por lo que las escenas han podido ser recreadas partiendo de las viñetas. Desde esta concepción del film, la remediación de esta tradición visual es inevitable. Así, lo que la infografía aporta a los escenarios es una sensación de verosimilitud que hace creíble la historia y que permite que el espectador se sumerja en el relato al mismo tiempo que remarca constantemente, por su perfecta simulación, que es un espacio creado como el de las propias viñetas de la novela gráfica. Tanto en las localizaciones interiores (figura 1) como en las exteriores (figura 2), la infografía se remite al estilo de la ilustración original en la que los contornos se dibujan en la diferencia entre el blanco y el negro. De hecho, el único espacio en el que no ocurre esto es en el bar Kadie's, la única localización real que encuentra su justificación en la fantasía de Miller y Rodríguez de construir físicamente este espacio de ocio, para poder entrar físicamente en él. De esta forma, podemos ver en las texturas de la imagen—limpia y fría en los escenarios infográficos, y sucia y cálida en el escenario real— cómo la infografía acerca la estética del film a las novelas gráficas originales (figura 3).

Por otra parte, otra referencia visual de la que bebe la novela gráfica y, por tanto, el film es el *neo-noir*, que supone una relectura de los años 80 del cine negro clásico que se desarrolló en Hollywood tras la Segunda Guerra Mundial, a su vez nutrido de las experiencias de los creadores expresionistas alemanes que se exiliaron del estado Nazi. Así pues, el cine negro toma las tramas detectivescas de la literatura *hard-boiled*, la expresión artística del expresionismo, con su iluminación de claroscuros, sus ángulos de cámara distorsionados y su diseño simbólico (Silver y Ursini: 2004: 10-11). El contexto en el que nace, tras la Gran Depresión y la Segunda Guerra Mundial condiciona en gran medida los temas centrales que se representan, que giran en torno al pasado angustioso y la pesadilla fatalista, convirtiendo el sexo y la violencia en iconos del género. Estos temas se encuentran muy presentes en *Sin City*, donde los protagonistas del film escapan de una carga del pasado, lo que les hace ocultarse en los oscuros callejones del cine negro.

La generación informática de los escenarios, por tanto, permite exaltar estos rasgos y recorrerlos con cámaras virtuales, creando movimientos imposibles como el plano final del prólogo del film (figura 4), en el que la cámara realiza un violento *travelling* hacia atrás en movimiento que permite el paso de un plano entero en la terraza de un edificio a un plano general de la ciudad entera, cuyos rascacielos dibujan la forma de las letras de Sin City y se *morphean* en el logotipo del film, en una clara referencia a la forma en la que texto e imagen se combinan en la tradición del cómic. Es en esta transformación de la ciudad sintética al propio título del film, donde el escenario se manifiesta como el eje central de la corrupción y el pecado que vehicula todas las historias. Sin embargo, en los detalles de su puesta en escena también se pueden observar las cualidades propias del cine *neo-noir*, especialmente en el juego del clarooscuro, algo que queda patente, por ejemplo, en la escena que tiene lugar en el cuarto de baño



de Lucille (figura 4), donde las baldosas de la pared muestran el control matemático sobre la iluminación haciendo que las diferentes baldosas reflejen la luz dibujando la diferencia entre el blanco y el negro. También, el escenario virtual permite realizar sin complicaciones angulaciones extremas propias de este tipo de cine, recurrentes a lo largo del film, ya que no hay límites como techos o paredes. Por ejemplo, podemos citar el plano en el que Hartigan se encuentra en aislamiento, donde un plano completamente cenital muestra su celda suspendida sobre la nada



FIGURA 1



FIGURA 2

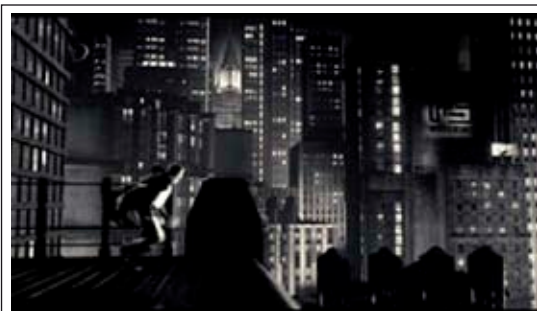


FIGURA 3

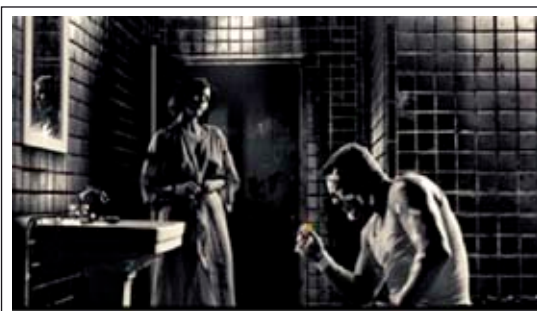
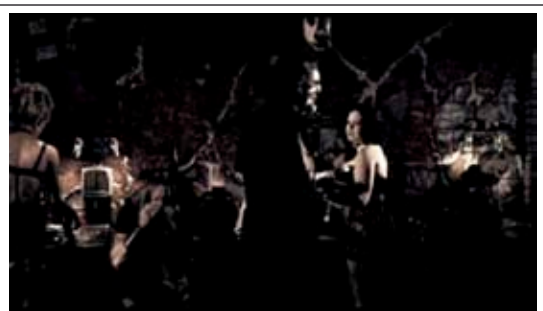


