

**La transposición de The Flash: de la majestuosidad estereotípica del
superhéroe clásico en el cómic a la fragilidad y la humanización del héroe moral
en la serie de televisión**

Brahyan David Rengifo Martínez

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ, D.C

2020

La transposición de The Flash: de la majestuosidad estereotípica del superhéroe clásico en el cómic a la fragilidad y la humanización del héroe moral en la serie de televisión

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado En Artes Visuales

Presenta

Brahyan David Rengifo Martínez

Tutor

Raúl Cuadros Contreras

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ D.C

2020

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar gracias principalmente a Dios, por ser el inspirador, el que me sustentó y el que me dio fuerza para lograr obtener este sueño tan anhelado.

A mi madre Luz Marina por su amor y apoyo incondicional durante cada momento de este proceso, a mis hermanos William y Viviana que me apoyaron durante estos años de esfuerzo.

A Felipe, Linda, Natalia, Yolanda, Emanuel y Esteban que se volvieron mis hermanos y hermanas que creyeron en mí, me animaron, me apoyaron y dieron mucho más que sus fuerzas en cada momento que los necesitaba.

A mis mentores y amigos Jesús y Cristina que jamás han dejado de creer en mí; a Julio, Nubia y Karen que se convirtieron en mi segunda familia; a Mario y Myriam que me acogieron como uno más de sus hijos y dieron todo su apoyo y amor; a Paola y a Giovanny, que aún lejos siempre será mi hermano; a Elvira que ha visto mi crecimiento y me ha querido como un hijo; a Dumar y Margarita que siempre han creído que lo imposible se puede realizar.

A Juliana, Alejandra y Viviana, una amistad incondicional y con quienes inicié este camino de subidas y bajadas, pero, aun así, logramos llegar hasta aquí, su apoyo fue indispensable durante todo mi proceso, sé que nos quedan muchos logros por delante.

A mi tutor de trabajo de grado, Raúl Cuadros, quien me asesoró, me ayudó y me animó durante el proceso de este trabajo.

Finalmente, a todas las demás personas, familia y amigos, que de una u otra manera me apoyaron en el recorrido de este largo viaje.

¡Gracias!

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
Pregunta	14
OBJETIVOS	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos	15
JUSTIFICACIÓN	16
METODOLOGÍA	18
MARCO TEÓRICO	25
1. Sobre el concepto de transposición	25
1.1. Noción de transposición	25
1.2. Transposición: Sobre lo que acontece en los pasajes de un soporte a otro	28
2. Sobre el género y su definición	31
2.1. Rasgos del género	35
2.1.1. Lo Retórico	36
2.1.2. Lo Temático	37
2.1.3. Lo Enunciativo	37
3. El género de superhéroes	38
3.1. Héroe	39
3.2. Definición del superhéroe	43
3.3. Características del género de superhéroes	49
4. El cómic	54

4.1. Definiciones del cómic	55
4.2. El lenguaje del cómic	57
5. El lenguaje audiovisual	62
5.1. Definiciones	62
5.2. Características del lenguaje audiovisual	64
6. La mirada, la visualidad y la educación desde la perspectiva de la Cultura visual	66
6.1. Cultura Visual	67
6.2. Visualidad y Mirada	70
6.3. La educación y la mirada	74
THE FLASH DEL CÓMIC AL THE FLASH DE LA SERIE: la ruptura de los estereotipos y la humanización y cercanía del héroe	78
Transformaciones en el origen de Flash: confirmación de las convenciones del género de superhéroes	80
- Surgimiento de poderes	81
- Surgimiento de la misión	87
- Estableciendo una identidad	89
Cambios en la historia	93
Cambios en la Diégesis	97
Diferencias entre lugares	100
Transformaciones en los Personajes	109
El Mito de la Fuerza de velocidad: una confrontación moral	138
CONCLUSIONES	149
REFERENCIAS	154

INTRODUCCIÓN

Hay que recordar que a los cómics les acecha, como a todas las manifestaciones de la cultura de masas, la tentación del estereotipo y de la redundancia. De hecho, el lector adicto a una serie o a un héroe le pide en cada nueva entrega lo mismo, pero cada vez distinto. Es decir, exige aquello que le es familiar y le gratifica, pero con algunas ligeras variantes y cierta dosis de sorpresa, para que el nuevo episodio no sea idéntico al anterior.

