



TEMA

ANÁLISIS DE LA CONSTRUCCIÓN AUDIOVISUAL Y GENÉRICA DE LAS PELÍCULAS DE DEADPOOL (TIM MILLER, 2016; DAVID LEITCH, 2018) Y CARACTERIZACIÓN DEL TIPO DE DIÉGESIS DESBORDADA QUE CONSTRUYEN Y LA EXPERIENCIA ESPECTATORIAL QUE GENERAN.

TÍTULO

**JUEGOS DE DISRUPCIÓN
ESTUDIO DE LA CONSTRUCCIÓN DIEGÉTICA DE LAS PELÍCULAS DE DEADPOOL A TRAVÉS DE LA IMAGEN DEL DESBORDE.**

FECHA: 04/08/2020

TESISTA: SQUARISI, DANIELA

DNI 35940827 - LEG. 61366/4

E-MAIL: daniisq@hotmail.com

TEL.: 2215433438

DIRECTOR DE TESIS: LIC. LUCAS DISALYO

INDICE

AGRADECIMIENTOS	2
ABSTRACT.....	3
PRIMERA PARTE.....	4
Introducción.....	5
Marco Teórico.....	9
Recorrido Metodológico.....	12
SEGUNDA PARTE.....	13
Deadpool, del cómic a la pantalla.....	14
<i>Deadpool</i> como film de atracciones.....	19
Diégesis <i>desbordada</i>	31
La atracción del cuerpo.....	35
Conclusión.....	48
BIBLIOGRAFÍA.....	53
FILMOGRAFÍA.....	56



AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es el cierre de una etapa increíblemente formativa de mi vida en la que atravesé muchísimas sensaciones y sentimientos, en la que descubrí mundos nuevos y aprendí de manera inconmensurable. Este proceso de tesis, aunque cargado de nervios e inseguridades, me sirvió no solo para cerrar esta etapa, sino también para poder consolidar ideas, conocimientos y motivaciones que me atravesaron a lo largo de mi carrera. Este camino fue posible gracias a las personas que me acompañaron, me apoyaron y, sobre todo, me educaron.

Primero, quiero agradecerles a mis padres, que siempre estuvieron ahí para acompañarme en cada decisión, en cada etapa de mi vida, y que el día de hoy siguen siendo mi sostén fundamental. También quiero agradecerles a todos los profesores y compañeros con los que atravesé esta carrera, por todos los momentos compartidos, las enseñanzas y los desafíos que me presentaron a lo largo del camino.

Quiero especialmente agradecerle a mi tutor de tesis, Lucas Disalvo, por haber aceptado transitar conmigo este proceso. Agradezco su apoyo, las correcciones, las charlas y todo el acompañamiento brindado.

Por último, quiero agradecerle a mi querida Facultad de Artes, que me brindó un espacio para formarme, no solo en este hermoso arte, sino también como sujeto, como adulta.

ABSTRACT

Años de producciones de películas sobre superhéroes sedimentaron ciertas características formales y narrativas del género, creando una fórmula de gran éxito para la industria de Hollywood. La adaptación al cine de un cómic con las características de *Deadpool*, permitió desbordar los límites de lo posible dentro de este universo cinematográfico de superhéroes. Esta característica excesiva de dichas películas se construye a partir de la particular relación que establece el personaje con su diégesis. El presente trabajo buscará realizar un análisis exhaustivo de ambas películas de *Deadpool* (Tim Miller, 2016; David Leitch, 2018), con la intención de caracterizar el tipo de diégesis que construyen, a través del análisis del funcionamiento disruptivo de las herramientas audiovisuales que se utilizan para modificarla, reconociendo los elementos que contribuyen a exhibir la visibilidad del dispositivo técnico y discursivo, buscando entender el tipo de experiencia espectral generada por éstas.

Palabras Claves:

Cine de atracciones, cine de superhéroes, diégesis, comedia, cuerpo de acción.

PRIMERA PARTE



INTRODUCCIÓN

La presente tesis abordará un análisis en profundidad de las dos películas de *Deadpool* estrenadas hasta el momento: la primera dirigida por Tim Miller, estrenada en 2016; y la segunda dirigida por David Leitch, estrenada en 2018.

La intención de trabajar con estas películas surgió en parte por mi interés de analizar el género de superhéroes desde un punto de vista académico, para poder entender la complejidad que envuelve el fenómeno cultural que se produce con estas películas. Si bien en la actualidad estoy incursionando en la experiencia gráfica de los cómics originales, tengo mucha familiaridad con esos universos narrativos a partir de las películas que vengo mirando desde hace años. Desde pequeña que mi fascinación por el cine se dió a través de films que tratan sobre temas fantásticos, como las sagas de *Harry Potter* (2001 – 2011) y *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001 – 2003). La capacidad que posee el audiovisual de hacernos creer que pueden existir mundos con reglas distintas a las nuestras, donde se puede volar, hacer magia, donde existen criaturas fantásticas y seres sobrenaturales, siempre me pareció fascinante. Este interés se extendió hacia las películas de superhéroes, sobre todo a partir del estreno de *Iron Man* (Jon Favreau) en el 2008 y la trilogía del *Caballero de la Noche* (Christopher Nolan; 2005, 2008, 2012), las cuales me atrajeron por sus estéticas y sus narrativas. A partir de estos films comencé a seguir con más atención las distintas adaptaciones que se realizaban. Si bien ya miraba audiovisuales de este género, como *La Máscara* (1994, Chuck Russell), la saga *X-Men*, etc., fue a partir de estos films que comencé a seguir más de cerca el fenómeno que se estaba sucediendo.

Es imposible ignorar que hoy en día, la industria cinematográfica de Hollywood dedica gran parte de su producción a la adaptación a la pantalla de estos personajes heroicos. Algo que me llamó especialmente la atención con respecto a estas películas, es el fenómeno cultural que crean, en un contexto en el que el consumo de audiovisuales se ha transformado debido al acceso a internet y a la proliferación de las plataformas de *streaming*, las películas de superhéroes siguen atrayendo a los

espectadores a las salas de cine. A ellas responde una audiencia que se involucra, discute sobre las películas, apoya cada estreno y opina sobre cada actor. En un contexto en que la visualización está cada vez más individualizada, estas películas prosperan gracias a las comunidades de fanáticos, que vienen siguiendo estas historias desde su concepción en los cómics.

Este tipo de comportamientos espectatoriales con respecto a estas películas, se ven no sólo en Estados Unidos, sino que se extienden mundialmente; y para bien o para mal, influyen en el tipo de historias que se producen y en la manera en la que se cuentan. La gran influencia que tienen estas producciones en las industrias audiovisuales alrededor del mundo, despertó en mí un interés por realizar un análisis más profundo sobre qué es lo que están proponiendo y qué elementos ponen en juego a la hora de construir un espectáculo que atraiga a los espectadores.

Las películas de *Deadpool* son ejemplos interesantes para pensar este fenómeno cultural ya que, desde su concepción, se vieron fuertemente influidas por la opinión de los fanáticos. Tras el intento de producir una película sobre este personaje por varios años, la productora Fox finalmente decidió avanzar con la producción de la misma debido al impacto que causó la filtración en la web de una prueba de cámara y efectos especiales sobre un proyecto abortado sobre el personaje. La emoción que provocó ese video entre los fanáticos permitió producir una película sobre superhéroes apta para mayores de 18 años, que se mantuvo fiel al material de base.

Desde un punto de vista personal, la elección de los films se dio, en parte, por la conexión que encontré entre estos y los desarrollos en torno al *cine de atracciones*, que voy a desarrollar más adelante: la cualidad exhibicionista y atractiva que poseen estas películas que le permiten alejarse de los patrones clásicos narrativos. En ambas se conjugan muchísimos recursos y, siendo la comedia y la fantasía dos de mis géneros favoritos, me divirtió mucho la combinación de humor y acción que se plasma en pantalla. El personaje posee un sentido del humor satírico y autorreferencial, que permite llevar la comedia hacia el absurdo, atrayendo la atención hacia elementos y situaciones cinematográficas que normalmente no observamos. Habiendo visto a lo largo de los años tantas adaptaciones de cómics, elegí *Deadpool* porque, si bien utiliza

recursos ya vistos en otras películas, los combina de manera atractiva y les da un giro novedoso al desarrollar la historia a través del filtro del personaje protagonista.

La caracterización del personaje y su trasposición fue una de las grandes razones por la cual seleccioné estas películas como objetos de estudio. En su origen gráfico fue planteado como un antihéroe irreverente, satírico, autoconsciente y extremadamente comunicativo. Como personaje, funciona en una zona gris en la que, dependiendo de la historia, puede trabajar con los héroes o en contra de ellos. Esto lo diferencia fuertemente de otros personajes, como Capitán América, por ejemplo, cuyos límites entre el bien y el mal nunca se traspasan. La película explota esta caracterización, burlándose constantemente de las reglas del género, de los personajes de otras películas y hasta del actor que interpreta al personaje. La posibilidad de plasmar en pantalla un personaje con estas características fue posible, en parte, debido al contexto cultural y social en el que nos encontramos inmersos.

Graham Allen (2000) sostiene que en la actualidad vivimos en una era posmoderna en la que las producciones culturales se piensan de manera intertextual, como una combinación de discursos y referencias. Los espectadores se han transformado en una especie de coleccionistas de referencias, que encuentran placer en el hecho de ver films que apelen a sus conocimientos sobre cultura popular, cómics, películas previas, etc. En este sentido, lo que me resultó interesante es la manera en la que las películas de *Deadpool* se benefician de esta lógica, volviéndola consciente a partir de la utilización de citas explícitas, el guiño hacia otras películas de su mismo “universo”, los lazos con otros productos y medios; y la creación de símbolos y comunidades que permiten extender la experiencia de la película más allá de su visualización. La intertextualidad permite analizar las películas de *Deadpool*, y otras películas contemporáneas, no como productos estancos, sino como prismas que están compuestos por diversas referencias, tradiciones, herramientas. Pensar los audiovisuales de ésta manera, influye también en el modo en el que se estructura la tesis. Partir desde un objeto de estudio tan específico, lejos de restringir el análisis, contribuyó a profundizarlo: brindó la oportunidad de ahondar en la manera en la que se utilizan ciertas herramientas y qué efectos producen. Comenzar desde lo particular, para luego expandir los puntos de comparación, permitió establecer relaciones con

diversas tradiciones genéricas, diferentes estudios teóricos y referencias, comparando los films con otras películas de diversos momentos de la historia, ya sea el cine de los primeros tiempos, las comedias de Chaplin y de Jim Carrey; y el cine de acción de los años '80 en adelante. En un contexto en el que cada vez resulta más complicado realizar diferenciaciones genéricas entre películas, espero que esta manera de analizar *Deadpool* pueda resultar un aporte para repensar el modo en el que se estudian y clasifican las películas de género en la actualidad.

Además de generar una apertura crítica sobre estas películas, esta investigación busca también reflexionar acerca del lugar que este tipo de films tienen en el ámbito académico. Estas producciones, películas de gran presupuesto, asociadas a estructuras industriales de producción, al ser clasificadas de forma peyorativa como “cine comercial” o “productos de entretenimiento masivo”, comúnmente son dejadas de lado en la investigación y enseñanza académica. Creo que es importante abrir la discusión sobre estas películas de superhéroes, para alejarnos de los análisis superficiales y valorativos; y permitimos profundizar sobre el tipo de experiencia espectral que crean, considerando sus estrategias discursivas y reflexionando sobre el efecto que causan en el panorama audiovisual actual.

MARCO TEÓRICO

La presente tesis buscará caracterizar la manera particular en la que las películas de *Deadpool* (Miller, 2016; Leitch, 2018) construyen su propio universo diegético y conectan con el espectador. Se analizará su construcción cinematográfica, su configuración a partir de la combinación de los géneros de la comedia y la acción, su relación con su cómic de base, el género de superhéroes y, especialmente, con los desarrollos en torno al *cine de atracciones*.

El concepto de *cine de atracciones* será tratado principalmente a partir de los desarrollos de Tom Gunning (2006b) y André Gaudreault (2007). Estos autores buscaban reflexionar acerca del cine de los primeros tiempos e identificaban a las atracciones como uno de sus aspectos fundamentales. Analizar las películas de *Deadpool* a través de este concepto implica reconocer en su construcción audiovisual aquellos elementos que contribuyen a “exhibir su visibilidad”, como lo indica Gunning:

“¿Qué es precisamente el cine de atracciones? Primero, es uno que se basa en la cualidad que celebraba Léger: la habilidad de *mostrar* algo. Contrastando con el aspecto voyeurístico del cine narrativo analizado por Christian Metz es un cine exhibicionista.” (Gunning, 2006b: s/p)

Esta cualidad exhibicionista con la que Gunning caracterizó a estas primeras producciones, se relaciona con el vínculo que establecía el *cine de atracciones* con su audiencia. A través de ciertos recursos audiovisuales, este cine buscaba interpelar directamente al espectador y solicitar su atención.