FIGURA 4



FIGURA 5

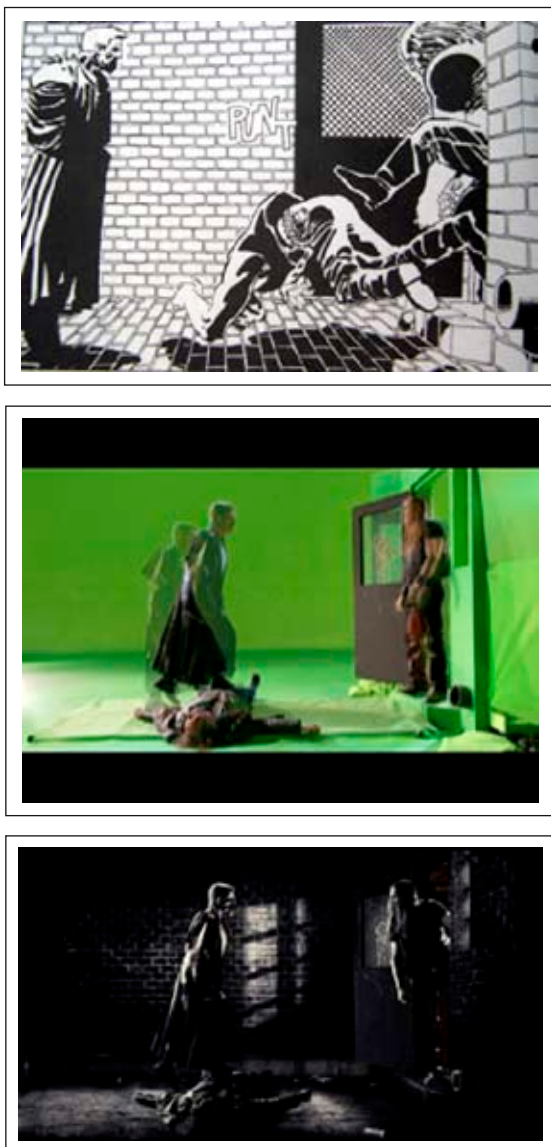


FIGURA 6

mica tradicional, habitualmente rodada en un lugar concreto (figura 6). Así pues, vemos como la ausencia de las localizaciones durante el rodaje permiten la remediación de una tradición escénica como la teatral, de la que, evidentemente, el cine tradicional es heredera, pero que el cine digital, como vemos, acentúa.

### 3.2. La atracción de la mirada

La aplicación de la tecnología digital tiene como último resultado lo que Metz llama «trucaje perceptible pero invisible» (en Darley, 2002: 172) ya que se consigue un efecto de representación fotorrealista en una escena de carácter conceptualmente fantástico, que nunca podría tener una correspondencia directa en el mundo real. De esta forma, las imágenes infográficas fotorrealistas establecen «una poderosa ilusión visual: [...] lograr una apariencia visual de realidad —un efecto

y rodeada de negro. Así, el no-escenario en este plano contribuye a transmitir la fuerza de la estética negra (figura 5).

Por último, la idea del no-escenario en el rodaje invita a pensar en la concentrada interpretación de los actores, más propia del teatro que del cine. De esta forma, el escenario infográfico, no deja solamente sus huellas en el texto por su presencia en el producto terminado y renderizado, sino que las deja mucho antes, en la misma fase de rodaje, por su ausencia. Durante el rodaje de la película, los actores de *Sin City* no se encontraban solamente ante la *green screen*, que es la pantalla verde que se utiliza para sustituir después el fondo en el proceso de *chroma-key* en la postproducción, sino que se actuaban dentro de una *green box*. La diferencia, por tanto, radica en que no solamente se está añadiendo un fondo en la postproducción, sino que se está añadiendo el decorado entero. Este hecho condiciona enormemente la interpretación de los actores, que deben recrear en su mente la localización, y realizar una interpretación desde la más absoluta concentración ya que el lugar no supone una ayuda para meterse en el papel. De esta forma, por tanto, su interpretación se asemeja más a la interpretación teatral, en la que las localizaciones se encuentran en la mente del actor, que a la interpretación fil-



analógico— incluso en escenas de carácter completamente fantástico. Precisamente ese efecto de fotografía imposible constituye la dimensión espectacular de la escena» (Darley, 2002: 173). Así pues, Hollywood sigue ocultando en la medida de lo posible cualquier intervención digital, gracias a los «efectos invisibles» (Manovich, 2005: 384-385), que Mark Frauenfelder define como «las secuencias mejoradas por ordenador que llevan a engaño al público haciéndole creer que los planos se realizaron con actores reales en una localización, pero que en realidad están compuestos de una mezcla de metraje digital y de acción real» (en Manovich, 2005: 384). Es, en realidad, a través de esta invisibilidad que consiguen la hipervisibilidad, ya que aunque las imágenes son fotorreales, porque parece que podrían haber sido fotografiadas en un lugar y momento concreto y, por tanto, inmediatas. Su carácter fantástico hace que el espectador entre en contacto con el medio continuamente al preguntarse cómo lo han hecho.

