



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**NARRATOLOGÍA SISTÉMICA: EL CASO DEL
CÓMIC AMERICANO. BATMAN DC: ZERO HOUR
(1994) Y FLASHPOINT (2011)**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A:

JIMENA YISEL CABALLERO CONTRERAS



Investigación realizada gracias al Programa de Apoyo a Proyectos de
Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT) de la UNAM “Industrias
Creativas y Procesos de Transmediación. Aportes para su estudio”
IA302218.

**DIRECTOR DE TESIS:
DR. JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS**

Ciudad Universitaria, CD.MX. 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

A Mamá, Yigal e Iván, gracias por su cariño y apoyo a lo largo de mi vida.

A mi asesor, mentor y amigo José Ángel Garfias Frías, por su guía y tiempo dedicado a mi desarrollo profesional.

A David Cuenca Orozco por sus consejos y apoyo en la elaboración de esta investigación.

A mis sinodales Daniel Peña Serret, Roberto Carlos Rivera Mata, Andrés Ulpiano Alba Bajatta, y Eduardo Aguado Cruz por sus recomendaciones para mejorar este trabajo.

Al Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT), agradezco a DGAPA-UNAM por la beca recibida en el marco del proyecto “Industrias Creativas y Procesos de transmediación. Aportes para su estudio” clave IA302218.

A la UNAM por permitirme cursar una carrera universitaria y financiar mis estudios en el extranjero.

Índice

Introducción.....	5
-------------------	---

Capítulo I Narratología Sistémica. Preludio

1. Narrativa, Teoría de Sistemas y Cultura.....	12
1.1. Narratología, de lo clásico a lo gráfico.....	13
1.2. Geertz y el entramado de significaciones.....	21
1.3. Teoría de Sistemas. De Bertalanffy a Luhmann.....	24
1.4. El fenómeno <i>Retcon</i>	33

Capítulo II Orígenes de un mundo nuevo

2. Del cómic.....	37
2.1. Surgimiento del cómic americano.....	38
2.2. Génesis del caballero de la noche.....	43
2.3. El <i>Retcon</i> en Batman y DC.....	47
2.4. El objeto de investigación. Batman <i>Zero Hour: Crisis en el tiempo</i> y fenómeno <i>Flashpoint</i>	55
2.5. Batman en la actualidad.....	61

Capítulo III Interpretando a profundidad

3. La hermenéutica profunda.....	63
3.1. Primer nivel de análisis: El contexto.....	68
3.1.1 Análisis sociohistórico. Momento: <i>Zero Hour</i>	69
3.1.1.1 Contexto social.....	69
3.1.1.2 Situación de la industria DC.....	71
3.1.1.3 Equipo creativo.....	73
3.1.2 Análisis sociohistórico. Momento: <i>Flashpoint</i>	75
3.1.2.1 Contexto social.....	75
3.1.2.2 Situación de la industria DC.....	77
3.1.2.3 Equipo Creativo.....	79
3.2. Segundo nivel de análisis: La estructura.....	80

3.2.1	Análisis narratológico. Momento: <i>Zero Hour</i>	83
3.2.1.1	Montaje.....	83
3.2.1.2	Personajes.....	85
3.2.1.3	Situaciones enunciativas.....	90
3.2.1.4	Espacio-Tiempo.....	92
3.2.2	Análisis narratológico. Momento: <i>Flashpoint</i>	93
3.2.2.1	Montaje.....	93
3.2.2.2	Personajes.....	95
3.2.2.3	Situaciones enunciativas.....	92
3.2.2.4	Espacio- Tiempo.....	101
3.3.	Tercer nivel de análisis: Interpretación.....	103
3.3.1	La entrevista en profundidad	104
3.3.2	Aplicación de nivel a los objetos de investigación.....	108
3.3.2.1	Ubicación temporal contextual de los años 90 respecto al consumo de cómics.....	110
3.3.2.2	Ubicación de momento específico, <i>Zero Hour</i> de 1994.....	111
3.3.2.3	Ubicación temporal contextual de los años 200-2010 respecto al consumo de cómics.....	112
3.3.2.4	Ubicación de momento específico, <i>Flashpoin</i> de 2011.....	113
3.3.2.5	Interpretación del fenómeno <i>Retcon</i> por parte de los entrevistados.....	114
3.4.	Sistematización Narrativa.....	117
	Conclusiones	127
	Fuentes de consulta	133

Introducción

El ideal de cada creación narrativa es ser conocida, además, que ésta perdure a través del tiempo. En el caso del medio de comunicación cómic, no sólo depende de la existencia de buenas historias o personajes entrañables, también se tiene que lidiar con la intervención de decenas de escritores, dibujantes y entintadores diversos que cambian a través de los años. Se puede decir que sufre de un carácter caótico de producción.

Los cómics de Batman son el claro ejemplo de éxito en la industria del cómic americano, por sí mismo ha podido extender su narrativa a través de ya casi 80 años. ¿Cómo es que los cómics son el único medio que permite esta clase de longevidad conservando su vigencia al mismo tiempo?

Este estudio pretende hacer un recorrido que permita explicar la manera tan particular en que la creación narrativa en el cómic se puede transformar en el tiempo y a través de las necesidades contextuales que se le avecinen. Partiendo de la complejidad con la que la creación narrativa se forma, se busca profundizar en un análisis por medio de la Teoría General de Sistemas, donde se respete el mismo movimiento entrópico que tiene este fenómeno y la realidad misma.

El interés por elaborar este tema se encuentra en el reto que implica la concepción de la creación narrativa como un sistema. Para esta investigación se propone entonces un enfoque para el estudio de la narrativa gráfica bajo las bases de la narratología y la Teoría General de Sistema (TGS), buscando su complementariedad para enriquecerse mutuamente.

Teniendo en cuenta los años que lleva el cómic de Batman produciendo contenidos, son perceptibles las dificultades que implica sostener una narrativa tan compleja en el paso del tiempo, considerando sus múltiples personajes, cambios en las historias, eventos en las

diversas líneas temporales, etcétera. En realidad, toda la franquicia elaborada por la empresa DC, ha pasado por múltiples crisis y cambios tras la transformación de su contenido.

Comprender qué es lo que pasa en las narrativas, cómo se transforman, qué es lo que les ocurre a las configuraciones de las narraciones en estos casos y cuáles son las causas del cambio, pueden ayudar a concebir el complejo sistema que sostiene tanto los nuevos títulos como los nuevos productos audiovisuales que se están creando actualmente.

La serie de Batman, como objeto de investigación aquí planteado, se ha enfrentado a múltiples situaciones: la desaparición de personajes, cambios de trama, información temporal imprecisa, reconstrucción de las sub historias internas, negaciones de acontecimientos, situaciones que dejaron de existir en otra línea temporal, entre muchos otros cambios que la saga ha tenido que implementar, y en su mayoría de las veces, enfrentar críticas por ello.

Actualmente, la narrativa que se maneja en los números contemporáneos de Batman, claramente son distintas a las que se presentaban hace veinte, treinta o cuarenta años. Bajo esta circunstancia, el concepto de *retcon* (abreviación de *retroactive continuity*) se introdujo al mundo de la narrativa gráfica como una explicación a los cambios narrativos que han sufrido las historias.

Se comprende así, que el fenómeno que se está observando es de carácter multifactorial, donde los cambios generados en las narrativas de los cómics corresponden a intervenciones de escenarios tanto comerciales como culturales, empresariales y contextuales en general.

Con base a lo anterior, se identificó la siguiente pregunta de investigación: ¿cómo es posible estudiar la evolución del cómic americano, teniendo en cuenta todos los factores que intervienen en la secuencia de construcción narrativa en algún cómic?, y como pregunta

secundaria: ¿cómo los cambios efectuados en el relato afectan a la secuencia de construcción narrativa?

La hipótesis central de la investigación fue la siguiente: el fenómeno *retcon* que se ha presentado a lo largo del desarrollo del cómic Batman DC, emana como una necesidad de simplificar la complejidad narrativa que surge por las demandas del entorno, tanto temporales como contextuales. Por tal motivo, se concibió la TGS como el elemento ideal para comprender los cambios devenidos en las narrativas del cómic, con lo cual se permitiera explicar las relaciones entre elementos al comprender la creación narrativa como un sistema abierto autopoiético y autoreferencial.

En conclusión, el objetivo general de esta investigación consistió en identificar los elementos que componen la secuencia de construcción narrativa en el cómic de Batman DC, en los eventos *Zero Hour* y *Flashpoint*, para diseñar un modelo descriptivo que permita el estudio de este producto comunicativo.

Se eligieron esos momentos de investigación por ser arcos argumentales que fungieron como detonantes del fenómeno *retcon* en su momento. El primero ubicado en 1994, año donde los cómics seguían siendo producidos de forma casi artesanal comparado con el segundo momento, publicado en 2011, donde ya se encontraba ubicada la creación e impresión de los cómics de manera digital.

Como objetivos particulares se buscó definir los elementos culturales y estructurales que intervienen en la construcción narrativa del objeto de investigación, explicar qué es el *retcon* y cómo se presenta en el objeto de estudio, localizar el *retcon* que ha acontecido dentro del desarrollo del cómic de Batman, asociar factores externos y temporales con cambios narrativos en cada uno de los casos identificados, analizar la influencia de los factores

externos y temporales en el desarrollo del cómic, así como demostrar si el incremento de complejidad que ha tenido el desarrollo de la narrativa del cómic puede explicarse mediante Teoría de Sistemas.

En la búsqueda por comprender el fenómeno analizado, se propone a la hermenéutica profunda como la vía que permite englobar la situación contextual de una narración, su estructura y su interpretación; esto con la finalidad de lograr una visión amplia del proceso de la creación narrativa, para observar todos los elementos del sistema que se encuentran involucrados, así como los límites del mismo.

Con base a todo lo anterior, el desarrollo de la investigación lleva la siguiente estructura que corresponde a un ordenamiento de lo general a lo particular en todo momento, describiendo el fenómeno observado hasta llegar al objeto de estudio preciso.

En el capítulo I, se encuentran las teorías con las que se busca explicar la realidad compleja de los cómics. En un primer momento se habla de una metodología que se ha encargado de dar un ordenamiento de estudio a los contenidos de los medios, la narratología; ésta se ha transformado hasta llegar a incorporar, no hace muchos años, una vertiente propia para el estudio de la narrativa gráfica.

Siendo la parte anterior un estudio estructural, y que iría en contra de la comprensión de lo complejo debido a su carácter reduccionista de la realidad, se incorporó un estudio de la cultura que permita concebir el entorno dinámico de donde surgen las creaciones. No hay mejor ejemplo de la concepción de la cultura como ente complejo que el entramado de significaciones de Geertz ya que este, al igual que la teoría sistémica, busca hacer visible las relaciones que conforman la cultura por medio de las interacciones entre elementos, yendo en contra de la visión positiva de los análisis culturales de su época.

En el movimiento centrífugo de la investigación, lo siguiente es la comprensión de lo que la Teoría General de Sistemas, como macroteoría puede otorgar para la concepción de la complejidad en la realidad. Desde sus orígenes en la biología hasta los estudios de la sociedad, se mostrará cómo es que la TGS permite observar ordenadamente elementos interactuantes donde el intercambio de información funge como la acción primordial que permiten explicar la supervivencia o movimiento de un sistema determinado.

Como último punto del primer capítulo, se encuentra un concepto propio surgido del estudio y la existencia de los cómics, el fenómeno *retcon*, el cual se plantea aquí como un movimiento único del sistema que permite el acoplamiento estructural del contenido de las historias en la creación narrativa.

En el segundo capítulo se maneja nuevamente, de lo general a lo particular, la historia y desarrollo de los cómics, pasando por su origen, hasta llegar a una de las empresas más importantes del medio, DC, quien ha producido contenidos desde 1938, y ha sido el padre del mundo de los super héroes que revolucionaría la narrativa gráfica en su totalidad.

Posteriormente, se realiza el análisis que, a nivel estadístico, funge como el superhéroe más importante en la empresa DC, Batman. Él es el único personaje que ha mantenido su número de ventas estables año tras año, en comparación con cualquier otro superhéroe de su misma empresa u otra.

Comprendiendo este análisis histórico, se llega a los momentos de investigación, *Zero Hour* y *Flashpoint*. Ambos casos fueron un momento trascendental en la historia de DC, donde fungieron como parteaguas para el futuro de los números que les precederían.

Zero Hour de 1994, fue la segunda crisis que existió en DC cómics, la cual como su predecesora *Crisis en Tierras Infinitas* de 1985, incorporó a todos los superhéroes de la

empresa para generar un orden del caos que se había creado tras el lanzamiento de muchos números y personajes, revitalizando la industria que se encontraba en un momento de declive en esa época.

Por su parte *Flashpoint* de 2011, refleja la nueva era de los cómics donde el mundo digital cambia la dinámica de creación. Al igual que *Zero Hour*, se genera un evento donde se marca un antes y un después en todo el universo DC, la historia central tuvo tanto éxito que posteriormente se lanzaría una película animada resumiendo los eventos, y la cual, se convertiría en uno de los momentos más populares de DC.

Se eligieron ambos eventos como muestra representativa de estudio por su relevancia y naturaleza, además, al ser creadas en épocas diferentes, se puede observar el contraste de creación y su relación con el contexto social del que surgen. Si bien los momentos de investigación son crisis que involucran a todo el universo DC, el objeto de investigación es la serie de Batman, con lo cual se plantea la especificidad del análisis reflejado en el siguiente capítulo.

El capítulo III corresponde a la aplicación de la metodología; ésta resultó idónea, siguiendo con la pretensión de ir en contra de una postura reduccionista, con la finalidad de aprehender la complejidad del objeto de investigación. Se utilizó la hermenéutica profunda desde los enfoques de Ricoeu y Thompson, con lo cual se generó el análisis en tres niveles: contextual, estructural y hermenéutico.

En el nivel contextual, la historia específica de los momentos de investigación, el contexto social y cultural de la época, la situación de la empresa DC, así como la relación de los creadores de los números, generan la ubicación temporal y cultural que influencia el contenido.

En el nivel estructural, como se propone desde el capítulo I, se analizan las obras desde la narratología específica de la narrativa gráfica, con ello se accede a visualizar en su totalidad los elementos que componen el producto, desde las viñetas hasta el montaje de las hojas, permitiendo así estudiar el contenido estructural de la obra de modo concreto.

Por último, el nivel interpretativo cierra el círculo del análisis hermenéutico, éste se llevó a cabo por medio de entrevistas a profundidad a cuatro sujetos, dos fans y dos expertos en el medio, los cuales compartieron su experiencia y conocimientos respecto a los momentos de investigación, con la finalidad de comprender el fenómeno desde todos los puntos necesarios para entender su naturaleza y generar una propuesta de estudio que involucre el enfoque sistémico a la narratología, denominada aquí Narratología Sistémica.

Es así como se plantea el estudio de un medio aceptando su carácter complejo sin descontextualizarlo, donde se incorpora su estado interno (estructura) su relación con el entorno (contexto) y su interpretación (hermenéutica). Gracias a este estudio que visualiza la Narrativa Sistémica, se pudo proponer un acercamiento a un esquema futuro de análisis complejo que se espera aplicar a cualquier medio de comunicación en un futuro y a las diversas realidades digitales que complejizan aún más la dinámica comunicacional de las sociedades.

Finalmente, como aprendizaje primordial de esta investigación, se encuentra la propuesta metodológica de incorporar análisis estructurales con hermenéuticos, lo cual enriquece el modo analítico al complementar las carencias de uno con las propuestas del otro y viceversa, comenzando a plantearse como una propuesta para futuros estudios.

Capítulo I

Narratología Sistémica. Preludio.

1. Narrativa, Teoría de Sistemas y Cultura

El presente capítulo tiene la finalidad de proporcionar todos los elementos teóricos que permitan la creación de la propuesta Narratología Sistémica. La construcción narrativa, al considerarla como un sistema, involucra la abstracción y reconocimiento de los elementos que la constituyen, entre los cuales destacan como principales: la estructura narrativa, el entorno cultural y las relaciones causales entre elementos.

Para comprender dichos factores, los apartados de este capítulo otorgarán las percepciones teóricas correspondientes para comprender el objeto que se pretende estudiar; para el primer punto nombrado *estructura narrativa*, se utilizará la ciencia que estudia esta construcción, la narratología, desde sus inicios con la literatura hasta la contemporánea en la narrativa gráfica; en el caso del *entorno cultural*, la concepción del “entramado de significaciones” aportará elementos imprescindibles en el estudio de la cultura, así como las relaciones sistémicas que compaginan con el tercer punto, las *relaciones causales* entre elementos, para el cual, y como eje unificador de los dos anteriores, la Teoría General de Sistemas planteará conceptos que se han desarrollado a lo largo de su creación con Bertalanffy, hasta la propuesta de Niklas Luhmann, quienes explicarán el comportamiento que se busca describir: cómo la construcción de una obra como lo es la narrativa gráfica, puede comprender su complejidad a través de la mirada sistémica, permitiendo obtener información de su desarrollo y recursos narrativos utilizados. Finalmente, como un ejemplo

claro del comportamiento del objeto de investigación, el *retcon*, percibido aquí como un elemento teórico, explicará el fenómeno ocurrido en las publicaciones de cómics, a modo de una necesidad sistémica de acoplamiento estructural, en donde interviene tanto la estructura narrativa como el entorno cultural.

1.1. Narratología, de lo clásico a lo gráfico

En el sentido más básico, la narratología se encarga de estudiar la narrativa, o sea, es el conjunto de estudios y propuestas teóricas al respecto. Dichos estudios han descansado en un lugar común desde su aparición: las estructuras. Como el lenguaje con Saussure, los elementos que construyen las narrativas literarias se han percibido a lo largo de los años como estructuras y/o esquemas. Se considera que, desde la *Poética* de Aristóteles, se observaba que la estructura de acción de los textos narrativos está determinada por esquemas generales. (Martínez & Scheffel, 2011)

Los análisis literarios que se fueron desarrollando desde el siglo XIX mostraban que si se llevaba al mínimo la complejidad de los relatos, dejando solamente la estructura interna, la mayoría de las narraciones tenían aspectos en común, o en otras palabras, constantes que relataban en el fondo la misma historia; con esto estamos hablando de *literatura esquemática*, en palabras de Scheffel.

El primer intento, revolucionario para el análisis estructural de la narración, por comprender sistemáticamente la estructura de acción de los textos folklóricos, fue la Morfología de los cuentos maravillosos (1927), del ruso Vladimir Propp (Martínez & Scheffel, 2011). Lo que hizo Propp fue encontrar la estructura interna de alrededor de cien cuentos rusos, descubriendo que siempre resultaba ser la misma. La unidad narrativa básica

de la narración era la función, entendida como la acción de un personaje a través de las significaciones.

Fue hasta 1950 que los estudios de la estructura narrativa crecieron de un modo exponencial, en buena medida por los aportes semióticos que se desarrollaron en dicha época. Varios teóricos vieron viable, como Propp, analizar los rasgos de las narraciones y relatos, a través de las constantes internas que cada uno tenía, elaborando esquemas o tipologías que les permitieran organizar y clasificar de un modo práctico los elementos que estos poseían.

En primera instancia, el francés Roland Barthes al observar los postulados de Propp, en su *Introducción al análisis estructural de los relatos* (Barthes, 2002) menciona que para elaborar, lo más parecido a una teoría estructural del relato se debe tomar en cuenta a la lingüística como modelo fundador del análisis estructural. Retomando a Lévi-Strauss, Barthes describe que lo ideal es reconocer abiertamente la utilización de sistemas de sentido en el lenguaje para poder comprender las estructuras del relato literario.

En cuanto a la narración, el autor se enfoca en las relaciones de sentido que se crean al momento de narrar. Él menciona que la narración se da no en concreto por el lenguaje, sino por sistemas de signos (personales y apersonales). Así, la estructura que propone es la de distinción de elementos desde las funciones, las acciones, personajes, etcétera, todo interrelacionado por medio de significados que se comparten.

Por otro lado, uno de los grandes exponentes del pensamiento estructural en la narrativa fue A.J. Greimas, con sus aportes semióticos, al igual que Barthes. De forma más ambiciosa él creó una Teoría Semántica. La concepción de estructura que propone toca un punto muy importante: *Percibir diferencias quiere decir captar la relación entre los*

términos, vincularlos de una manera u otra (Greimas, 1971: 28). Para el autor, el concepto de estructura gira en torno a la relación que existe entre términos.

Junto con su concepto de *sema* (elemento de significación), propone una manera esquemática de analizar las estructuras narrativas por medio de las conjunciones, articulaciones, formas y totalidades que cada parte interviene en las otras, y los reinscribe gráficamente a modo de fórmulas matemáticas para hacer visible las relaciones¹.

Por otro lado, siendo también contemporáneo de los dos autores vistos anteriormente, Yuri Lotman inserta a los estudios de la narrativa un concepto imprescindible: la cultura. En su búsqueda por la descripción de construcción de sentidos en la literatura, el autor se percató de que, si había constantes en las estructuras narrativas de los escritos, era porque se partía siempre de un orden cultural, puesto que con ello le damos sentido al mundo.

Varios autores más se sumaron a la hasta entonces, ya bien definida, corriente estructuralista en el análisis literario narrativo, tales como Umberto Eco, Cristian Metz, Violette Morin, entre otros. Sin embargo, alguien que ha dado elementos imprescindibles en cuanto a la narrativa se trata, es Gerárd Genette, al cual hoy en día se vincula ya directamente con la narratología.

Genette retomó *La república* de Platón y la *Poética* de Aristóteles para su concepción de narrativa, con ello observó que los elementos los reducían a su mínima expresión para poder analizarlos; tal es el caso del concepto de *diégesis*, definida como el universo espaciotemporal que designa el relato. Con ello el autor realizó un aporte imprescindible respecto a la concepción del tiempo en los relatos literarios. Como su propia definición de

¹¹ Tal es el caso de su *cuadro semiótico* con el cual se posibilita hacer comparaciones entre opuestos, permitiendo observar las contradicciones, dando como resultado las transformaciones que se llegan a dar desde la estructura profunda hasta la superficie. (Martínez & Scheffel, 2011)

diégesis indica, el espacio y el tiempo son los ejes de la narración, es por ello que creó una fórmula que permitiera medir los ritmos de los relatos:

La relación espacio temporal entre el discurso y la historia... confrontación entre la extensión del texto (una dimensión espacial) y la duración diegética (una dimensión temporal de orden ficcional... (Pimentel, 2002: 44) da como resultado el tiempo narrativo. O sea, la contraposición del tiempo diegético y el tiempo del discurso (o el tiempo que toma contar el discurso, para ser más precisos).

Con sus observaciones hacia lo temporal en los relatos, Genette dio a la narratología el concepto de *anacronía*, el cual es una ruptura discordante entre el orden natural de los hechos, de esto se desprenden dos tipos: La *analepsis*, que no es más que un *flash-back* como lo conocemos ahora, y la *prolepsis*, que es una narración de algún acontecimiento posterior al tiempo lineal de la historia.

Es así como los estudios de la narrativa se fueron complejizando entre más se iba enriqueciendo debido a las diversas formas de percibirla estructuralmente. Hoy en día, la narratología se ocupa entre otros aspectos, de la situación de enunciación, las estructuras temporales, la perspectiva que orienta al relato, así como la indagación sobre sus modos de significación y de articulación discursiva. (Pimentel, 2002: 8).

Después de partir de lo general, se puede proceder a lo particular. Respecto a la narrativa gráfica, es un hecho que hoy en día tiene su propia narratología que permite el análisis de esta clase de obras, sin tener que utilizar las que se habían elaborado precisamente para otros medios como la literatura o el cine. En realidad, este aporte teórico es muy actual, fue apenas en 1985 que el primer escritor especializado en el rubro de la narrativa gráfica, Will Eisner, escribiera su primer libro sobre dicho tema.

El cómic y el arte secuencial es el primer libro que se detiene a explicar las reglas básicas para la construcción de un cómic, desde la forma en la que se leen, las imágenes, los ritmos que se deben considerar, etcétera. Sin saberlo, Will Eisner estaba dando su aporte indispensable para la narratología en la narrativa gráfica, dicha que se terminaría de concretar con su libro *La narración gráfica* publicada por primera vez en 1996.

El autor de estas obras describe la narración gráfica como *descripción genérica de cualquier narrativa que se sirve de la imagen para transmitir una idea...* (Eisner, 2003: 8) Si bien ya pudimos observar que analizar la narrativa en la literatura es complejo, cuando se le añade un recurso gráfico, los elementos a analizar se duplican. Por ejemplo, en las narraciones literarias, el autor crea su relato, en los cómics el escritor diseña la historia y el dibujante transcribe gráficamente²; se puede decir que ya son más de dos niveles de interpretación a considerar: el guion y el dibujo.

En 2016, Jesús Jiménez Varea, un profesor de la Universidad de Sevilla, se dio a la tarea de crear el enfoque narratológico, completamente especializado en narrativa gráfica. El primer punto que toma a consideración es el de montaje, el cual si bien parte de los análisis fílmicos, menciona que es un parteaguas para comenzar a realizar una observación a profundidad de la creación del cómic. Se distingue entonces el montaje gráfico y el montaje narrativo: *Al primero interesa el estudio de las modalidades de las unidades gráficas de las historietas y al segundo la “selección de espacios y tiempos significativos”* (Jiménez Varea, 2016).

Del montaje se desprende la importancia de las viñetas. Eisner define a la viñeta como segmentos en los cuales se encapsulan acontecimientos en el flujo de la narración (Eisner,

² No es muy común pero sí existen cómics o novelas gráficas donde el escritor también es dibujante, o también existen los casos en que son varios escritores y varios dibujantes. Las posibilidades varían dependiendo el caso.

2007: 40), mientras que Scott Mc Cloud se refiere a las viñetas más como un recurso de transición en el tiempo (McCloud, 2014: 94-17). Dentro de la narratología de la historieta, de la viñeta se puede estudiar la figura retórica del contorno, del borde, el desglose de secuencias, las transiciones espacio-temporal y la paste en la página.

Como todos los productos narrativos, o relatos, la construcción de personajes es imprescindible. De aquí que Vereza proponga que se pueda hacer análisis comunicacionales a nivel verbal y no verbal, lingüística, paralingüística y kinésica³ además que, para el mundo de los cómics, aspectos como la cantidad de personajes, sus nombres y su identidad física (que incluye su apariencia, defectos y deformidades, según el autor) son características de relevancia al momento de analizar la narrativa de una historia gráfica, pero en realidad, lo es en todas las historias en general.

Gary Spencer precisa que cuando se está creando un personaje, a diferencia de la mayoría de los medios, el incorporar al diseño visual, aspectos de la personalidad e historia previa, es una exigencia, por tanto divide los componentes de un personaje en tres: Papel y función, personalidad e historia previa y diseño visual⁴. (Spencer Millidge & Gibbons, 2010: 14)

En relación con los tipos de narradores, los niveles que se utilizan para el análisis son los clásicos respecto a los estudios narrativos: narradores extradiegéticos para quien no participa en los hechos, intradiegético para quien está en los hechos, pero no interviene, homodiegético quien narra y participa, y finalmente autodiegético para quien narra su propia

³ El lenguaje corporal que indican los dibujos en este caso.

⁴ En este punto vale precisar, conforme a lo que se verá más adelante, que en la construcción narrativa los componentes del personaje no deberían de cambiar para no violar el pacto de credibilidad que se tiene con los consumidores, pero pese a eso, el cómic americano se caracteriza por hacer cambios en esta estructura básica del personaje por diversas razones, en especial, el diseño visual es prácticamente imposible de mantener por los diversos artistas que involucran la creación de una narrativa gráfica.

historia. Sin embargo, para narraciones que no son narradas, la importancia de la imagen en los cómics se debe estudiar a detalle ya que es el recurso que predominará en la narración para productos de esta índole.

Finalmente, uno de los elementos más importantes para la narración en el cómic, si no es que el más importante, es el manejo de tiempo, como ya se había mencionado con la definición de viñeta de Scott. Los recursos con los que puede contar la narrativa gráfica parecieran infinitos. El mismo autor menciona que para el mundo del cómic, el tiempo y el espacio son una misma cosa, puesto que usualmente, para hacer referencias temporales se utiliza el espacio entre viñetas, dibujos o íconos para dar la sensación de temporalidad.