“La exhibición teatral domina sobre la absorción narrativa, enfatizando la estimulación directa del shock o la sorpresa en detrimento del despliegue de una historia o la creación de un universo diegético.” (Gunning, 2006b: s/p)

La exhibición en su forma más literal se puede ver en los llamados films eróticos de esos primeros años. Films como *From Show Girl to Burlesque Queen* (1903) de la Biograph o *Le Coucher de la Mariée* (1902) de Pathé, muestran mujeres que se desvisten provocativamente, mirando a cámara, directamente a la audiencia. Esta

capacidad de reconocer al que mira del otro lado es lo que, según Gunning, le da a este cine el poder de “exhibir su visibilidad”, ya que se construye una relación distinta con el espacio que crea la película. Se crea una relación espacial ambigua, en la que el espacio en la pantalla ya no se lee como “un mundo ficticio independiente, sino que puede ser directamente vinculado con el espacio del espectador” (Gunning, 1983: s/p).

Tanto Gunning (2006b) como Gaudreault (2007) coincidieron en remarcar que el desarrollo del cine narrativo no se opone completamente a las cualidades *atractivas* que poseían las películas de aquel primer período. La narración de historias y la creación de un universo diegético autocontenido, que desembocaron en el establecimiento de ciertas reglas con respecto a la construcción del discurso cinematográfico, no significaron la exclusión de las atracciones sino su incorporación al relato.

“El cine narrativo está siempre plagado de atracciones. De hecho, éstas se presentan, algunas veces de forma masiva, en el cine popular de entretenimiento, incluso en el más reciente; especialmente en las películas de aventuras, las comedias musicales, los filmes de suspense, los de ciencia ficción, etc.” (Gaudreault, 2007: 25)

Entre los estudios que utilizan al concepto de las atracciones en contextos contemporáneos, se seleccionó el artículo de Dick Tomasovic (2006), en el cual utiliza el concepto de cine de atracciones para analizar las películas de *Spider-Man* (2002 y 2004) de Sam Raimi.

El espectáculo visual que despliegan las películas de superhéroes debe analizarse, en parte, a partir de su relación con sus comics de base y, sobre todo, con el modo en el que se trasponen a la pantalla las herramientas y recursos que identifican a ese medio. El libro de Will Eisner, *El cómic y el Arte Secuencial* (2007), es un material interesante para tener un panorama de las herramientas y recursos que son necesarios para construir cualquier cómic o historieta. En el desarrollo de la tesis, servirá como base y punto de comparación desde dónde analizar ciertos efectos y recursos audiovisuales que se utilizan en las películas de *Deadpool*, que remarcan esta cualidad exhibicionista con la que Gunning caracterizaba a las atracciones.

Los desarrollos en torno al *cine de atracciones* también se pueden encontrar relacionados con el *género de la comedia*, en el libro *Classical Hollywood Comedy*, editado por Kristine Karnick y Henry Jenkins (1995). Los textos que componen el libro hacen un recorrido por los distintos momentos históricos del humor y cómo se fueron configurando las principales características del género. Para los propósitos de ésta tesis se seleccionaron los textos escritos por Tom Gunning, Donald Crafton y Frank Krutnik, cuyos desarrollos giran en torno al funcionamiento del gag y a las comedias centradas en un comediante.

El último de los cuerpos teóricos centrales que se utilizará para analizar las películas de *Deadpool* son los estudios en torno al *género de acción*. Éste tipo de películas también tienen raíces genéricas que se remontan al cine de los primeros tiempos, sobre todo a las películas de persecuciones, aunque su conformación como género distintivo, con las características con las que se lo asocia en la actualidad, comenzó a desarrollarse a partir de la década de 1970, orientándose a películas de gran producción. Para analizar las características fundamentales del género y en especial la conformación que se hace del cuerpo del héroe en la acción, se tomaron dos libros: *Contemporary Action Cinema* (2011) de Lisa Purse y *The Hollywood Action and Adventure Film* (2015) de Ivonne Tasker.

RECORRIDO METODOLÓGICO

Para organizar el desarrollo del trabajo, se plantean ciertas preguntas-problema que guiarán la reflexión en torno al objeto de estudio:

- ¿Qué tipo de diégesis construyen los films de *Deadpool*? ¿cómo se plasma en pantalla la característica autoconsciente del personaje y por qué es tan importante para definir la diégesis?
- ¿De qué manera ciertas herramientas audiovisuales modifican la diégesis? ¿por qué esas herramientas funcionan de manera disruptiva? ¿por qué las películas de *Deadpool* pueden pensarse como un *cine de atracciones contemporáneo*?
- ¿De qué modo la construcción audiovisual de la película propone una experiencia espectral distinta? ¿cómo logran las herramientas audiovisuales disruptivas desplazar la atención del espectador, desde la historia, hacia el modo en que se construye la película?

A partir de estas preguntas se plantean ciertos objetivos, siendo el principal, la caracterización de las películas de *Deadpool* como films desbordados a partir del análisis del tipo de diégesis que se construye y de las herramientas audiovisuales que se utilizan para modificarla. De este objetivo principal se desprenden ciertos objetivos específicos:

- Reconocer y analizar las herramientas audiovisuales que identifican a las películas de *Deadpool* como films de atracciones.
- Caracterizar el tipo de diégesis que se construye y las ideas que la atraviesan, a partir de verse transformada por las herramientas antes mencionadas.
- Analizar de qué manera la característica autoconsciente del personaje le permite tomar el lugar del enunciador y liberarse de los límites de su propia historia.
- Analizar cómo se construye el cuerpo del personaje en pantalla a partir de los desarrollos en torno al cuerpo en los géneros de la acción y la comedia.
- A partir de los desarrollos de Linda Williams (1991) sobre los géneros corporales, reflexionar sobre la conexión que se establecen en los films con el cuerpo de los espectadores.

SEGUNDA PARTE



*¡ROMPIENDO LA CUARTA PARED DENTRO DE UNA
RUPTURA DE LA CUARTA PARED!
ESO SON COMO...
¡DIECISÉIS PAREDES!*

DEADPOOL, DEL CÓMIC A LA PANTALLA

Los cruces entre el medio audiovisual y las historietas se han dado prácticamente desde los inicios de ambos lenguajes. Por las características de su narración y su naturaleza verbo-icónica, el cómic resultó atractivo para ser adaptado al cine. Pablo De Santis en su libro *La Historieta en la Edad de la Razón* (2004), plantea que:

“El cine recibe de la historieta, al igual que de la literatura, una periódica entrega de argumentos y personajes. Pero, a diferencia de la narrativa, el cómic provee también un boceto de puesta en escena. La historieta camina delante del cine; es una vanguardia económica y práctica, que puede traducir velozmente los relatos en imágenes.” (De Santis, 2004: 139)

Para entender los cruces que se producen entre lenguajes, De Santis recurre en su libro a los desarrollos de Daniele Barbieri en *Los Lenguajes del Cómic* (1993), calificando la relación entre cine e historieta como de adecuación, un lenguaje reproduce en su interior las características del otro, lo cita. Este vínculo ha permitido que, con el tiempo, las historietas pudieran servirle al cine como herramientas de trabajo. El *storyboard* y el *Concept Art*, que se utilizan en cine para plasmar la idea del film en los primeros estadios de producción, son algunos de los usos prácticos que el medio gráfico le brindó al cine. En forma inversa, la historieta también ha tomado del cine algunas herramientas, como tipos de encuadre, la forma secuencial de plasmar la temporalidad y modelos de historias, como por ejemplo la representación del lejano oeste en el género Western.

Un ejemplo interesante con respecto a estos cruces se dio en los años '70 y '80, en el cine de ciencia ficción, cuyos cambios estéticos estuvieron fuertemente influidos por la historieta. Muchos artistas conocidos del mundo gráfico trabajaron, tanto en los storyboards como en los diseños de producción y vestuario, en films como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Alien* (Scott, 1979), *Dune* (David Lynch, 1984), entre otros. Al mismo tiempo, estos cambios estéticos que se produjeron en el cine, se tradujeron también en las historietas de ciencia ficción de la época.

Pero es la convergencia entre las historietas de superhéroes y el cine la que forma un núcleo muy importante en la relación entre ambos lenguajes. Jordi Revert define la tradición adaptadora estadounidense como un sistema en el que “los cómics son el punto de partida para una superproducción que sintetiza y revisa sus particulares microcosmos, y en el que las interrelaciones entre ambos generan un merchandising propio en torno a los personajes y la iconografía” (2016: 154-155). Son las industrias del cine y del cómic estadounidense las que entendieron las posibilidades intertextuales y autorales que brinda ésta relación, la cual fue creciendo cada vez más ayudada por el despliegue de las tecnologías digitales aplicadas a todas las fases de la producción. Años de producciones de películas sobre superhéroes han sedimentado ciertas características del género, como por ejemplo, la utilización de actores conocidos con cierta trayectoria en roles secundarios, la creación de una franquicia de películas sobre un personaje/s o cómic, un gran presupuesto y un despliegue de efectos especiales que se utilizan como estrategias de venta, ya que crean un espectáculo visual que permite trasladar con mayor fidelidad las imágenes del papel a la pantalla, sorprendiendo al espectador.

Es la editorial Marvel la que instaura, casi desde el principio de sus cómics, una de las características más importantes y redituables de la industria del cine de superhéroes. Establece la convivencia y el cruce de personajes de distintas historias en un mismo plano de existencia. En la entrega número 9 de *Marvel Mystery Comics* (1940), se produce el enfrentamiento entre la Antorcha Humana y Namor, dos de los personajes que protagonizaban las historias de la editorial.

“En el superpoblado historial de cruces entre superhéroes, es este número el que planta bandera y permite momentos en el futuro no inmediato como la aparición de Tony Stark (Robert Downey Jr.) al final de *El Increíble Hulk* (2008), visita que da comienzo al universo Marvel en el cine como lo conocemos hoy.” (Domínguez, 2017: 38)

A partir de estos cruces, Marvel creó una historia común entre estos personajes, a la que llamó *continuidad*. Ésta se puede definir como un “sistema de reglas y sucesos cronológicos que dan una unidad y columna vertebral temporal y emocional a los superhéroes en sus publicaciones” (Domínguez, 2017: 136). Como un rompecabezas

en el que las piezas van encastrándose unas con otras, esta editorial devenida en productora cinematográfica ha utilizado la continuidad a modo de aguja que va tejiendo una red intermedial de películas, series y productos o, como ellos lo llaman, un *universo cinematográfico*.

Partiendo de esta gran red de películas sobre superhéroes, es natural que surja la pregunta ¿cuál es el atractivo de elegir, en el marco de la presente tesis, las películas de *Deadpool* (2016; 2018) como objetos de análisis y reflexión? Dentro de la lógica planteada por Marvel, el personaje de Deadpool – en todos sus medios, cine, cómic, videojuego – funciona presionando contra las reglas del juego establecidas. Gracias a su caracterización logra desbordar los límites de lo posible y ubicarse en un lugar distinto al de sus compañeros heroicos. Estas películas configuran un tipo de diégesis que se ve atravesada, por un lado, por este concepto de continuidad desarrollado por Marvel y, por el otro, por la disrupción generada a partir de la construcción del personaje y la manera en la que éste se relaciona con su mundo diegético. Esta dualidad entre continuidad y disrupción, es el eje transversal que va a organizar esta investigación.

Entender la particular caracterización de este personaje implica comprender el contexto de su creación. *Deadpool* fue creado en el año 1991, por Fabian Nicieza y Rob Liefeld, en una década marcada por un giro cultural hacia la violencia más gráfica, explícita y oscura. Se escuchaba la música de Slayer o Megadeth, se jugaba a videojuegos como el *Mortal Kombat* (Ed Boon y John Tobias, 1992) y se estrenaban películas como *Asesinos Por Naturaleza* (Oliver Stone, 1994). En los cómics también se puede notar un viraje hacia historias y personajes más violentos, oscuros y conflictuados. En el año 1954 se habían establecido una serie de códigos y estándares editoriales, englobados en lo que se conoció como *Comics Code Authority*, los cuales buscaban transmitir un mensaje limpio y “correcto”. Si bien a lo largo de los años se intentaron producir cómics sobre temas apartados por el CCA, fue recién a partir de los ‘70 y, sobre todo, los ‘80, que comienzan a surgir historias más complejas y ambiguas. Para la década de los ‘90, los autores y dibujantes se animaban a pensar en otro tipo de historias y personajes, permitiendo que la línea que separaba superhéroes y villanos se volviera más y más borrosa.