La idea que subyace detrás de la remediación de tradiciones previas en la imagen digital como la ilustración y el cómic, el cine negro o el teatro, por tanto, nos lleva a preguntarnos qué es lo que realmente aporta la tecnología digital a la construcción de significado y la respuesta está, de alguna forma, ligada a la espectacularidad y fascinación que despiertan las imágenes en este momento concreto. De esta forma, para Darley, la espectacularidad se trata de un recurso para atraer la atención sobre la imagen y su carácter fabricado:

Efectivamente, el espectáculo congela el movimiento motivado. En su estado más puro, existe por sí mismo, consistiendo en imágenes cuyo impulso principal radica en deslumbrar y estimular a la vista (y por extensión al resto de sentidos). Vacío de contenido, despojado del peso de la progresión ficcional, la astucia del espectáculo consiste en que empieza y acaba con su propio artificio; en cuanto tal, el espectáculo exhibe y, simultáneamente, se exhibe. [...] Ciertamente, el virtuosismo técnico desplegado en la producción de espectáculo ha tenido siempre el efecto de detener y alterar el curso de la narración e, intencionadamente o no, de atraer la atención sobre la imagen y su carácter fabricado (2002: 167).

En el contexto de *Sin City*, que se trata casi de una secuencialización de las viñetas de las novelas gráficas, este argumento toma peso: la película se convierte en una mera representación, sólo una materialización de lo que el espectador espera. El film se transforma en un texto que sólo pone en imágenes dinámicas lo que el espectador ya conoce, por lo que el énfasis recae en la forma en la que esas imágenes expresan y representan el referente conocido y la capacidad de sorprender al espectador con el espectáculo.

Pero el asombro del espectador requiere que éste sea consciente del medio, así «the amazement comes only the moment after, when the viewer understands that she has been fooled»<sup>[3]</sup> (Bolter y Grusin, 1999: 158). Por ello, Darley insiste en la fascinación que estas imágenes provocan en el espectador, que está relacionada con la capacidad de engañar al ojo a través de una aparente invisibilidad:

[3] «El asombro se produce en el instante después, cuando el espectador entiende que ha sido engañado»  
[Traducción de la autora]

[...] la extraña naturaleza de las imágenes, representadas con tanta fidelidad, es lo que de manera similar niega y simultáneamente señala el extraordinario sofisticado artificio involucrado en su producción: es tanto la naturaleza extraña e imposible de lo representado como su carácter totalmente analógico (la simulación de lo fotográfico) lo que fascina, provocando en el espectador/a una «reacción retardada» que le hace querer volverlo a ver, tanto para maravillarse ante su representación como para preguntarse «cómo lo han hecho» (Darley, 2002: 183).

Es, por tanto, la forma en la que los escenarios digitales se integran con la imagen real en la mezcla final, como si siempre hubiesen estado allí de forma que pudiesen haber sido fotografiados —entendiendo la fotografía desde la perspectiva Barthesiana del *esto ha sido*— lo que capta la atención del ojo, que detecta el carácter fantástico e imposible del entorno y queda fascinado por la forma en la que la imagen encaja los diferentes *inputs*. Así pues, es precisamente la integración, la cohesión de los distintos elementos, el deseo último de inmediatez, lo que precisamente llama la atención sobre el medio en sí, convirtiendo la inmediatez en hipermediacidad.

#### 4. CONCLUSIONES

*Sin City* supone un caso de estudio paradigmático por ser un proyecto con un alto grado de experimentación que permite aproximarse al análisis de la infografía como una hiperimagen. Los escenarios construidos informáticamente funcionan como un significante convertido en signo antes de tomar cuerpo en el texto tras el proceso de renderizado final. Su significado se construye en su presencia, al integrar y remediar tradiciones previas bebiendo de la ilustración y las novelas gráficas de Frank Miller, así como de la tradición del cine *neo-noir*. Pero su ausencia física en el rodaje condiciona necesariamente la interpretación de los actores que, como en un teatro, deben reconstruir el escenario en su mente mientras actúan, ya que su inmaterialidad hace que sólo tome forma en el texto final que leerá —y fascinará— al espectador. Un espectador que lee la imagen compuesta como una imagen verosímil porque cumple con sus expectativas fotorrealistas, pero que es consciente de la artificiosidad del medio, por lo que su deseo de invisibilidad le confiere hipervisibilidad.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Bolter, Jay David y Grusin, Richard (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge Massachussets y London England: MIT Press.
- Català Doménech, Josep M. (2005): *La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona Servei de Publicacions.

Darley, Andrew (2002): *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Gubern, Román (1987): *El simio informatizado*. Madrid: Fundesco.

— (1993): *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.

— (2003): *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.

Manovich, Lev (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Silver, Alain y Ursini, James (2004): *Cine Negro*. Madrid: Taschen.