Empero, el correcto manejo de tiempo y espacio es lo que da la posibilidad de que una narrativa gráfica tenga una buena lectura. Es por ello que en la propuesta de narratología de Varea el espacio-tiempo es el apartado que más elementos tiene para su análisis, en este se encuentran las representaciones de movimiento en la historieta (tiempos transcurridos dentro y fuera de la viñeta), especialización de la historieta (estrategias visuales y verbales para percepción del espacio) y temporalización de la historieta (temporalidad de la narración, velocidad del relato, elipsis, anacronías, analepsis, prolepsis y frecuencia).

Si bien esta perspectiva pareciera estar completa, le falta un aspecto de suma relevancia: la consideración del proceso creativo. Este aspecto Eisner lo había descrito bien, ya que, en el cómic, las ideas del escritor no pasan por muchas manos, a diferencia de un filme, por ejemplo, haciendo que la interpretación del guionista no se aleje mucho en la obra ya terminada. Sin embargo, si se compara con una obra literaria la percepción es otra: *Hay una diferencia esencial entre la escritura de un libro y la de una historieta: al contrario de*

las imágenes, la letra impresa no modifica la calidad de la historia. La letra impresa no influye en la narración, pero la imagen sí (Eisner, 2003: 112).

Este elemento es importante considerando que el género al que pertenece el objeto de investigación, en este caso el cómic americano, tiene décadas produciendo narrativas, lo cual ha hecho que la estructura básica narrativa haya pasado de mano en mano por decenas de guionistas, dibujantes y coloristas con estilos diversos.

Pese a lo anterior, Gary Spencer realiza una precisión en su análisis de diseño de cómic y narrativa gráfica, refiriéndose a los creadores. Además de que las ilustraciones deben estar al servicio de la historia y no viceversa, existen dos métodos de trabajo más comunes entre creadores; el primero de ellos es el *argumento*, en donde se le deja gran responsabilidad en el proceso narrativo al dibujante, mientras que el método de *guion completo* es donde el escritor describe con máximo detalle cada una de las apreciaciones gráficas que el dibujante debe hacer, como las divisiones de página, el contenido de las viñetas, etcétera.

El mismo autor menciona: *no basta con tener una historia convincente e ilustraciones hermosas, estos dos elementos deben ir de la mano para crear una narrativa clara y completa, que invite al lector a su mundo y lo mantenga en el mismo* (Spencer Millidge & Gibbons, 2010: 34) con esto queda claro que la narrativa, en especial una narrativa gráfica, no debe quedar inscrita en una estructura cerrada, sino que interviene directamente el público al que va dirigido, y como había precisado ya Yuri Loman, debe tener en consideración a la cultura en que esta se inscribe si busca tener éxito entre los lectores.

1.2. Geertz y el entramado de significaciones.

El antropólogo Clifford James Geertz, se dio cuenta del problema epistemológico que envolvía al estudio de la cultura. Desde los años 70 se dedicó a su propuesta, que giraba en torno a la concepción de la cultura como estructuras de significaciones socialmente establecidas (Geertz, 1992: 26) por los mismos individuos que la componen.

Durante esos años, las Ciencias Sociales en general se encontraban en la disputa de su concepción como “objetivas” o “subjetivas”; el estudio de la cultura corría la misma suerte. Teniendo varias vertientes de estudio, el autor a modo de crítica planteó su postura semiológica tratando de unificar tanto lo imprescindible del empirismo, como de las teorías interpretativas.

Geertz menciona que retomó a Weber en su idea del individuo como un animal inserto en tramas de significaciones que él mismo ha tejido, por lo que postula que ... *el análisis de la cultura ha de ser, por tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones.* (Geertz, 1992: 20) sacando de lleno los pensamientos positivistas de aquella época.

Su análisis propone, por lo tanto, observar las estructuras de significación en las sociedades, poniendo atención al alcance social, su campo, las acciones simbólicas y sus significaciones. Todo eso a través del análisis del discurso social y las conductas sociales utilizando la interpretación.

La cultura se aborda de modo más efectivo... aislando sus elementos, especificando las relaciones internas que guardan entre sí esos elementos y luego caracterizando todo el sistema de alguna manera general, de conformidad con los símbolos centrales alrededor de los cuales se organizó

la cultura, con las estructuras subyacentes de que ella es una expresión, o con los principios ideológicos en que ella se funda. (Geertz, 1992: 29)

En otras palabras, la propuesta de la cultura como un entramado de significaciones también puede ser interpretada como un análisis estructural, en donde se deben distinguir, en lo particular, cada elemento que compone el acontecimiento de la cultura, para después hacer una relación entre dichos elementos.

Para conocer la relación, se debe comprender qué significan dichas interacciones para los elementos. Como ya se mencionó, los individuos crean la cultura a través de las significaciones que ellos producen y reproducen a través del tiempo. El científico social por tanto debe comprender que el análisis de la cultura se debe realizar con los mismos creadores, y no observar el fenómeno de manera aislada.

Los símbolos que significan para la sociedad son visibles para el científico social si se parte, explica el autor, de la estructuración de los hechos, o sea, de las acciones de la sociedad y sus significados. Para saber que algún símbolo está vivo para la sociedad, es necesario observar el uso o no uso que se tenga.

Una vez observado eso, Geertz propone que los elementos den información al analista para realizar conjeturas de las significaciones, que permitan después elaborar conclusiones explicativas; esto reafirma que los elementos de la cultura son los que hablan por ellos mismos, logrando quitar de lado el sesgo que la “objetividad” daba a los análisis antropológicos.

El gran aporte de esta metodología es la comprensión de que la cultura es pública, porque su significación también lo es, en otras palabras, el pensamiento humano, al estar

inmerso en esta red, comparte símbolos significativos entre sus elementos. Hablamos de la autoreproducción que se genera dentro del entramado.

Explicándolo de otra manera, si alguna de las dimensiones simbólicas de la acción social (el arte, la religión, las leyes, los paradigmas científicos, etcétera) significa algo para una sociedad en particular, esto se compartirá entre todos al estar inmersos en la misma cultura. Esto hace comprensible las formas evolutivas que tienen las sociedades a lo largo de la historia entre otras muchas cosas.

Con todo lo anterior, además de tener una metodología para estudiar a las culturas, el aporte que aquí nos concierne es que el objeto que se pretende estudiar, al ser una elaboración de sujetos que forzosamente están inmersos en una sociedad, el producto que crean está inmerso y es afectado por la cultura que aquí, funge el papel de un macrosistema.

Estamos hablando de que, para comprender el sistema de la cultura, se debe elaborar un mismo sistema metodológicamente. El autor menciona: *... el estudio de la cultura, el análisis penetra el cuerpo del objeto –es decir, comenzamos con nuestras propias interpretaciones de lo que nuestros informantes son o piensan que son y luego las sistematizamos– ...* (Geertz, 1992: 28)

El mismo nombre de cómic americano expresa una diferenciación de algún otro producto, como el manga por ejemplo, que tiene elementos diversos y modos diferentes de narración por el simple hecho de estar posicionado en una cultura diferente, en donde el público meta tiene un distinto esquema de relación por las significaciones que se comparten. Como se observa, podemos analizar los postulados de Geertz, a través del paradigma que supone la Teoría General de Sistemas.

1.3. Teoría de Sistemas. De Bertalanffy a Luhmann

Era 1947 cuando el mundo escuchó por primera vez el término Teoría General de los Sistemas (TGS), a voz del biólogo Ludwig von Bertalanffy. Él descubrió en sus primeras investigaciones sobre la materia, que había una constante no sólo en las ciencias de la naturaleza, sino también en las ciencias sociales, lo cual para esos años pensar en una unificación de ambas perspectivas parecía una idea descabellada.

Las nuevas teorías matemáticas, la cibernética, la teoría de juegos, la reciente teoría de la información, entre muchos otros avances hicieron que Bertalanffy observara que el esquema mecanicista, hasta ese entonces empleado, al momento de estudiar estructuralmente la realidad, ya no era suficiente ante todas esas nuevas concepciones tanto tecnológicas como teóricas.

...una teoría general de los sistemas sería un instrumento útil al dar, por una parte, modelos utilizables y transferibles entre diferentes campos, y evitar, por otra, vagas analogías que a menudo han perjudicado el progreso en dichos campos... (Bertalanffy & Almela, 2006: 61). La meta del autor consistía en elaborar principios que pudieran alcanzar una unificación de la ciencia percibiéndola como una totalidad integrando a los campos no físicos, partiendo de la premisa de que todos los estudios científicos se podían percibir como un conjunto de elementos en interacción y con ello analizarlos como sistemas.

Con la Teoría General de Sistemas se lograba completar ciertas perspectivas gracias al intercambio de información de una ciencia a otra. Es así como la observación de materias como la física, la biología o las matemáticas dieron pautas para generar las constantes que se pueden analizar en cualquier otra ciencia. En su libro *Teoría general de los sistemas* se

muestra cómo su aplicación se puede dar tanto en las ciencias de la naturaleza como en la sociología o la psicología.

La primera distinción importante que hizo Bertalanffy fue la diferenciación entre sistema cerrado y sistema abierto. Los sistemas cerrados se refieren a todos aquellos sistemas que se consideran aislados del medio circundante, menciona el autor; en otras palabras, no tienen interacción ni intercambios de ningún modo con su entorno.

Considerando lo anterior, por tanto, un sistema abierto es definido como *...sistema que intercambia materia con el medio circundante, que exhibe importación y exportación, construcción y degradación de sus componentes materiales.* (Bertalanffy & Almela, 2006: 182) Años más tarde se conocería que el entorno del que se habla no es más que otro sistema en el cual el sistema en cuestión está inmerso.

Con la concepción de sistema abierto surge el concepto de principio de equifinalidad: *...cualquier sistema cerrado, en estado final está inequívocamente determinado por las condiciones iniciales... no ocurre lo mismo en los sistemas abiertos. En ellos puede alcanzarse el mismo estado final partiendo de diferentes condiciones iniciales y por diferentes caminos* (Bertalanffy & Almela, 2006: 67).

Otra característica importante mencionada por la Teoría General de los Sistemas, es que *el crecimiento del sistema es directamente proporcional al número de elementos presentes*, si bien pareciera que es una puntualización fácil de percibir, esto dio pauta a que la especialización de los sistemas se lograra como se verá en un momento:

Un sistema puede ser definido como un complejo de elementos interactuantes. Interacción significa que elementos, p , están en relaciones, R , de suerte que el comportamiento de un elemento p en R es diferente de su comportamiento en otra relación

R... (Bertalanffy & Almela, 2006: 84-85) esto quiere decir que el sistema no sólo se compone de elementos sino también de las relaciones, las cuales se diferencian y son particulares dependiendo de las cualidades de cada una.

Una vez dejando las bases bien sentadas, fue cuestión de tiempo para que la Teoría General de Sistemas fuera utilizada en diversas materias, especializándose cada vez más, haciendo correcciones o aumentando las bases de la perspectiva sistémica. El especialista en Teoría de Sistemas, Ervin Laszlo, hace una división de sus llamadas Teorías Especiales (Laszlo, 1975) que muestran el alcance que la TGS tiene como macroteoría:

a) *Primera cibernética (Wiener, Ashbi)*

Segunda cibernética (Maruyama)

Cibernética de Segundo Orden (Von Foerster)

b) *Teorías Biológicas (Bertalanffy, Weiss y Miller)*

c) *Teoría Matemática de la Información (Shannon y Weaver)*

d) *Teorías Matemáticas (Rapoport y Von Neumann)*

e) *Teorías Políticas (Easton, Taylor y Deutsch)*

f) *Teorías Sociológicas (Pearsons, Meton, Buxhley, Luhmann)*

g) *Teorías de la Comunicación (Thayer, Krippendorff, Merten, Bateson, Watzlawick)*⁵

En lo particular, se puede considerar que existen más áreas que caben en una apreciación sistémica de este orden. Por ejemplo: desde Spinoza y su *Ética según el orden geométrico* (siendo parte de la perspectiva teológica filosófica); Freud y su propuesta de estructura psíquica; o la concepción del todo y la parte desde la perspectiva de la *Gestalt*, que

⁵ Consultado en (Cortés, 2017)

se encuentra en los estudios de imagen. Sin dejar de lado el más reciente enfoque sistémico, las llamadas Teorías de la Complejidad, que fuera de la física, también han abarcado diversas materias, con exponentes como Edgar Morin o Rolando García.

Como se puede observar, hablar de Teoría de Sistemas es sumergirse en un mundo gigante que cambia constantemente por el tiempo, los descubrimientos y el enfoque que se le dé. En el caso de esta investigación, una vez que ya se tuvo un acercamiento a los orígenes y las vertientes, ahora se elegirá el planteamiento más adecuado para el objeto de investigación.

Como el título de este subtema lo anuncia, el autor, además de Bertalanffy, en el que se profundizará, es el alemán Niklas Luhmann. Si bien dicho autor es especialista en sociología, sin darse cuenta dio un aporte trascendental a las Ciencias de la Comunicación gracias a su observación de la información como elemento primordial de las relaciones entre elementos del sistema.

Luhmann elaboró una concepción crítica de todo lo que se había propuesto sobre sistemas hasta sus días, y en pro de elaborar una teoría que diera explicación a las acciones humanas en sociedad, reformuló algunos aspectos de la TGS⁶ y la enriqueció con conceptos propios. La perspectiva de Luhmann nos sirve en medida que da un agregado funcional a los aspectos puramente estructurales, que en este caso, la narratología viene manejando, puesto que se busca explicar que es erróneo pensar que una estructura es simplemente dada y las funciones emergen de esto, más bien las funciones anteceden a las estructuras (Álvarez, 2003).

⁶ Tales como *clausura de operación* y *autopoiesis*, propuestas por el chileno Humberto Maturana.

Las observaciones que realizó Luhmann, sumadas a las que ya se han descrito por Bertalanffy, dan como resultado todos los aspectos necesarios a considerar para lograr observar cualquier fenómeno de la realidad, a través de la mirada sistémica. Hasta el momento sabemos que los sistemas abiertos tienen una interacción directa con su entorno, también gracias a Bertalanffy conocemos el comportamiento de los sistemas abiertos, por el principio de equifinalidad que es indeterminado por las condiciones finales o iniciales del sistema. Finalmente, la definición de sistema en lo más básico es elementos que interactúan entre sí.

Por su lado, Luhmann, como continuidad de lo anterior, describe *elemento* como la unidad más reductible del sistema, y especifica que más reductible significa también que un sistema sólo puede constituirse y cambiar relacionando elementos, y nunca mediante la desintegración. Lo primordial de los elementos, es que se convierten en uno sólo a través de que el sistema lo indique por medio de su utilización.

Los elementos, y sus relaciones, son la trama principal de Teoría de Sistemas, ya que ambos nos dan el sentido del sistema que se busca describir. Respecto a esto, otro concepto que se debe comprender dentro de esta materia es la *complejidad*. Si bien desde Bertalanffy, este elemento ya formaba parte de la teoría, con Luhmann se comprendía aún más.

Se entiende por complejo a ...*aquella suma de elementos conexos en la que en razón de una limitación inmanente a la capacidad de acoplamiento, ya no resulta posible que cada elemento sea vinculado a cada otro en todo momento* (Luhmann, 1998: 47). Esto quiere decir que la reducción de complejidad está determinada por las asociaciones de relaciones entre elementos. Por ello mismo, el autor señala que el entorno de un sistema siempre será más complejo puesto que, si un sistema tiene todas las relaciones con los elementos del entorno,

la diferenciación sería nula, y por lo tanto el sistema desaparecería. Desde este punto se puede vislumbrar el problema que tiene el objeto de investigación al estar sumergido en un entorno tan cambiante⁷.

Como ya se mencionó, el elemento vinculante de las relaciones, es la comunicación. En el glosario para el estudio de Luhmann, que desarrollan Cosi Giancarlo y otros autores, se explica lo que es este concepto para la teoría de Luhman; se menciona que es mediante la operación de la comunicación que el sistema puede observar el entorno como portador de información. Para conocer que el proceso de comunicación se ha llevado a cabo, la comunicación consiste en la comprensión de esa información que da el entorno y la realización de una acción al respecto. Dichas acciones están vinculadas con los siguientes conceptos que Luhmann describe:

Se consideran sistemas autopoieticos, a aquellos que tienen la capacidad de producir y reproducir por sí mismos los elementos que lo constituyen. Todos los sistemas autopoieticos se caracterizan por la clausura de operación. Luhmann menciona que las operaciones que llevan a la producción de elementos nuevos de un sistema dependen de las operaciones anteriores del mismo sistema y constituyen el presupuesto de las operaciones anteriores; en otras palabras, el sistema no puede operar fuera de sus propios límites, ya que sus operaciones están determinadas por las estructuras internas.

El concepto de sistemas autoreferenciales se explica de la siguiente manera: los sistemas constituidos de modo autoreferencial deben ser capaces de distinguir entre lo que es propio del sistema (sus operaciones) y lo que se atribuye al entorno. Según el autor, una de las posibilidades para que el sistema sea autoreferencial, es cuando ... *el sistema se refiere a*

⁷ Tras la consideración el entorno complejo, el sistema que se está analizando es cerrado en operación, ya que esto funciona como límite entre el sistema y el entorno, permitiendo la supervivencia del mismo.

sí mismo mediante sus propias operaciones y esto requiere que el sistema pueda distinguirse a sí mismo de lo externo, es decir, de su entorno (Corsi et al., 2006).

Sin embargo, Luhmann menciona que el concepto de sistema autorreferencial cerrado no está en contradicción con la apertura de los sistemas al entorno, ya que lo autoreferencial funge como contacto con el entorno puesto que constituye elementos determinables aumentando la complejidad del entorno posible para el sistema.

Como menciona el autor, pareciera que los conceptos anteriores están deslindando al sistema del entorno, no obstante, como estamos hablando de sistemas abiertos, esto sonaría incoherente. El autor menciona que *... el acoplamiento estructural es compatible con la autopoiesis... hay posibilidades de influir en el sistema en la medida que no se atente contra la autopoiesis* (Torres Nafarrete, 1996: 131). Esto quiere decir que el entorno puede influir en el sistema pero no puede determinar la estructura interna de éste. Lo que sucede entonces es que si el entorno da información al sistema que le sirva para modificarse a sí mismo, este lo va a utilizar.

Es por ello que Luhmann menciona dos vertientes en las que el acoplamiento estructural desemboca:

- a) El acoplamiento no está embonando con la totalidad del entorno, sino sólo con una parte escogida de manera altamente selectiva.
- b) Sólo un corte efectuado en el entorno está acoplado estructuralmente con el sistema y mucho queda fuera.

Esto explica que en dichos procesos existe una suerte de selección que el sistema hace.

Siguiendo con la conformación de conceptos, otro que le sirve de mucho al análisis que se pretende hacer, es sobre la concepción del tiempo. Para un sistema, el tiempo es un factor de medición que arroja datos sobre las operaciones del sistema. Luhmann parte de que las diversas concepciones de tiempo no son más que elaboraciones que surgen de la cultura misma, regresando a lo ya mencionado por Geertz. Por lo anterior, el tiempo se debe tomar en cuenta como un constructo del observador (Torres Nafarrete, 1996: 213), dicho constructo no es más que meras distinciones que hace el observador del sistema.

Estos hasta ahora son todos los conceptos de la Teoría General de Sistemas, útiles para la comprensión del proceso narrativo como un sistema abierto autopoiéticos y autorreferencial cerrado en operaciones, pero que si bien, se maneja por medio de un acoplamiento estructural, característica de todos los sistemas abiertos; dicho acoplamiento estructural, en este objeto de investigación lleva el nombre de *Retcon*.

1.4. El fenómeno *Retcon*

Retcon es la abreviatura de *retroactive continuity*, en español se traduce como continuidad retroactiva. *The Encyclopedia of comic books and graphic novels* (Booker, 2010: 510) menciona sobre el concepto *Retcon*: *se maneja para indicar el proceso de revisión en la ficción seriada de la narrativa, alterando detalles de la narrativa, establecidos previamente, para que ésta pueda continuar una nueva dirección o para que contradicciones potenciales en los eventos previos puedan ser reconciliados...*⁸

Menciona también que este proceso se da usualmente en las publicaciones seriadas que llevan muchos años, tal es el ejemplo de las grandes empresas DC Comics y Marvel, las

⁸ Todas las traducciones presentadas en este apartado son propias.

cuales suelen presentar discrepancias inevitables debido a sus varios títulos que salen continuamente.

El recurso es utilizado, según la misma definición, debido a la confusión que crean para los lectores las tierras múltiples, las dimensiones paralelas y las alteraciones en las líneas de tiempo, todo, utilizando los mismos recursos narrativos dentro de los cómics y las novelas gráficas.

El proceso de retconning es usado en cómics cuando se siente que la narrativa se ha vuelto demasiado compleja o pesada por lo que necesita simplificarse, o cuando los personajes de la historia se han desarrollado en direcciones que dificultan su construcción y seguimiento... (Booker)

La página destinada a brindar datos “curiosos” del lenguaje inglés, *Merriam-webster*, menciona que los orígenes del *Retcon* datan de 1973, utilizado por E. Frank Tupper en su libro *The Theology of Wolfhart Pannenberg*, donde mencionaba que este proceso es un recurso en el cual una historia fluye fundamentalmente desde el futuro hacia el pasado. («A Short History of “Retcon” | Merriam-Webster», s. f.)

También se menciona que la utilización de esta palabra como verbo y sustantivo precisamente surgió en los lectores de cómics en los años 80, donde se utilizaba en noticias de esta materia. Posteriormente ganó popularidad entre los fans tras la llegada del internet, para darle paso a menciones en revistas oficiales y algunos libros. Pese a que es una palabra ya utilizada en el idioma inglés, su reconocimiento se había limitado sólo a temas relacionados con los cómics, haciendo que su uso se limitara sólo a un nicho pequeño de personas.

El reconocimiento del fenómeno *Retcon* en realidad es actual, tanto que el 2017 trajo al mundo el primer libro que habla al respecto. Su nombre es *Retcon-game: Retroactive*

Continuity and the hyperlinking of America de Andrew J. Friedenthal, doctor en estudios americanos de la Universidad de Texas.

Él define la continuidad retroactiva como: *un proceso narrativo donde el creador o creadores, productor o productores de una narrativa de ficción, usualmente, pero no siempre la misma persona o personas, alteran deliberadamente la historia de la narrativa/mundo con lo que avanza el futuro de las historias reflejando una nueva historia, ignorando completamente la anterior como si nunca hubiera pasado...* (Friedenthal, 2017) Con esa definición, el fenómeno descrito no queda delimitado a sólo la narrativa gráfica, sino a toda obra narrativa, ya sea literatura, películas o series televisivas.

El autor distingue los tres elementos posibles en el fenómeno *Retcon*:

1. El *Retcon* puede ser una **reinterpretación**⁹, cambiando cómo un trabajo previo es visto e interpretado por algunos, pero en una forma menos definitiva, permitiendo que alguna parte de la audiencia tome decisiones que determinen qué historia consideran canónica en la narrativa.
2. El *Retcon* puede ser una **reinscripción**¹⁰, donde el cambio es más sólido que el trabajo previo visto, concretando y haciendo canónicos los cambios de la historia de los trabajos.
3. Este es el final más extremo, el *Retcon* puede ser una **revisión**¹¹, donde los trabajos previos no son sólo vistos de una manera diferente, sino incluso alterados por medio de la republicación.

⁹ Ejemplo: Caso *Año 1*. Véase capítulo dos, apartado *El retcon en Batman y DC*.

¹⁰ Ejemplo: Caso *New 52*. Véase capítulo dos, apartado *El retcon en Batman y DC*.

¹¹ En este caso, la republicación de los cómics con alteraciones dañan directamente los derechos de autor, por lo que no es común que existan, pero un ejemplo claro es *Star Wars VI Return of the Jedi*, en su remasterización, insertaron al personaje de Anakin, interpretado por Hayden Christensen tras su aparición en las precuelas.

En esta parte, Friedenthal hace mención que se guio de una wiki en particular, disponible actualmente en línea, para sacar sus elementos. En realidad, la página que revisó distingue más formas en las que el *Retcon* se puede presentar.

Variantes específicas:

- *Blackported Development*: Cuando la caracterización de algún personaje en flashbacks es ajustado para parecerse más a su versión actual.
- *Recebus Retcon*: Como resultado del *Cerebrus Syndrome*, hace que un evento pasado sea más serio como parte de un cambio de drama.
- *Revision*: Es una alteración de la continuidad que no se opone directamente a algún material anterior.
- *Rewrite*: Es *Retcon* que reescribe abiertamente los hechos de la continuidad anterior.
- *Retcon orwelliano*: Los eventos anteriores contradicen la nueva continuidad que fue escrita.
- *Cosmic Retcon*: Una ante-historia con eventos que alteran la realidad, lo que provoca el *Retcon*.
- *Remember the New Guy*: Un nuevo personaje se introduce, pero es continuado retroactivamente (*retconned*) proponiendo que ha sido parte de los eventos desde el principio. («Retcon - TV Tropes», s. f.)

Se observa que los cambios causados por la continuidad retroactiva son más específicos en esta página, sin embargo, se hace una puntualización importante que en las menciones anteriores no se hacía: *...frecuentemente, el retcon actualmente no viola el canon, pero sí viola el fanon.* Esto es importante mencionarlo puesto que se considera canon a los

productos “oficialmente” aprobados por los productores, mientras que el *fanon* es más la apropiación de dichos productos por el público, o mejor dicho, los fans.

Para no hacer una desviación hacia el bien estudiado tema del *fandom*, lo importante de la cuestión es cómo el *retcon* tiene un peso muy grande que debe considerarse hacia con el público en cuestión.

Regresando con Friedenthal, antes de escribir su libro, él ya había estudiado este fenómeno años atrás y sus publicaciones habían salido a la luz gracias a la Revista *Interdisciplinary Comic Studies*. En una revisión a profundidad sobre *Crisis en tierras infinitas* de DC, publicada en el 85, este autor había encontrado aspectos importantes del fenómeno *retcon*.

En primer lugar, para comprender el fenómeno de continuidad retroactiva, el concepto sólo de continuidad dentro del mundo de cómics de superhéroes es definida como *...la meta-narrativa creada a partir de la suma total de las reuniones, las relaciones, las batallas, nacimientos, muertes, y otros giros de trama y caracterización que han tenido dentro de su universo* (Friedenthal, 2012).

Se menciona que la continuidad nació en el primer momento donde un superhéroe se encontraba con otro en un mismo número, o mejor dicho, en su mismo universo. Cuando hablamos de continuidad retroactiva, por lo tanto, es la búsqueda porque esa continuidad parezca componerse y seguir.

Dentro de su mismo artículo, el autor deja ver que además de los fans, hay un elemento aún más importante dentro del desarrollo de este fenómeno: el factor temporal. Friedenthal menciona que el *retcon*, además de todo lo anterior, es un recurso que logra hacer

fresco el universo para los lectores, o sea, transformaciones para lograr que los personajes, la trama, en realidad toda la narración, sea contemporánea para los lectores.

Como se ya se mencionó, el fenómeno *retcon* tiene una finalidad muy parecida a lo que podría ser, en lenguaje sistémico, un acoplamiento estructural para mantener con vida al sistema, y a su vez nutrirse de su entorno. A continuación, el análisis histórico del objeto de investigación permitirá aclarar más esta postura.

Capítulo II

Orígenes de un mundo nuevo

2. Del cómic

Con la finalidad de comprender la construcción narrativa como un sistema abierto, se ha elegido una de las narrativas más complejas, no sólo por su diversidad de material, sino por todos los años que ha producido relatos. A diferencia de otros medios de comunicación, el cómic logra trascender las barreras que las producciones audiovisuales usualmente tienen, (presupuestos, tecnología, tiempo, incluso las leyes mismas de la física) logrando una argumentación única. Es el llamado hoy en día, noveno arte, quien otorga al mundo una construcción tan particular que permite hacer visible la dificultad que implica sostener una narrativa por varias décadas.