La caracterización que hoy conocemos del personaje Deadpool llevó años en conformarse. Su primera aparición fue en el cómic *New Mutants (vol. 1) #98* (1991), una serie de historias protagonizadas por los estudiantes más jóvenes de la escuela de Charles Xavier, cuyos profesores eran los X-Men. Al igual que el personaje de Wolverine, Deadpool surge luego de someterse a un programa paramilitar del gobierno conocido como Arma X. Después de que Arma X cura su cáncer terminal implantando el “factor curativo” extraído de Wolverine, Deadpool queda desfigurado y mentalmente inestable. En sus primeras apariciones comenzó siendo un mercenario sin cargo de consciencia, ni miedo de matar gente, característica que lo separa de los superhéroes cuyo uso de la violencia es siempre moralmente justificada y por el bien de todos. Pero es a partir del año 1997 que comienza a tomar su forma actual, debido al lanzamiento de su serie en solitario. Más allá de la violencia, la característica que lo terminó de distinguir de los demás personajes de la época es su habilidad de romper la cuarta pared. Y no sólo eso, sino que esta voz se convirtió en una autocrítica que señala las ironías del género de superhéroes y refleja pensamientos e ideas de los propios lectores en sus páginas. Su humor sarcástico y su autoconciencia llamaron la atención en un contexto en el que las historias tendían a ser más sombrías y dramáticas.

Si el personaje aportó una cuota de novedad y sorpresa a los cómics, analizar su adaptación al cine implica también reflexionar sobre la manera en la que afectó a su género de pertenencia: la acción de superhéroes. De acuerdo a lo que desarrolla Steve Neale (2003), los géneros cinematográficos se transforman con el tiempo a partir de un sistema de repeticiones y diferencias. Ciertos atributos se mantienen y otros modifican o transgreden lo ya establecido. Se excede y expande el género a partir de estas variaciones. Debido a la caracterización del personaje, las películas de *Deadpool* pueden permitirse utilizar ciertos elementos genéricos del cine de superhéroes y exacerbarlos a través de la ironía y el humor satírico, volviéndolos conscientes para él mismo y para el espectador mirando las películas.

En contraste con el género de superhéroes cuyas diégesis se fortalecen a partir de la continuidad entre todas las películas, el personaje de Deadpool se ubica en un doble lugar, por un lado, es el agente central alrededor del cual se desarrolla la acción y, por el otro lado, se ubica en la periferia de su historia, mirando hacia dentro,

reflexionando sobre lo que sucede y conectándolo con un exterior, con otro, en este caso, el espectador que está mirando la película. La disrupción de los límites permite identificar a las películas de *Deadpool* como films *desbordados*. Esta figura del *desborde* no sólo permite guiar la reflexión en torno al tipo particular de diégesis que se construye y a las herramientas audiovisuales a través de las cuales se plasman las disrupciones del film, sino que, además, funciona como imagen central que justifica el modo en el que se construye el objeto de estudio de este trabajo: partiendo de películas específicas, *desbordándose* hacia diversos campos teóricos, tradiciones genéricas y puntos de comparación.

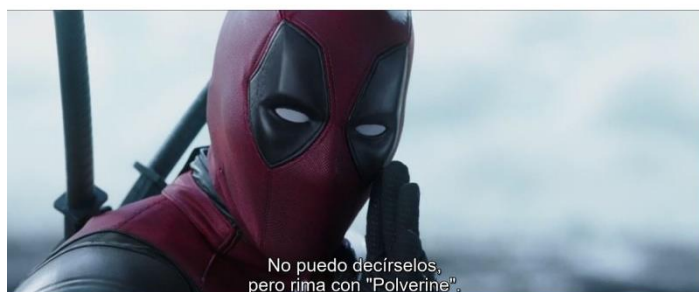
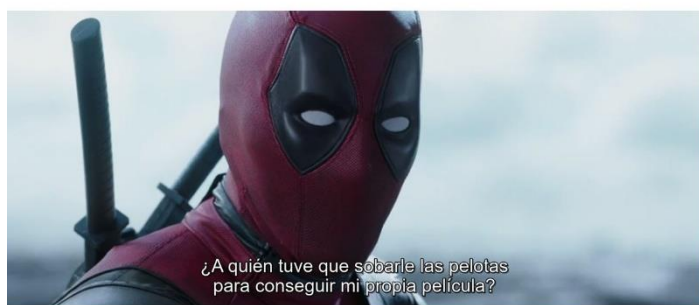
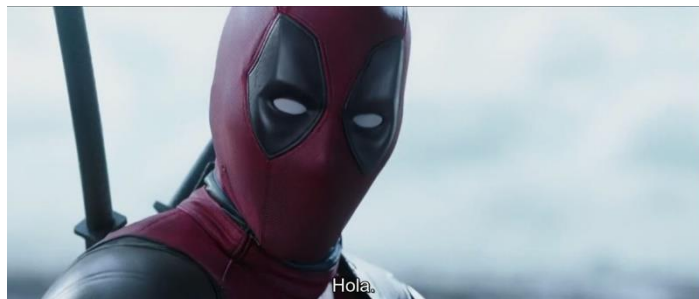
DEADPOOL COMO FILM DE ATRACCIONES

Para entender el uso de ciertos recursos audiovisuales como interrupciones en la diégesis del film, resulta útil analizar las películas en relación a los desarrollos en torno al *cine de atracciones*. Éste término, de acuerdo a lo que desarrolla Tom Gunning (2006a), surgió de las discusiones entre él y André Gaudreault, en relación con el cine de los primeros tiempos. Posteriormente, vio ampliado su desarrollo al ser usado como herramienta para analizar otros tipos de prácticas filmicas, que crean un “sistema exhibicionista de la *imagen-atracción*” (Tomasovic, 2006: 314), ya que, más que contar una historia, buscan “dar una demostración de *saber hacer*, mientras triunfan en deslumbrar al público con un espectáculo visual” (Tomasovic, 2016: 314). Incluso Gunning ha propuesto pensar el cine espectacular actual como un cine que “ha reafirmado sus raíces en los estímulos y cabalgatas de feria, en lo que puede llamarse el cine de efectos de Spielberg-Lucas-Coppola” (2006b: s/p).

La relación que plantean las películas de *Deadpool* con el espectador juega un papel crucial a la hora de establecer comparaciones con el cine de atracciones. El concepto de *atracción* que desarrolló Sergei Eisenstein se definía como “algo que sujetaba agresivamente al espectador a un “impacto sensorial o psicológico”” (Gunning, 2006b). A partir de esto la relación con su espectador debe pensarse más como una “confrontación exhibicionista” antes que una “absorción diegética”. Se utilizan ciertas herramientas para incitar la “curiosidad visual”, construyendo lo que Gunning llama un “espectáculo excitante”.

Diversos autores han pensado a la atracción como un elemento o presencia que irrumpe en la narración, llama nuestra atención y luego desaparece sin necesidad de establecer una relación coherente con su universo diegético (Gaudreault, 2007). Desde aquí es que se puede pensar en la utilización de ciertos recursos audiovisuales como *disruptores*, ya que, analizados en función de la diégesis de los films, privilegian el modo sobre la historia, logrando desviar la atención de lo que se está contando hacia *cómo* se está viendo.

La mirada a cámara, la demostración de efectos y el uso del humor, son tres herramientas fundamentales que identifican a las películas de *Deadpool* con este *cine exhibicionista* (Gunning, 2006b).



Deadpool (2016) - min. 6:46

Estas imágenes pertenecen a una de las primeras escenas de la primera película. *Deadpool* rompe con la imaginaria “cuarta pared” y se dirige directamente al espectador, no sólo eso, sino que, como se lee en los subtítulos, comienza reconociéndose parte de una ficción. Esta mirada a cámara llama la atención porque establece una diferencia con el tipo de diégesis construida en otras películas del universo *X-Men*. Esta saga cinematográfica, iniciada en el año 2000, plantea un mundo que, si bien tiene algunas similitudes con nuestra realidad, se ha modificado para integrar a las características fantásticas de los mutantes. La

historia planteada en estos films posee un tono dramático, mostrando el dolor, las dificultades y los riesgos que estos personajes atraviesan por el hecho de tener el gen mutante. Las películas, además, están diseñadas de manera que los personajes nunca reconozcan activamente al espectador del otro lado. Esta distancia le brinda a la audiencia la oportunidad de dejarse llevar por la historia representada en pantalla. En el caso de *Deadpool*, al dirigirse directamente al espectador se genera un quiebre en la diégesis, que permite establecer un contacto entre la realidad y la ficción. Este contacto se intensifica sobre todo cuando el personaje reconoce que es parte de un film que pertenece a un género determinado.

Al igual que en el cómic, la mirada y el diálogo a cámara permite la toma de conciencia de ciertas ironías del género, al reconocer al espectador del otro lado, lo vuelve parte de la historia, habilitando una reflexión sobre la ficción. Si bien el uso de este recurso puede rastrearse desde el cine de los primeros tiempos, es en este contexto que funciona de manera disruptiva, cuando se lo analiza en contraste con la lógica que venían sosteniendo las películas de superhéroes de su mismo universo.

En los inicios del cine, la mirada del actor a la cámara era un recurso muy usual. La imagen que vemos aquí pertenece a un corto del año 1898 llamado *El Hombre de las Mil Cabezas*, dirigido y protagonizado por George Méliès. En un plano general, con un personaje ubicado de frente a la cámara, se realiza



Fotograma *El Hombre de las Mil Cabezas* (1898)

un truco de magia dirigido directamente a un espectador que se supone del otro lado de ésta. Estos films de trucos estaban diseñados de manera similar a la representación teatral en la que el mago o ilusionista se presentaba ante un público para realizar su rutina.

En este tipo de cortos, el interés radicaba en demostrar las posibilidades del cinematógrafo, ya que el truco de magia es posible gracias al uso de la doble exposición, uno de los tantos trucos que Méliès utilizó en sus producciones. Si bien se puede identificar un micro-relato, con un principio, un final y un desarrollo, la historia no estaba pensada para que llame la atención, sino como un vehículo para trabajar la atracción, que en este caso es el exhibir un efecto determinado de la cámara. A partir de esto es interesante pensar en la relación que se construye con el espectador, ya que el acento no está puesto en la historia, sino en el despliegue de efectos dispuestos para sorprender a la audiencia. En este sentido, el corto intenta establecer una comunicación directa. Se crea una relación espacial ambigua, en la que el espacio en

la pantalla ya no se lee como “un mundo ficticio independiente, sino que puede ser directamente vinculado con el espacio del espectador” (Gunning, 1983: s/p).



La secuencia de imágenes que se muestra arriba plantea una vinculación aún más cercana del personaje con el espacio del espectador. Las imágenes pertenecen al corto *The Big Swallow* (Williamson, 1901), en el cual se presenta a un hombre, visiblemente irritado por la presencia de la cámara, que va acercándose a ella hasta comérsela. A diferencia del corto de Méliès, la mirada a cámara ubica a la audiencia activamente en la acción. No sólo se mira a un personaje que nos devuelve la mirada, sino que, en este caso, el personaje pareciera establecer un contacto casi físico con el que mira. Hasta el momento en el que se ve al camarógrafo caer en la boca del personaje, se puede pensar que el enojo de éste se dirige directamente hacia el espectador.

A pesar de la diferencia de años, la relación establecida con el espectador en estos cortos tiene una correspondencia con lo que se está planteando en las películas de

Deadpool. Pero mientras en el cine de los inicios la intención estaba centrada en remarcar la atracción, en *Deadpool* la sensación de la presencia física del dispositivo (cámara) en el plano y la relación del personaje con la audiencia, permite complejizar la caracterización psicológica del personaje y lo diferencia de su entorno. Nadie más que él se relaciona con el espectador y la cámara de esa manera.

La conciencia de la cámara no sólo se genera a partir de hablar o mirar hacia ella, sino que también hay un contacto físico. Antes incluso de introducir la mirada, se ve como Deadpool le pega un chicle y se choca con ella. La presencia de la cámara en plano es un recurso que suma a la intención de enfocarse en el *modo* en que el que se muestra la historia. Esto se relaciona con la segunda herramienta planteada, la *demonstración de efectos*, en

el sentido de que se logran crear rupturas en la diégesis a partir de dirigir la atención hacia el tipo de efectos que pueden lograrse con los dispositivos de captura y postproducción de la imagen en movimiento. Si bien, en la actualidad, el uso de la cámara o de un efecto especial, se piensa en función de un efecto estilístico o para generar una sensación particular, se



Selección de fotogramas - *Deadpool* (2016)

puede establecer un paralelo con lo que planteó Gunning acerca de que en los primeros años de exhibición “el cine mismo era una atracción” (Gunning, 2006b: s/p). La demostración del uso de una máquina o la exhibición de un truco, valían más por la novedad que por la historia contada.