Román Gubern (*De los cómics a la cinematografía, 2013*)

Son muchos los cambios que pueden emerger como parte del transitar de un género a lo largo del tiempo, y que son efectuados como consecuencia de los cambios de época que surgen de acuerdo al momento histórico en el que se encuentran, de esto no se salva el género de superhéroes pues, gracias al éxito que tuvo la evolución de los relatos de cómics a partir de la creación de Superman en 1939, nació todo un legado de superhéroes que hasta hoy se mantiene, y que al estabilizarse diera lugar a cánones estéticos y narrativos para la composición de historias de este tipo, los cuales sirvieron de base para producciones audiovisuales centradas en personajes super heroicos, enfocando sus relatos de acuerdo con estos criterios, todo en busca de mantener el contacto con el público, formado por los comics en gran medida.

Actualmente la industria audiovisual se ha hiperdesarrollado y ha producido nuevas adaptaciones de estos personajes, dando a los espectadores una nueva forma de ver a los superhéroes, pues este género tiene ciertos rasgos que lo hacen atractivo, como personajes con dobles identidades y trajes llamativos, poderes

sobrenaturales e historias de aventura y fantasía; pero, por otro lado, el lenguaje audiovisual ha logrado presentar cosas inimaginables que en los cómics no se puede evidenciar a causa de las limitaciones inherentes a las restricciones materiales propias de su lenguaje, aparte de que los audiovisuales cargan ya con sus propias tradiciones narrativas y estéticas, las cuales introducen la posibilidad de nuevas lecturas a todos los niveles: en el relato, en la construcción de los personajes, en las formas enunciativas que ligan el producto con el público, y un largo etcétera. Lo que quiere decir que las características que hacen sobresalir las producciones audiovisuales de superhéroes, también pueden lograr alejarlas de la obra original en la cual se basan, es decir, de los cómics, lo que en algunos casos puede introducir importantes desplazamientos de sentido. A todo esto, hay que agregar, como en cualquier otro pasaje transpositivo de género o de lenguaje (Steimberg, 1998), los imponderables de la lectura de época emanados del momento histórico y cultural en el que se produce la lectura de un texto o de un fragmento de texto del pasado.¹

Este trabajo es esencialmente un análisis de la serie de televisión estadounidense *The Flash*², desarrollada por la cadena televisiva The CW en el año 2014 y que sigue en emisión, que es una transposición del cómic que lleva el mismo nombre y que pertenece a la editorial DC Cómics y que a su vez es una derivación de otra serie de televisión, *Arrow*, que existe en el mismo universo ficticio. La serie sigue a Barry Allen, un investigador de escenas del crimen que obtiene el poder de la velocidad sobrehumana, y bajo la identidad de *The Flash*, lucha contra criminales - incluidos otros que también han adquirido habilidades sobrehumanas- para proteger a

¹ Por transposición, que es el asunto de este trabajo de grado, se entiende: "cuando un género o un producto textual particular cambia de soporte o de lenguaje; cuando una novela o tipo de novelas pasa al cine, o la adivinanza oral a la televisión, o un cuento o tipo de cuentos a la radio." (Steimberg, 1998, p. 16)

² La serie fue creada y producida por Greg Berlanti, Andrew Kreisberg y Geoff Johns

las personas de su ciudad. Por otro lado, el cómic enmarca su historia en el arco argumentativo de los Nuevos 52, que es el reinicio de muchas historias de superhéroes característicos de la editorial DC, que fue lanzada en el año 2011 y que es dibujada y escrita por Francis Manapul y Brian Buccellato.