El cómic es un mundo complejo con gran variedad de géneros, relatos, personajes; y por supuesto, implica varios artistas, escritores y guionistas. Es por ello que el presente capítulo seguirá un camino de lo general a lo particular en una suerte de delimitación, con la finalidad de conocer a fondo el objeto de estudio y para particularizar la investigación en dos momentos que transformaron la narrativa de todo un universo, el Universo de la empresa DC cómics.

Los apartados de este capítulo comienzan con los orígenes de la narrativa gráfica para situar el lugar del cómic como hoy lo conocemos, en un segundo momento se describirá el origen de uno de los superhéroes más famosos y queridos: Batman, siendo él un ejemplo claro de la complejidad que involucra su creación, tras ser un pilar indispensable para su

empresa DC; seguido a ello se explicará los instantes considerados como *retcon* a lo largo de su historia para posteriormente ubicar los dos momentos de investigación, *Zero Hour* y *Flaspoint*, eventos que marcan un claro ejemplo del comportamiento necesario en la construcción narrativa; por último y para seguir la cronología que el capítulo pretende, se ubicará lo que Batman y DC actualmente están aportando al mundo de los cómics.

2.1. Surgimiento del cómic americano

Son múltiples las disputas teóricas que buscan identificar en qué momento de la historia, la narrativa gráfica fue creada por el hombre; Will Eisner se lo asigna a las narraciones pictóricas en las cavernas, Scott McCloud, bajo su concepto de cómic¹², relaciona su creación a mano de los egipcios (1300 a.c.) y de los mexicas (1500 a.c.).

Otros autores ubican el nacimiento de la narración gráfica en la Edad Media, por la generalización de este método como un dispositivo artístico (Bartual, 2011: 9-20), además de utilizarlo como un medio de comunicación para propagar la fe judío-cristiana, enseñar reglas éticas y morales, así como decorar pasajes de la biblia en los conventos. Un aspecto a resaltar es que este medio sirvió para educar a las clases bajas por el analfabetismo de la época.

En una visión más amplia, se puede girar la mirada hacia oriente, donde se crearon los rollos ilustrados *emaki* o *emakimono* ubicados en Japón, en la época Heian, entre los siglos VIII y XIII¹³. Gracias a su diseño narrativo secuencial, se le podría adjudicar la

¹² Cómics: *Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.* (McCloud, 2014: 9)

¹³ El más famoso de ellos se le conoce como *chōjūgiga* o *chōjū junbotsu giga* “Rollo ilustrado de las aves y los animales” (Santiago, 2013) la cual se ha considerado una de las críticas sociales ilustrada más antigua de la historia.

creación del cómic a este tipo de arte, sin embargo, al surgir de un ambiente meramente religioso, este no tuvo un alcance significativo *debido a su carácter “elitista” al estar reservado a la clase religiosa* (Santiago, 2013: 24).

Pese a todo lo anterior, varios autores ubican a William Hogarth como el padre de la narrativa gráfica. Hogarth fue un artista británico que dentro de sus pinturas incorporó secuencias de imágenes desde 1731. A él le siguieron artistas como Thomas Rowlandson, James Gillray y George Cruickshank, dibujantes y caricaturistas satíricos que comunicaban ideas, en la mayoría críticas políticas, usando los métodos aprendidos por Hogarth, es por ello que autores como Roger Sabin adjudican la invención de los cómics a Gran Bretaña y no a Estados Unidos (Sabin, 1993).

No obstante, ni el Reino Unido ni Estados Unidos se pueden quedar el crédito, ya que el padre del cómic en realidad fue un suizo de nombre Rodolphe Töpffer (1799-1846). Esta persona no usó la forma narrativa de imágenes en secuencia para hacer propaganda o dar lecciones de buena educación, como se había estado haciendo anteriormente, sino utilizó este método para contar *divertidas historias de ficción* (Duncan & Smith, 2015: 8).

Si bien la narrativa gráfica se puede ubicar en diferentes etapas y lugares de la historia, el cómic, tal como lo conocemos ahora, nace en un momento crucial y puntual, deviniendo de la llegada de los medios masivos de comunicación al mundo, este tuvo su origen en las tiras cómicas de los periódicos¹⁴. *El hecho de ser un producto industrial de penetración masiva es lo que le da su característica específica... es por ello que no podemos hablar específicamente de historietas antes de su producción industrial...*” (Herner, 1979).

¹⁴ Por tiras cómicas se entiende las diferentes traducciones que estas puedan llegar a adquirir dependiendo de la región geográfica a la que se pertenezca, por lo que “tira cómica” se utilizará como sinónimo de “historieta” o “tebeo”.

En Estados Unidos, nació el primer personaje animado con una popularidad a nivel nacional, él llevaba el nombre de *Yellow kid*, creado por Richard Outcault, era una caricatura de una sola viñeta la cual contaba con un tiraje semanal en el periódico *New York World* desde 1895. Además del nuevo reconocimiento del público por un personaje ficticio y el después adoptado término de “periodismo amarillo”, *Yellow kid* le dio al mundo de las tiras cómicas los primeros bocadillos para denotar diálogo, recurso que adoptarían rápidamente las consecuentes caricaturas.

Respecto a la denominación cómic, es fácil descubrir que se refiere a la palabra cómico en inglés, esto deviene a que las tiras cómicas presentadas en los periódicos eran de carácter completamente humorístico, por lo que en cierto momento, a las secciones ya indispensables del periódico donde venían estas narraciones, se les comenzó a denominar “los cómics”. ...*Más tarde la palabra abarcaría toda la gama de la expresión narrativa gráfica, desde las tiras cómicas hasta los comics books...*¹⁵ (Sabin, 1993)

Siguiendo con las innovaciones narrativas de la época, a Henry Conway, un caricaturista nacido en Chicago, se le otorga el lugar del creador de las viñetas verticales de este formato narrativo, tras su caricatura de nombre *Mutt*, publicada por primera vez en 1907. Seguido a él, Winsor McCay, el creador de *Tittle Nemo in Sumberland* (1905), innovó el formato dándole tamaños diversos a las viñetas para diferenciar entre la narración de las acciones íntimas y de las acciones dramáticas en la narrativa de la historia (Van Lente & Dunlavey, 2012: 12-13).

¹⁵ En inglés *comic book* suele referirse al formato general de publicación en encuadernación a grapa, sin embargo algunas traducciones lo utilizan como sinónimo de todos los formatos que engloba el cómic, como las novelas gráficas.

Además de las tiras cómicas en los periódicos, no tendríamos cómics como los conocemos hoy en día de no ser por las revistas *plup*, formato de publicación que desde principios del siglo XX, daban a los consumidores historias de ficción como entretenimiento barato para la clase media y baja (tal como se hacía en la edad media), debido a que este formato daba historias literarias de una forma más sintética que una novela. Desde 1896, las revistas *plup* eran la forma de comunicación de masa dominante en el género de ficción.

Las historias más reconocidas eran *Tarzán* y *Zorro*, no obstante, el primer personaje creado específicamente para esta clase de medio fue *Shadow*, de la revista con nombre *Shadow, A Detective Magazine*, de 1931, quien junto con *Doc Savage*, *The Spider* y otros personajes ... *con sus disfraces, identidades secretas, y habilidades más allá de las de los mortales comunes...* (Duncan & Smith, 2015: 13) sentarían las bases para lo que unos años más tarde fueran los superhéroes de los cómics.

En cuanto a la industria del cómic, esta surgió con *Eastern Color Printing Company* en 1929, la compañía que produjo las grandes ventas de *The Funnies*, la primera publicación de tira cómica totalmente original con carácter recurrente, y publicada semanalmente en el formato tabloide (Sabin, 1993). Para 1933, la misma empresa construyó *Funnies on Parade*, publicada por primera vez a color, aspecto que se liga ya con las características que los cómics modernos tienen. Tiempo después, con *Famous Funnies: A carnival of Comics*, surgió la idea de vender estos cuadernillos de forma individual, y no como parte de un periódico, al precio de 10 centavos. Así nació el formato de cómic en América.

El colorido Major Malcom Wheeler-Nichols comenzó la compañía editorial que se convertiría en la piedra angular de la nueva industria del cómic. En 1934 fundó National Allied Publications, que después se convertiría en National Periodical Publications, y

últimamente DC Comics (Duncan & Smith, 2015). Su primer éxito salió a la luz en 1935 con *New Fun Comics*, donde el primer volumen presumía en subtítulo *the big comic magazine*; escrito por el propio Malcom, ese primer número contaba la historia de las aventuras de un vaquero, Jack Woods contra su enemigo Don Nogales. Como se puede observar, la empresa ofrecía la seriedad de las revistas plup en el formato narrativo de las tiras cómicas.

La historia del cómic americano iba a cambiar abruptamente tras la llegada de un individuo de otro planeta. Sus padres, dos jóvenes nacidos en Cleveland de nombres Jerry Siegel y Joe Shuster; ellos tenían en mente crear al hombre perfecto y habían querido mostrárselo al mundo a través de las tiras cómicas, cosa que no les resultó. Después de años de darle las bases necesarias a su creación, pensaron que el nuevo formato cómic, sería el indicado. El mundo conoció a Superman en 1938, en el primer número de la nueva *Action Comics*.

Superman presentó un cambio paradigmático en el mundo de los cómics, él solo rompió *record* en ventas; las personas de la época inmediatamente amaron el concepto de un súper héroe que no fuera humano y que representara todo lo que ellos quisieran tener, como súper poderes y un traje entallado (el cual estaba inspirado en los acróbatas de circo; la ropa interior por fuera no sólo era un gusto morboso). Pronto, todos los creadores quisieron imitar el formato de Superman, dándole al mundo miles de clones que no fueron tan buenos, esto trajo, además de cientos de peleas por derechos y múltiples demandas, una legión diversa de súper héroes, los cuales usarían el formato de cómic como su hogar hasta nuestros días.

2.2. Génesis del caballero de la noche

La nueva ola de superhéroes había llegado a Estados Unidos, todos y cada uno de ellos estaban a la imagen y semejanza de Superman. Sin embargo, para crear un superhéroe que no fuera igual, se buscó crear uno completamente diferente, esta vez para darle un personaje a *Detective Comics*, el tiraje destinado a cómics de suspenso, crimen y eventos misteriosos, la contraparte de *Action Comics*. ...¿de dónde vendría el próximo súper héroe con éxito? ... La respuesta estaba en invertir la polaridad: Superman era un héroe del día brillante y llamativo, y a postre, optimista. ¿Qué tal un héroe de la noche? (Morrison, 2012: 36).

Los creadores de este personaje fueron Bob Kane (o Robert Kahn, como se llamaba antes de cambiarse el nombre) y Bill Finger, ambos chicos se conocieron en una fiesta en 1938 y posteriormente colaboraron en varios cómics de aventura. El primer Batman dibujado por Kane era un hombre con alas de murciélago, una máscara y un traje rojo. Finger ayudó con la idea de añadir una capa, orejas de murciélago y guantes, además de hacer las ranuras de sus ojos pequeñas para volverlo un personaje misterioso, así como agregar los colores del traje azul y gris. Además de eso, Finger escribió las dos primeras historias y él fue quien le dio a Batman su otra identidad, Bruce Wayne. Por si esto fuera poco, también a él se debe que la ciudad natal de Batman lleve por nombre Gotham City (Reichstein, 1998: 44).

El personaje de Batman ha sido relacionado con algunas fuentes de inspiración previa, como, el film *La marca del zorro* de 1920, una película de 1930 de nombre *The Bat Wispers* y los personajes de revista plup *Bat* y *The Shadow*. Pese a eso, Batman tuvo un sello característico que le encantó al público desde su primera aparición, en el número 27 de *Detective Comics*, en mayo de 1939. Buscando toda oposición con Superman, los cómics de Batman tenían la particularidad de contener historias más sombrías, cosa reflejada en el

diseño de los dibujos y los colores utilizados, además de mostrar que Batman no era un extraterrestre todo poderoso, sino un ser humano común y corriente como los consumidores de cómics (con la pequeñísima diferencia de los millones de dólares que poseía en sus cuentas bancarias, claro está).

La popularidad de Batman hizo que en 1940 saliera el primer número destinado sólo a este personaje, en el cual aparecería por primera vez su peor enemigo, *The Joker*. En cuanto a los rivales de Batman, llamaba la atención que hubiera tantos dementes en una sola ciudad ...*el fichero de delincuentes de Batman lo completaban una serie de villanos que personificaban una eficacia de los diferentes trastornos psiquiátricos: Dos Caras la esquizofrenia, Catwoman la cleptomanía y el Espantapájaros todo tipo de fobias* (Morrison, 2012: 45).

En cuanto a la historia de Batman, con algunas modificaciones a lo largo de su historia, la trama fundamental parte de la vida de un niño que vio morir a sus padres a manos de un criminal, con lo cual decide por sí solo entrenarse tanto en mente y cuerpo, para que llegue el día en que pueda combatir a todos los criminales de su tan amada ciudad. Por lo anterior planea manejar la situación por medio del miedo, y para Bruce no hay algo que inspire más miedo que los murciélagos, debido a la caída que tuvo de niño en una cueva que se encontraba bajo la mansión Wayne, donde en su edad adulta se encontraría el hogar de su alreago. Teniendo al murciélago como emblema y como parte de su disfraz, sale a las calles todas las noches a pelear contra el crimen, mientras que en el día, funge el papel de un chico playboy apegado a su mayordomo Alfred.

Como se puede observar, la trama de Batman es muy oscura, dándole un carácter solitario y sombrío al personaje, cosa que cambiaría un poco con la llegada de Dick Grayson,

quien logró conectar con el lado protector y paternal de Bruce. Robin llegó a la vida de Batman en abril de 1970, en el número 38 de *Detective Comics*; Dick Grayson era un huérfano que vio morir a sus padres ante sus ojos, tal como Bruce, pero él por culpa de unos mafiosos que modificarían las cuerdas del circo donde trabajaban, haciendo que sus padres cayeran en pleno espectáculo circense.

La verdadera cuestión por la que los superhéroes suelen tener ayudantes va más allá de la amistad, en realidad es un recurso narrativo para evitar que el personaje principal hable consigo mismo todo el tiempo, obteniendo como resultado bocadillos cargados de texto, con un diálogo en cambio, la narrativa fluye de una manera más estética y práctica para los lectores. Batman entonces no tenía un target en particular, gracias a Robin tanto niños como adultos se podían sentir identificados con la historia, haciendo de Batman uno de los tirajes más vendidos.

El Caballero de la Noche ahora tiene 79 años desde su creación, por lo que a lo largo de su historia ha tenido que enfrentarse con múltiples retos del entorno, bajo la apreciación de creación narrativa como un sistema abierto. El primer evento como tal se debió a la acusación que el psicólogo Frederic Wertham, en su libro *Seduction of the Innocent* de 1954, le hizo a Bruce Wayne por tener en su mansión a un jovencito en pantaloncillos, mostrándole a los chicos que leían Batman la apariencia homosexual tan “enferma” que se iba propagando en esa época. Tras el escándalo y el Código del Cómic que se tuvo que imponer, a los escritores de Batman no les quedó más que ir deshaciéndose poco a poco de la utilidad de Robin, (excusándose con la idea de que lo habían mandado a la universidad) así como hacer que Batman peleara con robots y villanos no amorales, con tal de apearse estrictamente a los estándares que se proponían bajo el sello de aprobación de dicho Código.

Otro ejemplo, ya bastante alejado de la época de oro de los cómics, fue *A Death in the Family* de 1988. Dick Grayson había seguido su camino como líder de los *Teen Titans* y posteriormente como Nightwing, dejando el lugar de Robin a Jason Todd, un niño que Batman había encontrado mientras éste le robaba las llantas del batimovil. El descontento del público hacia el nuevo Robin se hizo notar pues, Jason no compartía la misma simpatía que Dick, por ello los escritores buscaron deshacerse del chico de una forma muy peculiar.

Dentro de la argumentación, *The Joker* había atrapado a Robin cuando este había decidido buscar a su madre en medio oriente, por lo que la editorial vio la oportunidad de preguntarle al público qué querían que ocurriese con el destino de Jason. Un anuncio en el número 427 de Batman mencionaba a los lectores: *Robin puede morir porque el Joker quiere vengarse, pero tú puedes prevenir con una llamada telefónica* e integraban dos números: uno por si querían que Joker fallara y Robin viviera, y otro por si querían que Joker tuviera éxito y Robin no sobreviviera. La decisión del público fue la segunda, por lo que al siguiente número se tuvo un Joker matando sangrientamente a Jason utilizando de arma solamente una palanca.

En general, todas las narraciones deben poner atención a los requerimientos del público o al contexto que se está desarrollando, sin embargo, los cómics, por los años y la periodicidad que tienen, deben fijar más atención a dicha cuestión que las demás producciones; es por ello que, como se ve en Batman, la narración de los cómics está sujeta a cambios determinados por el contexto, tan es así que un término ha sido acuñado para describir este fenómeno, el *retcon*, ya descrito en el capítulo anterior.

2.3. El Retcon en Batman y DC

Como se describió anteriormente, la Continuidad Retroactiva es una alteración deliberada de la narrativa donde se está contando una historia. Esta posibilidad surgió por el concepto de multiverso, adquirido en la industria DC, el cual tuvo comienzo en 1961 con el personaje Flash.

El nuevo Flash de la Edad de Plata¹⁶, de nombre Barry Allen se presentaba como un concepto completamente diferente al de Jay Garrick, el Flash de la Edad de Oro; tan era así que desde el primer número del nuevo Flash, se observaba cómo éste leía los cómics de Jay. Fue hasta el número 123 que ambos personajes se conocieron, gracias al descubrimiento de Barry, quien con su velocidad podía viajar entre universos, revelando que en realidad había más de una tierra, a modo de universos paralelos. Ese número con el título *Flash de dos mundos* fue el comienzo de Tierra-Dos, un universo en donde los personajes de la edad de oro vivían en su propia línea temporal, por lo tanto, la tierra donde todos los nuevos cómics existían llevaría el nombre de Tierra-Uno.

El concepto agradó mucho a los escritores, pues les permitió utilizar a los personajes antiguos, así como la posibilidad de crear nuevos mundos, ampliando las posibilidades narrativas y el aumento de personajes y situaciones, en algunas ocasiones un tanto bizarras. A esas tierras se les incrementó Tierra-Tres, donde existía un mundo de villanos análogos a los súper héroes, Tierra-X un mundo gobernado por los nazis o algunas otras tierras, hogares de alienígenas o animales parlantes.

¹⁶ Las diferentes eras o edades en el mundo de los cómics, son clasificaciones que las comunidades de fans hicieron, por lo cual tiene un carácter práctico, pero no universal; por ello existen diversas clasificaciones, pero la mayoría coinciden en lo siguiente: La Edad de Oro parte de 1940, la Edad de Plata comienza en 1961 y la Edad Oscura en el 85.

Con la llegada de la década de 1980, los cómics se fueron haciendo más realistas... y la idea de los mundos paralelos empezó a ser tachada de demasiado disparatada e infantil... si mataban a Batman de un tiro, en la última página se revelaba que era en realidad el Batman cuarentón de Tierra 2, o incluso el malvado Batman/Owlman de Tierra 3. Hay que reconocer que muchos guionistas no usaban las Tierras paralelas para crear una sensación de asombro y nuevas posibilidades, sino para justificar alguna vuelta de tuerca demasiado salada dentro de una historia demasiado sosa (Morrison, 2012: 141).

Como se puede observar, estamos hablando de un aumento de complejidad en la narrativa utilizada en la creación de cómics, y no un aumento realizado con una planeación adecuada, sino un aumento descuidado por parte de los escritores y guionistas de cada uno de los números que existían en el universo DC. Además de las inconsistencias que describe Morrison, era fácil encontrarse con discontinuidades en las tramas que existían, en el caso de Batman, entre la historia que ocurría en su número habitual y las acciones que ocurrían en *Detective Comics* con el mismo personaje. Eso al público no le agradaba, además de que comenzaron a quejarse por lo complejo que era seguir las diversas historias habiendo tantos mundos paralelos. El sistema se tuvo que acoplar estructuralmente a las exigencias del entorno, a lo que vino una reestructuración interna de la narrativa de todo DC, el cuál llevó por nombre *Crisis on Infinite Earths*.

Publicada de Enero a Diciembre de 1985, a manos de Marv Wolfman y George Pérez, *Crisis on Infinite Earths* fue la celebración del 50 aniversario de DC; qué mejor celebración que destruyendo todo y comenzar de nuevo. Wolfman menciona en la introducción al cómic de la reimpresión de 1998: ...*CRISIS* existió en su forma pura sólo para volver a DC a un

principio fácil de leer antes de que la continuidad interminable se hiciera cargo. La idea no era hacer a los cómics accesibles sólo a los fans de años, sino hacerla accesible a todo el mundo (Wolfman, Pérez, Giordano, De Carlo, & Ordway, 2012).

Dentro de la trama, la energía de antimateria comienza a recorrer todas las tierras desapareciéndolas a su paso, el ser llamado anti-monitor es la causa de que dicha energía lleve a que las diferentes tierras, que coexisten por medio de vibraciones que las distinguen, sean unificadas desapareciendo a las demás, sin dejar huella del evento en la memoria del nuevo universo; por ello este cómic, suele considerarse el primer gran *retcon* de la historia de DC. Si bien Batman no tiene mucho que hacer en esa pelea, puesto que pareciera que sólo los súper héroes con el poder de volar tuvieron cabida en esta serie, el pasado y el futuro de Batman y Bruce Wayne cambiaría tras ese nuevo inicio.

Todas las series de superhéroes comenzaron de nuevo desde el número uno, y grandes cambios se hicieron llegar para el Caballero de la Noche. En primer lugar, la obra de Frank Miller y Brian Azzarello, en 1986 *Batman: The Dark Knight Returns* echaba un vistazo al futuro del personaje (considerando que ya no se podía decir que era el Batman de una tierra desconocida, ahora se jugaba con el tiempo pero en la misma línea temporal) en donde un Batman oscuro, deprimido y cansado, mostraba un lado que nunca se creyó ver. Si bien los autores se fueron hacia el futuro para no modificar demasiado la línea argumentativa que ahora se cuidaba en DC, predijeron algunas detalles, como la muerte prematura de Dick Grayson, o que Batman nunca tuvo hijos, cosa que con los años, y modificaciones se vería que nunca sucedió.

Comprendiendo que Miller había hecho una conexión muy profunda con el personaje, a él se le encargó mostrar el trasfondo del nuevo Batman que iba a llegar para quedarse en el

año de 1988, así llegó *Batman año uno*, una entrega que muestra los inicios de Batman y del Comisionado Gordon de una forma detallada, cosa que no había ocurrido en los primeros números de Batman en su aparición en los años 40. Junto con David Mazzucchelli, Miller describe cómo diversos eventos llevaron a Bruce Wayne a convertirse en el caballero de la noche. Tras la popularidad de *Año uno*, *Año dos* tuvo lugar el mismo año, esta vez a mano de Mike W. Barr y Alan Davis. Con las dos entregas anteriores se muestran detalles que funcionan como *retcon*.

En primer lugar, se agrega a la nueva historia “original” Leslie Tompkins, creada por Dennis O’Neil y Dick Giordano en *Detective Comic #457* en el año de 1976 (Miller & Mazzucchelli, 2005) donde se muestra que este personaje estuvo con Bruce el día del asesinato de sus padres y lleva una amistad con ella desde entonces; otro cambio fue el inicio de Catwoman, la cual es tan antigua como Batman, por decirlo así ya que su primera aparición fue en el número 1 de *Batman*, donde era sólo una ladrona, pero en este nuevo inicio aparecía como una prostituta; además en *Año dos*, Batman trabaja junto con Joe Chill, el asesino de sus padres, tras hacer una alianza con la mafia para detener al villano Segador, Bruce revela su identidad y termina amenazando a Chill con la pistola que mató a sus padres, misma que había guardado desde aquel día. Si bien el Segador mató a Joe Chill, con ese evento Batman decide que jamás utilizará una pistola contra sus enemigos, cosa contradictoria ya que en las primeras apariciones de Batman en *Detective Comics*, precisamente combatía a los criminales con un arma de fuego, y de hecho asesinaba a villanos; con el tiempo Batman se caracterizaría por su lema de no matar a ningún individuo.

Otro evento trascendental fue *The killing joke* (1988), de Alan Moore, en donde el Joker decide secuestrar al comisionado Gordon, con la finalidad de mostrarle al mundo que

los dementes pueden ser cualquiera, pero antes le da un balazo en el estómago a su hija Barbara Gordon quien ese entonces fungía el papel de Batgirl. Desde entonces, dicho personaje al quedar inválida se convertiría en Oracle, una nueva ayudante de Batman pero su participación se desenvolvería detrás de un computador para siempre. En cuanto al villano más popular de Batman, se muestran sus orígenes, hasta ahora desconocidos, por medio de flashbacks que cuentan cómo su vida cambió tras la muerte de su esposa Jennie y su caída a un estanque químico al intentar huir del apenas conocido Batman.

Fue así como la época tras crisis, le trajo al caballero de la noche nuevas bases de las cuales partiría su trama. En primer lugar podemos distinguir dos factores que influyeron para esta época de cambios, en primer lugar tenemos el cierre de la Época de Plata y el advenimiento de la Edad Oscura, como la llama Morrison, en donde el público se caracteriza por pedir historias serias por la madurez de la época; en segundo lugar tenemos a los nuevos guionistas y escritores, los cuales manejaban un nuevo diseño fuera de los parámetros de Jack Kirby, legado del que no se habían desprendido los artistas anteriores.

Unos años más tarde, con *Zero Hour* de 1994, otros eventos serían modificados, como los inicios de la Legión de Súper Héroes, nuevos equipos en la Liga de la Justicia, poderes nuevos para Guy Gardner, todo un nuevo origen para Batman, entre otros. Si bien *Zero Hour* también fue en conmemoración de Crisis en Tierras Infinitas, con su carácter de crisis temporal, el tiempo fue el factor que permitiera todos los cambios en la argumentación, tras una nueva unificación¹⁷.

La hora cero marcó un punto importante en la historia del cómic, Randy Duncan la marca como parteaguas para su denominada *The Era of Narrow Focus*, la Era de los cómics

¹⁷ Más detalles de esta crisis en el siguiente apartado.

que se caracteriza por escribir narraciones enfocadas a lectores específicos, así como la continua reintroducción de superhéroes con actualizaciones como ...*la coexistencia de múltiples secuencias de un mismo personaje en publicaciones simultáneas* (Duncan & Smith, 2015: 72).

La llegada del nuevo siglo trajo consigo muchos cambios en el desarrollo de los cómics; si bien Batman había llamado la atención de un público más amplio tras su triunfo en el cine en 1989, el nuevo siglo comenzó a lanzar películas y series animadas de diversos superhéroes, volviéndolos cada vez más populares y llegando a grupos de personas fuera de los lectores de cómic; pese a lo anterior, al Universo gráfico de Batman no le fue espectacular los primeros años del siglo XXI. Publicaciones como *Oficial caído* (2001), *La última risa del Joker* (2001), *Bruce Wane, asesino fugitivo* (2002), *Silencio* (2003) y *Juegos de Guerra* (2004) no llamaron mucho la atención del público, hasta 2005, donde Batman y todo el universo DC se volvería a revitalizar.

En febrero de 2005 y hasta abril de 2006, el regreso de Jason Todd conmocionaría a los fans en *Under the Red Hood*, quien ahora como un justiciero vengador mostraría la parte débil de Batman, su ley de no matar. El hijo muerto que regresó de la vida sumado a *Infinite Crisis* mostrarían una etapa donde pareciera que la continuidad, el sueño de todo fan, era una realidad. *Infinite Crisis* escrito por Geoff Johns retomaría todo lo sucedido por *Crisis en Tierras Infinitas* y mostraría una riña entre *Trinity* (Batman, Superman y Wonder Woman) así como personajes que sobrevivieron a las antiguas crisis que buscarán recuperar su tierra.