En *Deadpool* (2016), el contacto físico de la cámara se establece, en ciertos momentos, a partir de la cercanía de la misma al personaje y la utilización de poca profundidad de campo. Se utilizan planos de pocos segundos y en la gran mayoría fijos, pero incluso en el más corto de los planos se puede notar un leve movimiento de la cámara hacia delante. De manera prácticamente imperceptible, siempre se sostiene un leve temblor de una cámara en mano. Éste movimiento constante genera una



Selección de fotogramas, a partir de min. 11 - *Deadpool* (2016)

sensación de inestabilidad que puede relacionarse con la inestabilidad mental del personaje, pero, sobre todo se puede vincular, como se lo desarrollará más adelante, con una estética impactante y dinámica que genera la película en tanto vertiginoso film de acción contemporáneo, que logra captar la atención del público y no deja que se olvide que hay un aparato funcionando de intermediario entre la historia y la audiencia.

La descomposición del movimiento, el uso de la cámara lenta (*slow motion*) y del congelamiento del fotograma también forman parte de esta exhibición técnica de efectos. En la escena que se ejemplifica aquí, en la que Deadpool dispara las doce balas que le quedan, se utiliza el *slow motion* para remarcar las acciones del personaje, el movimiento se ralentiza de tal manera que llega a descomponerse. Una acción que, de otro modo, duraría unos segundos, aquí se estira de manera exagerada. Nuevamente, aquí lo importante no es lo que sucede, sino

cómo se ve: los elementos gráficos, el color de la sangre, la explosión del arma, el número de cada casquillo que cae al suelo.

Éste tipo de efectos se relacionan con las herramientas gráficas que se utilizan en el cómic. Allí es usual alargar o comprimir el tiempo y el espacio en página de ciertos momentos de la acción, para acentuarlos o acelerarlos. Es lo que marca el ritmo. Como se ve en el ejemplo a continuación, tomado del cómic *Deadpool Mata al Universo Marvel* (2017), una conversación entre Deadpool y Spiderman ocurre mientras caen de un edificio. Ésta caída, que en tiempo real puede durar unos pocos segundos, aquí se alarga por dos páginas y ocho viñetas. Esto le da espacio para que el diálogo suceda, pero también remarca las cualidades gráficas del cómic. Ante una escena de estas características, el lector puede observar con mayor detenimiento la contorsión en el cuerpo de los personajes, los distintos puntos de vista utilizados, los colores, el diseño en general.



Página 26 y 27 del cómic *Deadpool Mata al Universo Marvel* (2017)

Efectos como el *slow motion* y la descomposición del movimiento llaman la atención del espectador sobre la imagen. Funcionan de manera similar a la idea del gag que plantea Donald Crafton, como un *freno* “que tiene que ser aplicado para acentuar momentos dramáticos” (Crafton, 1995: 120). En la escena de los disparos, es el mismo personaje el que (literalmente) llama la atención del público sobre la acción que está por suceder. La cámara lenta se utiliza para remarcar cada disparo, brindándole un espacio al que mira para que pueda llevar la cuenta. A pesar de ser una escena de acción, el humor del personaje y la manera en la que se desarrolla la escena ubican al espectador en otro lugar. Éste ya no se sumerge en la historia, sino que se suma a la propuesta del encapuchado. Como el remate que, se sabe, siempre viene al final de un chiste aliviando la tensión creada por la historia, ante la cuenta regresiva de las balas, el espectador es consciente de que el personaje, pase lo que pase, encontrará una salida airosa del problema. El *slow motion* permite, de esta manera, alargar el disfrute de una acción que sabemos terminará bien para el protagonista.

Esta escena concluye con un fotograma congelado, sobre el cual se escucha la voz en off de Deadpool. El uso de este recurso en cine despoja a la imagen cinematográfica de una de sus características principales: el movimiento. Al ser una imagen fija, se puede relacionar directamente con la unidad mínima del cómic, la viñeta.



Comparación fotograma *Deadpool* (2016) y viñeta del cómic *Deadpool Mata al Universo Marvel* (2017)

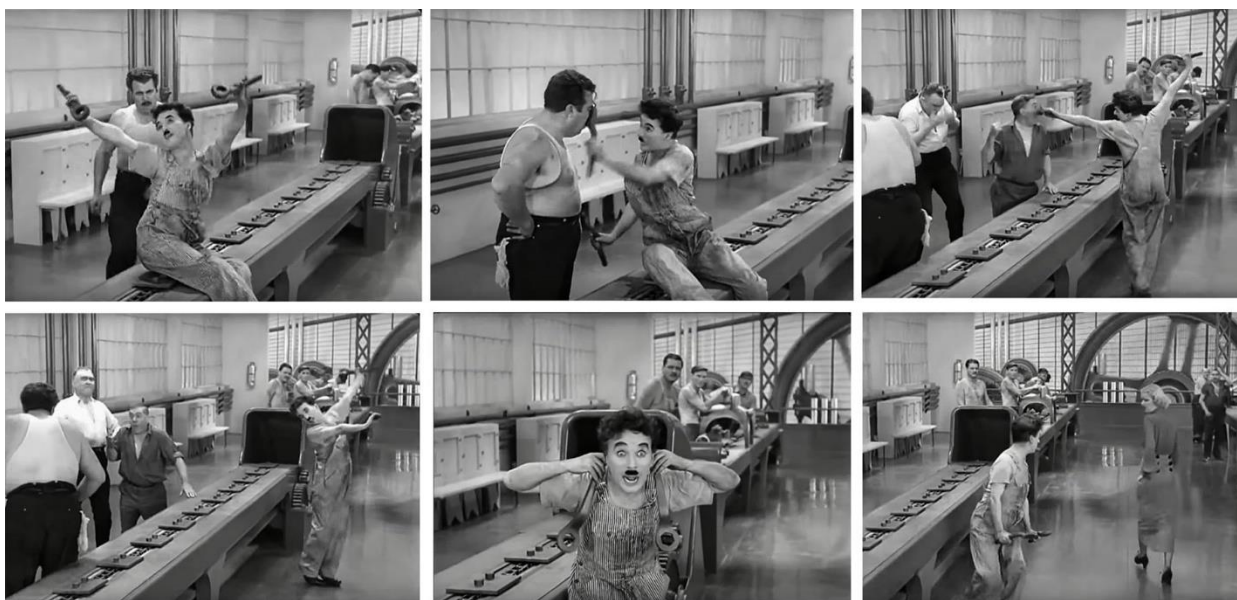
En la viñeta aquí expuesta, el personaje del mercenario aparece peleando con otro personaje llamado Taskmaster. En un solo cuadro se ve el movimiento detenido del choque de las armas de ambos, el sonido (escrito) de ese choque y el diálogo. La comparación entre ambas imágenes es útil, ya que la acción congelada en el film (el

punto álgido de la confrontación de dos personajes) es comúnmente dibujada en los cómics. El choque entre dos personajes, o la muerte de uno en manos del otro, son momentos importantes de la acción, que siempre son retratados en papel. Muchas veces ocupan viñetas de gran tamaño, o hasta pueden ocupar toda una página.

El freno o corte en la acción planteado por Crafton (1995), se ve aquí representado por el choque que produce la extrema violencia de la escena en comparación con la voz irónica y sarcástica de Deadpool; y se remarca aún más gracias al fotograma que, literalmente, congela la acción. Este fotograma funciona de manera disruptiva en un doble sentido, ya que, no sólo frena el desarrollo narrativo, volviendo la atención sobre la imagen, sino que, además, contribuye a virar el tono de la escena desde la acción violenta hacia la comedia.

Como ya se viene mencionando, el uso del humor es una herramienta de vital importancia a la hora de analizar la construcción de la estructura de la película. Tanto el autor Tom Gunning como Donald Crafton, han analizado la dinámica entre la narración y los gags, o elementos cómicos, dentro de la comedia slapstick. Si bien sus opiniones disienten en ciertos puntos, se puede considerar que el gag es una forma particular de intrusión dentro de la diégesis del relato. La narración funciona como un componente regulador y la atracción, que en este caso se identifica con el gag es, como ya se mencionó, un corte o freno que acentúa momentos dramáticos (Crafton, 1995). La diferencia entre ambos autores radica en el nivel de integración que posee el gag dentro de la narración, en el caso de Gunning, el gag es incorporado a la estructura narrativa y es lo que permite que se ponga en marcha (Gunning, 1995); en cambio, Crafton lo ve como una brecha insalvable y fundamental para el funcionamiento del slapstick. En el marco de esta tesis, el funcionamiento del gag se piensa a partir de una reelaboración de ambas posturas. Si bien se entiende como un elemento que corta o disrumpe la estructura narrativa, en las películas de *Deadpool* no cambia la lógica de la escena por completo, como sí lo haría en los films de slapstick, sino que construye una capa adicional de sentido, dividiendo la atención del espectador entre la acción pura y la comedia auto-reflexiva. A partir del humor, se habilita al personaje a tomar el lugar del enunciador. Esto le permite realizar las rupturas ficcionales desarrolladas anteriormente, como, por ejemplo, hablar y mirar a cámara.

En una película de comedia, el gag sucede cuando el comediante realiza una acción cuya lógica va en contra del funcionamiento convencional de la historia. Es este choque, sumado a la caracterización del personaje y a su actuación, lo que genera humor. Un buen ejemplo para observar este efecto es la escena de la fábrica de la película *Tiempos Modernos* (1936) de Charles Chaplin. La escena muestra la actividad de una cadena de montaje de una fábrica metalúrgica, en la que el personaje trabaja ajustando tornillos. El gag irrumpe cuando el personaje, extenuado por el ritmo de trabajo, no llega a ajustar todos los tornillos y en su afán por cumplir con su propósito, comienza a ajustarlos de manera desorbitada y frenética, llevándose todo, y a todos, por delante. Como se puede ver en las imágenes, la acción del protagonista resalta en contraste con el ritmo que llevan los demás trabajadores. El gag irrumpe en la escena, cambia el foco de atención y termina obligando a todos, espectadores y personajes, a mirar la pantomima que realiza Chaplin. La música también suma al tono que va construyendo la escena. Primero centrada en enfatizar el ritmo de la cadena de montaje, luego de que Chaplin pase por la máquina, se escucha una música que marca la cadencia del personaje atornillando todo a su paso. El chiste funciona en el contraste entre ambas situaciones. Como lo plantea Gunning (1995), es la dinámica entre la narración y el gag como fuerzas opuestas, lo que hace que la historia avance y logre el efecto deseado.



Selección fotogramas *Tiempos Modernos* (1936)

En las películas de *Deadpool*, el efecto disruptor del gag es aún más fuerte porque funciona dentro de una historia cargada de acción, violencia, muerte y drama. El personaje canaliza su dolor a través del humor y como enunciador de su propia historia, obliga al espectador a vivir la acción a través del mismo filtro. El humor no sólo irrumpe, sino que construye una lógica paralela dentro de la escena. Mientras la acción dramática transcurre, la atención del espectador se divide entre el conflicto de la escena y el chiste del personaje.

Esto ocurre en la escena expuesta a continuación, perteneciente a la segunda película de *Deadpool* (2018). Es un momento importante en la historia, ya que es aquí donde el espectador se entera, junto con el personaje, de la razón por la cual Cable está persiguiéndolos e intentando matar al niño. Es una escena interesante, porque Cable y Deadpool son dos personajes caracterizados de manera opuesta. Cable es muy serio y dramático, con un trasfondo lleno de dolor y muerte que, a diferencia del protagonista, lo lleva a costas como una carga irremediable. Su actitud contrasta con la de Deadpool, que durante toda la escena remata los diálogos con su usual ironía y sarcasmo, mientras le crecen las piernas de niño, ya que las “perdió” en la escena anterior. Desde el montaje se pone el acento en esta situación, descubriendo sus piernas en ciertos momentos en donde el personaje las usa para fastidiar y descontracturar la tensión que despliega Cable.



Selección de fotogramas *Deadpool 2* (2018) – min. 1:27:20

La lógica dramática con la que naturalmente se desarrollaría una escena de estas características, la cual se ve representada en la preocupación de Cable por los eventos ocurridos anteriormente en el film, se ve interrumpida por los comentarios de Deadpool y por sus piernas de niño, elemento difícil de ignorar por el que mira. Esto le permite al espectador ubicarse junto al personaje, en el límite entre la diégesis y la construcción de la ficción. No sólo los comentarios de Wade llevan a reflexionar sobre el desarrollo de la narración, sino que al poner en pantalla *cómo* el poder curativo del personaje regenera su cuerpo, centra la atención sobre un momento que normalmente pasa desapercibido.