Cabe aclarar desde un principio -como se especificará en el marco teórico y la metodología- que estos textos -el cómic y la serie de televisión- son concebidos en este trabajo como discursos sociales:

Asumiendo como punto de partida un cierto tipo de mirada de los textos audiovisuales -y en nuestro caso las series de televisión- inspirada en la tradición sociosemiótica, tradición que los concibe como materialidades discursivas investidas de sentido (Verón, 1997) y como discursos sociales que migran de una materialidad a otra, de un determinado circuito de producción de sentido a otro (Verón,2004); las series así entendidas -como discursos sociales- no pueden verse sólo como unidades discursivas, pues ellas como cualquier otro discurso, guardan todo tipo de relaciones con otros discursos, pertenece a conjuntos de discursos que proceden de distintas tradiciones. (Cuadros y Ramírez, 2021, p. 11).

Por otro lado, este trabajo surge a partir de mi experiencia como consumidor de comics de este género y como televidente, que ha tenido la oportunidad de consumir películas y series de televisión basadas o inspiradas en cómics a lo largo de muchos años, lo que, con el tiempo, fue despertando cierta sensibilidad hacia las similitudes y a veces profundas diferencias que aparecen en estas versiones televisivas o cinematográficas. Si bien, al comienzo era ineludible el tópico trillado de la exigencia de “fidelidad” al texto original, con el pasar del tiempo y a medida que mi propia

mirada se fue refinando, y después, en el marco de mi formación como licenciado en Artes Visuales -en especial bajo la impronta de la cultura visual-, empezaron a emerger otras preocupaciones: como aquella referida a las especificidades - posibilidades y restricciones- que cada lenguaje impone al contar una historia; o las centradas en las transformaciones o desplazamientos ideológicos, que pueden llegar a inquietar, a agrandar o hasta a molestar a un espectador que ha sido formado en una cierta tradición genérica; o aquellas relacionadas con el peso que puede llegar a tener el contexto sociocultural o el momento histórico en el que se produce una nueva serie o película sobre una vieja historia; todos estos importantes asuntos semióticos fueron decantándose como parte del proceso de hacerme licenciado en Artes Visuales.

Lo que me llevó a reflexionar sobre un aspecto muy singular de nuestro tiempo, señalado por Steimberg (1998): “vivimos en una cultura de transposiciones”, en la que se vive permeado por infinidad de relatos los cuales son lecturas de textos de épocas incluso muy distantes; pero no sólo son consumidos esos relatos, sino que existen relaciones con ellos en virtud de las singulares *lecturas de época* que hacen estas producciones audiovisuales, lo que implica también un cierto refinamiento inconsciente acerca de los lenguajes específicos que median dichas lecturas.

Es en este marco que se inscribe mi preocupación como futuro educador en artes visuales, en el que aparece todo un abanico de posibilidades educativas para el campo de la cultura visual. Para algunos se trata de la *educación de la mirada*, para otros de reconocer las potencialidades formativas y críticas que se adquieren al conceder su importancia a la visualidad en la conformación de lo social y de las

subjetividades.³ En mi caso, como maestro en formación y como consumidor de productos culturales masivos no puedo desentenderme de todos los agenciamientos que la cultura visual implica, ni del reconocimiento de todos los entramados culturales en los que se inscriben las imágenes, las cuales predominantemente se nos aparecen en medio de complejos discursos sociales y, generalmente, en materialidades semióticas heterogéneas, de allí que:

Esta aproximación a la Cultura Visual se basa entonces en la idea de que todo ver es el resultado de una construcción cultural, articulada como un modo complejo e híbrido de construcción de los significados. Así que, aunque pueda parecer paradójico, es necesario partir del reconocimiento de que no hay algo así como una esencia de la visión. Hay más bien repartos diferenciales de las capacidades, jerarquizaciones contingentes de la sensibilidad, legitimaciones específicas de las multimodalidades de alfabetización, del conocer y del conocerse (DUNCUM, 2004), determinadas por cuestiones de poder, de género, culturales, económicas, institucionales. Como advierte W.J.T. Mitchell “no existen medios visuales” como tales, todos ellos implican de una forma u otra al resto de sentidos (MITCHELL, 2005). Ello abre la posibilidad, compleja, siempre atenta a unos u otros condicionantes, de construir — abandonando la condena en bloque de la visualidad como forma necesaria de embrutecimiento y control social — miradas e imágenes que no impliquen la objetivación y la minorización de lo observado. (Martínez Luna, 2014, p. 11)

³ Para Mitchell (2003) los estudios de la visualidad se ocupan del análisis de los fenómenos de visión, los dispositivos de la imagen y el comportamiento de la mirada en la vida cotidiana. Su objeto de estudio es la cultura visual, que incluye a las imágenes en múltiples contextos de procedencia; que les imponen condiciones históricas, sociales y políticas.