Entre los hechos ocurridos se tuvo la nueva unificación de tierras y la muerte de Conner, Superboy, lo cual determinaría el nuevo estilo de Tim como RedRobin y su posterior adopción por Bruce como su hijo. Tras la Crisis la numeración que prosiguió fue *Un año*

después, donde las numeraciones siguieron tras un año sin saber qué había pasado con Trinity. Hasta ese momento las historias desde *Under the Red Hood* tenían una continuidad definida, contando con referencias entre ellas, hasta que llegaron los 52 en 2006, la explicación de lo que había sucedido ese año perdido, una publicación semanal que por primera vez buscaba hacer una unión entre la línea temporal manejada por los cómics y el tiempo real en que el lector vivía.

El aire fresco que había traído la nueva crisis dio pie a nuevos eventos en la vida de Batman, como el descubrimiento de su hijo Demian, concebido con Tala, la hija de Ra's al Gul, líder de la Organización Secreta de Asesinos, en *Batman and Son* de 2006, así como su repentina muerte en *Final Crisis* de 2008, situación que por supuesto después solucionaron mostrando que nunca murió.

Fue hasta los eventos ocurridos en *Flashpoint*, que un corte abrupto en la continuidad de todos los personajes del Universo DC, volvería a ocurrir. En esta ocasión, teniendo en cuenta que la crisis sufrida por este fenómeno hizo alteración de un tipo nunca antes visto, ya que no se estaban involucrando tierras paralelas o multiversos, sino una alteración en el pasado que cambió los hechos presentes y futuros, así que al regresar todo a la “normalidad”, era obvio que los eventos podrían haber cambiado en algún momento. Teniendo esto como premisa, el nuevo relanzamiento de todos los números partiendo de cero, otra vez, permitiría a los creadores reelaborar las historias desde donde quisieran.

Fue así como desde 2011, el nuevo tiraje *New 52* fungió como una continuidad tras *Flashpoint* de todo el universo DC, como se hacía en las antiguas crisis, los números comenzaron de cero, donde la argumentación partía de que la historia de todos los superhéroes había comenzado precisamente en 2011, dejando atrás todas las historias que

ataban de décadas posteriores. La finalidad de este nuevo reinicio en general fue para darle un orden a todos los hechos que no cuadraban en la historia, así como actualizar a los personajes a nuestra época.

Si bien *New 52* fue un intento de reorganización narrativa, en realidad incrementaron la complejidad de las historias aumentando diversos números de cada una de las tramas; sólo en el caso de la historia de Batman, lograron desprender diversos cómics: *Batman*, *Batman: The Dark Knight*, *Batman and Robin*, *Detective Comics*, *Nightwing*, *Batgirl*, *Batgoman*, *Catwoman*, *Red Hood and the Outlaws*, *Batwing*, *Birds of Prey*, *Talon*, *Harley Quinn*, *Batman Eternal* y *Suicide Squad*.

Por un lado, todas estas nuevas narraciones, al tener el control de lo que pasaba en cada una, se vio la fusión que los guionistas siempre quisieron lograr, una continuidad narrativa en la que los eventos pasaban en una misma línea de tiempo, por lo que si Batman necesitaba la ayuda de la ahora nombrada *Bat-Family*, en cada uno de sus números los eventos se entrelazaban dando una misma historia en cada una de las publicaciones involucradas; tan fue esa la intención que al final de los cómics en las páginas publicitarias, se mencionaban los números relacionados para que el lector los pudiera consultar. Pese a que esta fue una idea de orden importante, en realidad tantos números fueron una carga muy fuerte, haciendo que algunos títulos se quedaran sin consumidores.

Todos los nuevos inicios dieron paso a un retcon como ningún otro, cosa que le molestó a los fans. Entre los cambios se encontró a una Barbara Gordon recuperada de su inmovilidad, tras una operación milagrosa en África, el reconocimiento de que verdaderamente Chill mató a los padres de Bruce, así como un inicio más moral de Catwoman, en donde Selina nunca fue prostituta. Al borrar todo el pasado de Gotham, los

escritores tuvieron a bien descartar eventos trascendentales como el de *Cataclismo* (1998) donde Gotham fue destruida por un terremoto, o las múltiples epidemias que atacaron la ciudad en épocas anteriores, así logrando hilar un nuevo tejido en los orígenes de la ciudad y el árbol familiar de los Wayne¹⁸; la nueva época en la que Batman se desarrolló le permitió tener la tecnología más actual, lo que antes sólo era un traje con un cinturón lleno de artefactos para la pelea, ahora es un traje inteligente a comando de voz que puede hacer hasta análisis de ADN en cuestión de minutos, además de contar con cámaras y micrófonos usando nanotecnología, cosa que en los años 40 era impensable siquiera imaginarlo.

Son innumerables todos los cambios que ha habido a lo largo del desarrollo del cómic de Batman; ha habido al menos 40 series largas en el relato, de las cuales como mínimo hay cuatro guionistas y unos cinco o seis dibujantes, haciendo un cálculo estimado, al menos 360 personas diferentes han pasado por la producción de Batman desde 1939, y contando los números normales, crossovers y especiales podríamos decir que fueron más de 500 involucrados. Es comprensible que las narraciones y el diseño hayan cambiado tan abruptamente, sin embargo, la estructura interna del personaje, la trama principal se ha mantenido, dejando la esencia de Batman en cada una de sus versiones, cosa que ha permitido su éxito a lo largo de los años.

2.4. El objeto de investigación. Batman *Zero Hour*: Crisis en el tiempo y fenómeno *Flashpoint*

Salido al público en septiembre de 1994, *Zero Hour: Crisis in time*, fue un evento del universo DC que involucró todos los números que la empresa estaba publicando en el

¹⁸ *Batman: el tribunal de los Búhos* de 2012.

momento. Su guionista y dibujante fue Dan Jurgens, acompañado de otros artistas como Jerry Ordway, Frank Fosco y Ken Branch.

La trama gira en torno a irregularidades temporales en todo el mundo, donde en el presente año de 1994 se mezclaron personajes de la Edad de Oro, Edad de Plata, del siglo XXX, la época de las cavernas, entre otros. La causa, una energía entrópica desconocida por los superhéroes. A lo largo de la trama se muestra cómo las historias de los personajes se mezclan haciendo equipos diversos con la finalidad de descubrir el misterio que envolvía el caos temporal que afectaba a todos.

El principio de la historia se introdujo en la serie Showcase94 de julio, donde aparecía como una historia secundaria, no obstante, después de ese momento todas las publicaciones llevarían el logo de *Zero Hour* en la parte superior de los títulos de los cómics. Las publicaciones involucradas fueron *Batman*, *Flash*, *Superman*, *Green Lantern*, *Outsiders*, *L.E.G.I.O.N.*, *Legionnaires*, *Valor*, *Superboy*, *Hawkman*, *The adventures of Alpha-Centurion*, *Team Titans*, *Justice League*, *Justice League Task Force*, *Green Arrow*, *Damage*, *Robin*, *Darkstars*, *Catwoman*, *Warrior* y *Anima*, dando un total de al menos 40 escritores y dibujantes involucrados.

Cada uno de los tirajes contaba una parte de la trama, en donde se podía ver por ejemplo un Superman rodeado por decenas de diferentes versiones de Batman de cada una de las épocas o dimensiones alternativas, en otra publicación se veía al Robin actual (Tim Drake) peleando junto a el primer Robin (Dick Grayson); otros ejemplos fueron una Batgirl de vuelta como si Joker nunca la hubiera dejado parálitica o batallas entre Team Titans contra New Titans. Todo mientras se iba descubriendo que el causante del desastre temporal era Parallax, o como antes lo conocían, Hal Jordan, el antiguo Green Lantern,

quien se encontraba en búsqueda de eliminar el universo para crear uno nuevo, tras sus pérdidas con la destrucción de Coast City.

Al final de los números de *Zero Hour*, el coordinador de la edición KC Carlson, escribe: *Aunque el Universo de DC ha estado de una forma u otra, durante cerca de 60 años, la historia que acaba de terminar introduce a una estructura completamente reorganizada. Reorganizada, revitalizada, renovada...* (Jurgens, 1994) y explica que como en *Crisis on infinite earths*, los números comenzarán de cero, pero no se perderá la esencia de los personajes ni mucho menos, es sólo un nuevo inicio que a través del primer mes utilizará recursos narrativos como flashbaks y descripciones para no dejar fuera a ningún lector del evento que acababa de suceder. Era el inicio, y a través de un *Welcome to the DC Universe! This is only the biginning!* daba la bienvenida a la nueva era de los cómics.

Y sí fue, en el número 0 de Batman se volvía a explicar los orígenes de Bruce Wayne, la trágica pérdida de sus padres y cómo el error que había cometido antes de la Hora Cero lo había llevado a dudar si debía ser él o no el Caballero de la Noche. Los sucesos que habían trascurrido en la trama no eran pocos, en primer lugar, un año antes en *La caída del murciélago*, Bane, el villano que había pagado una sentencia desde el día de su nacimiento, había logrado lo que nadie antes, vencer a Batman, rompiéndole la espalda y dejándolo paralítico, tras lo cual, el lugar del murciélago vigilante fue relevado temporalmente a Jean-Paul Valley, antiguo ángel vengador de la Corte de San Dumas, quien terminaría corrompiendo los principios de Batman usando armas de fuego y asesinado personas.

Con la nueva numeración de Batman tras *Zero Hour*, se ponía al lector al corriente de dichos sucesos con un gran detalle, como se había hecho en la primera Crisis, dejando de lado todo lo anterior y siguiendo con la línea argumentativa desde que Crisis en el Tiempo comenzó. Sin embargo, sí existieron cambios tanto en la historia de Batman como en todo el Universo.

Una línea del tiempo al final de la publicación de *Zero Hour* explicaba todos los acontecimientos importantes del Universo DC desde el Big Bang hace 15 billones de años. En esta nueva línea temporal, los superhéroes de la edad de oro sólo eran The Flash (Jay Garrick), Green Lantern (Alan Scott), Sandman, Steel, Hawkman, Blackhawk, Dollman, Hourman, Atom, Dr. Fate y Scrab. Mientras que apenas hace 10 años, en 1984 comenzaba la Nueva Era de los Héroes, donde aparecía ya Superman, Batman, Green Lantern (Hal Jordan), Flash (Barry Allen), Aquaman, Black Canary, Manhunder entre otros. También se mencionaba que *Crisis on infinite earths* había sido apenas hace 5 años.

Tras *Hora cero*, las historias siguieron transcurriendo teniendo en cuenta esta nueva línea argumentativa. Bruce todavía tuvo que pensar otro tiempo si él era el indicado para manejar toda la complejidad de Batman, así que volvió a delegar la responsabilidad a alguien más, ahora a Dick Grayson, quien junto a Tim Drake (el tercer Robin) trataron de poner orden en Gotham. Posteriormente, una vez regresando Bruce, ahora con un nuevo traje más oscuro, Batman y Robin enfrentaron nuevas aventuras y retos, entre los cuales estaría el especial *Cataclismo*, el terremoto que destruiría la ciudad. Conforme pasaron los años, personajes iban y venían, como el regreso de Jason Todd en *Under the Red Hood* de 2005 o el descubrimiento de que Bruce había tenido un hijo con *Batman*

and son de 2006. Otros eventos sucedieron como se vio en el apartado anterior, pero ninguno tan llamativo como el que vendría más tarde.

2011 fue el año en que todo cambió, ninguna crisis en el Universo DC se le compara. Esta vez no se estaba hablando de la búsqueda por una unificación del multiverso por la necesidad de un nuevo inicio, tampoco son los eventos disparatados de alguna de las Tierras, esta vez era el único Universo el que se había transformado, y no había cómo regresar a la normalidad, pues ahora, esa era la normalidad. Se vivió entonces un cambio radical en todas las narrativas de los personajes de DC.

Todo lo que conociste cambió en un flash. Los más grandes héroes del mundo no existen, en su lugar están las más grandes amenazas para la humanidad. ¿Cómo cambió la historia? y ¿Qué significa esto para el futuro? Bienvenidos a FLASHPOINT. Anunciaba el inicio de cada uno de los nuevos números. Las publicaciones de este evento incluyeron: *Flashpoint*, *Batman Knight of Vengeance*, *Abin Sur-The Green Lantern*, *World of Flashpoint*, *Emperor Aquaman*, *Deathstroke and the Curse of the Ravager*, *Booster Gold*, *Wonder Woman and the Furies*, *Lois Lane and the Resistance*, *The Outsider*, *Kid Flash Lost*, *Reverse Flash*, *Project Superman*, *Green Arrow Industries*, *Hal Jordan*, entre otros; las publicaciones constaron de tres números, excepto *Flashpoint* que contó con cinco, teniendo como total 61 cómics que formaron esta saga.

El escritor principal de esta publicación fue Geoff Johns, él y su equipo conformado por Andy Kubert y Sandra Hope se encararon de escribir y diseñar los títulos centrales *Flashpoint*, mientras que los otros números involucraron a diversos artistas y escritores como Brian Azzarello, Eduardo Risso, Scot Snyder, Adam Schlagman y alrededor de otros 30 involucrados en esta creación.

La trama de la historia gira en torno a una nueva realidad, de la cual solo Barry Allen, Flash, es consciente. En este universo, ciertos eventos en el pasado sucedieron de manera diferente a lo que había ocurrido anteriormente, como la vida de los padres de Barry, el control por parte del Gobierno de los Estados Unidos de Kal-El desde que llegó al planeta tierra, y principalmente la guerra que iniciaron la tierra de los Atlantes y las Amazonas tras una traición que desembocó en el intento de matrimonio entre Aquaman y Wonder Woman.

Respecto a Batman, esta nueva realidad muestra a Thomas y Martha Wayne como sobrevivientes del asalto en la calle del crimen, mientras que Bruce fue asesinado por Joe Chill; con este evento, en el presente Thomas es el Caballero de la Noche, mientras Martha, por el shock de ver morir a su hijo, se transforma en asesina autonombrándose Joker. El Batman de esta realidad es, al contrario de Bruce, un antihéroe violento y cruel y será el personaje encargado de ayudar a Barry a que el universo vuelva a ser lo que alguna vez fue.

Todos los personajes del Universo DC tienen una aparición en esta crisis, además de algunos otros nunca antes vistos. Todas son nuevas historias con un pasado definido y complejo, permitiendo que eventos que no podrían ser posibles en el antiguo universo, en este lo sean.

Barry, junto con Thomas, buscan la manera de regresar todo a como antes fue, antes de que la guerra destruya todo el planeta. Por medio de la Speed Force, una fuente de energía que permite que los personajes con súper velocidad puedan viajar por el tiempo, Barry regresa a su tiempo donde los eventos transcurrieron tal como todos los conocemos, sin embargo, conforme las numeraciones de todos los personajes transcurren

en *New 52*, en realidad los eventos anteriores están sujetos a la apreciación de los guionistas, y como se mencionó en el apartado anterior, ahora un nuevo inicio introduce a los superhéroes a un nuevo inicio, ya inmersos desde siempre en los problemas contemporáneos y los avances tecnológicos con los que contamos hoy en día.

Como se puede observar, estos dos grandes momentos en la historia de DC cómics, son una búsqueda por contextualizar a los personajes a la actualidad, ya que de no ser así tendríamos un Batman con unos 100 años de edad. Los *retcon* más importantes son los que manejan la línea temporal de los superhéroes con la finalidad de que su edad vaya acorde con la nuestra y que su tiempo transcurra lo más parecido al nuestro, además de que otros cambios necesarios se realizaron para poner a los consumidores contentos y a los amantes del *cannon* no tanto.

2.5. Batman en la actualidad

Los *New 52* dejaron a los consumidores decepcionados, después de *Flashpoint* ningún evento del Universo DC había complacido en absoluto. Diane Nelson, en su introducción al nuevo renacer de los superhéroes, menciona: *...cuando se lanzó en 2011 New 52 fue controvertido para muchos el tono y la narración, algunos argumentos mencionan que no tuvo éxito desde el punto de los negocios... Dan, Jim y Geoff colaboraron de una manera que no se había hecho en DC desde los últimos siete años. Esta cooperación trajo consigo lo que muchos sentían que faltaba en el Universo DC. Su visión compartida es inspiradora* (Johns et al., 2016).

Tras la culminación de las docenas de números que trajo consigo *New 52*, en mayo de 2016 salió el primer número con el encabezado en negro y azul *DC Universe Rebirth*, el

cuál desde su primera página causó conmoción en el público tras las viñetas y el texto *Until the day the watch broke. And I lost it, I lost time, every day* que todo el mundo reconocería por ser parte de una de las narrativas gráficas más importantes de la historia *Watchmen*, de Alan Moore, quien desde 1985 había rechazado todas las propuestas de seguir con la obra. En este nuevo renacimiento, se logró que el mundo de *Watchmen* se incorporara al Universo DC que todos conocemos, donde se espera un encuentro entre los superhéroes más populares y Dr. Manhattan, el ser vivo con más poder del universo.

Respecto a Batman, sus primeros números mostraron un nuevo diseño de traje, además de dos personajes nunca antes vistos, dos metahumanos que se hacen llamar Gotham y Gotham Girl. Las publicaciones que están relacionadas con este superhéroe son: *Batman*, *Batman Beyond* *All-Star Batman*, *Batgirl*, *Batwoman*, *Detective Comics*, *Nightwing*, *Red Hood and the Outlaws*, y *Super Sons*.

En general *Rebirth* ha traído hasta el momento eventos del pasado que ya se habían descartado, haciendo a los fans muy felices; ejemplo de ello fue la mini serie *Rebirth: The Button*, salida en abril de 2017, en donde los números de Flash y Batman se unen para que los personajes descubrieran que los eventos transcurridos en *Flashpoint* no dejaron de existir tras el reacomodo de la línea temporal, sino en realidad siguió transcurriendo, logrando un encuentro entre Bruce Wayne y Thomas Wayne.

DC actualmente se está transformando, llamando la atención de los antiguos consumidores de cómics como de nuevos, logrando la apreciada continuidad y manteniendo vigentes a los personajes que han sido relevantes para este Universo. El sistema narrativo se está acoplando de una forma muy positiva hasta el momento, sin embargo, esta nueva estructuración apenas está comenzando.

Capítulo III

Interpretando a profundidad

3. La Hermenéutica Profunda

Hasta este momento, se ha comprendido que el objeto de investigación constituye un proceso creativo de carácter complejo, también, se han elegido las bases teóricas que se utilizarán para elaborar el enfoque de Narrativa Sistémica que se pretende.

A continuación, se propone una metodología cualitativa a razón del análisis que se lleva a cabo, donde el objeto de investigación es creado por artistas en un contexto definido y con una estructura particular. La investigación cualitativa, menciona Rafael Bisquerra, permite *...entender la realidad de una forma holística. Es decir, observando el contexto en su forma natural y entendiendo sus diferentes ángulos y perspectivas...*(Bisquerra Alzina, 2016: 277).

El mismo autor enfatiza que la investigación cualitativa está orientada a la comprensión del contexto y a los elementos que permiten una interpretación de la realidad por medio de la consideración de las percepciones de los sujetos que la integran. Al analizar obras creadas por seres humanos, las mismas están sujetas a diversas interpretaciones, por lo cual la metodología idónea en esta investigación es la hermenéutica.

Considerando la complejidad que supone la creación de cómics, en este apartado se propone un análisis hermenéutico basado en tres niveles: estructural, socio-histórico e interpretativo. Dichos niveles en su conjunto crean la metodología denominada *hermenéutica*

profunda, la cual es apta para cubrir el análisis de todos los elementos significativos que engloba el objeto de investigación.

La finalidad de enfoque tripartita es visualizar los elementos sociohistóricos que aportarán un entendimiento del contexto cultural en que se desarrolló el objeto de investigación, elementos estructurales por medio de la semántica que se analizará a través de la narratología en la narrativa gráfica y finalmente, los elementos interpretativos, con el recurso hermenéutico propuesto por Paul Ricoeur y John B. Thompson.

La hermenéutica profunda, es una metodología que toma en cuenta la complejidad de las obras, para lo cual, planea un análisis de tres niveles que permite indagar en los elementos que rodean al objeto, los elementos que lo componen y los elementos interpretativos que pueden acontecer en el mismo. Siendo la hermenéutica por sí misma la ciencia de la interpretación, la hermenéutica profunda, como su nombre lo menciona, realiza la misma labor, pero con un rigor más profundo y completo.

Los autores utilizados en esta investigación son Paul Ricoeur y John B. Thompson. El primero es uno de los pioneros en identificar todos los elementos que se deben analizar de un discurso para englobar la mayoría de las posibilidades de interpretación, por medio de su *círculo comprensivo*, mientras que el segundo es actualmente un pensador que defiende y ha perfeccionado dicha metodología.

Paul Ricoeur fue un catedrático francés nacido en 1913, el cual basa su obra en dos líneas de pensamiento, la fenomenología y la hermenéutica. Durante su vida se dedicó a analizar los trabajos de Gadamer, Dilthey, Heidegger, Benveniste y Saussure, con lo cual creó una manera más amplia de analizar los discursos.

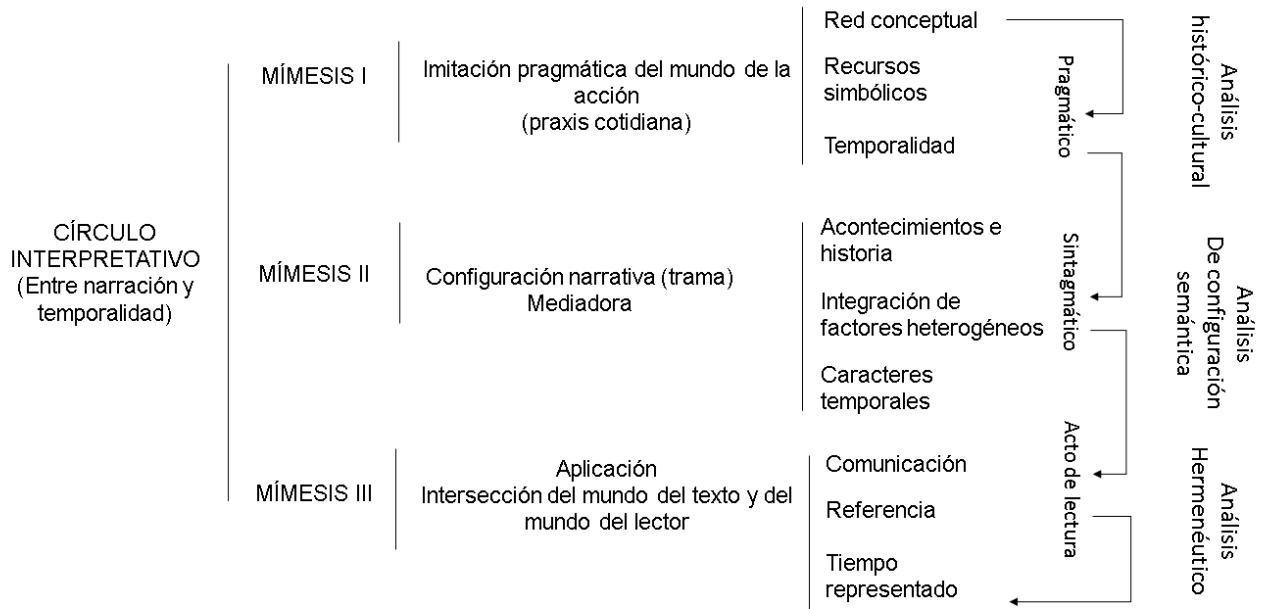
El aporte trascendental que se ocupará aquí, fue el que transcurrió tras su análisis de la *Poética* de Aristóteles y *Las Confesiones* de San Agustín, con lo que tuvo a bien proponer la perspectiva de la triple mimesis¹⁹, un círculo interpretativo que se desplaza entre la narración y la temporalidad, con lo que se obtiene una comprensión de sentido más apegada a la realidad al conjuntar tanto la interpretación del autor como la interpretación del lector mismo.

El propósito de Ricoeur fue elaborar un círculo hermenéutico de la temporalidad y la narratividad que lograra dejar fuera la *violencia interpretativa*, por lo que el proceso de análisis que plantea sugiere pasar por los tres momentos de mimesis, como se observa en el Esquema 1. Es así como se logra tener un cuadro completo donde la obra, su interior y su exterior se observan de forma global y no segmentada.

¹⁹ En *Tiempo y narración* (Ricoeur & Neira, 2001).

ESQUEMA 1

Círculo interpretativo



En la búsqueda de la medición entre *tiempo y narración* se establece el papel mediador de la construcción de la trama entre el estadio de la experiencia práctica que la precede y el que la sucede.

Elaborado por autor.²⁰

Por su parte, John B. Thompson, igualmente catedrático pero en Estados Unidos, es actualmente un analista y crítico de medios de comunicación y la ideología que desembocan los mismos. Su aporte a la hermenéutica ha sido reconocer el trabajo que se vino elaborando desde Dilthey, Heidegger, Gadamer y Ricoeur, y transformado a un ambiente actual donde la interpretación se ha complejizado por la nueva sociedad de la información.

Thompson genera su metodología observando la importancia que tienen las formas simbólicas respecto a la interpretación, y las define como construcciones significativas;

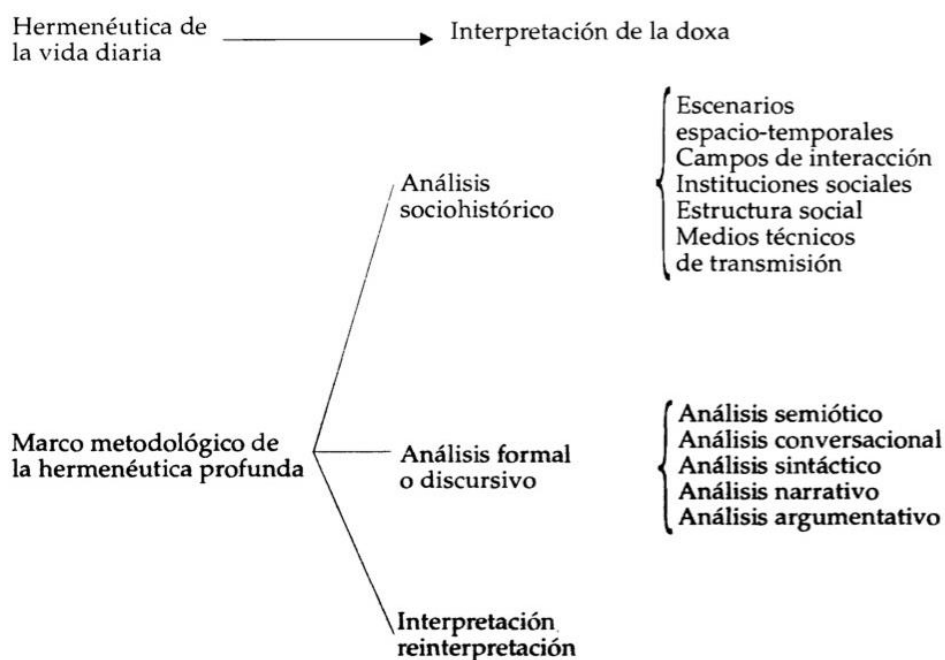
²⁰ Con base a *Tiempo y Narración* (Ricoeur & Neira Calvo, 2004: 113-167)

dichas construcciones, al requerir una interpretación, propone un marco metodológico general para su estudio.

El Esquema 2 es la síntesis que el autor propone, donde parte de la necesidad de hacer una diferenciación de su enfoque con la hermenéutica de la vida diaria, donde sólo se consigue información de la doxa y no va más allá. En cambio, su enfoque tripartita propone fases y métodos que se pueden adecuar según sea la necesidad del objeto de investigación.

ESQUEMA 2

Formas de la investigación hermenéutica



En *Ideología de la Cultura moderna* (Thompson & Fantinati Caviedes, 2006: 408).

Como se puede observar, ambos modelos metodológicos parten de la misma base: la división entre contexto, estructura e interpretación: Su finalidad es ir contra los reduccionismos analíticos a modo de conseguir profundizar en las obras y deshebrar los elementos que la componen y rodean para elaborar un análisis más completo.

El presente análisis se dividirá en dos momentos (*Zero Hour* y *Flashpoint*), del mismo objeto de investigación (el cómic *Batman* de DC), donde se estudiarán por separado los tres niveles propuestos por los autores.