DIÉGESIS DESBORDADA

Si hay algo que tienen en común las herramientas que se han caracterizado hasta el momento, es el propósito de que, a través de ellas, la atención del espectador se desplace de la historia hacia la construcción cinematográfica. El modo disruptivo en el que funcionan estas herramientas dentro de la narración, no permite que el espectador se deje llevar completamente por el relato. El uso del humor o la mirada y voz a cámara, por ejemplo, habilitan la lectura del personaje en contra de la lógica de su género característico, la acción de superhéroes. El éxito de este género se basa en la capacidad que tiene de lograr la inmersión de los espectadores en un universo de películas cuyos eventos fantásticos y espectaculares son creíbles, los cuales se refuerzan a través de una continuidad que enlaza todas las adaptaciones, con protagonistas que representan un ideal heroico prácticamente intachable. Al alejarse de las reglas ficcionales del género, se crea una consciencia activa en relación a éstas en la audiencia, la cual también se encuentra en el personaje. La autoconciencia del personaje se vuelve manifiesta no sólo por lo que dice, sino también por la manera en la que esta cualidad se construye y plasma cinematográficamente.

David Bordwell y Kristin Thompson (1995) establecen que el conjunto de todos los hechos de una narración, tanto los que se presentan de forma explícita en pantalla, como los que deduce el espectador, componen la historia. Al mundo global de la acción de la historia se lo puede identificar como la *diégesis*. Concepto ampliamente conocido y utilizado en los estudios sobre el lenguaje cinematográfico, el término fue introducido, de acuerdo a los desarrollos de Eduardo A. Russo (2003), en los estudios semióticos del cine al final de la década del '40 por el filósofo Étienne Souriau:

“Tomándolo del griego (*diégesis* era, como la *mimesis*, una de las modalidades de la *lexis* o discurso) Souriau la definió como “todo lo que pertenece, dentro de la inteligibilidad de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la “ficción”. De ese modo, pasó a denominarse como diégesis al universo que abre el cine cuando comienza a funcionar como una máquina narrativa, contando una historia y a la vez construyendo el espacio imaginario en el que ese relato puede desarrollarse.” (Russo, Eduardo A., 2003)

Todo film narrativo construye un mundo diegético que debe ser verosímil, es decir, debe ser creíble, aunque las convenciones de la historia en pantalla difieran de las del mundo real. En las películas sobre superhéroes, los rasgos fantásticos de la historia son verosímiles gracias al reconocimiento consciente por parte del espectador de que lo que se está viendo es una ficción alejada de su realidad. Esto se produce gracias al modo en el que está organizado ese mundo diegético para el disfrute del espectador. Bordwell y Thompson diferencian a esta historia (diégesis) del argumento, indicando que este último refiere a todo lo que está visible y audiblemente presente en la película que vemos, incluyendo los elementos no diegéticos. El argumento organiza la información de la historia de manera que genere distintos efectos en el espectador. El alcance y la profundidad con la que se distribuye esta información, son dos de los factores que constituyen la narración.

“La narración, por lo tanto, es el proceso mediante el que el argumento presenta la información de la historia al espectador. Este proceso puede moverse entre esferas limitadas o ilimitadas de conocimiento y mayores o menores grados de subjetividad. La narración también puede recurrir a un narrador, un intermediario concreto que pretende estar contándonos la historia.” (Bordwell y Thompson, 1995: 79)

En el caso de las películas de *Deadpool*, en su mayor parte se limita la esfera del conocimiento a la del personaje protagonista, que toma el lugar del narrador, contando su propia historia y organizándola a su gusto. Es en este punto donde la diégesis se transforma, desdoblándose. Por un lado, se desarrolla el relato de Wade, que respeta el verosímil y la continuidad con otras películas de su universo. Y por el otro, se encuentran los *espacios desbordantes* que interrumpen el verosímil de la historia y se conectan directamente con la realidad de la audiencia. Estos espacios surgen en los momentos en los que se despliegan las herramientas disruptivas antes mencionadas. Éstas obligan al observador entrenado a reflexionar sobre la construcción de lo que mira. La continuidad del universo X-Men, reforzada por la aparición de la Mansión X o el cameo de los personajes de otras películas, se ve transformada por el contrato exhibicionista que se establece con el espectador.

Señalado anteriormente a partir de los desarrollos sobre el cine de atracciones, el *exhibicionismo* en realidad se desprende del trabajo de Christian Metz (1979) acerca

del aspecto voyeurístico del cine narrativo. Metz habla sobre un tipo de exhibicionismo verdadero:

“Pertenece al orden del discurso, no de la historia, y se basa enteramente en el juego de las identificaciones cruzadas, en el ir y venir asumido del yo y del tú (...) Si esta clase de representaciones alcanzan un cariz triunfal, se explica por el hecho de que lo que exhiben no es exactamente lo exhibido, sino, a través de él, la misma exhibición. Lo exhibido sabe que lo miran, desea que así ocurra, se identifica con el voyeur de quien es objeto.” (Metz, 1979: 85)

En la película narrativa tradicional se tienden a borrar las marcas del sujeto de la enunciación, para promover una experiencia de la película que está centrada en la capacidad del espectador de ver un objeto que no sabe que se lo está mirando. En el caso de las películas de *Deadpool*, lo fundamental es que, gracias a las interrupciones, se genera una sensación de que ambas partes (lo exhibido y el que observa) son conscientes de la presencia del otro.

Es precisamente a través de la cualidad autoconsciente del personaje que se habilita la creación de un mundo diegético que se desborda de sus propios límites. Esto es debido a que *Deadpool* no se encuentra limitado por el régimen ficticio de su propia historia, por lo que puede permitirse dialogar con el espectador. Este rol remite a aquel que asumían los protagonistas de las *comedias centradas en un comediante*, como por ejemplo las películas de Charles Chaplin o Buster Keaton. Este tipo de películas son una de las grandes ramas en las que se desarrolló el género de la comedia. Los films jugaban con una tensión entre la representación y la “presentación”, es decir, combinaban una ficción, una historia, con momentos de puro entretenimiento performativo, a cargo del comediante/protagonista.

Siguiendo los desarrollos de Frank Krutnik (1995) en torno a este tipo de películas, se pueden reconocer ciertas características útiles a la hora de pensar en *Deadpool* y la construcción de su protagonista. En los films centrados en un comediante, los procedimientos plasmados en pantalla están contruidos de manera que ayuden a resaltar la actuación del actor. Al igual que Wade, el protagonista en estas comedias nunca está totalmente integrado a la ficción, ubicándose en un lugar de

la historia que le permite no atenerse necesariamente a las motivaciones y reglas de ese mundo diegético; y no sólo eso, sino que, en comparación con los demás personajes, resalta debido a la posibilidad que tiene de vincularse de manera más directa con el espectador y la cámara. Suelen ser personajes inadaptados y antisociales, como el vagabundo de Chaplin, el cual muchas veces se encuentra en situaciones altamente esquematizadas que, por su incapacidad de adecuación, termina disruptiendo y exponiendo las reglas que las subyacen.

“El comediante funciona como una “llave inglesa” arrojada hacia el funcionamiento convencional de la narrativa, el género, la comunicación, el decoro corporal y la madurez masculina. En las películas formalizadas, las codificaciones de la lógica narrativa proporcionan las coordenadas para un mundo ficticio ligado a reglas específicas. El comediante es lanzado a este mundo, disfrazado de una identidad ficcional específica, y procede a deformar las reglas y procedimientos que lo sostienen.” (Krutnik, 1995: 35)

Una de las estructuras más comunes de este tipo de películas es cuando el comediante es introducido en un género ya codificado y conocido. En películas como *The Paleface* (Norman Z. McLeod, 1948), por ejemplo, la figura de Bob Hope se lee en contra de las reglas del género (en este caso, el Western). Las características genéricas proveen a la ficción de un contexto y cierto registro, que la presencia del comediante altera. A través de esta figura se pueden cuestionar y deformar las convenciones familiares de heroísmo, identidad unificada y madurez sexual.

En este sentido, *Deadpool* puede pensarse como un personaje cómico situado dentro del género de acción de superhéroes. Su figura es fundamental ya que, a partir de su sentido del humor y autoconsciencia, se producen rupturas ficcionales que permiten crear espacios desbordantes que incorporan la participación del espectador y habilitan la reflexión conjunta acerca de los códigos genéricos, la concepción del héroe, la construcción de la historia y los procesos constructivos del dispositivo técnico y discursivo audiovisual.

LA ATRACCIÓN DEL CUERPO

El desarrollo del trabajo hasta este punto, obliga a pensar en la centralidad de la construcción del personaje para la configuración de la diégesis desbordada. La particularidad de *Deadpool* de ser no sólo el protagonista, sino también el enunciador de su propia historia, lo transforma en una atracción en sí mismo. Su autoconsciencia no sólo vuelve la atención sobre el funcionamiento del personaje dentro de su diégesis, sino que, además, pone el foco sobre el cuerpo mismo y la manera en la que se plasma en pantalla. Esto es aún más significativo, si se tiene en cuenta que gran parte del conflicto del personaje pasa por la relación que tiene con su cuerpo, siendo que aparece en gran parte de las películas cubierto de pies a cabeza por un traje de spándex rojo y negro, para cubrir su piel quemada por los experimentos realizados para curarlo.

De los análisis realizados hasta aquí se puede inferir que, tanto la comedia como la acción son dos modelos genéricos fundamentales para pensar cómo funciona la atracción en *Deadpool* (2016, 2018). La caracterización del cuerpo debe pensarse, entonces, a partir de la construcción que se hace de éste a través de la lógica de ambos géneros.

En el cine de acción, el cuerpo del protagonista es un elemento fundamental para entender la configuración discursiva y audiovisual de su historia. Lisa Purse establece en su libro *Contemporary Action Cinema* (2011) que:

“El cine de acción se define por su atención persistente y detallada al cuerpo que realiza la acción, un enfoque que da forma a su estética audiovisual tanto como a su caracterización y diseño narrativo.” (Purse, 2011: 2)

A través del cuerpo del héroe se despliegan todas las características que hacen de un film una película de acción. Purse argumenta que no es el cuerpo poderoso del héroe lo que atrae al espectador, sino el camino que transita para llegar a empoderarse. Lo que llama la atención a lo largo de una película es cómo el cuerpo de acción va superando obstáculos y, en consecuencia, volviéndose más poderoso.

Siguiendo el estudio de Ivonne Tasker en su libro *The Hollywood Action and Adventure Film* (2015), se puede realizar una distinción entre las secuencias de acción y las narrativas de aventura. La acción se asocia con un tipo de escena que usualmente incluye explosiones, persecuciones o combates. La aventura es la historia que contextualiza al espectáculo, le otorga sentido. Generalmente es una narrativa de búsqueda y descubrimiento, centrada en un héroe o un grupo de héroes.

Desde un punto de vista temático, *Deadpool* coincide con la descripción de Tasker acerca de las temáticas o conflictos que sustentan este tipo de películas. En la historia que se plasma en pantalla, el drama del cuerpo y su transformación es central. Las películas se ubican dentro de una tradición de historias de superhéroes en la que las extraordinarias capacidades del héroe generalmente se muestran a través de un cuerpo mejorado y transformado prácticamente en un arma. Pero la caracterización del héroe no sólo proviene de su desarrollo en las historietas, sino que combina con gran éxito el universo de los cómics “con convenciones y estilos que han evolucionado a través del cine de acción de Hollywood durante décadas.” (Tasker, 2015: 180)

La película de acción hiperbólica que comenzó a desarrollarse en la década de 1980 utilizó a la violencia como elemento principal de impacto visual, sobre todo a la violencia impuesta sobre y por el cuerpo del héroe. La incorporación de este elemento como un componente primordial para el éxito de este tipo de películas, es una de las características principales que permite ubicar a las películas de *Deadpool* en la misma configuración genérica. Es a partir de las décadas de los '80 y '90 que la acción puede establecerse como un género marcado por el exceso, que crea espectáculos de armas, cuerpos y explosiones cada vez más grandes.

Personajes como Rambo de *Rambo: Primera Sangre* (Ted Kotcheff, 1982) o John McClane de *Duro de Matar* (McTiernan, 1988), se convirtieron en íconos del género. Individuos que se destacaban del común de la gente por sus capacidades extraordinarias siendo más inteligentes, fuertes o resistentes que sus aliados y oponentes.