3.1. Primer nivel de análisis: El contexto.

Para elaborar cualquier tipo de análisis, el contexto es fundamental, ya que este determina la situación en la que se encuentra el objeto de estudio. A nivel sistémico, el entorno determina al sistema, si bien el sistema igualmente puede determinar al entorno, este lo hace en un menor nivel: el entorno es capaz de modificar completamente al sistema, mientras que el sistema, difícilmente modifica de manera total al entorno.

Los autores que estructuran la hermenéutica profunda, aplicada en esta investigación, coinciden que para llegar a la correcta interpretación de una obra, es necesario, en primer lugar, ubicarla en un espacio temporal-social/cultural.

Ricoeur menciona: *...no existe análisis estructural de la narración que no recurra a la fenomenología implícita o explícita del “hacer”...* (Ricoeur & Neira Calvo, 2004: 118), el “hacer”, como se puede observar en el Esquema 1, es lo que los escritores toman como referencia para elaborar su narración.²¹ Las acciones entonces están sujetas a la tradición cultural de las que provengan.²² El mismo Ricoeur reconoce el entramado de significaciones que Geertz propone en su sociología comprensiva, funciona para comprender las conductas de las acciones y contextualizarlas.

²¹ De ahí viene que ocupe la mimesis (imitación) que Aristóteles propone en *La Poética*.

²² Para fines pragmáticos, se redujo a “tradición cultural” toda la red de intersignificaciones que el autor propone para este nivel, el cual consiste en diferenciar la red conceptual (semántica de la acción), los recursos simbólicos (mediaciones entre símbolos compartidos) y la temporalidad (recursos prenarrativos).

Por lo anterior, la mimesis I del círculo interpretativo del autor, pertenece al orden pragmático del hacer cotidiano, ya que de ahí la narración obtiene sus elementos y crea una concordancia con el mundo de las cosas y las creaciones de ficción.

Por su lado, Thompson explica que para comprender las formas simbólicas (que pueden ser comparables con el “hacer” de Ricoeur) se debe tomar en cuenta que son producidas y recibidas por individuos situados en ubicaciones específicas y que actúan y reaccionan en momentos y en lugares particulares (Thompson & Fantinati Caviedes, 2006: 409).

Teniendo en cuenta lo anterior, a continuación se desglosarán los datos contextuales que involucran los dos momentos de diferenciación que se tomaron de referencia para el objeto de investigación. Por medio de una recopilación documental se describirá la ubicación temporal en el que las obras fueron creadas, en qué contexto social se encontraban, en qué situación se encontraba la industria de la que provienen, así como los datos de los autores, con la finalidad de reconocer los elementos que llevaron a la construcción del objeto de investigación.

3.1.1 Análisis sociohistórico. Momento: *Zero Hour*

3.1.1.1 Contexto social

Estados Unidos en 1994, se consideraban afortunados tras ver el final de la guerra fría, donde económicamente iban al alza. William J. Clinton se encontraba fungiendo el rol del 42vo presidente de la nación. La página oficial de la Casa Blanca menciona: *Durante la administración de William Jefferson Clinton, los EE.UU. disfrutaron de más paz y bienestar económico que en cualquier otro momento de su historia...* («William J. Clinton», 2014).

Ejemplo de la buena economía del país, fue la recepción de la Copa Mundial de Fútbol en ese año, donde pese al aparente bajo interés del Fútbol soccer, Estados Unidos contaba con la economía y los recursos necesarios para ser los anfitriones de un evento de magnitud mundial.

Clinton se puede considerar un cambio generacional que marcó la historia de su país, al ser el primer presidente democrático *Baby-boomer*. Las estadísticas de su gobierno marcan las tasas de desempleo más bajas, mayor propiedad de vivienda, baja en las tasas de crímenes y un logro de superávit presupuestal («William J. Clinton», s. f.).

Entre las decisiones más importantes de ese año para el presidente de E.E.U.U. fueron la consolidación del *North América Free Trade Agreement*, el levantamiento del embargo comercial de Estados Unidos contra Vietnam y el anuncio de no repatriación para los refugiados.

Dentro de los eventos trascendentales a nivel mundial en 1994, el compendio de la historia visual de DC menciona los siguientes:

Enero: el gobierno irlandés anuncia el final de una censura de quince años sobre el IRA Provisional y su brazo político, el Sinn Fein. Febrero: roban el cuadro El grito de Edvard Much, en Oslo. Se recupera el 7 de mayo. Marzo: Apple, Inc. lanza el primer ordenador Macintosh con miniprocesadores PowerPC. Marzo: la lista de Scindler gana siete Oscars. entre ellos Mejor Película y Mejor Director. Abril: se desencadena el Genocidio de Rounda en Kigali, Rounda. Mayo: el tricampeón del mundo de Fórmula Uno Aytón Senna muere en un accidente durante el Gran Premio de San Marino en Imola (Italia). Mayo: el Túnel del Canal, que necesitó 15.000 trabajadores para completarse, se abre entre Francia e Inglaterra. Mayo: Nelson Mandela es el primer presidente negro elegido en Sudáfrica. Mayo: Jacqueline Kennedy Onassis muere en su casa a causa de un linfoma no-Hodkin. Septiembre: sale a la venta el primer volumen del videojuego Guitar Hero. Noviembre: George Foreman, campeón de los pesos pesados de más edad en la historia. (Cowsill, Dougall, & Cerasi, 2016ª: 40-43)

Como se puede observar, tanto en USA como en el mundo, se avecinan cambios trascendentales devenidos por la llegada de las nuevas generaciones y la unificación del mundo; las personas buscaban una sociedad más tolerante tras los años de amenazas bélicas mundiales; aunado a lo anterior, la tecnología evolucionaba junto a los nuevos pensamientos globales. Justo en 1994 las restricciones sobre el uso comercial de internet serían eliminadas, lo cuál permitiría una transformación de su uso que afectaría tanto a las innovaciones como a las futuras interacciones sociales.

3.1.1.2 Situación de la industria DC

Era una época de reinenciones. Héroes populares como Linterna Verde, Hawkman y Flecha Verde se estaban modernizando. Nuevos personajes como Superboy, Azrael y el Erradicador, de los exitosos crossovers de DC, comenzaban sus propias series. Incluso el concepto de tiempo se vio sujeto a cambios. DC se dormía en los laureles y un año nuevo implicaba nuevos crossovers y cambios en personajes. Comenzaba una nueva época para los héroes y los números cero que acompañaron el éxito en ventas de verano, el crossover Zero Hour, cimentaron la idea.

Pero, pese al siempre cambiante Status quo, DC nunca perdió de vista sus raíces. El auténtico Superman volvía a estar a salvo en Metrópolis, Bruce Wayne regresó a Gotham (aunque fuese por poco tiempo) e incluso en cómics siempre variables como The Flash y Acuaman, contar con una buena historia seguía siendo más importante que las sorpresas y el marketing. (Cowsill, Dougall, & Cerasi, 2016a:40)

Así comienza la introducción al año 1994 de *DC comics. La historia visual*, donde se remarca que los eventos trascendentales de ese año fueron *Zero Hour* y todos los números cero tras el reajuste de los personajes de la industria.

Años antes, desde la época valiosa de mediados de los 80, que trajo obras como *The Dark Knight Returns* de Miller y *Watchmen* de Moore, los cómics habían tomado un rumbo

serio y con temáticas más complejas, por lo que todos los super héroes se comenzaron a transformar dejando su versión de entretenimiento infantil.

Para la década de los 90, el cómic se consideraba un arte serio, que trajo consigo fans dedicados que podían invertir fuertes cantidades de dinero en conseguir primeras ediciones. Se suele llamar *el boom de los 90* a la popularidad que tuvieron los cómics no sólo de DC sino también por la evolución que había conseguido su contraparte Marvel en ese entonces.

Un año antes de *Zero Hour* la empresa DC había conseguido introducir Vertigo como una propuesta de cómics para adultos, además de lograr el evento que conmocionaría al mundo, la muerte de Superman, y no menos importante, la caída del héroe oscuro Batman. A grandes rasgos a la industria le estaba yendo de maravilla por lo que se encontraban con las posibilidades de hacer lo que quisieran.

En el 94, los números más importantes fueron: *Green Lantern* (tercera serie) #46, *Steel* #1, *Superboy* (tercera serie) #1, *Batman* #509, *The Flash* (segunda serie) #92, *Justice League Task Force* #14, *Aquaman* (tercera serie) #1, *Starman* (segunda serie) #0, *Green Arrow* #0, *Legion of super-heroes* (tercera serie) #0, *Hawkman* (tercera serie) #0, *Batman* #512, *Spawn/Batman* #1, y *Justice League America* #0.

Finalmente, cabe mencionar que para mediados de los años noventa, se está hablando de una de las últimas épocas en la que la creación de cómics seguía exenta de la adquisición de herramientas digitales por medio de ordenadores.

3.1.1.3 Equipo creativo

Nacido en junio 27 de 1959 en Minnesota, Dan Jurgens tenía 35 años cuando salió a la luz su obra *Zero Hour*; él no sólo fue el escritor sino también colaboró con el arte de los números principales de la serie.

Dan trabajó en la empresa DC desde 1982 donde sus mejores contribuciones antes de *Zero Hour* fueron: Artista de *Batman Annual* (1985); creador, escritor y artista de *Booster Gold* (1985-1987); artista de *Green Arrow* (1988-1990); Artista y escritor de *Superman* (1991-1995), solo escritor (1995-1999); Artista y escritor de *Justice League of America* (1992-1993); y artista y escritor de *Superman/Doomsday: Hunter/Prey* (1994), entre muchas otras colaboraciones («Dan Jurgens - Credits», s. f.).

El 28 de enero de 2015, Dean Copton, escritor del blog *The unspoken decade*, subió una entrevista con Dan Jurgens sobre la creación de *Zero Hour*, a continuación se presentan las preguntas más trascendentales de la entrevista²³:

Dean: Dime sobre Genesis: Zero Hour ¿Fue algo que la compañía te trajo y quería que lo hicieras o es una historia que tenías en tu cabeza que dijiste “podríamos hacer esta historia y explicar mejor la continuidad sin los errores que habían ocurrido”?

Dan: Antes de Zero Hour estábamos acabando un universo de personajes de DC que estaban volviendo a crecer muy rápido. En Green Arrow por ejemplo, estábamos diciendo que Oliver Queen estaba celebrando su cumpleaños 44 y 45, estaban diciendo “Feliz cumpleaños 44 Oliver Queen”. En Green Lantern de repente Hal Jordan estaba más viejo y tenía cabello gris y todo. En una noche esos personajes habían crecido demasiado. Había demasiados conflictos en las edades a los que debíamos enfrentarnos. Así que fui a DC y dije que tenía esta idea que podemos hacer para empezar a corregir esto y hacerlo funcionar como necesita ser. Al mismo tiempo habían acercado la idea a K. C. Carlson

²³ Traducción por Analilia Morales Vásquez.

hacia un nuevo punto y nos pusieron juntos para ver cómo esas dos ideas se juntaban lo cual resulto en Zero Hour.

Dean: Justice Society of America es eliminada en Zero Hour, la mayoría están muertos o crecen a la edad que deberían tener con la excepción de Alan Scott y eso causó algunas divisiones en esos tiempos entre fans ¿Qué sentiste al hacerle eso a la Justice Society of America?

Dan: La realidad era que Justice Society of America no fue cancelada por alguna razón de ventas, tenía más que ver con la imagen que DC quería presentar para sus personajes y la Justice Society of America se había acabado antes de que hiciéramos Zero Hour. La decisión de que saliera ya se había hecho. Que envejecieran a la edad a la que correspondían tenía que ver con los problemas que había con la era de plata de DC y había que trabajar en cómo estos personajes actuaban en la era de ese momento.

Dean: ¿Cuál fue el aspecto más difícil de escribir en Zero Hour? Entre la programación de los cómics y la edición que debía coordinarse pudo haber algo más difícil que yo no sé.

Dan: En cualquier crossover masivo lo más difícil es la planeación al inicio y la lectura que se realiza durante esta. Tratar de saber si hay catorce o quince libros a escribir que trabajen con lo que tienes, tratar de ser justos con todos los personajes, porque en ese momento hubiera sido difícil trabajar en un cómic donde Superman fuera el centro de atención, por ejemplo. Necesitas ayuda y tienes que tener contacto con todos los escritores y descubrir qué es lo que están haciendo exactamente para que seas justo con lo que ellos quieren que pase en sus libros, qué quieren que les pase a sus personajes. La oferta vino con que tenían la oportunidad de corregir lo que no les gustaba que estuviera pasando en sus libros, les estábamos dando los medios para reparar a los personajes de cierta manera. La logística para iniciar y configurarlo todo junto especialmente cuando el cómic salía cada semana como sucedió con Zero Hour. (Compton, 2015)

Especificando más hacia el número 511 de Batman, el número especial de *Zero Hour*, este estuvo a cargo de Doung Moech como escritor, Mike Manley como dibujante y Joe

Rubistein en las tintas. Al estar inmersos en la creación de la época, estos artistas contribuyeron a grandes creaciones pertenecientes a la edad moderna de DC.

Moench nació en Chicago en 1948, dentro de sus participaciones destacadas en las series de Batman se encontraron: *La caída del murciélago* (1993-1994), *Contagio* (1996), *Legado* (1996) y *Cataclismo* (1998) («Doug Moench», s. f.). Fue el responsable de escribir varios números de Batman desde 1986.

Por su parte, Mike Manley, encargado del dibujo y el arte de cubierta del cómic analizado, nació en 1961 en Michigan. Él fue el creador de los dibujos de Batman desde el #500 hasta el #0 post *Zero Hour*; a él le correspondió el arte de Azrael como el nuevo Batman. Regularmente dibujó números de diversos personajes de DC desde 1997 hasta 2007.

Finalmente, Joe Rubinstein, entintador y colorista, nació en Alemania en 1958; ha vivido y trabajado en Estados Unidos desde 1970. Se ha encargado de la tinta en varios números de cómics, según *dc wikia* ha aparecido en créditos de más de 2,500 cómics, entre dibujante y entintador («Joe Rubinstein», s. f.). El primer cómic con su crédito como entintador registrado por *Grand Comics Database* es el #254 de *The Flash* publicado en 1977.

3.1.2 Análisis sociohistórico. Momento: *Flashpoint*

3.1.2.1 Contexto social

Los acontecimientos mundiales que definen el 2011, según *La historia visual de DC*, son los siguientes:

Enero: violentas protestas populares, fruto de la «Primavera Árabe» con llevan a la caída del gobierno tunecino. Abril: un terremoto de magnitud 9 y un tsunami azotan este de Japón y mueren miles de personas. Se alerta de otros posibles tsunamis en países vecinos. Abril: Guillermo de

Inglaterra y Catalina Middleton se casan en la abadía de Westminster. Mayo: florece en la Puerta del Sol, en Madrid, el movimiento social de los «Indignados». Mayo: el presidente Barack Obama anuncia que Osama ben Laden ha sido asesinado durante una operación militar estadounidense en Pakistán. Junio: Nueva York es el sexto estado de EE UU que legaliza el matrimonio homosexual. Julio: el Atlantis vuelve a la Tierra, termina así el programa del transbordador de la NASA. Septiembre: arranca en EEUU las protestas «Occupy Wall Street». Devienen en el movimiento «Occupy» que se extiende a varios países. Diciembre: EEUU declara el fin oficial de la guerra en Iraq. Diciembre: se descubre el planeta Kepler 22-b, primero habitable fuera del Sistema Solar.

Como ya se mencionó Barack Obama fungía el rol de Presidente número 44 de Estados Unidos y para 2011 era su último año de la primera candidatura antes de ser reelecto. Obama, desde su rol como senador público condujo a la inserción de normas de ética, reducción de impuestos a familias trabajadoras y ampliación de servicios médicos para niños y padres; ya como presidente aprobó una reforma para encerrar las armas más peligrosas del mundo y brindó transparencia al gobierno al poner en línea el gasto federal. («President Barack Obama», 2014)

Los primeros años de mandato del primer presidente afroamericano de Estados Unidos, se caracterizaron por el advenimiento de muchos cambios en las políticas internas del país. La educación y la salud para los más necesitados fueron su prioridad, lo cual dividió al país en críticas a favor y en contra.

Obama fue heredero de la Guerra de Irak, quien dirigió su triunfo a finales del 2011. A mediados de ese mismo año, Estados Unidos fue uno de los tres países en coordinar el ataque militar a Libia, respaldado por la Organización de las Naciones Unidas.

Económicamente, la guerra benefició a USA en ese año, vendiendo armas al extranjero con una ganancia de 66.300 millones de dólares, rompiendo un récord histórico:

Emiratos Árabes Unidos pagó 4.429 millones de dólares (unos 3.500 millones de euros) por un escudo antimisiles avanzado y 16 helicópteros Chinook, mientras que Omán compró 18 aviones de combate F-16, entre otras armas, por valor de 1.400 millones de dólares (1.100 millones de euros). Además, EE UU vendió 4.100 millones de dólares en aviones G-17 a la India, y otros 2.000 millones de baterías antimisiles Patriot a Taiwán.(«Estados Unidos vendió en 2011 más armas que nunca | Internacional | EL PAÍS», s. f.).

Para el cierre de año, y pese a las repercusiones que seguían arrastrando de la Gran Recesión, Estados Unidos alcanzó un incremento del 1,7 por ciento del Producto Interno Bruto manteniendo una estabilidad económica considerable.

El final de la primera década del siglo XXI muestra una sociedad mundial conectada gracias a las nuevas tecnologías, organizaciones de naciones trabajando para evitar guerras y a Estados Unidos como la principal potencia mundial. La globalización estaba en uno de sus puntos más fuertes.

3.1.2.2 Situación de la industria DC

Tras el advenimiento de la década de los 2000, la *Historia visual DC cómics* menciona:

Cuando la fiebre del milenio pasó y comenzó el nuevo siglo, DC cómics estaba en buena forma. Con algunos de los mejores creativos de la empresa, la primera década del siglo XXI prestigiaba una era de enorme creatividad en múltiples géneros. Los filmes Batman Begins y The Dark Knight pulverizaron los récords de taquilla y Smallville se convirtió en una de las series de ciencia ficción más duradera de la TV. Los cómics eran parte de una corriente de cultura popular más arraigada que nunca... con las estrellas de DC en su escenario central...(Cowsill, Dougall, & Cerasi, 2016b)

Diez años después, DC Entertainment se encontraba encabezado por la presidenta Daine Nelson, quien hizo un buen papel con las películas de la época; las oficinas de la empresa se cambiaron de Nueva York a Burbank, California y a mediados de década se

esperaba la celebración del 75vo aniversario de la industria DC cómics. Otro cambio importante fue la renuncia de Paul Levitz como presidente y editor el cuál había ocupado el puesto desde 2002. Dan Didio, Jim Lee y Geoff Johns quedaron a cargo de la administración de la industria.

Tantos cambios en el seno de la organización se vieron reflejados en las posteriores creaciones. En esa época los cómics contrastaban bastante en las numeraciones, existían pequeñas miniseries de los superhéroes más famosos, los cuales comenzaban desde el número uno como *Flash: Rebirth #1*, *Superman: Secret Origin #1*, *Blackest Night #1*, *Batman: The Return of Bruce Wayne #1*, *Reed Hood: Lost Days #1* entre otros. Estas series fungían como historias complementarias no necesariamente siendo parte de la continuidad temporal. Mientras las numeraciones cotidianas ya llegaban a números altos como *Superman #700*, *Wonder Woman #600*, y *Action Comics #894*.

Para 2011 la reestructuración de DC parecía necesaria, *Flashpoint* y su historia fue la alteración que permitió revitalizar las cosas.

El Universo DC se había alterado de un modo drástico, pues cada título finalizaba para dar lugar a 52 nuevos títulos mensuales. Se modificó el bagaje de los personajes, se cambió el vestuario de los héroes, nuevos escritores y dibujantes desplazaron a los veteranos y se inició un osado lanzamiento digital el mismo día que llegaba a las tiendas el formato en papel. Tanto el mundo real como el ficticio de DC Comics se había sometido a un lavado de cara para una nueva generación que despertaría polémica y llamaría la atención del mundo. (Cowsill et al., 2016a)

Los primeros números en salir con el nuevo sello *The New 52!* fueron *Justice League #1*, *Action Cómics* (segunda serie) *#1*, *Batman #1* (segunda serie), *Wonder Woman* (cuarta

serie) #1²⁴. Para complementar todos los cambios que involucraría el periodo post *Flashpoint*, DC cómics cambiaría hasta su imagen visual, transformando el logo incorporado en 2005 por uno completamente diferente.

Para esta época, DC se encontraba en la punta de la innovación, claro reflejo de esto es el lanzamiento de todos los números de The New 52 en su versión digital para el consumo en aparatos móviles. Respecto a la creación, las herramientas digitales se encuentran incorporadas con normalidad entre los artistas.

3.1.2.3 Equipo Creativo

El guion de *Flashpoint* corrió a cargo de Geoff Johns. Nacido en Detroit, Geoff incursionó en el mundo de DC haciendo grandes aportaciones para la industria; la más importante fue en 2016 con los 52, una maxiserie que le permitió trabajar con grandes de la industria como Grant Morrison, Greg Rucka y Mork Waid. A lo largo de su carrera escribió novelas gráficas de gran popularidad como: *Green Lantern: Rage of the red lanterns*, *Green lantern: Siniestro Corps War*, *Justice Society of América: The Kingdom come*, *Superman Brainiac*, y *Blacckest Night*. («Geoff Johns», 2012)

Geoff, junto con Andy Kubert y Sandra Hope estuvieron a cargo de escribir, dibujar y entintar (cada uno respectivamente), los cinco números principales e hilo conductor de *Flashpoint*. Respecto a Batman, el compendio de dicha serie, lanzada ese mismo año, integra los bocetos del diseño del personaje, elaborado por Kubert, donde además de integrar la imagen visual y sus elementos constitutivos, hay una nota al pie que menciona: *En esta*

²⁴ A lo largo de los años existieron 61 series de los Nuevos 52, de los cuales se esperaba que todos tuvieran 52 números, no obstante, tras la gran cantidad de cómics y la confusión de los fans, varias series fueron canceladas por sus bajas ventas; eso ocurriría a partir de 2014.

página y en la siguiente se puede observar como Andy desarrolla el concepto del Batman clásico original de 1940, dentro del look de Thomas Wayne que pudo adoptar por sí mismo. En nuestras mentes era como Clint Eastwood en the Dark Knight. (Johns & Kubert, 2011)

Andy es hijo de quien fue una institución en el arte del cómic Joe Kurbet, fundador de The Kubert School en New Jersey. Además de diseñar al Batman más violento, él también ha trabajado a lo largo de su historia como dibujante, colorista y artista de portada en obras como *Convergence*, *Dark Knight III* y múltiples números de *Batman*, *Trinity*, *Superman*, entre muchos otros.

Respecto al caso específico de *Batman Knight of Vengeance*, los créditos les corresponden al estadounidense Brian Azzarello y al argentino Eduardo Risso, quienes, con base al trabajo de los artistas anteriormente nombrados, dieron vida a la historia corta que muestra el desarrollo del personaje Thomas Wayne como Batman.

Brian y Eduardo trabajaron juntos por primera vez en 1998 con un cómic de cuatro números llamado *Jonny Double*, perteneciente ahora a la editorial Vertigo. Su siguiente trabajo fue *100 Bullets*, la historia gráfica que les hiciera conseguir los premios Eisner, Harvey y Yellow Kid para 1990. A partir de ese gran éxito ambos artistas trabajaron para los cómics de superhéroes de la editorial DC, sumando decenas de cómics con sus nombres en los créditos tanto para DC como en Vertigo.

3.2. Segundo nivel de análisis: La estructura.

La creación de la trama es el elemento mediador en el círculo interpretativo para Ricoeur, esto se debe al carácter *dinámico de la operación de configuración* (Ricoeur & Neira Calvo,

2004:131). Al momento de crear una trama o narración, existe una relación entre acontecimientos y una historia, las cuales permiten una organización; esta suerte de ordenamiento de eventos es lo realiza el cambio de lo pragmático de la Mímesis I a lo sintagmático de la Mímesis II²⁵.

La configuración de los elementos de la historia²⁶ estará determinada por un esquema previo que permita la puesta en común de la información, logrando que la narración sea entendida. Todos los rasgos estructurales que intervienen en la creación narrativa son los que nos dirigen a un análisis de configuración semántica.

Para Thompson, el segundo nivel de análisis de la hermenéutica profunda es el *formal o discursivo*. Recordando su búsqueda por percibir las formas simbólicas de sentido, él plantea que este tipo de análisis es necesario para comprender su organización interna.

En este apartado, y como el Esquema 2 muestra, el autor propone diversas metodologías para analizar en este nivel. Considerando el objeto de investigación aquí propuesto, le corresponde un análisis de la estructura narrativa. *...Al estudiar la estructura narrativa, podemos buscar identificar los recursos narrativos específicos que operan dentro de una narración particular, y elucidar el papel que cumplen en la historia...*(Thompson & Fantinati Caviedes, 2006: 418).

Como se explicó en el capítulo 1, Jesús Jiménez Varea propone una narratología específica de la historieta, ya que la mayoría de los estudios narratológicos se concentran en la literatura y los productos audiovisuales; su análisis narratológico se divide en cuatro puntos: montaje, personajes, situación enunciativa y espacio-tiempo. Es por él que ahora el

²⁵ Véase Esquema 1.

²⁶ Acontecimientos, integración de factores y los caracteres temporales.

estudio de los elementos semánticos que crean a la narrativa gráfica se pueden identificar y diferenciar.

El primer punto de análisis es el montaje, el cual en la narrativa gráfica se debe observar desde el punto de vista gráfico y desde el punto de vista narrativo, como ya se había mencionado. Ambas partes permiten la observación de la estructura organizativa de la unidad de creación de narración y ritmos. Este punto está determinado por el sentido estético de los creadores y las tendencias existentes en su ubicación temporal y contextual.

El segundo punto de análisis narratológico es uno de los más importantes para la narrativa gráfica americana, puesto que es la base de las historias: los personajes. Varea remarca que, a diferencia de otros medios, en el cómic los personajes son los que permiten la continuidad narrativa que sostiene a las industrias (p. 47).

Por su parte, las situaciones enunciativas son las formas de narración que utilizan los creadores para comunicar la trama, desde los estudios literarios, las diversas maneras de narrar han sido objeto de focalización para el análisis de la estructura de una obra; en el caso de la narrativa gráfica, existe un número alto de formas utilizadas para plasmar situaciones enunciativas que revelan al narrador.

En último lugar, el espacio-tiempo en la historieta, al igual que el punto anterior, en la narrativa gráfica se tienen múltiples variantes. La representación de movimiento y tiempo se puede observar tanto dentro como fuera de las viñetas, en los saltos de página, en los recursos gráficos o narrativos. Una macro división de los tiempos se puede hacer entre: 1 el tiempo representado (suma de viñetas en el relato); 2 el tiempo de la historia (tiempo diegético: suma de tiempo representado en las viñetas más tiempo sobreentendido entre las mismas, o elipsis narrativa) y 3 el tiempo de lectura (examinación del discurso por parte del lector, el cual es relativo y no se puede medir con exactitud).

Se parte de la concepción de la narración de Varea como: *aplicación de los acontecimientos o de la historia en el conjunto de los sucesos representados en el relato...* (p. 147) la suma de los cuatro puntos anteriores, otorgan la totalidad organizativa y estructural de una obra elaborada en el formato de narrativa gráfica.

A continuación, se muestra el análisis narratológico de los dos momentos de investigación propuestos.

IMÁGEN 1

3.2.1 Análisis narratológico.

Momento: Zero Hour

3.2.1.1 Montaje

El estilo de montaje de esta obra, como se ha planteado a lo largo de la investigación, está sujeta al estilo artístico de su contexto espacial y temporal, sin embargo, existe una característica diferenciadora en el cómic Batman.

Como se puede observar en la Imagen 1, en la composición, las viñetas se encuentran claramente segmentadas y sin figuras



Batman #511: 11

retóricas, se utiliza el reborde para diferenciar las imágenes, recordando que éste cumple la función de ...enfocar la atención del lector en su interior, y por defecto, señalar como sucesivos en el tiempo los acontecimientos... (p. 17) En el caso de esta página, si bien los rebordes están diferenciando, la posición de las viñetas se encuentran sobrepuestas, a manera

IMÁGEN 2



de fotografías acomodadas en una hoja en blanco. Así como este ejemplo, todas las páginas del cómic utilizan el mismo estilo a lo largo de la trama, donde las *calles* no parecieran darle el sentido de espacio temporal²⁷ sino como un fondo blanco inexpresivo. Se puede decir que la colocación de las viñetas conforma una manera clásica de montaje del cómic, pero les da un aire renovado y único el sobreponerlas de este modo, haciendo un cambio estético, pero no un cambio narrativo retórico, puesto que en

Batman #511: 9

²⁷ Adelantándonos un poco al cuarto punto de análisis narratológico.

cada recuadro se observa una escena diferente con su respectivo fondo espacial.

El desglose de las secuencias, por lo tanto, según la clasificación de McCloud (McCloud, 2014:70), se utilizan en mayor medida las transiciones momento-a-momento (como es el caso del ejemplo de la Imagen 1) para las conversaciones, o acción-a-acción para las peleas y escenas de acción.

Las transiciones espacio-temporal de esta obra están caracterizadas por seguir secuencias básicas, tal es la transición espacial estricta continua: en este caso la escena de la charla entre Batgirl, Batman y Robin ocurre en el mismo lugar (un cementerio) y no hay saltos de lugares hasta terminada la escena. En el caso de la transición temporal estricta es en sentido cronológico, pues tenemos concordancia entre las acciones, donde Batgirl deja de aparecer en las viñetas una vez que se ha marchado.


El único caso de transición temporal discontinua anticronológico en este cómic, se encuentra en el regreso de un flashback, o analepsis, donde después de que Batgirl cuenta su recuerdo (Imagen 2), la secuencia regresa al instante donde se había mostrado que contaba su relato.

El último punto del montaje a analizar, es la puesta en página, en la que, como se puede observar en las dos imágenes, la regla de la z *...disposición lineal de viñetas, generalmente idénticas en forma y dimensiones, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo* (Jiménez Varea, 2016b) se cumple estrictamente en el estilo de presentación de esta obra, lo cual permite concluir que la organización de la ubicación del montaje es estándar.

3.2.1.2 Personajes

Con base a los aspectos analizables que propone Jesús Jiménez Varea, sobre las características de los personajes en la narrativa gráfica, se presentan a continuación, cuadros


organizativos de información de los personajes, incorporando la imagen visual íntegra. Estos personajes corresponden al #511 de Batman, excepto Dick Grayson, que si bien no aparece en dicho número, tiene una participación importante en la historia central *de Zero Hour* así como en el #10 del volumen 4 de Robin²⁸ («Robin Vol 4 10», s. f.).


Batman / Bruce Wayne	
Sexo: Masculino.	
Edad: 36 años. ²⁹	
Fenotipo: Ario, cabello oscuro.	
Tipo de personaje ³⁰ : Muscular/cerebral.	
<p>Descripción: Detective millonario de mediana edad dedicado en mente y cuerpo a combatir el crimen en búsqueda por hacer justicia tras la muerte de sus padres. Utiliza un disfraz de murciélago para inspirar miedo.</p> <p>Personaje principal.</p>	


²⁸ Agregando así todos los personajes que pertenecen al universo de Batman en la época.


²⁹ Con base a los cálculos elaborados por Collin Colsher, («How Old is Bruce Wayne?», s. f.)


³⁰ De acuerdo con la clasificación de tipos de personaje del cómic, realizado por Duc: *...muscular, energético, activo, lleno de vitalidad, siempre en movimiento. Optimista. De sangre fría y sentido práctico; cerebral, en el que predomina claramente la faceta intelectual... un idealista, reflexivo, introvertido, inhibido; el digestivo, que es grueso, rotundo, muy entrado en carnes, sin ser necesariamente adiposo... Abierto, sociable, optimista, realista, sincero...* (Jiménez Varea, 2016b: 68)


Robin / Timothy Drake	
Sexo: Masculino.	
Edad: 15 años.	
Fenotipo: Ario, cabello oscuro.	
Tipo de personaje: Digestivo.	
<p>Descripción: Estudiante y mano derecha de Batman desde que descubrió su verdadera identidad. Miembro de los Teen Titans.</p> <p>Personaje secundario.</p>	

Batgirl / Barbara Gordon	
Sexo: Femenino.	
Edad: 24-26 años.	
Fenotipo: Aria, cabello pelirrojo.	
Tipo de personaje: Muscular.	
<p>Descripción: Bibliotecaria, hija del fallecido comisionado Jim Gordon. Miembro femenino de la Bat-family, ayudante de Batman.</p> <p>Personaje secundario.</p>	

Oracle / Barbara Gordon	
Sexo: Femenino.	
Edad: 24-26 años.	
Fenotipo: Aria, cabello pelirrojo.	
Tipo de personaje: Cerebral.	
<p>Descripción: Hija del comisionado Jim Gordon. Ayudante de Batman y la Liga de la Justicia como elemento de inteligencia. Lisiada a manos Joker.</p> <p>Personaje secundario.</p>	

Joker / Nombre real desconocido	
Sexo: Masculino.	
Edad: Desconocida.	
Fenotipo: Piel blanca, cabello verde.	
Tipo de personaje: Digestivo.	
<p>Descripción: Sociópata y criminal; dedica su tiempo y recursos a planear ataques a los ciudadanos de Gotham y a Batman por su propia diversión.</p> <p>Personaje secundario. Villano.</p>	

Robin / Dick Grayson	
Sexo: Masculino.	
Edad: 10-12 años.	
Fenotipo: Ario, cabello negro.	
Tipo de personaje: Muscular.	
<p>Descripción: Mano derecha de Batman e hijo adoptivo de Bruce Wayne. Antiguo acróbata de circo. Personaje secundario.</p>	

Nightwing/ Dick Grayson	
Sexo: Masculino.	
Edad: 18 años.	
Fenotipo: Ario, cabello negro.	
Tipo de personaje: Muscular.	
<p>Descripción: Antiguo pupilo de Batman, ex miembro de los Titans y actual líder de los Outsiders. Personaje secundario.</p>	

3.2.1.3 Situaciones Enunciativas

Los textos diegéticos que se utilizaron en *Zero Hour* se ubican frecuentemente por medio de cartuchos de un narrador extradiegético, el cual proporciona datos de ubicación, acciones no visualizadas, entre otros. Se puede mencionar que la utilización de los narradores es mesurada y dejan todo el trabajo narrativo a lo visual.

En el caso del número específico de Batman, la entrada a la página uno recibe al lector con un corchete que menciona: *En un callejón lleno de lodo, de la oscura ciudad gótica...* Como se puede observar, este narrador extradiegético sólo da apertura para dejar toda la descripción de la acción al arte de los creadores, en donde se puede observar a Joker corriendo tras ser perseguido por la sombra de un murciélago.

A partir de ese momento, el narrador no vuelve a aparecerse en la historia. En la Imagen 2, se puede observar la

IMÁGEN 3



Batman #511: 21

siguiente ocasión en la que se utilizó una situación enunciativa como herramienta de narración; mientras en un primer momento se observa a Batgirl contándole a Batman lo que sucedió en su versión alternativa de *The Killing Joke*, a continuación la suma de imágenes y su narración en los corchetes, demuestran la utilización de una narración homodiegética de la situación, al contar y ser partícipe de la situación de acción.

Considerando que la narrativa gráfica tiene la capacidad de comunicar situaciones enunciativas, fuera de la utilización estándar de narradores, Varea explica cómo hay opciones gráficas que un autor puede utilizar para narrar sin hacer uso de la enunciación de la narración, en realidad, los elementos utilizados en el montaje, su organización y estilo pueden ser aspectos descriptivos de situaciones figurativas, o sea, una forma de narrar.

Con base a Genette y Jost, la narratología de Jesús Jiménez Varea menciona como elemental la focalización en el punto de vista como elemento dador de situaciones enunciativas. Utilizando como ejemplo la Imagen 3, se puede observar que el objeto de análisis utiliza una narración focalizada externamente, pues el lector aprecia las situaciones como espectador.

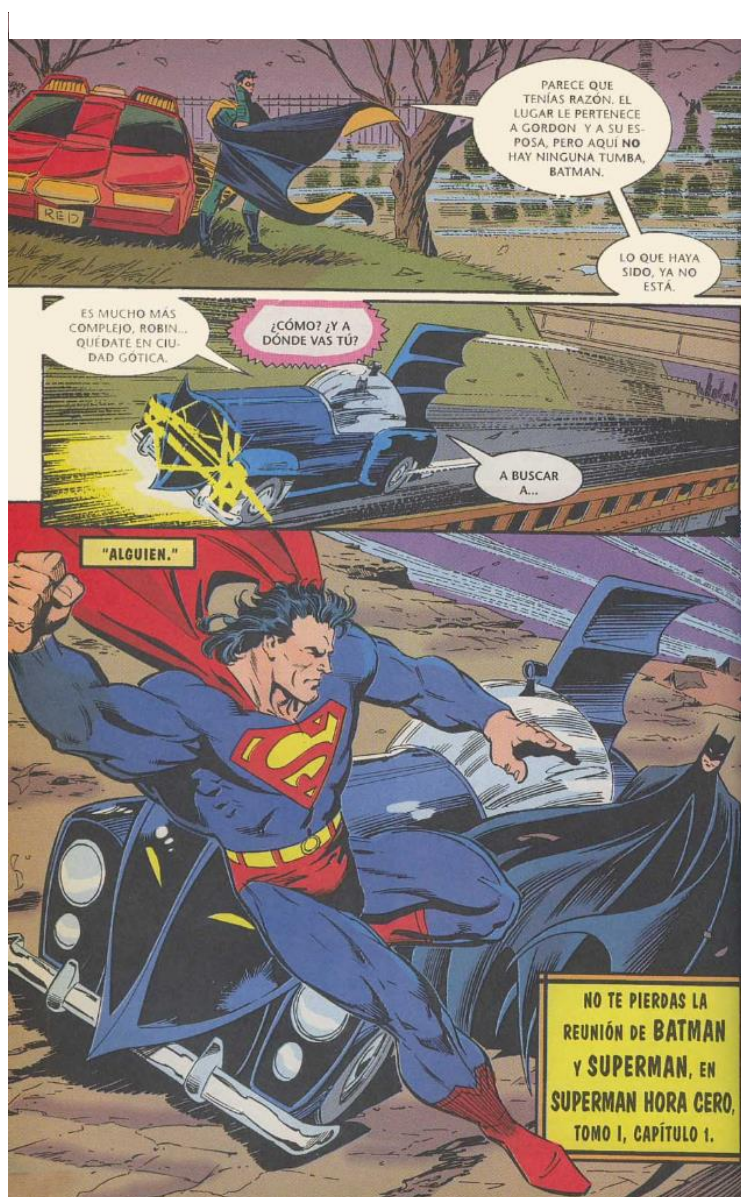
Si bien se trata de meras focalizaciones externas, el montaje de las viñetas y los diversos encuadres expresan situaciones independientes a los diálogos. Siguiendo con la Imagen 3, la cercanía de la mirada de Bárbara hacia el lector, puede expresar tanto la referencia de los ojos de Batgirl o mostrar una cercanía con sus sentimientos tras el impacto de lo ocurrido. En el caso de la última viñeta, el encuadre de la escena donde Batman deja atrás a Oráculo, mientras todo lo demás parece oscuro, son herramientas narrativas visuales, ya que se puede comprender que el artista quería mostrar una escena oscura y de tensión.

En conclusión, la estructura de enunciaciones narrativas de la obra se basa principalmente en la herramienta visual más que en un narrador, dejando toda la carga expresiva a las imágenes y a los diálogos.

3.2.1.4 Espacio - Tiempo

Como último punto de análisis, las diversas representaciones de tiempo y espacio que utiliza

IMÁGEN 4



Batman #511: 22

la narrativa gráfica son importantes puesto que estas determinan el ritmo de las narraciones. En el caso del cómic analizado, se utilizará como ejemplo la Imagen 4.

Como se puede observar, los saltos temporales que utilizan los creadores no son cortos. Si se observan las imágenes de la uno a la cuatro, en ningún momento se utilizaron relaciones de viñetas continuas con poco tiempo de relación, sino son saltos temporales necesarios conforme a los diálogos de los personajes. En el caso de la

Imagen 4, el tiempo de la viñeta dos a la viñeta tres configura un lapso de tiempo cortado, donde no se observa la llegada de Batman, cuando bajó del batimovil etcétera.

Estos saltos temporales corresponden a la primera variable de tiempo, el tiempo representado. El lector tiene que imaginar las acciones que no se muestran pero son fáciles de ubicar por lógica; en algún momento Batman tuvo que salir del vehículo. Como ya se ha mencionado, la configuración de la narración tiene pocos aspectos figurativos y se narra de forma lineal, sin dar saltos de analepsis o prolepsis.

En el caso del movimiento, las líneas cinéticas son un recurso primordial. Desde la viñeta uno de la Imagen 4, se utilizan para mostrar viento, en la viñeta dos para el avance del batimovil etcétera.

En cuanto a la especialización, existe un único señalamiento directo del espacio, éste se elaboró de forma verbal por lo que corresponde a una referencia nominal, la cual se mencionó en la situación enunciativa de la página uno, donde el corchete del narrador menciona que el escenario de la historia es Ciudad Gótica. Las ubicaciones más específicas se hacen de forma visual: Batman y Robin en el cementerio, Batman en la oficina de Oráculo etcétera.

3.2.2 Análisis narratológico. Momento: *Flashpoint*

3.2.2.1 Montaje

Para el análisis narratológico de este momento, se utilizarán los tres volúmenes de *Batman, Knight of Vengeance*. Las tres partes fueron elaboradas por los mismos creadores y el estilo perdura en cada una, por lo que las características mencionadas en la descripción corresponden a la concepción de las tres obras como una unidad.

El montaje de este cómic, a diferencia del anterior, es más complejo respecto al uso de diversas herramientas para la transmisión narrativa, no obstante existen constantes, las cuales sirven para determinar los puntos de inscripción narrativa del cómic.

Como se puede observar en la Imagen 5, la diferenciación entre viñetas no está marcada tradicionalmente por el contorno o la calle, sino en esta ocasión el fondo, que también es una viñeta, funge como factor diferenciador, mientras tres viñetas ubicadas estratégicamente marcan el orden de la lectura.

Por tal motivo, el desglose narrativo que permitió la organización de la

IMÁGEN 5



Batman Knight of Vengeance, vol. 1: 5

ubicación del montaje sigue siendo el básico, donde la secuencia indica la lectura desde lo superior hacia lo inferior, con la estructura básica de la regla z, haciendo que todo el fondo se considere la viñeta número tres pese a que sea la imagen predominante de toda la página.

Las secuencias de esta página son una combinación, siguiendo con la clasificación de McCloud, entre momento-momento (viñeta uno y dos) y tema a tema (viñeta tres y cuatro), donde el lector tiene que intuir que el creador busca mostrar la ubicación de la acción de los hechos.


Así como el ejemplo, la composición de los tres volúmenes tiende a utilizar este mismo recurso en la mayoría de sus páginas, mientras las viñetas que no cumplen la función de fondo en página son completamente cuadradas o rectangulares, con un reborde negro, mientras que la principal diferenciación entre viñetas es el cambio de fondo de éstas, más que el reborde.


En algunas ocasiones se utilizan viñetas superpuestas una de la otra, sin embargo, no se repite en tantas ocasiones como el montaje que se ha descrito. Respecto a las transiciones temporales, a lo largo del cómic, si bien en su mayoría son continuas y cronológicas, existen al menos tres momentos donde las transiciones son discontinuas dada la anacronía narrativa que se llega a utilizar (Imagen 6).


Finalmente, se puede decir que el montaje tiene una gran variedad de elementos, los cuales están estrechamente ligados a las formas de narración que se pretenden lograr, lo cual se observará en los siguientes apartados.


3.2.2.2 Personajes

El número de personajes que conforman esta obra es alto, por lo que a continuación se presentarán los cuadros organizativos de información de los personajes más relevantes para la conformación de la trama. En un cuadro secundario únicamente se mencionarán los demás personajes que aparecieron, pero no cumplieron un rol trascendental en la historia.

Batman / Thomas Wayne	
Sexo: Masculino.	
Edad: 50-60 años.	
Fenotipo: Ario, cabello cano.	
Tipo de personaje: Muscular/cerebral.	
<p>Descripción: Dueño de Casinos Wayne, tras el asesinato de su hijo decide tomar la justicia por su propia mano, asesinando criminales bajo el manto del murciélago.</p> <p>Personaje principal.</p>	

Jim Gordon	
Sexo: Masculino.	
Edad: 50-60 años.	
Fenotipo: Ario, cabello cano.	
Tipo de personaje: Cerebral.	
<p>Descripción: Comisionado de Gotham, trabaja junto a Batman para controlar los crímenes de la ciudad.</p> <p>Personaje secundario.</p>	

Joker / Martha Wayne	
Sexo: Femenino.	
Edad: 40-50 años.	
Fenotipo: Aria, cabello verde.	
Tipo de personaje: Digestivo.	
<p>Descripción: Esposa de Thomas Wayne, sociópata criminal dedicada a asesinar niños tras el trauma de perder a su hijo.</p> <p>Personaje secundario. Villana.</p>	

Oracle / Selena Kyle	
Sexo: Femenino.	
Edad: 30-35 años.	
Fenotipo: Aria, cabello negro.	
Tipo de personaje: Cerebral.	
<p>Descripción: Elemento de inteligencia, parálitica por un presunto ataque de Joker, amante de los gatos.</p> <p>Personaje secundario.</p>	

Otros personajes³¹	
Oswald	Administrador del Casino Wayne.
Harvey Dent	Juez de la ciudad.
Crock	Villano de alcantarilla.
Bullock	Cuerpo policial.
Renee	Barman.
Bruce Wayne	Hijo fallecido de Thomas.
Joe Chill	Asesino de Bruce.

3.2.2.3 Situaciones Enunciativas

A diferencia de *Zero Hour*, los textos diegéticos en esta obra no aparecen, todas las ubicaciones están dadas casi un cien por ciento por las imágenes visuales estrictamente. Forzando un poco en la forma verbal de narración, en algunos diálogos se menciona el lugar a donde irán los personajes o dónde ocurrirá la siguiente acción, sin embargo, para la metodología que propone Varea éstas no corresponden completamente a algún tipo de narrador, sino forman parte del relato.

Varea recalca que los elementos del montaje se pueden considerar enunciaciones del autor implícito, por lo tanto, cada elección de viñeta y puesta en página, es una narración por sí misma.

³¹ Colocados por orden de aparición.

Respecto al punto de vista, la mayoría de las escenas plasmadas en el cómic refieren directamente a una narración focalizada externamente, ya que como en la Imagen 5, los

encuadres están destinados a

que el lector visualice las acciones como un espectador, no obstante la Imagen 6 muestra un ejemplo de una narración focalizada internamente.

Páginas antes, los autores mostraban un flashback largo de acontecimientos, en donde a modo de color blanco y negro con resalto únicamente de color rojo, se mostraban al lector los eventos ocurridos en el pasado, empero, tras un corte

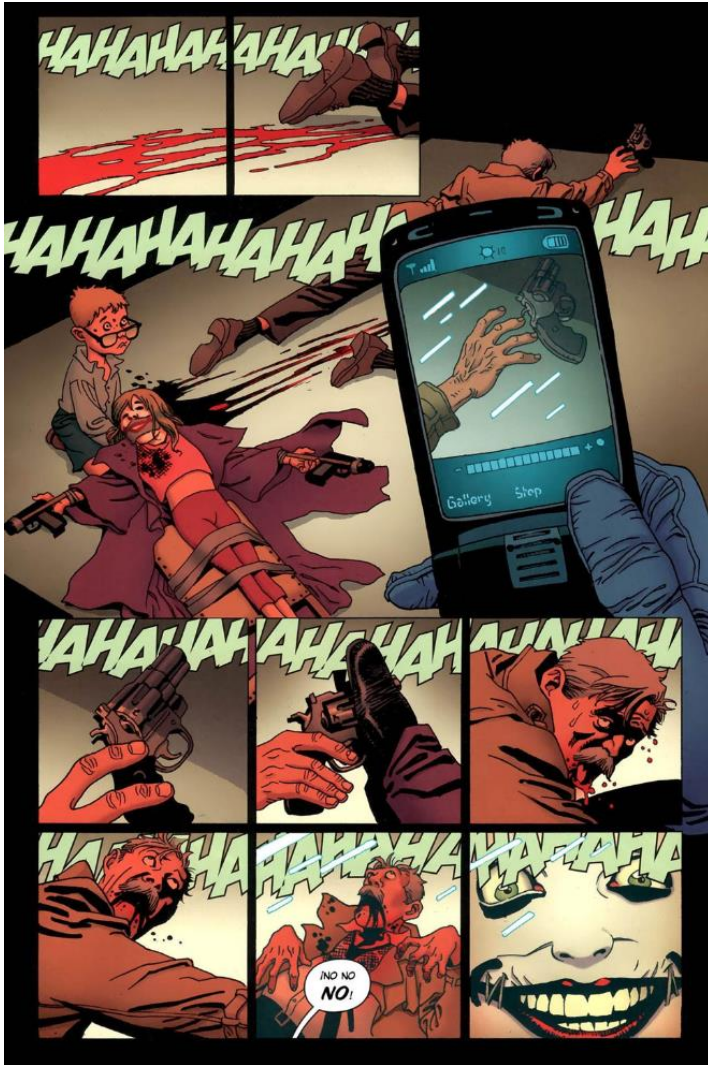
IMÁGEN 6



Batman Knight of Vengeance, vol. 3: 8

de regreso al presente (analepsis), Joker comienza a golpear con un martillo a Batman; la siguiente secuencia es la que se observa en la Imagen 6, donde se combina el recuerdo del pasado con los golpes del presente, dejando ver al lector que todo el recuerdo del pasado viene de la mente de Batman.

IMÁGEN 7



Batman Knight of Vengeance, vol. 2: 18

que los autores elaboran en la página 18 del volumen 2, donde las secuencias de viñetas corresponden a una transmisión de imágenes mostrando que Joker graba con su celular, a modo de punto de vista literal, donde existe una mezcla entre las imágenes que Joker graba (las cuales pueden estar siendo vistas por Oráculo, Batman o el mismo Joker) y el punto de vista donde el lector, al tener el cómic en la mano, puede comparar directamente la visión de Joker con la propia, pareciendo que él es quien tiene el celular en la mano tomando las imágenes.

Así, sin utilizar el clásico globo de pensamiento para indicar una narración homodiegética de algún personaje, los autores plasman los pensamientos de Batman además de narrar de forma gráfica los acontecimientos que tuvieron lugar en el pasado. En el caso de los colores utilizados en la secuencia, se muestran también las intenciones del autor por mostrar oscuras e intensas las escenas de esta narración.

Otro ejemplo de un punto de vista innovador, es el

En conclusión, las situaciones enunciativas no están creadas de forma tradicional, sino que utilizan los recursos gráficos necesarios para narrar la historia, desde puntos de vista y focalizaciones literales hasta las versiones figurativas.

3.2.2.4 Espacio - Tiempo

Si el uso común de descripción o referencia nominal en espacialización verbal apenas y se utilizó en *Zero Hour*, para este cómic simplemente es un recurso inexistentes.

Como se describió en el apartado anterior, todas las referencias enunciativas están dadas por medio de las imágenes y no por medio de un narrador, es por eso que los cambios de ubicación de los personajes se encuentran descritos por el fondo que los rodea y en algunos casos por los diálogos; por ello uno se puede encontrar con un cambio de escenario de una página a otra, donde el mismo personaje realiza acciones diferentes, y por la capacidad relacional del lector, éste comprende las acciones y los tiempos que ocurrieron en el medio³².

La concepción de los espacios entonces queda en su mayoría expuesta por el recurso visual figura-fondo mayormente figurativo, donde el detalle del escenario queda casi completamente a cargo del fondo de las viñetas, o de la viñeta mayor de fondo que se describió en el apartado de montaje.

La Imagen 8 es un ejemplo de las secuencias realizadas en el cómic. Se puede observar claramente que es una escena de persecución, donde sin la necesidad de mostrar cada paso detallado, se entiende la distancia que recorren los personajes. Como recurso de

³² Al igual que el momento *Zero Hour*, sin embargo, los lapsos de tiempo en el caso de *Flashpont* son más prolongados y por lo mismo, más figurativos, dejando mucho a la capacidad del lector para comprender los saltos de escenario.

movimiento, las líneas cinéticas las han cambiado por gotas de agua y trozos de césped que indican la dirección de desplazamiento.

Así como en este ejemplo, los movimientos de la mayoría de las ilustraciones son perceptibles por agua, sangre que salpica y la posición de los personajes, siendo esporádicas las apariciones de las líneas cinéticas, como en el caso de los golpes visibles en la Imagen 6.

La temporalización de los eventos también tiene un alto grado de subjetividad del lector, puesto que no existen señalamientos específicos verbales; el lector tiene que determinar por sí mismo que el cambio de acción entre que un personaje llegue de un escenario

IMÁGEN 8



Batman Knight of Vengeance, vol. 3: 8

a otro, tomó unas cuantas horas o un par de minutos.

Los ritmos de transición entre viñetas son los indicadores temporales de las acciones. En la Imagen 7 se pueden observar dos lapsos diferentes de tiempo; mientras en las dos primeras viñetas el lapso es corto, (con lo cual se utiliza una secuencia que podría ser de la

misma imagen) las viñetas consecutivas logran un distanciamiento temporal un poco más prolongado. Es así como dependiendo el énfasis las acciones se detienen en algunas y en las que el autor considera menos relevantes, los saltos de tiempo son más pronunciados.

Finalmente, como se mencionó en las situaciones enunciativas, el uso de analepsis se encuentra varias veces en la historia, llevando al lector del pasado al presente por medio de flashbacks.

Como resultado de lo anterior, las variables temporales que se utilizan en la narración contienen un alto grado de subjetividad; mientras el tiempo representado entre viñetas no es contante, pues varía de situación a situación. El tiempo diegético recarga su estimación hacia lo sobreentendido entre viñetas apoyándose de las referencias visuales por los cambios de escenario, dejando al lector un alto grado de responsabilidad interpretativa.

3.3 Tercer nivel de análisis: Interpretación

La construcción de la trama sólo puede describirse como un acto del juicio y de la imaginación creadora en cuanto que este acto es obra conjunta del texto y de su lector...(Ricoeur & Neira Calvo, 2004: 147) El estadio final del círculo interpretativo de Ricoeur, culmina en el encuentro con el lector de la obra; el acto de lectura será entonces la visión del receptor, su interpretación y su entendimiento.

A palabras de Thompson, las formas simbólicas de las obras serán interpretadas por los sujetos que forman el marco sociohistórico, esta será la tercera fase del enfoque hermenéutico profundo; aquí dicha interpretación se reinterpretará teniendo en cuenta los análisis previos.

La obra se conocerá finalmente contrastando la interpretación del lector con el marco sociohistórico a través del análisis narratológico del objeto de investigación en cuestión, cerrando finalmente la metodología de hermenéutica profunda de ambos autores.

Para conseguir este tercer nivel, se recurrirá a un enfoque cualitativo que descansa en la técnica de investigación entrevista a profundidad, la cual se caracteriza por la búsqueda de la comprensión más que de la explicación (Bisquerra Alzina, 2016: 339), *consiste en consultar paso a paso, y minuciosamente la experiencia del otro* (Robles, Bernardo, 2011).

La metodología cualitativa supone un acercamiento a la realidad, una observación, una descripción y una explicación precisa que aproxima los hechos desde donde se gestan tratando de definir un fenómeno a partir de su contexto real o cotidiano. (Cuenca, 2014) Se pretende entonces, obtener la interpretación de la lectura de los fans respecto a los objetos de investigación aquí expuestos, con la finalidad de comprender los sus contextos y opiniones haciéndolos pasar por medio de la herramienta de investigación, por los dos primeros niveles de análisis.