Rambo y Deadpool comparten ciertas características comunes en cuanto a la construcción de sus personajes, más allá de que el tono y la forma en la que ambos se

desenvuelven en sus respectivos films difieren enormemente. Vale la pena notar que ambos personajes tienen una formación militar, sea como soldado en la guerra de Vietnam o en las Fuerzas Especiales, estos personajes han tenido que realizar misiones de las que no están orgullosos y cuyas acciones han dejado marcas profundas en sus psiquis. Antes de convertirse en Deadpool, Wade ya era un personaje con una gran fuerza y destreza para pelear e incluso matar.

Al igual que Rambo, Wade es una persona que ha quedado excluida de la sociedad. La diferencia está en que éste último sí ha logrado sacar partido de sus habilidades: antes de saber que tiene cáncer se ganaba la vida como mercenario y vivía con su novia una vida aparentemente feliz. La caracterización de Rambo como ex soldado de Vietnam lo muestra como una especie de vagabundo que no puede comunicarse con nadie. Pero resulta interesante pensar como ambos personajes han sido “creados” para cumplir un rol, por un gobierno que ahora no sabe qué hacer con ellos, ni le interesa ayudarlos.



Sylvester Stallone en *Rambo: Primera Sangre* (1982)

En el caso de Deadpool, el personaje es “creado” dos veces. Una al transformarlo en un asesino profesional por el ejército y otra al prestarse a los experimentos que lo convierten en una especie de arma indestructible e increíblemente inestable. La violencia es una parte fundamental de ambas historias, la cual se ve reflejada en el cuerpo de los personajes.

El cuerpo de Stallone en *Rambo*:

Primera Sangre (1982) fue una de las principales estrategias de venta de la película, apareciendo con el torso desnudo en prácticamente todo el film. La superioridad, fuerza y habilidad de su cuerpo le permiten enfrentarse a todos y todo obstáculo que se le presente, hasta incluso sobrevivir a una explosión dentro de una cueva. A diferencia de

Rambo, Deadpool tiene el beneficio de que su cuerpo se regenera, nada puede matarlo. Sin embargo, la conciencia del estado de su cuerpo y de sus cicatrices lo vuelven uno de los motores principales que impulsan la historia hacia delante; y la razón por la cual el personaje se presenta como un antihéroe que no desea sus poderes. A diferencia de los cuerpos heroicos de otros superhéroes, que los transforman en mejores versiones de sí mismos, en el caso de Deadpool el poder proviene de la tortura, acercándolo aún más a la violencia y la soledad. El espectáculo del cuerpo y de lo que puede lograr es central en ambas historias. Son las secuencias de acción las que despliegan este espectáculo permitiéndole al espectador disfrutar de las capacidades de un cuerpo casi sobrehumano.

Como lo indica Purse, “una función esencial de la secuencia espectacular en la película de acción es, entonces, mostrar las capacidades extraordinarias del héroe de acción” (Purse, 2011: 32). Lejos de ser un momento en el que se frena



Ryan Reynolds en *Deadpool* (2016)

el desarrollo narrativo en pos del puro espectáculo, estas secuencias permiten mostrar el desarrollo del poder del personaje. Purse llama a este tipo de historias, *narrativas de convertirse o del devenir*¹ en las cuales un evento desencadenante, muchas veces un trauma físico o psicológico, sirve al protagonista como motivación para transitar “el camino que lo acerca a una fisicalidad heroica” (Purse, 2011: 33).

En el caso de las películas de *Deadpool*, las secuencias de acción que plasman la fisicalidad del héroe se combinan con las capacidades cómicas que despliega el actor, que lo acercan al tipo de interpretación que realizan los comediantes en sus películas. Este tipo de interpretación refuerza la condición “súper” del personaje, al desplegarse

¹ Traducido del inglés: *Narratives of Becoming*

las cualidades híper versátiles, resilientes y perseverantes que pueden verse usualmente en los cuerpos de los cómicos, como, por ejemplo, Buster Keaton o Charles Chaplin. Es posible encontrar algunos puntos comunes entre la caracterización del cuerpo en el cine de comedia y en el cine de acción, ya que ambos modelos genéricos suelen desarrollar la narración a través de la centralidad en un personaje protagonista. La manera de plasmar el personaje en la comedia se justifica tanto por su personalidad, como por su corporalidad. El foco está puesto en los modos en que el cuerpo del actor despliega su histrionismo en pantalla y logra causar la risa del espectador. Al igual que en las películas de acción, en donde ciertas posturas y movimientos del cuerpo dan cuenta de la superioridad del héroe, en la comedia es también a través de los gestos, el movimiento y ritmos del cuerpo que se plasma la capacidad interpretativa del comediante.

Si se piensa en la interpretación que el actor Ryan Reynolds realiza de Deadpool, se pueden establecer comparaciones con la manera en la que el comediante Jim Carrey desarrolla sus personajes. Vivian Sobchack (2004) plantea que Carrey fácilmente:

“Habita, dramatiza y transforma personajes, escenarios y mundos virtuales, a través y en su cuerpo – moviéndose de manera metafóricamente elastizada y exagerada en respuesta a las múltiples formas y ritmos fragmentados de la modernidad.”
(Sobchack, 2004: 280)

Carrey construye su personaje primero a través de los gestos, la forma del cuerpo, pequeños tics, entre otros detalles, pero también atiende a la voz, parte fundamental en sus interpretaciones. En la mayoría de sus papeles juega con la voz, los sonidos y los músculos faciales, exagerándolos, ralentizándolos, estirando y aplastando sonidos y comportamientos, para adecuarse al ritmo que requiere la interpretación de un personaje, para demostrar ironía, o para que pierdan inteligibilidad. También modifica el espacio a través del cuerpo y de las interacciones que éste tiene con lo que lo rodea. A través de los cambios de comportamiento, comentarios auto reflexivos y temporalidades fragmentadas, él logra transformar los espacios, dándoles nuevos significados.



Selección de fotogramas *La Máscara* (1994)

Una escena interesante para analizar esta caracterización es la secuencia de *La Máscara* (Chuck Russell, 1994) en la que Carrey, al transformarse en el personaje de cara verde, logra transformar una escena de arresto en un musical de rumba. La policía llega al parque en donde se encuentra Stanley, usando la máscara. Todas las acciones que realizan los policías se ridiculizan al intentar razonar con un personaje con esas características. Carrey utiliza su voz para exagerar y darle distintas entonaciones a sus frases además de prestarle a este ser sobrenatural su flexibilidad, elasticidad, movimientos y gesticulaciones llevadas al extremo. La animación digital se utilizó para resaltar las capacidades interpretativas del actor, para ayudarlo a realizar las acciones que no eran humanamente posibles. La escena causa aún más gracia por el contraste que se genera entre el protagonista y el detective que quiere apresarlos, el cual no se deja llevar nunca por el encanto de *La Máscara*. Esta oposición es importante ya que, como se marcó con respecto al funcionamiento del gag, es el choque entre la lógica de la escena y el comportamiento del personaje lo que genera risas.

De la misma manera, Ryan Reynolds imprime en *Deadpool* todo su histrionismo, incluso enfundado en su traje de spándex, juega con la gesticulación de sus ojos blancos, los movimientos de su cuerpo y, principalmente, con la modulación de su voz. Al igual que *La Máscara* cambia de tono para burlarse de los policías, *Deadpool* juega con su voz para interactuar y ridiculizar a sus oponentes, para dirigirse al espectador o hasta para hablar consigo mismo.

Las secuencias que plasman en pantalla la caracterización cómica del personaje con momentos cargados de acción, pueden describirse como *secuencias de acción-cómica*. El inicio de la segunda película de *Deadpool* (2018), es un buen ejemplo de esto, ya que logra sacar partido de la caracterización cómica del personaje para contrarrestar la violencia de las escenas. Se encadenan distintas situaciones en las que *Deadpool* asesina sin piedad a distintos criminales, en distintas partes del mundo. Las músicas elegidas (*9 to 5* de Dolly Parton y *Caribbean Blue* de Enya), las distintas entonaciones en la voz del personaje (en plano y en off) y la manera en que aparece en las escenas, causan gracia en contraste con el enojo de los villanos y la gran violencia de las imágenes. El histrionismo del personaje no sirve solo al propósito de producir risas, sino que, además, refuerza su superioridad física, creando un fascinante

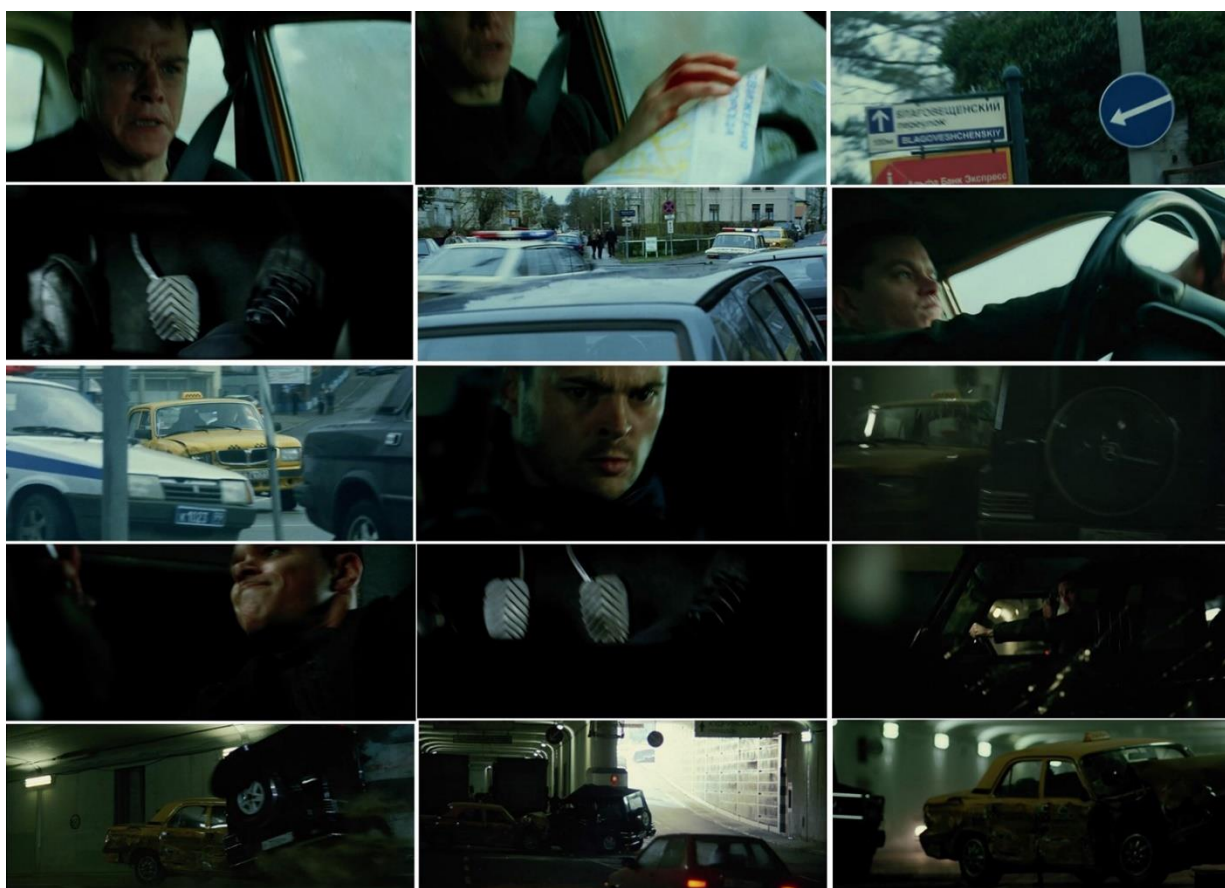
espectáculo. Solo Deadpool puede darse el lujo de ser tan gracioso al enfrentarse a docenas de hombres armados, que buscan matarlo. Su superioridad en el combate y sus capacidades sobrenaturales lo vuelven aún más engreído y le permiten desenvolverse con confianza en cualquier situación.

Para construir el cuerpo como un espectáculo, poniendo en primer plano los logros físicos, no sólo se debe apelar al diseño narrativo, sino que también es necesario un tratamiento estético que intensifique el compromiso del espectador con el cuerpo en pantalla. A este respecto, David Bordwell (2002) desarrolló un estudio sobre lo que él llamó *continuidad intensificada*. Sostiene que las películas en la actualidad no rechazaron la continuidad tradicional del modelo clásico, sino que intensificaron las técnicas establecidas. Los elementos principales de este sistema son una edición más rápida, el uso de extremos de longitudes focales, encuadres más cercanos y cámara en movimiento.