3.3.1 La entrevista en profundidad

Con base a lo ya mencionado, al recurrir a la técnica de investigación, entrevista a profundidad, se tomaron en cuenta diversos factores para la elección de los sujetos, así como la elaboración del borrador. Recordando el capítulo 1, se menciona que el *retcon* funge como una violación hacia el fanon más no hacia el canon, y éste debe considerar el gran peso que adquiere el público, por ello se busca destacar la relación de este sector con el desarrollo narrativo.

A continuación, se desglosará dicho proceso para posteriormente conformar el análisis. Considerando que las entrevistas que se llevaron a cabo contrastando los dos objetos de investigación de este estudio, se recurrirá a un solo análisis donde se aprecie el contenido de ambos.

Como primer paso, se elaboró un borrador guía que partió de lo general a lo particular, donde se tocó los diversos puntos del análisis hermenéutico con la finalidad de contraponer los datos resultados del análisis de los dos primeros momentos de investigación, con la opinión de los entrevistados. Es así como se cuenta con un nivel contextual y estructural de las preguntas. Finalmente, en el nivel “interpretativo” se buscó la percepción general de los entrevistados sobre el fenómeno completo.

El perfil de los sujetos, con base a esta investigación fue el siguiente: fans de cómics de DC, que sean consumidores y/o coleccionistas de números de los años 90 a la actualidad. Con esta descripción su género, edad y nivel socioeconómico era indistinto, sin embargo, con base a la recaudación de información, el perfil dio un estándar de características: varones de edades entre 28 a 42, años con un nivel socioeconómico D+ y C («» NSE/AMAI», s. f.).

Con el perfil previo de los entrevistados, se acordaron citas para entrevistas en la convención LA MOLE COMIC CON, llevada a cabo los días 16,17 y 18 de marzo de 2018 en el WTC de la Ciudad de México; dicho evento tiene la finalidad de reunir a las marcas involucradas en el mundo de los cómics para ofrecerle a los fans productos a los cuales son afines. En este lugar, se acordaron cuatro citas de las cuales dos fueron presenciales y dos no, debido a la ubicación de los sujetos, por lo tanto se tomarán en cuenta para el análisis sólo las presenciales. Así se consiguió el punto de vista de fans con Eduardo Romero Peña y Jesús Alejandro Hernández.

Por otro lado, se contó con dos entrevistas por parte de expertos en la industria de los cómics, el profesor Mario Alberto González Nájera de la FCPyS, quien da el taller de Análisis y Producción de Cómics y Narrativa Gráfica, además de trabajar en la industria mexicana de publicación, y un comerciante de cómics residente en Barcelona, Sèrpico Alejandro Jiménez Córdova, el cual ha trabajado en ello por 18 años. Ambos consumidores de cómics de prácticamente toda su vida.

Las entrevistas se llevaron a cabo entre los meses de marzo y junio del 2018, por lo que las referencias mencionadas devienen de este contexto temporal³³.

En este punto cabe hacer una aclaración, con base a la necesidad interpretativa del círculo hermenéutico, los entrevistados “fans” no comparten el análisis contextual del primer nivel, por lo que se eligió a los expertos, quienes conocen a profundidad la industria DC como parte del contexto estadounidense y como un proceso de reconfiguración cultural en el consumo en otros países. Se busca así que los sujetos representen una muestra completa de lo que el lector ideal es para la hermenéutica profunda.

A continuación, se muestra la guía de la entrevista, sin embargo, teniendo en cuenta la metodología, las entrevistas en profundidad *...la construcción de datos se va edificando poco a poco...* (Robles, Bernardo, 2011) por lo que sirvió como base, no obstante, conforme se desarrollaron las entrevistas las preguntas se fueron modificando a una manera más personalizada de acuerdo al entrevistado.

³³ Para consultar las entrevistas completas, se ha creado una carpeta en Drive con la transcripción de las mismas: https://drive.google.com/open?id=1Yj_PEHMTr_bj37iwyr_yt7W0SGA5o3Dw

Preguntas guía:

- | | |
|-------------|--|
| General | — Ubicación de entrevistado y generador de Rapport ³⁴ |
| | ○ ¿De dónde surge el gusto por los cómics? |
| | ○ ¿Desde cuándo y por qué? |
| Contextual | — Ubicación temporal contextual |
| | ○ ¿Qué cómics consumías en los 90/2011? |
| | ○ ¿Cómo era el consumo de cómics en la época? |
| Particular | — Ubicación de momento específico |
| | ○ ¿Qué recuerdas/qué te viene a la mente cuando ves este cómic? |
| | ○ ¿Qué opinaste cuando lo leíste? |
| | ○ ¿Qué te pareció en comparación con los tirajes previos de la época? |
| | ○ ¿Notaste algún cambio importante de la narrativa? |
| | ○ ¿Sabes qué es el <i>retcon</i> ? ¿Qué opinas del <i>retcon</i> conforme a la obra? |
| Estructural | — Interpretación del fenómeno |
| | ○ ¿Consideras que hubo cambios importantes en el cómic de Batman después de esta obra? (Buscar descripción detallada del porqué) |
| | ○ (Variantes) |
| | — Interpretación del fenómeno |
| | ○ ¿Consideras que fue necesario, en su momento, la construcción de estas obras? |

³⁴ Se entiende por *Rapport* a la generación de un clima de confianza en el entrevistado y desarrollo de empatía (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010)

- ¿Qué crees que tienen en común las obras?
- ¿Por qué crees necesario, en la industria del cómic, que exista esta clase de eventos?
- ¿Qué causa en ti, como fan, esta clase de obras?
- ¿Qué crees que hubiera ocurrido, según la narrativa de Batman, si nunca hubieran existido estas obras?
- (Variantes)

3.3.2 Aplicación de nivel a los objetos de investigación

Entrevistados:

- Eduardo Romero Peña, 32 años, Soporte Técnico de Redes.
- Jesús Alejandro Hernández, 28 años, desempleado.
- Mario Alberto González Nájera, 43 años, Profesor UNAM, editor Arcom Producciones.
- SÉrpico Alejandro Jiménez Córdova, 42 años, comerciante de cómics y otros productos.

Antes de comenzar el análisis, a continuación se mencionarán algunos puntos de interés a considerar sobre los entrevistados con la finalidad de ubicar su relación entre ellos como con la industria de los cómics.

Respecto a las preguntas de Rapport, vale la pena mencionar que todos los entrevistados consideran que los cómics son una parte esencial en su vida. En el caso de los Fans, Eduardo y Jesús, invierten su tiempo y dinero en la industria, lo cual los ha hecho

pertenecer a una comunidad específica y comenzaron a consumir cómics gracias a sus círculos sociales; en el caso de Mario y SÉrpico, ellos además de ser fans, sus trabajos corresponden a una rama de lo que la industria les puede ofrecer, en el caso de Mario, la investigación y en el caso de SÉrpico, lucrar con los productos, si bien también son fans, su contacto constante y más profundo con los cómics hace que se les denomine “expertos” en esta investigación, con la finalidad de contrastar ambos puntos de vista.

Comenzando por la posición contextual de los sujetos, por la edad, los más jóvenes no se encontraron con la oportunidad de leer Zero Hour en el momento que se vendió en México, sin embargo ubican perfectamente el momento de la industria y qué pasaba en ese entonces con las editoriales mexicanas. Actualmente, al ser consumidores regulares de cómics, también consumen números que no corresponden a la época contemporánea, por lo que se encuentran bien informados sobre las épocas pasadas en la industria.

El caso de SÉrpico funge como un sujeto de análisis que permite observar una forma diferente de consumo y concepción de la industria, debido a su residencia desde hace 15 años. Él comercializa tanto cómic americano como europeo entre América y Europa desde su residencia en Barcelona, España. Por su parte, Mario al ser investigador conoce a fondo el contexto estadounidense de proceso narrativo en la industria del Cómic.

Así entre los sujetos de análisis se pretende concebir las diversas interpretaciones que se pueden conseguir de los lectores en diferentes contextos de consumo.

3.3.2.1 Ubicación temporal contextual de los años 90 respecto al consumo de cómics

Eduardo: *Ah pues era casi nulo, ahorita hay un buen de tiendas, pero en esa época era bien complicado encontrarlos. De hecho me pasó varias veces que no lo apartaban en el puesto de periódicos, y ya para encontrarlos después era imposible...*

Jesús: *En los años 90 yo creo que fue una época buena, pero aquí en México la cuestión de las editoriales, antes la editorial buena aquí en México era VID esta editorial eran los que tenían los derechos de los superhéroes, y se traían los cómics y las historias buenas...*

Mario: *...En México la concesión, los derechos de DC cómics los tenía editorial VID, y a ellos les tocó un momento de coyuntura importante, porque les tocó la Muerte de Superman, que vino a catapultar la industria del cómic principalmente en Estados Unidos pero también aquí en México...*

Sérpico: *...Pues... es mmm... yo creo que es, pasará como esas cosas generacionales que yo creo que en su momento todos habíamos comprado la muerte de Superman, todos, creo que no había alguien que no la tuviera, y era así como wow, incluso había gente que a la mejor antes de más pequeños leían algún cómic y después lo habían dejado, pero con la muerte de Superman volvieron a rengancharse...*

Como se puede observar, la década de los 90 está identificada por las antiguas concesiones editoriales que tenían los cómics en México, lo cual determina un papel importante para los consumidores pues la editorial, para la época, era la única que podía traer éxitos al país y no había libre elección de consumo como en Estados Unidos, además como coleccionistas, es prácticamente su responsabilidad observar esos detalles. Por otro lado, cabe mencionar que a los entrevistados se les preguntó por la industria DC en la época y la mayoría

lo ubicó a su contexto geográfico, México, alejándose de la situación original de la industria en USA.

3.3.2.2 Ubicación de momento específico, *Zero Hour* de 1994

Eduardo: *este fue el primero que me tocó leer donde juntaban como que a varios personajes de DC, entonces, este en particular me ayudó... bueno Batman en particular sí lo conocía por las películas, pero por ejemplo Flash y demás, no les había puesto atención, y a raíz de éste fue que empecé a leer también de linterna verde y demás personajes... eh vi también que había como varios universos, y tampoco tenía idea de eso y empecé a buscar...*

Jesús: *...No, mira, Hora cero es medio catastrófico al principio porque conforme lo ibas leyendo te sacaba al principio de onda, a qué grado ya llegan los héroes como para ver cómo se destruyen líneas del tiempo, y universos y tiene que llegar un canijo que según es el malo, que resultó que no era el malo sino achichinle de un héroe que se hace pasar por malo pero que tiene cosas buenas, que de hecho sí tiene buenas tramas...*

Mario: *...La primera vez que lo leí fue una lectura compleja porque ya tenía tiempo que no leía DC comics, entonces encontrarme con otros personajes clásicos que estaban ahora dibujados y desarrollados de otra manera, y otros personajes nuevos. Me gustó mucho también la cuestión cósmica, la complejidad de las historias, ya habían evolucionado mucho a como se hacían en los 80, en los 70...*

Sérpico: *...No, sí lo leí en los 90, y pues a mi sí me gustó mucho porque eran ya conceptos que sólo la gente de cómic podía... bueno la gente de cómics de superhéroes de DC, que ya era muy especializado, que ya era muy como de nicho que le llamamos, o sea si cualquier persona que nunca había leído cómics le ponías Hora cero o crisis en tierras infinitas, pues ¿estos qué? Hay como veinte mil personajes...*

Se declara entonces que *Zero Hour* marcó en el público un evento que podemos denominar como “especializado” donde se ponía a prueba el conocimiento de los fans hacia los personajes. También se debe considerar que en USA se contaba con todas las series, y como se pudo notar en el punto anterior, las series que llegaban a México eran limitadas, por lo que estar al tanto de los eventos en esa época era algo complicado, sin embargo todos los consideran un momento importante que desafiaba su conocimiento por lo cual fue innovador.

3.3.2.3 Ubicación temporal contextual de los años 2000-2010 respecto al consumo de cómics

Eduardo: ... *las historias estaban bien pero empezaron a sacar, si no refritos, como que volvían a tocar la misma historia y le ponían algún ingrediente por aquí, por allá, pero sí siento que... ¿Qué fue? Como en 2008, 2005 para acá como que se les perdieron un poquito las ideas, no sé si tuvo que ver el hecho de que Marvel en cuanto a películas les estaba ganando mucho el mercado, entonces sí como que no supieron qué hacer, entonces siento que hicieron esto para tratar de refrescarlo y darle un push...*

Jesús: *De hecho, lo primero que empecé a leer cuando me metí al mundo de los nuevos 52, o de ese universo fue la de muerte de la familia, está muy buena, es muy loco ese Guasón, entonces fue así como “uhh necesito más”, y también andaba leyendo lo que era Flashpoint, tengo la orden de los Búhos, pero no la he leído muy bien. Después creo que sigue Año Cero, que es como el inicio de Batman o algo así...*

Sérpico: *2010... lo que pasa es que con los cómics de superhéroes ya me pasa que como que antes, en un solo cómic pasaba mucho, y ahora tienes que dejar incluso a veces seis números para que ya los leas juntos y ya pase algo, y a veces peor...*

Dentro de los comentarios de esta época, se observa el desconocimiento de los productos elaborados entre la década de 2000 a 2010, no se mencionan las obras creadas en comparación con la época de los 90, considerando que las publicaciones por la nueva editorial Televisa, eran más frecuentes que en el caso anterior, por lo tanto se puede observar que antes de la serie *Flashpoint* y los *Nuevos 52*, los entrevistados no consumían regularmente los productos de DC en esa época.

3.3.2.4 Ubicación de momento específico, *Flashpoint* de 2011

Eduardo: *Flashpoint, es como, son como dos puntos muy distintos. La historia de Flashpoint sí me gustó mucho. Este sí lo leí completo, porque me parece que aquí sólo es la historia de Flash, pero éste sí lo leí completo con la historia de los demás. Me gustó mucho, se me hizo muy interesante. Manejaron muy bien el concepto, la parte de este chavo regresando a salvar a su mamá y todo lo que cambian... de las amazonas, todo lo que sacaron, estuvo muy padre, me gustó mucho el evento. Lo que no me gustó fue en lo que salió después, que fue New 52...*

Jesús: *Sí me quedé como “qué está pasando aquí” <<risa>> de hecho con Flashpoint fue algo curioso porque primero vi la película animada y después leí el cómic, entonces cuando vi la película sí me saqué de onda, fue como “ah caray ¿Qué le pasó a este cuate?” qué le pasó al Barry, pues sí te da un argumento muy bueno porque, por ejemplo cómo algo tan pequeño puede afectar a todo y a todos...*

Mario: *Una sensación similar a Hora Cero, me gustó también la historia en sí y sobre todo por la reivindicación de un personaje que... reivindicación en lo personal porque yo realmente había discriminado mucho a Flash, no me había adentrado mucho en sus historias... ¿Qué pasa con Flashpoint? Similar el caso de que ya hay otra vez que relanzar*

el universo DC, entonces vamos a, mercadotécnicamente vamos a hacer algo que venda, que llame la atención y otra vez sacar los títulos y reinventar los inicios...

Sérpico: Sí el Flashpoint sí lo leí, pude leerlo en grapas, y pues, fue de esas gratas sorpresas de volver a leer un cómic de superhéroes, así como que otra vez te volvía emocionar y tal. Porque luego hay veces que, de hecho, también hay cómics de superhéroes que, yo antes leía todo, pero ya me decepcionaron tanto que siempre pasaba lo mismo, siempre se resolvían igual que ya era como “y ahora qué va a pasar” ya nada más esperando la resolución fácil y ya, pero Flashpoint desde el primer número me gustó mucho y al final me encantó...

A diferencia de *Zero Hour*, los entrevistados recuerdan con aprecio los números de *Flashpoint*, tanto los fans como los denominados aquí expertos; otra de las diferencias es que las historias no les parecieron complicadas al estarse tratando de un universo nuevo con personajes diversos, mientras que en el objeto de análisis pasado, eran los personajes de su actualidad los que se involucraban en la trama. Otro elemento a considerar es el nuevo fenómeno transmedia que aparece en la época, donde Jesús tuvo su primer acercamiento con la obra por medio de la película animada y posteriormente con el cómic.

3.3.2.5 Interpretación del fenómeno Retcon por parte de los entrevistados

Eduardo: ...Para mí sería en la parte en que, no sé si DC o ellos, necesitan reinventarse, como que se les salió de control, sobre todo en esta <<Zero Hour>> ya no sabían bien para donde moverse, y fue así como “no, espérate, vamos a empezar de cero, por eso se llama Zero Hour, y como que reinician el universo y empiezan otra vez de cero, les dan nuevos inicios a los personajes y demás. Creo que las dos más o menos fue lo mismo; llegó un punto en el que vieron que ya estaban perdiendo a los fans, a los que han sido fans de toda la vida y como que quisieron refrescarlo. Sin embargo, creo que esta lo hicieron bien, para abarcar

a todos los personajes, a los fieles seguidores y lo que siguió después, y esta creo que lo hicieron más por la parte de mercadotecnia <<Flashpoint>>, de hecho otra vez creo que acaban de iniciar el universo...

Jesús: ...Mira por ejemplo, te digo que yo empecé a leer cómics hace tres cuatro años, yo leía una historia pero igual me quedaba con huecos, por ejemplo yo leí Flashpoint, tuve que buscar información para saber por qué fue Flashpoint, las historias ochenteras, noventeras que cada uno tuvo atrás su reseteo, con Hora Cero y tiempo atrás con crisis, entonces cada vez que DC hacía un reseteo, por así decirlo, destruir su universo y crear otros, era porque quería adaptarse a lo que hoy en día pasaba en los cómics actuales, querían tal vez un Batman en el siglo XXI y ya no uno que bailaba gogo ¿verdad? <<risa>> entonces cada reseteo pues si eres un fan fan fan de los cómics, leyendo cómics, viendo películas y eso, pues no te debe dar un enojo, porque es como una actualización, digo todo cambio es bueno, entonces las cabezas de esto tomaron esa decisión, ya enfocado en historias, pue sí tal vez los fans dicen ay, más este un poco a detalle...

Mario: Se tienen que adaptar al cambio o morir en el intento, por eso es que hay muchos fans que han dejado de seguir esta historia, pero, es muy difícil lograr un equilibrio, que lo ha intentado Marvel y DC de hacer historias pensadas para nuevos fans y para los fans clásicos. Yo creo que un ejemplo más claro en esto está en el hombre araña, más que en Batman y otros personajes clásicos de DC, pero en los jóvenes no tanto fíjate, tal vez Nightwing o Robin ha mostrado más evolución que todos los otros personajes, porque precisamente son jóvenes que van creciendo y es difícil detener ese crecimiento, tendrían que ser un Archi para que se mantenga constante...

Sérpico: Mmmm yo te podría decir que no es necesario, pero a la mejor sí, sobre todo para a veces gente que no ha conocido al personaje que quiere iniciarse sí que le va bien. O gente que a lo mejor pues nunca se hubiera acercado al personaje hasta que ve películas o ve videojuegos o más bien juega videojuegos y de repente pues sí ya vio la película pero quiere

más, entonces alguien le dice 'qué crees hay unos cuantos años de cómics, vamos a ver vamos a acercarlos' y a veces yo creo que también en ese intento, pasa que claro, porque al final DC es una compañía es una empresa y su finalidad es hacer dinero, y a lo mejor le importa más hacer el dinero, captar gente, a ellos les interesa más vender números más que quizá la calidad o cosas así...

En este apartado, se han colocado las observaciones más relevantes que involucran el fenómeno *retcon* en las series, pero desde puntos de vista diversos. Para los fans la palabra “retcon” no les resultaba familiar, no obstante sabían que existía el “reseteo” de las tramas como una necesidad natural de los cómics, lo cual no les molestaba; en el caso de los expertos, conocían el concepto y lo ubicaron directamente como un estadio mercadotécnico de la empresa DC para captar nuevos consumidores. Sea apreciado como un concepto o no, todos los entrevistados entienden a este proceso como una “adaptación” necesaria en la industria de los cómics.

En síntesis, este análisis interpretativo de los momentos de investigación muestra dos puntos trascendentales. El primero de ellos es que, en ambos casos, los entrevistados reconocen directa o indirectamente, que antes de ambos eventos los cómics de la época no eran muy buenos, si bien en los años 90 *La Muerte de Superman* había causado controversia, ninguna serie había sido muy llamativa, por lo que tenía lógica que se reiniciaran los números desde cero para incrementar las ventas. En el caso de *Flashpoint* pasaba lo mismo, en ningún momento se reconoció una serie importante que se estuviera vendiendo antes de *Flashpoint* y nuevamente coincide con los datos históricos que se localizaron en el primer nivel de análisis, donde la primera década de los 90 y de 2010 se encontraban en un declive en ventas, por lo que les venía bien conseguir más receptores haciendo cambios importantes en las tramas.

El segundo punto y el más importante es el movimiento de adaptación que se genera en los cómics como una necesidad natural apreciada por parte de los consumidores. Pese al posible pensamiento que se pudiera tener de molestia en cuanto a los cambios que trae consigo el *retcon*, los consumidores aquí analizados manejan ese movimiento como necesario y común, donde más que molestarles a algunos les emociona y esperan los nuevos ciclos de las historias para “comenzar de nuevo” lo cual coincide con la observación de la necesidad de revitalizar la industria conforme a las exigencias generacionales. Se podría decir que, si los reinicios han sido más constantes, estas son causadas principalmente por las exigencias del público además de las necesidades mercadotécnicas de la industria, más bien ambos aspectos confluyen y crean la evolución natural del fenómeno en los tiempos que el contexto lo requieran.

3.4. Sistematización Narrativa

Recapitulando, hasta el momento se ha elaborado una revisión contextual, estructural e interpretativa de dos momentos de un mismo objeto de investigación, el cómic Batman de DC. A continuación, se desglosan los hallazgos más significativos recabados.

Contexto

- Ambos momentos surgieron en una época donde la economía de Estados Unidos era buena, permitiendo el consumo de productos culturales por parte de la población.
- Las épocas analizadas coinciden respecto a una baja de popularidad de las series regulares previas a los eventos.

- Los encargados de llevar a cabo los eventos, así como los creadores con la responsabilidad de generar la historia de Batman son personas con un renombre en la industria.
- En el caso de *Flashpoint*, DC se encontraba en una época de transición al haber incorporado a Vértigo y el reciente cambio de presidencia de la empresa.
- Ambos momentos coinciden con un desequilibrio entre las series regulares y las nuevas series, donde los números comienzan a ser confusos.
- Los eventos son considerados como una necesidad para generar orden a los productos futuros.

Estructura

- El montaje de *Zero Hour* es básico en comparación con los estilos variantes de *Flashpoint*.
- Ocurre lo mismo en los recursos narrativos.
- Los personajes son diferentes en cada uno de los momentos, sin embargo, la estructura que los componen es la misma: héroe, ayudante del héroe, villano, personajes secundarios.
- El estilo de dibujo claramente es diferente y se resalta por la incorporación de recursos digitales para hacer el arte.
- Las situaciones enunciativas son más variadas e innovadoras en el caso de *Flashpoint*.
- Las diferentes maneras de generar transiciones temporales aumentan en *Flashpoint*, no obstante comparten técnicas como los recursos para indicar analepsis por medio del color.

- El ritmo de la narración de *Zero Hour* es más lento en comparación al ritmo dinámico de *Flashpoint*.

Interpretación

- Los lectores no ubican a la perfección las historias que precedieron a los eventos analizados.
- *Zero Hour* representa un desafío para los lectores por el número elevado de personajes que aparecen.
- Se coincide con la percepción de confusión respecto a las series antes de los eventos.
- Existe una clara visión de lo ocurrido después de *Flashpoint*, a diferencia de *Zero Hour*, donde no se tiene claro qué pasó después del evento.
- Existe un alto grado de simpatía respecto a *Flashpoint* por parte de los lectores.
- Coincide la denominación “innovadora” respecto a la comparación de ambos eventos.
- El fenómeno *retcon* considerado necesario y parte natural del mundo de los cómics.
- Se niega que exista una molestia personal tras los cambios que generan los *retcon*.
- Se comprende la necesidad comercial de hacer reinicios en las series de DC.
- El *retcon* se reconoce como una adaptación de las narrativas al contexto actual.

Con base a estos hallazgos, y todo el análisis previo, se puede llegar a la conclusión de que los cómics pueden observarse como un sistema abierto y complejo, donde la creación narrativa es un proceso de adquisición de información contextual (del entorno).

Por su parte, el fenómeno del *retcon*, funciona como el elemento primordial que permite la sobrevivencia de las narraciones del cómic a través del tiempo, y no es en sí un

corte cualquiera en la línea argumentativa de la trama, sino se pretende, sean eventos que conformen los diversos argumentos de todas las historias de los personajes en la industria, y creen por sí una narración única, con lo cual se genera un producto rentable por medio de la reconfiguración de más productos, como son los casos de los dos momentos de investigación analizados aquí; por lo tanto, la hipótesis inicial donde se considera que el *retcon* surge por las demandas del entorno es correcta, sin embargo la acepción de que es un mero elemento de reducción de complejidad no es del todo acertada, ya que en realidad, al generar una narrativa propia esta emana nuevas posibilidades de tramas con la posibilidad de generar más complejidad agregando elementos nuevos al sistema.

Elaborando un cruce de los hallazgos en los tres niveles, a continuación, con base a lo analizado hasta el momento, se desglosará punto por punto los aspectos a considerar para analizar los momentos de investigación propuestos, con base a las premisas de la TGS.

1. En primer lugar, sabemos que un análisis sistémico está sujeto a la interpretación del investigador. Los objetivos de la investigación determinarán el punto de análisis del observador, donde éste pondrá la escala de medición que el sistema tendrá.

Considerando que un sistema siempre se encuentra inmerso en otro más grande, y a su vez está compuesto por otros elementos que también pueden ser otros sistemas, la selección de escala que realizará se realizará debe partir del objetivo de la investigación.

Un ejemplo de lo anterior, e introduciéndonos en la materia de la narratología, se podría considerar el análisis de personajes, como los componentes del sistema. Dentro de esta lógica los rasgos de los personajes de la trama funcionarían el rol de sistemas parciales y a su vez, la trama sería el contexto de los personajes, y por lo tanto, su entorno.

Otro ejemplo de escala podría ser el montaje, donde al ser éste el sistema en la escala de medición, los sistemas parciales serían elementos como los planos, la secuencia o

construcciones diegéticas, mientras que el entorno podría ser el sistema social donde surgió la obra.

En caso de buscar el análisis de todos los elementos que crean la obra, los sistemas parciales serían los componentes que a su vez integran otros sistemas parciales y así consecutivamente hasta llegar a lo micro; en el caso contrario, se debe analizar hacia lo macro considerando el entorno donde se produjo y/o desarrolló la obra que se busca analizar.

Siguiendo con esta lógica, los elementos narrativos muestran la interacción entre sus partes. Los rasgos de los personajes están determinados por los personajes que a su vez están determinados con la trama, que a su vez están relacionados con el montaje, que a su vez están relacionados con el narrador, que a su vez está determinado por el escenario, etcétera.

Una vez definiendo la escala de medición que se proponga con base a los objetivos, los elementos del sistema se comprenderán por sí mismos, por lo cual se procede a observar las interacciones.

2. El sistema está determinado por su entorno. Partiendo de la concepción de la narrativa como un sistema abierto, este se encuentra determinado por las relaciones que se tengan con el entorno del cual procedió.

Tal como se observó en el punto anterior, los sistemas siempre se encuentran inmersos en un sistema más grande, esto quiere decir que forzosamente tienen una relación de interdependencia con el entorno. El vínculo que existe entre sistema-entorno y los elementos internos del sistema, es la transmisión de información que crea la comunicación.

A la información que se intercambia en el sistema se le denomina retroalimentación. Los niveles de retroalimentación que tengan los elementos al asociarlos entre sí definirán el tipo de interacción que se presenta en el sistema.

En el caso de los momentos de investigación estudiados aquí, se puede observar cómo la creación narrativa se modificó con base al avance tecnológico y las necesidades de consumo de los lectores; el caso *Zero Hour* respondía a una necesidad de consumo clásica, en cambio *Flashpoint* maneja una lectura más dinámica, como se observó en el análisis narratológico, esto se debe a la nueva forma de lectura digital de los cómics y la manera de recepción de la información de los nativos digitales.

3. Características del sistema. Si bien el sistema narratológico se observa como un sistema abierto, existen otras características que clasifican al sistema, lo cual permite comprender su composición y dinamismo de los elementos.

La retroalimentación ya mencionada definirá la composición interna del sistema en cuestión; una retroalimentación alta (denominada también positiva) se da en sistemas que integran grandes cantidades de información del entorno a sí mismos, fenómeno denominado en el lenguaje sistémico como *emergencia*. La emergencia es deseable para que el sistema sea novedoso y dinámico, sin embargo, a niveles muy altos puede perjudicar al sistema al grado de desaparecerlo.

Existe por otro lado la retroalimentación negativa, a diferencia de la anterior, procura que no existan cambios en los que peligre la estructura de relación del sistema, regulando las interacciones de los componentes mismos y del entorno con la finalidad de mantener una estabilidad. A esta característica del sistema se le denomina autoorganización.

Lo deseable para un sistema es mantener un balance entre la autoorganización y la emergencia; uno de los aspectos por los que las narrativas de los cómics han perdurado tantos años, se debe justamente a este balance. Dentro de lo que se ha podido observar, la autoorganización deseable descansa en la trama interna de la narrativa, o sea, la estructura base, (héroe, ayudante del héroe, villano y conflicto, la cual se observó en el análisis previo),

en el caso de la emergencia, son todos los cambios que se le pueden incorporar a la historia (multiversos, cambios temporales, etcétera).

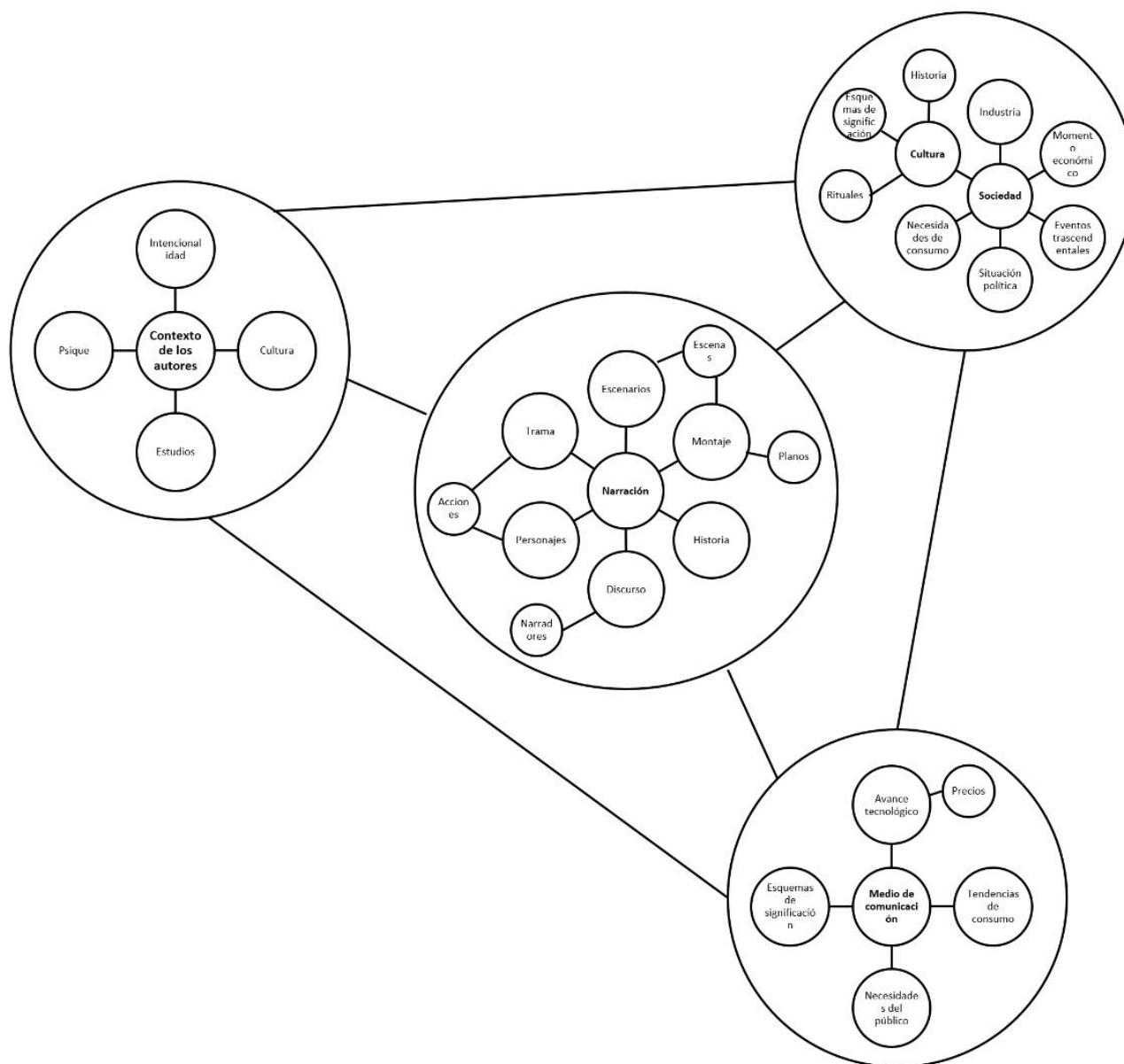
En el caso de los análisis narratológicos se debe observar a qué nivel de retroalimentación responde el sistema que se analiza. En el caso de el objeto de investigación aquí expuesto, el fenómeno *retcon* es una respuesta directa a las exigencias del entorno, por lo que se ha dicho aquí que corresponde al acoplamiento estructural del sistema mismo.

4. Concepción del principio de estratificación para el análisis del sistema. Nombrado así por Rolando García, el principio característico de los sistemas complejos cierran el análisis en la siguiente premisa: Los sistemas complejos presentan *una disposición de sus elementos en niveles de organizaciones con dinámicas propias pero interactuantes entre sí* (García, 2000).

En otras palabras, lo que propone este principio es la concepción de que si bien al analizar sistémicamente algún objeto de la realidad, se observan niveles (lo que se propone en el apartado número uno al generar una escala). Dichas divisiones se diferencian de otras para poderse clasificar, no obstante la interacción entre éstas existe, y no por analizar de dicha manera, las escalas serán una forma jerárquica de organización.

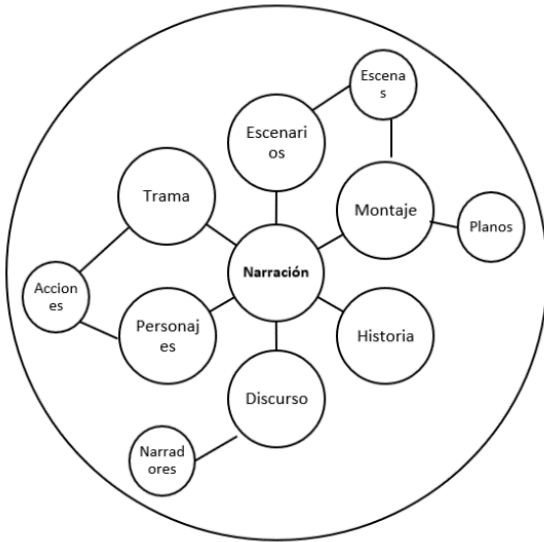
Observemos todo lo expuesto en el siguiente esquema:

ESQUEMA 3



Elaborado por autor

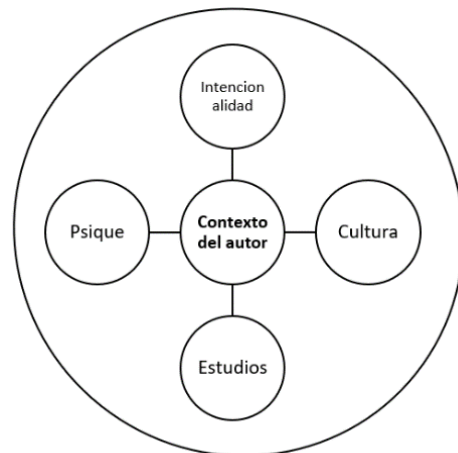
Se puede observar la representación visual de una posible concepción del estudio narratológico como un sistema complejo, en el cual se propuso englobar de forma general los elementos que confluyen en que cierta narrativa esté formada de una manera dada.

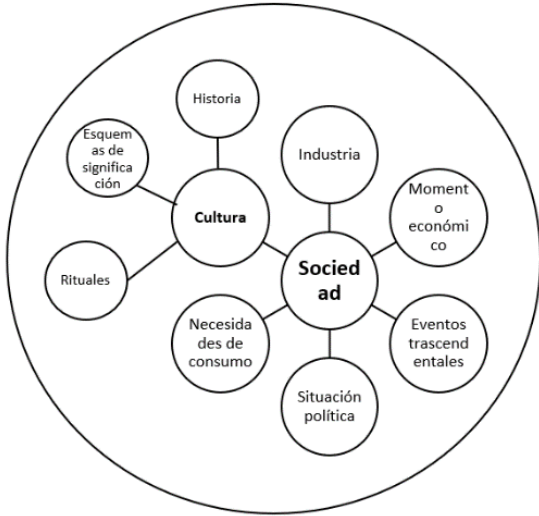


La escala del sistema podría ser la narración misma, donde sus sistemas parciales son la configuración de todos los componentes narrativos, los cuales a su vez también pueden encontrarse interactuando entre ellos o con otros elementos periféricos.

El entorno de este sistema está representado por tres grandes sistemas contextuales: el social-cultural, el medio de comunicación y el contexto de los autores de la obra, lo cual se ha logrado hacer con base a la metodología de esta investigación. A su vez estos elementos interactúan con otros, y si no existiera esta delimitación, los tres sistemas dependerían de su contexto de igual manera y esos contextos de otros y así hasta el infinito.

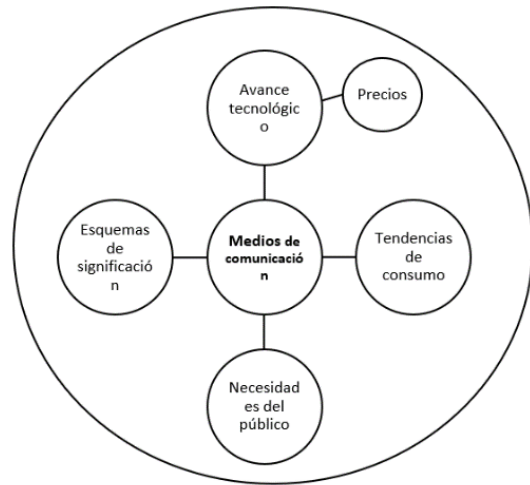
Los sistemas contextuales estarán determinados por el objetivo de la investigación, por lo que podríamos suponer que en este ejemplo se busca analizar las interacciones entre los elementos narrativos del cómic con su alcance mediático en una temporalidad definida donde el papel del autor es trascendental para explicar la configuración de la obra. Así como esta, las posibilidades de análisis pueden ser diversas y el medio de comunicación podría ser cualquiera.





sistemas diferenciados que convergen en el mismo fenómeno, por lo cual también se encuentran unidos por líneas, que sugieren la interferencia de todos los sistemas analizados.

Finalmente, para comprender el último punto dado, pese a la estructuración de esta representación, se debe tener en claro que no existe una jerarquización en los sistemas contextuales, donde se suponga que uno es antes que otro, más bien se conciben como



Conclusiones

Recordando el objetivo general de esta investigación (*identificar los elementos que componen la secuencia de construcción narrativa en el cómic Batman DC, en los momentos Zero Hour y Flashpoint, para diseñar un modelo descriptivo que permita el estudio de este producto comunicativo*), una vez terminado este análisis podemos llegar a la conclusión, gracias a la observación de la creación narrativa como sistema abierto autopoiético, que los elementos que componen la secuencia de construcción narrativa dependen principalmente del contexto.

El contexto es el elemento determinante primordial por el cual una historia, en este caso la evolución de la narrativa de Batman, puede tomar un rumbo u otro. Cuando hablamos de productos culturales, la dependencia de la obra con los consumidores es muy alta, ya que estos sobreviven por medio de la rentabilidad.

Al igual que los cómics, los productos comunicativos seriados, serán modificados conforme se generan, por ejemplo, el lanzamiento de series piloto están pensados para una temporada, sin embargo, si el producto es bueno puede alargarse tanto como se quiera o se exija, mientras que si es malo, (respecto al gusto y consumo del público claro está) éste podría dar fin antes de lo previsto con la finalidad de no generar ingresos negativos.

La premisa básica de los productos culturales es su dependencia económica, donde la finalidad primordial es comercial, quedando los demás aspectos como secundarios, tales como el entretenimiento, el arte, la cultura etcétera.

Respecto a la cultura, sabemos que los productos que emergen de ella son un pequeño reflejo de la misma. No podemos comprender un producto cultural sin entender el momento histórico y geográfico del que se desenvuelve, es por ello que ha valido la pena el recuento

contextual desde todos los puntos de vista posibles, el país, la economía, la industria, los creadores, etcétera. Es así como el entramado de significaciones sale a la luz, permitiendo visualizar cómo cada elemento que significa dentro de la cultura es una unidad que podría explicar el todo. Gracias a dicha concepción, se logra analizar un producto comunicativo sin la necesidad de descontextualizarlo.

Ahora bien, se ha podido comprender en el análisis la relación simbiótica entre la narrativa y el contexto. Cabe considerar y criticar qué tan pertinente es que en los estudios narratológicos se extraiga el objeto de estudio de su realidad, para visualizarlo “objetivamente”. Esta clase de estudios cuasi-positivistas estructurales dan información, pero incompleta, es por ello que al incorporarla dentro de un universo cultural se enriquece.

En un primer momento parecería arriesgado, metodológicamente hablando, vincular un proceso empírico analítico con la corriente interpretativa fenomenológica, como es en el caso de la hermenéutica, no obstante esto surgió como una necesidad natural del análisis al buscar la concepción de la complejidad del fenómeno, una sola corriente no hubiera sido suficiente para abarcar tanto, por ello resultó conveniente utilizar, de los intereses cognoscitivos que menciono Habermas en su análisis de la teoría de la ciencia (Mardones & Ursúa, 1982), el interés técnico que proporcionan las ciencias empíricas analíticas vistas aquí por medio de la TGS, y el interés práctico ejercido por las ciencias histórico hermenéuticas, analizadas en la hermenéutica profunda utilizada en esta investigación.

Lo anterior deja abierta la puerta para reflexionar sobre los diversos usos metodológicos en la actualidad, teniendo en cuenta la dinámica de creación dentro de la industria cultural y su evolución junto con las nuevas tecnologías, ya que como se observó en el análisis, situaciones como el diseño de los cómics y el dinamismo de las obras de acuerdo al ritmo del discurso, varió debido a las posibilidades tecnológicas de creación así

como las necesidades de consumo de los usuarios al pasar de la generación análoga (*Zero Hour*) a la generación digital (*Flashpoint*).

Observando las técnicas de investigación propuestas en este análisis, es necesario mencionar que según la concepción ideal de la hermenéutica profunda, el tercer nivel de análisis interpretativo debió tomar en cuenta a lectores que consumieran cómic americano en el contexto propio de Estados Unidos, para completar las tres mímisis del círculo interpretativo, sin embargo por el tiempo y los recursos de la investigación, se concibió analizar a partir de los sujetos disponibles en el contexto hispanohablante. Con ello se abre un área de oportunidad respecto al estudio del consumo de contenido a través de los procesos transculturales que devienen de la comercialización de esta clase de productos en contextos diferentes al propio, sin embargo, ese es un tema que se puede tratar en otra investigación.

Otra observación surgida de este análisis, y como posible área a tratar, es la dinámica de intercambio de información nacida en el contexto de los fans que involucra un cambio en el canon dependiendo de la recepción y producción de contenidos por parte del público. Situación que se puede estudiar en varias narrativas de la cultura pop.

Como se mencionó a lo largo de este trabajo, esta investigación surgió de la necesidad de proponer una manera nueva de analizar los productos culturales contemporáneos, a través de una mirada crítica sobre las visiones reduccionistas. La ciencia de la complejidad derivadas de los análisis sistémicos, hasta el momento ha sido una parte innovadora del estudio de las ciencias naturales y “exactas”, y en el presente a penas se han incorporado a algunos análisis sociales. Es momento de hacerlas parte de los estudios de la comunicación, puesto que, así como los sistemas, hay que adaptarse.

La Teoría de Sistemas ha sido el principal punto de reunión entre las ciencias y la complejidad, no obstante, no sería de extrañar que en un futuro contara con su propia teoría

y metodología, y dado el carácter complejo de todos los fenómenos de la realidad, será un avance importante para todas las ciencias.

Respecto al modelo que se buscaba plantear, aquí se logró generar un esquema descriptivo como propuesta de estudio, sin embargo, existe la posibilidad de concluir un modelo propio de análisis en un futuro. Queda abierta la discusión teórica y epistemológica que implicaría su creación.

Enfocándonos en los momentos de investigación, estos responden a una necesidad de revitalizar las narraciones desgastadas de los cómics. Se pudo observar tanto por el análisis contextual como por la percepción de los consumidores, que tras el aumento de complejidad de las historias (recordando que este depende del número de elementos involucrados y su interacción irregular entre ellos), los lectores se volvían indiferentes, sin embargo, al proponer un evento que involucre una crisis, los consumidores demuestran interés por el evento en sí y por la nueva numeración que se desprenda de ella, revitalizando no sólo la narrativa sino la economía de la industria incorporando nuevos seguidores y manteniendo a los antiguos.

Con esto podemos observar que, cuando una narrativa tiene tanto tiempo en producción, sufre un desgaste natural, lo cual genera la necesidad del *retcon*, lo que para los consumidores es una situación tolerable e incluso buena respecto a su relación con la industria, ya que el *retcon* formado en los momentos de análisis permite observar que las iniciativas de crear un arco argumental donde se justifique la renovación del tiraje, es un generador creativo que permite proponer nuevo contenido, más que perjudicar a los argumentos ya existentes.

Dentro de las situaciones a las que se debe prestar atención, una de ellas son los años de creación. El primero de estos reinicios fue en 1985 en *Crisis en Tierras Infinitas*, después

en 1994 con *Zero Hour*, posteriormente en 2011 con *Flashpoint* y *los Nuevos 52* y el más actual, *Rebirth*, de 2016. Si observamos con atención, el periodo entre un reinicio a otro se ha vuelto cada vez más estrecho, con lo cual se puede reflexionar la causa de esta situación respecto al análisis de los consumidores de las épocas.

Otro de los aspectos visibles es que, tras la llegada de la era de la información, el consumo de productos culturales se ha diversificado a tal medida que diversos estudios han demostrado que la atención de los lectores se ha vuelto más escasa y la búsqueda por información más inmediata. La evolución natural de esta condición se ve reflejada en la construcción de las historias contemporáneas, y por lo tanto también en la necesidad de *retcon* del sistema cómic.

Como se ha mencionado desde el principio, el acoplamiento estructural *retcon* ha sido el elemento primordial para que la narrativa de Batman, así como de todos los demás cómics de superhéroes, pueda mantenerse. Esta es una condición natural para la narrativa manejada en cómics, no obstante puede presentarse en algún otro medio de comunicación, apreciado con otro nombre o con otra situación, pese a ello todos los productos culturales terminan adaptándose al entorno para poder seguir con vida.

Observar la evolución de las narrativas en los cómics es un buen ejercicio para comprender la naturaleza de otros medios audiovisuales, pues son pocos los que manejan una adaptación constante al entorno y una evolución que busca siempre mantener actuales sus narrativas. Vale la pena hacerle un espacio en los estudios audiovisuales tanto al cómic como al web cómic y la narrativa gráfica en general, ya que son medios importantes de los que podemos aprender bastante.

Finalmente, cierro estas conclusiones mencionando la trascendencia de los estudios de productos culturales, ya que de ellos podemos obtener información de la sociedad,

comprender sus dinámicas y adquirir conocimientos relevantes para generar productos lucrativos. La academia está obligada a satisfacer las necesidades de investigación y comprender estos productos es necesario para entender la cultura, la sociedad y la comunicación misma.

Fuentes de consulta

- » NSE/AMAI. (s. f.). Recuperado 26 de marzo de 2018, de <http://nse.amai.org>
- A Short History of «Retcon» | Merriam-Webster. (s. f.). Recuperado 25 de junio de 2017, de <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/retcon-history-and-meaning>
- Álvarez, E. G. A. (2003). La Teoría de Niklas Luhmann. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 10(32). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10503211>
- Barthes, R. (2002). *Análisis estructural del relato*. México: Ediciones Coyoacán.
- Bartual, R. (2011). Los primeros cien años de la tira narrativa (1450-1550): los inicios de la narración gráfica impresa. *Universidad Autónoma de Madrid*, 23, 9-20.
- Bertalanffy, L. von, & Almela, J. (2006). *Teoría general de los sistemas: fundamentos, desarrollo, aplicaciones*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bisquerra Alzina, R. (2016). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: Arco/Libros La Muralla.
- Booker, M. K. (2010). *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels [2 volumes]: [Two Volumes]*. ABC-CLIO.
- Compton, D. (2015, enero 28). Zero Hour Interview with Dan Jurgens! Recuperado 3 de enero de 2018, de <https://theunspokendecade.com/2015/01/28/zero-hour-interview-with-dan-jurgens/>
- Corsi, G., Esposito, E., Baraldi, C., Romero Pérez, M., Villalobos, C., Torres Nafarrate, J., ... Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (Guadalajara, J.

- (2006). *GLU: Glosario sobre la teoría social de Niklas Luhmann*. México; Tlaquepaque, Jal.: Universidad Iberoamericana ; ITESO.
- Cortés, C. (2017). *Teoría de la comunicación. Un enfoque sistémico cibernético*. (Razón y Palabra). Pichincha, Ecuador.
- Cowsill, A., Dougall, A., & Cerasi, C. (2016a). *DC Comics la historia visual*.
- Cowsill, A., Dougall, A., & Cerasi, C. (2016b). *DC Comics la historia visual*.
- Cuenca, D. (2014). *Mediaciones presentes en la articulación de sentido de los Hard Core Gamers a través de su práctica con los videojuegos* (Tesis para obtener el grado de Maestro en Comunicación). Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Dan Jurgens - Credits. (s. f.). Recuperado 3 de enero de 2018, de <http://danjurgens.com/credits/>
- Doug Moench. (s. f.). Recuperado 3 de enero de 2018, de <https://www.ecccomics.com/autores/doug-moench-299.aspx>
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2015). *The power of comics: history, form and culture* (2. ed). London: Bloomsbury.
- Eisner, W. (2003). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- Eisner, W. (2007). *El Comic y el arte secuencial: teoría y práctica de la forma de arte mas popular del mundo : versión ampliada con la impresión digital*. Barcelona: Norma.
- Estados Unidos vendió en 2011 más armas que nunca | Internacional | EL PAÍS. (s. f.). Recuperado 19 de enero de 2018, de https://elpais.com/internacional/2012/08/27/actualidad/1346024691_253595.html
- Friedenthal, A. J. (2012). Monitoring the Past: DC Comics' Crisis on Infinite Earths and the Narrativization of Comic Book History. Recuperado 25 de junio de 2017, de http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_2/friedenthal/

- Friedenthal, A. J. (2017). *Retcon Game: Retroactive Continuity and the Hyperlinking of America*. Univ. Press of Mississippi.
- García, R. (2000). *El conocimiento en construcción: de las formulaciones de Jean Piaget a la teoría de sistemas complejos* (1st ed). Barcelona: Gedisa Editorial.
- Geertz, C. (1992). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Geoff Johns. (2012, marzo 4). Recuperado 19 de enero de 2018, de <http://www.dccomics.com/talent/geoff-johns>
- Greimas, A. J. (1971). *Semántica estructural*. Madrid: Gredos.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5a ed). México, D.F: McGraw-Hill.
- Herner, I. (1979). *Mitos y Monitos: historietas y fotonovelas en México*. México, D.F: Nueva Imagen.
- How Old is Bruce Wayne? | The Real Batman Chronology Project. (s. f.). Recuperado 22 de diciembre de 2017, de <http://www.therealbatmanchronologyproject.com/the-modern-age/modern-ages-2/how-old-is-bruce-wayne/>
- Jiménez Varea, J. (2016a). *Narrativa gráfica: narratología de la historieta*. Madrid: Editorial Fragua.
- Jiménez Varea, J. (2016b). *Narrativa gráfica: narratología de la historieta*. Madrid: Editorial Fragua.
- Joe Rubinstein. (s. f.). Recuperado 3 de enero de 2018, de http://dc.wikia.com/wiki/Joe_Rubinstein
- Johns, G., Frank, G., Van Sciver, E., Anderson, B., Wright, J., Reis, I., Napolitano, N. (2016). *DC Universe: rebirth* (The Deluxe edition). Burbank, CA: DC Comics.
- Johns, G., & Kubert, A. (2011). *Flashpoint*. New York: DC Comics.

- Jurgens, D. (1994). *Zero hour: crisis in time*. New York, NY: DC Comics.
- Laszlo, E. (1975). The meaning and significance of general system theory. *Behavioral Science*, 20(1), 9-24. <https://doi.org/10.1002/bs.3830200103>
- Luhmann, N. (1998). *Sistemas sociales lineamientos para una teoría general*. Santafe de Bogota: Universidad Javeriana.
- Mardones, J. M., & Ursúa, N. (1982). *Filosofía de las ciencias humanas y sociales*. Barcelona: Fontamara.
- Martínez, M., & Scheffel, M. (2011). *Introducción a la narratología: hacia un modelo analítico-descriptivo de la narración ficcional* (1. ed). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Las cuarenta.
- McCloud, S. (2014). *Entender el Cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri.
- Miller, F., & Mazzucchelli, D. (2005). *Batman, año uno*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Morrison, G. (2012). *Supergods: héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner.
- Pimentel, A. (2002). *El relato en perspectiva. Estudio de la teoría narrativa*. México: Siglo xxi.
- President Barack Obama. (2014, diciembre 7). Recuperado 19 de enero de 2018, de <https://obamawhitehouse.archives.gov/administration/president-obama>
- Reichstein, A. (1998). Batman — An American Mr. Hyde? *Amerikastudien / American Studies*, 43(2), 329-350.
- Retcon - TV Tropes. (s. f.). Recuperado 25 de junio de 2017, de <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Retcon>
- Ricœur, P., & Neira, A. (2001). *Tiempo y narración*. México: Siglo XXI.
- Ricoeur, P., & Neira Calvo, A. (2004). *Tiempo y narración*. México, D.F.: Siglo Veintiuno Editores.

- Robin Vol 4 10. (s. f.). Recuperado 25 de diciembre de 2017, de
http://dc.wikia.com/wiki/Robin_Vol_4_10
- Robles, Bernardo. (2011). La entrevista en profundidad: una técnica útil dentro del campo antropofísico. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35124304004>
- Sabin, R. (1993). *Adult comics: an introduction*. London ; New York: Routledge.
- Santiago, J. (2013). *Manga: del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. España: Grupo dx5.
- Spencer Millidge, G., & Gibbons, D. (2010). *Diseño de cómic y novela gráfica: la guía esencial*. Barcelona: Parramón.
- Thompson, J. B., & Fantinati Caviedes, G. (2006). *Ideología y cultura moderna: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México, D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, División de Ciencias Sociales y Humanidades.
- Torres Nafarrete, J. (1996). *Niklas Luhmann: introducción a la teoría de sistemas : lecciones publicadas*. México, D.F.: Universidad Iberoamericana.
- Van Lente, F., & Dunlavey, R. (2012). *The comic book history of comics*.
- William J. Clinton. (2014, diciembre 30). Recuperado 1 de octubre de 2017, de
<https://www.whitehouse.gov/1600/presidents/williamjclinton>
- William J. Clinton. (s. f.). Recuperado 30 de diciembre de 2017, de
<https://www.whitehouse.gov/about-the-white-house/presidents/william-j-clinton/>
- Wolfman, M., Pérez, G., Giordano, D., De Carlo, M., & Ordway, J. (2012). *Crisis on infinite earths*. New York: DC Comics.