Las películas de acción, por ejemplo, se valen de estas estrategias audiovisuales para transmitir y resaltar la fortaleza del cuerpo del héroe en el desarrollo de la historia. Geoff King llamó a este tipo de construcción una *estética de impacto*, la cual es particularmente característica de esta clase de películas, ya que están “diseñadas para generar una impresión de la experiencia subjetiva de estar “dentro” de la acción en pantalla” (2006: 335).

La escena final de persecución entre Bourne y el agente ruso Kirill en *La Supremacía de Bourne* (Greengrass, 2004), construye un punto de vista subjetivo a través del tratamiento de la cámara. En los planos desde dentro de los autos, la cámara pareciera ubicarse en el asiento del copiloto y se mueve de manera inestable, a veces fuera de foco. Se utilizan planos de muy corta duración, que construyen al personaje y a la acción de forma recortada. Se suceden planos detalles de la palanca de cambios, los pedales, los ojos del personaje, las manos, las heridas, los mapas y los carteles. Cuando cambia a planos en donde la cámara se encuentra afuera de los autos, el movimiento cambia, es más estable, usando apenas un leve paneo o travelling que sigue la dirección de los vehículos. Los planos más alejados, que toman varios autos en persecución sirven como plano de ubicación, aunque se privilegia la sensación de

vértigo y peligro antes que la tranquilidad de ubicar al espectador en todo momento dentro de la escena. Cuando Bourne hace chocar contra una columna a su contrincante, el plano del taxi frenado se mantiene por aproximadamente siete segundos, frenando la acción que venía a ritmo muy acelerado. Se produce casi una reacción física en el cuerpo del espectador, como si se hubiera estado sosteniendo la respiración y es en ese momento cuando finalmente se puede exhalar. La ubicación de esta escena dentro de la historia sirve para reforzar la idea de superioridad física del héroe. La persecución se constituye como el clímax final de la película, es aquí donde termina de tomar sentido el título de la misma, ya que queda claro la supremacía del protagonista por sobre sus contrincantes. En una demostración de destreza se enfrenta él solo, en un taxi y herido, a la policía y al asesino que lo persiguen. En conexión con el comienzo del film, esta escena culmina la venganza de Bourne contra el hombre que asesinó a su novia, Marie.



Selección de fotogramas *La Supremacía de Bourne* (2004)

La escena que constituye el clímax en la primera película de *Deadpool* (2016) funciona de manera similar. Aquí también el protagonista busca venganza, en este caso por la tortura que tuvo que sufrir y principalmente por su cuerpo demacrado. Es una escena doblemente importante ya que no sólo debe enfrentarse a su enemigo, sino también a su novia, la cual no sabe que está vivo. Al igual que en la secuencia de la segunda película antes descrita, aquí también se produce un choque entre acciones de extrema violencia y la actitud del personaje. Ya sea por los comentarios de *Deadpool* como por la música, que muchas veces funciona en contra de la lógica de los géneros de acción y superhéroes, se generan momentos de gran comicidad. La superioridad del cuerpo de *Deadpool* se ve reflejada a partir de las acciones espectaculares que puede realizar. Su cualidad regenerativa le permite exponer su cuerpo a situaciones que ningún ser humano podría sobrevivir. Pero no es sólo esta capacidad la que lo vuelve superior, sino que se combina de manera exitosa con su entrenamiento militar, que le permite pelear con cualquier arma que tenga a su alcance, sorteando situaciones y obstáculos de manera hábil y eficiente. La edición de la escena va alternando entre las distintas peleas. Se utilizan planos de corta duración, ubicando la cámara generalmente cerca de la acción, combinándola con encuadres más amplios que toman el enfrentamiento o choque entre dos personajes. La cámara sigue constantemente la pelea, sea realizando paneos o travellings, o moviéndose sutilmente dentro del encuadre. Se construye la sensación del impacto de los golpes o los disparos desde el movimiento de la cámara. Este tipo de construcción audiovisual busca, al igual que en la escena de *Bourne*, ubicar al espectador dentro del mundo de la pantalla.

“Durante los momentos que adoptan la estética del impacto, a través de la inestabilidad de la cámara, el espectador experimenta una simulación del riesgo físico, pero también la capacidad de recuperación de la cámara, su capacidad para continuar mostrando cosas a pesar de las vibraciones y las sacudidas que la situación diegética parece causar y la potencia a través de los espacios de acción. Se pueden encontrar placeres similares en aquellos momentos en que la cámara excede las realidades del comportamiento humano: el espectador experimenta indirectamente un dominio espacializado, la fantasía de la penetración espacial expansiva, la fuerza, el impulso hacia adelante y el progreso.” (Purse, 2011: 63,64)

El goce que se puede encontrar al mirar este tipo de películas se basa precisamente en la capacidad de la construcción cinematográfica de transmitir el vértigo de la acción y la velocidad, pero al mismo tiempo, la emoción de acceder a un dominio del mundo y del cuerpo que van más allá de lo humanamente posible.

Uno de los recursos más usados para marcar este dominio es la desaceleración de la velocidad de la acción. Esta técnica es usual que se vea aplicada a los cuerpos de los personajes, sobre todo cuando están a punto de desplegar su poder. Purse llama *posturas de dominio* a estos instantes de suspensión del cuerpo del héroe previo a demostrar sus capacidades. En la escena de *Deadpool* (2016) se utiliza, por ejemplo, para marcar



Fotograma *Deadpool* (2016)

ciertos momentos dentro de la pelea. A partir del momento en el que Wade realiza un giro en el aire para luego enfrentarse contra el grupo de hombres que le disparan, la velocidad de la acción se ralentiza, la secuencia acentúa con este recurso ciertos movimientos, que coinciden con el personaje acuchillando, cortando y golpeando a sus oponentes.

“La postura declara el potencial del cuerpo de acción, su capacidad de acción y de dominio, congelando el cuerpo en el momento en que está a punto de liberar sus energéticos poderes. El efecto es, por supuesto, aumentar la anticipación para el momento en que demostrará estos poderes; una vez que se desatan en movimiento, lo que fue una postura de dominio definida por su relativa quietud se convierte en un "gesto de dominio" (o serie de gestos de dominio) definido como un flujo de acción, que expresa la narrativa de convertirse del cuerpo en términos físicos.” (Purse, 2011: 67)

A partir del desarrollo de las tecnologías de la imagen digital, este recurso ha sido popularmente utilizado en las películas de acción, pero sobre todo se ha empleado en los films sobre superhéroes ya que evoca la representación gráfica del movimiento que realizan los cómics.

Jugar con la velocidad permite atraer aún más la atención al cuerpo del héroe. Reducir la acción hasta casi una postura estática, enfatiza el movimiento en sí mismo. Pero además cumple una función narrativa al presentar de forma explícita las relaciones de poder y dominio que se desarrollan a lo largo del film. Son precisamente estos momentos de la acción los que enfatizan las capacidades de *Deadpool* para enfrentarse a cualquier obstáculo y vencer.

Las estrategias audiovisuales que despliegan las películas de *Deadpool* para resaltar la fortaleza del cuerpo del personaje, sobre-estimulan todos los sentidos del espectador y le brindan la oportunidad, en cierta forma, de encarnar en su propio cuerpo la fisicalidad, la intensidad y el dinamismo que atraviesan al cuerpo del personaje. En este sentido, se puede relacionar con los géneros corporales cinematográficos de los que habla Linda Williams en su texto “Cuerpos Fílmicos: Género (genre), Género (gender) y Exceso” (1991). Allí la autora sostiene que los géneros de la pornografía, el horror y el melodrama constituyen sistemas de excesos en donde se despliega “el espectáculo de un cuerpo atrapado en las garras de una sensación o emoción intensa” (1991: 3). Williams sugiere que este tipo de películas generan la percepción de que el propio cuerpo del espectador “se encuentra atrapado en una mímica casi involuntaria de la emoción o la sensación del cuerpo en pantalla” como consecuencia de “una falta aparente de distancia estética, un sentido de sobre-implicación en la sensación y en la emoción” (1991: 4-5). Si bien en el caso de *Deadpool*, el espectador no se encuentra exactamente experimentando las mismas sensaciones que atraviesan al personaje, es interesante pensar cómo los espectáculos de dominio físico que se plasman en pantalla, fascinan al que mira por su capacidad de ofrecer una fantasía sobre la propia superación.

“Los cuerpos de acción, con su capacidad para escapar de las limitaciones físicas, los entornos de los sujetos, las personas y entidades más abstractas como las

instituciones y las organizaciones criminales ingobernables para su dominio físico, ofrecen fantasías de empoderamiento que nos permiten ensayar nuestras propias escapadas soñadas, convertirnos en poderosos, en un contexto de fantasía, nos permite "sentir" este dominio por nosotros mismos a través de nuestra conexión sensorial con el cuerpo del héroe." (Purse, 2011: 45)

El cuerpo de acción de Deadpool, reforzado por las herramientas disruptivas de la atracción, el montaje, los encuadres, la presencia de la cámara, la interpretación del actor y el reconocimiento de la audiencia, crean un espectáculo de excesos que atrapan al cuerpo del espectador, implicándolo en la lógica diegética de las escenas. Estos desbordes le permiten sentirse parte de una nueva realidad en la que la fisicalidad extrema del personaje deja de pensarse como imposible.

CONCLUSIÓN

Al inicio del trabajo se plantea la pregunta: ¿cuál es el atractivo, en el marco de esta tesis, de elegir las películas de *Deadpool* (2016; 2018) como objetos de análisis y reflexión? Y es en la idea del *desborde* que se encuentra la respuesta. En un contexto repleto de adaptaciones de cómics de superhéroes dirigidas, en general, a un público familiar, *Deadpool* resalta no sólo por ser apta para mayores, sino por su atrevimiento de jugar con las reglas codificadas del género y llevarlas al extremo.

En estas películas, más que en otras, lo fundamental es considerar de qué manera se dirigen al espectador. Debido a la caracterización autoconsciente del personaje, es imposible pensar en la construcción audiovisual de los films sin diseñar de qué manera se va a insertar al espectador en la diégesis y a través de qué herramientas se va a lograr. Y es allí donde esta *imagen del desborde* entra en acción: en la capacidad de pensar en un tipo de diégesis que, a través de las herramientas disruptivas de las atracciones, se *desborda* de sus límites ficcionales y produce un espacio relacional directo entre personaje y audiencia. Un espacio que le permite al espectador no sólo ver los acontecimientos plasmados en pantalla, sino de alguna manera, vivenciarlos como cercanos: sentir que forma parte del equipo, que *Deadpool* existe por y para ellos; y que, debido a la complicidad que se establece y como agente indispensable, puede participar de la acción que se sucede.

La dualidad que se planteó desde el comienzo de esta tesis, entre la continuidad que proponen las adaptaciones de cómics y las interrupciones que provoca el personaje, plantea una experiencia espectral audiovisual que también se desarrolla en esa ambigüedad. Por un lado, hay un espectáculo que se construye a partir de los efectos especiales, del montaje y de la construcción del cuerpo en las secuencias de acción, el cual es consistente con la mayoría de los films de superhéroes, que busca “sujetar” al espectador, permitiéndole perderse en el vértigo de la historia y en el placer de pensar la fisicalidad y el dominio del cuerpo en pantalla como algo posible. Por otro lado, a partir de las interrupciones provocadas por ciertas herramientas como la mirada a cámara, ciertos efectos visuales y el uso del gag como *corte* en la acción, se ubica al

espectador desde otro lugar, en el que es consciente de la ficción que está mirando, habilitando la reflexión acerca del modo en el que se construyen estos audiovisuales. Las películas de *Deadpool* plantean una lógica de capas de sentido, que por un lado buscan crear un efecto inmersivo en la acción y, por el otro, logran llamar la atención sobre el modo en el que se construye la historia y permiten reflexionar sobre qué es realmente lo que se está mostrando. La experiencia se debe encontrar en el vaivén que se produce entre ambas direcciones.

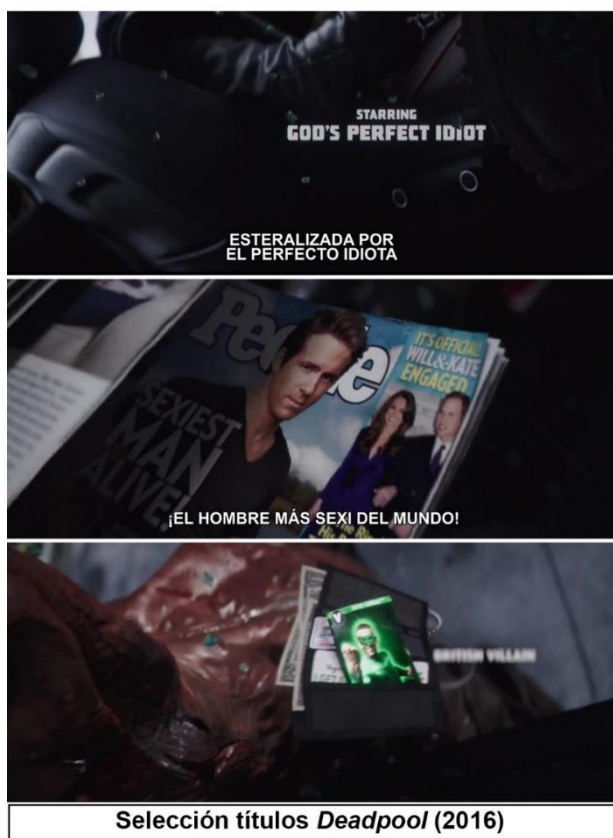
La *imagen del desborde* utilizada para reflexionar sobre estas películas, permite entenderlas como artefactos audiovisuales que ponen en vinculación herramientas técnicas y narrativas, como el uso de la voz y la mirada a cámara, la elección del protagonista como enunciador de su propia historia, la utilización de efectos como el *slow motion*, la descomposición del movimiento y el congelamiento del fotograma; que se cruzan con elementos de distintas tradiciones genéricas, como el uso del gag combinado con escenas de extrema acción; siendo el cuerpo y la caracterización del personaje, centrales a la hora de entender la manera en la que estos engranajes funcionan y el modo en el que se logra abrir un espacio de participación para el que mira.

Es precisamente esta sensación desbordada y extrema que generan las películas la que les permitió cosechar tanto éxito. Si leemos las opiniones de las audiencias acerca del primer film en la famosa página de crítica estadounidense *Rotten Tomatoes*, ciertas expresiones aparecen una y otra vez. Palabras como estimulante, graciosa, entretenida, violenta, hilarante, llena de acción, irreverente, asombrosa, son usadas para describir los sentimientos que produce la experiencia de mirar esta película (Deadpool Audience Reviews, 2016-2020). Experiencia que está marcada fuertemente por la fascinación que causa el personaje, apareciendo en la mayoría de los comentarios referencias a lo ideal que es el actor para interpretar ese papel o lo increíble que es la caracterización del personaje. No sólo el público es consciente de la combinación y despliegue de las herramientas y recursos que los films explotan, sino que además disfrutan y festejan que este artefacto audiovisual haya sido puesto en

marcha para ellos. Como uno de los usuarios lo expone de manera breve y contundente: “Diversión, comedia, acción. Todo lo que quieres” (Eduard C, 2019).

La idea del desborde permite ubicar a las películas de *Deadpool* en el marco de una posmodernidad en la que todos los tipos de textos funcionan de manera intertextual. Las películas, como textos audiovisuales, han resignificado modelos, características, estilos, historias y personajes desde prácticamente los inicios del cine. El cine de superhéroes se ha beneficiado de esta lógica intertextual, sobre todo debido a su cruce entre cómic y audiovisual; y a su intención de crear una continuidad entre todos los films de un mismo universo. Los films de *Deadpool* han sabido aprovechar este paisaje intertextual para reforzar los espacios de desborde, plagando sus imágenes y sus diálogos de referencias y citas a la realidad y a la cultura popular. Desde la secuencia de títulos de la primera película, se deja en claro la necesidad de que el espectador haga uso de sus conocimientos previos acerca del personaje, el actor, el género, entre otras cosas, y de que pueda usarlos como insumos para leer el film.

La película comienza con una imagen congelada de un auto volando en el aire, destruido, con varias personas en su interior peleándose con Deadpool. Durante esta secuencia, los títulos que se leen en pantalla no son los verdaderos títulos del film. Si se presta atención, en otras películas se puede leer en ellos siempre la misma información: quién es el director, los escritores, los actores, los productores, entre otras cosas. Pero en esta escena lo que se lee es una parodia a los títulos reales. Cada ítem fue reemplazado por una frase, burlándose de la persona (por ejemplo, en lugar de decir



“Protagonizada por Ryan Reynolds”, se lee: “Protagonizada por un Perfecto Idiota”). También el plano en sí posee mucha información, no sólo presenta al personaje sin siquiera haber mostrado su nombre o haber escuchado su voz, sino que la cámara recorre el espacio deteniéndose en pequeños elementos que se relacionan con el actor protagonista (se ve por ejemplo, una revista *People* con la cara del actor, en la que se lee: “El hombre más sexy del mundo”; o una tarjeta coleccionable del personaje Linterna Verde, cuya adaptación cinematográfica también fue protagonizada por Ryan Reynolds, con muy malos resultados).

Desde los primeros minutos se deja en claro que, en esta película, las reglas existen para romperse y que no hay límite que el personaje no esté dispuesto a exceder. Pero considero que es, precisamente, esta construcción excesiva y desbordada la que tanto fascina a los espectadores. La curiosidad y el placer que causaban las atracciones de los primeros tiempos del cine, en la actualidad se traducen en una búsqueda constante de imágenes fascinantes, que impactan no tanto por su novedad sino por su espectacularidad. Pensar las películas de *Deadpool* en este sentido, permite alejarlas de la simplificación que implica considerarlas como un mero producto de entretenimiento masivo, para poder evaluarlas en toda su complejidad. Es decir, como un fenómeno espectacular que despliega imágenes atractivas, que combina estructuras y herramientas ya conocidas de maneras nuevas, que apela a la atención del espectador y a sus conocimientos, pero que al mismo tiempo busca sorprenderlo.

El desarrollo de este trabajo espera haber podido expandir el campo de análisis acerca de las películas de superhéroes y abrir el interrogante acerca de cuáles son las búsquedas esenciales de los audiovisuales en la actualidad. Creo que vale la pena preguntarse por qué las películas espectaculares de hoy en día resultan tan atractivas, películas en las que muchas veces prevalece la experiencia sensual del visionado de las imágenes, por sobre el desarrollo narrativo complejo. Un retorno al cine de atracciones puede permitir pensar en las películas de *Deadpool* como maquinarias complejas, compuestas por diversos engranajes (acción, atracción, comedia, historietas, efectos especiales, etc.) que consiguen articularse de manera tal que logran acentuar las capacidades maravillosas de la imagen en movimiento, desbordar y

expandir sus propios límites y capturar en sus redes hasta al espectador más despistado.

BIBLIOGRAFÍA

- Bordwell, David (2002). "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film". En *Film Quarterly*, Vol. 55, No. 3 (pp. 16 – 28). Berkeley: University of California Press.
- Bunn, Cullen (2017). *Deadpool Mata al Universo Marvel*. Lomas del Mirador: OVNI Press. [Traducido por: Martín Casanova]
- Crafton, Donald (1995). "Pie and Chase Gag, Spectacle and Narrative in Slapstick Comedy". En Karnick y Jenkins (Ed.) *Classical Hollywood Comedy* (pp. 116 - 129). Nueva York: Routledge.
- David Bordwell y Kristin Thompson (1995). "La narración como sistema formal". En *El Arte Cinematográfico* (pp.64-81). Barcelona: Paidós.
- Deadpool Audience Reviews (2016-2020). Estados Unidos: *Rotten Tomatoes*. <https://www.rottentomatoes.com/m/deadpool/reviews?type=user>
- De Santis, Pablo (2004). "La velocidad del sonido". En *La Historieta en la Edad de la Razón*. Buenos Aires: Paidós.
- Domínguez, Juan Manuel (2017). *Súper Hollywood*. Buenos Aires: Paidós.
- Eduard C (2019). Deadpool Audience Reviews. Estados Unidos: *Rotten Tomatoes*. <https://www.rottentomatoes.com/m/deadpool/reviews?type=user>
- Eisner, Will (2007). *El Cómic y el Arte Secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Gaudreault, André (2007). "Del "cine primitivo" a la "cinematografía-atracción"". En *Secuencias: Revista de Historia del Cine*, (26), pp. 10-28. España: Universidad Autónoma de Madrid.
- Graham Allen (2000) "Postmodern Conclusions". En *Intertextuality* (pp. 174-208). London: Routledge.
- Gunning, Tom (1983). "An Unseen Energy Swallows Space. The Space in Early Film and Its Relation to American Avant Garde Film". En Fell, John (ed.). *Film Before Griffith*. Univ. of California Press. (Traducción Maximiliano Corti)
- Gunning, Tom (1995). "Response to "Pie and Chase"". En Karnick y Jenkins (Ed.) *Classical Hollywood Comedy* (pp. 130 - 132). Nueva York: Routledge.

- Gunning, Tom (2006a). "Attractions: How They Came into the World". En Wanda Strauven (Ed.). *Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 31-39). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gunning, Tom (2006b). "Cine de Atracciones: El cine de los comienzos, su espectador y la vanguardia". En Wanda Strauven (Ed.). *Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press. (Traducción Eduardo A. Russo)
- King, Geoff (2006). "Spectacle and Narrative in the Contemporary Blockbuster". En L. R. Williams and M. Hammond (eds), *Contemporary American Cinema* (pp. 334 – 355). Maidenhead and New York: Open University Press.
- Krutnik, Frank (1995). "A Spanner in the Works? Genre, Narrative and the Hollywood Comedian". En Karnick y Jenkins (Ed.) *Classical Hollywood Comedy* (pp. 26 - 48). Nueva York: Routledge.
- Metz, Christian (1979). "Historia / Discurso (Nota sobre dos voyeurísmos)". En *Psicoanálisis y Cine. El Significante Imaginario* (pp. 81-88). Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Neale, Steve (2003). "Questions of Genre". En Barry Keith Grant (Ed.) *Film Genre Reader III* (pp. 160 - 184). Austin: University of Texas Press.
- Nicieza, Fabian; Liefeld, Rob (1991). *New Mutants (vol. 1) #98*. Estados Unidos: Marvel.
- Purse, Lisa (2011). *Contemporary Action Cinema*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Revert, Jordi (2016). "La intermedialidad entre cine y cómic en la era digital: el caso Zack Snyder" en *Revista Internacional de Ciencias Sociales* Vol. 5, Nº 1. <<http://lascienciassociales.com>>, ISSN 2530-4909.
- Russo, Eduardo A. (2003). *Diccionario de Cine*. Buenos Aires: Paidós.
- Sobchack, Vivian (2004). "Thinking through Jim Carrey". En Baron, Carson y Tomasulo (Ed.) *More Than a Method: Trends and Traditions in Contemporary Film Performance* (pp. 275 – 296). Detroit, Michigan: Wayne State University Press.

- Tasker, Yvonne (2015). *The Hollywood Action and Adventure Film*. West Sussex: Wiley Blackwell.
- Tomasovic, Dick (2006). "The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction". En Wanda Strauven (Ed.). *Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 309-320). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Williams, Linda (1991) "Cuerpos Fílmicos: género (*genre*), género (*gender*) y exceso". En *Film Quarterly*, Vol. 44, N° 4. Berkeley: University of California Press. (Traducción Joel del Río y Dean Luis Reyes)

FILMOGRAFÍA

- Kinberg, S., Reynolds, R., Shuler Donner, L. (Productores) y Miller, Tim (Director). (2016). *Deadpool* [Película].
- Kinberg, S., Reynolds, R., Shuler Donner, L. (Productores) y Leitch, David (Director). (2018). *Deadpool 2* [Película].
- Feige, K., Arad, A. (Productor) y Favreau, Jon (Director). (2008). *Iron Man* [Película].
- 20th Century Fox (Productora) y varios Directores. (2000 – 2019). *Saga X-Men* [Películas].
- Méliès, G. (Productor) y Méliès, Georges (Director). (1898). *El Hombre de las Mil Cabezas (Un homme de têtes)* [Corto].
- Williamson Kinematograph Company (Productora) y Williamson, James (Director). (1901). *The Big Swallow* [Corto].
- Chaplin, C. (Productor) y Chaplin, Charles (Director). (1936). *Tiempos Modernos (Modern Times)* [Película].
- Welch, Robert L. (Productor) y McLeod, Norman Z. (Director). (1948). *The Paleface* [Película].
- Engelman, B. (Productor) y Russell, Chuck (Director). (1994). *La Máscara (The Mask)* [Película].
- Feitshans, B. (Productor) y Kotcheff, Ted (Director). (1982). *Rambo: Primera Sangre (First Blood)* [Película].
- Marshall, F., Crowley, P., Sandberg, P. (Productores) y Greengrass, Paul (Director). (2004). *La Supremacía de Bourne (The Bourne Supremacy)* [Película].