Gracias a esto, se abre un horizonte de perspectivas semióticas que permiten la comprensión de los aspectos culturales que influyen en la creación de estas producciones audiovisuales, así como en las maneras que tienen los espectadores de relacionarse con ellas como consumidores. Dado que son evidenciadas ciertas preocupaciones respecto a las otras relaciones que emanan de un producto audiovisual del género (de superhéroes u otro cualquiera de los grandes géneros más comerciales) y que los espectadores no logran identificar, pues su relación con dicha producción se queda en un nivel muy superficial, lo que hace necesario, bajo la luz de aspectos de la cultura visual y la semiótica, la formación de la apreciación visual y audiovisual que permita ayudar a reconocer las maneras en que la mirada está generalmente atada a determinadas posiciones y/o perspectivas. Al mismo tiempo que cuenta como un aporte, parcial pero no por ello menos importante, al estudio tanto del amplísimo fenómeno semiótico de la transposición como al aspecto específico del género de superhéroes, con toda su importancia simbólica y social para la cultura de masas universal.

El trabajo se encuentra organizado de la siguiente manera: En primer lugar, se presenta la propuesta metodológica en la que se inscribe la investigación, la cual es la sociosemiótica, que se integra epistemológicamente en el paradigma indicial; que es la perspectiva de análisis semiótico donde es necesario centrar la atención en la identificación de detalles o indicios, a partir de los cuales se hace posible reconocer regularidades que se corresponden con totalidades difíciles de entender. De igual forma esta perspectiva sociosemiótica se conjuga con el análisis transpositivo, el cual consiste en comparar textos o discursos que han cambiado bien sea de género o de soporte. En segundo lugar, se encuentra el desarrollo teórico-conceptual en el que se soporta este proyecto. Partiendo de la conceptualización del término transposición y

las nociones que lo circundan; pasando por la comprensión de los estudios de género de Steimberg y los rasgos que lo comprenden. Asimismo, se aborda el género de superhéroes desde una caracterización breve que parte de las definiciones de héroe y de superhéroe, importantes para la comprensión de las convenciones que caracterizan a ese género. Luego se define el cómic y las principales características de su lenguaje; se presenta la definición del lenguaje audiovisual y sus características, finalmente, el asunto que enmarca la mirada, la visualidad y la educación desde la perspectiva de la Cultura visual. En tercer lugar, en la parte del análisis se investiga lo que ha acontecido con el pasaje del cómic a la serie de televisión de The Flash, donde se busca primordialmente hallar sus transformaciones y cómo estas evidencian las peculiaridades que emergen de la lectura de época, implicando asuntos importantes de cambios de sentido que pueden ser motivados por diversas razones, como hibridaciones genéricas o desplazamientos ideológicos. Por último, se presentan las conclusiones.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El género de superhéroes tuvo sus primeras apariciones en el lenguaje del cómic, enfocadas en un principio a niños, después, con el surgimiento de la novela gráfica empezaron a expandir su público, llegando a los adultos. La consecuencia de esto es que el cómic se globalizó, alcanzó a todo tipo de público, lo que causó que sus contenidos se transformaran, pues no es lo mismo relatar una historia de un superhéroe dirigida a un niño que dirigida a un adulto. Aunque se complejizaron sus historias -pasando a incluir asuntos sociales y políticos y hasta a introducir manifestaciones más violentas o incluso eróticas- se mantuvo la esencia que representaba cada superhéroe. Después vino la expansión hacia lo audiovisual, el cine, la televisión, y hoy en día las plataformas vía streaming, donde yacen las series de televisión de alto presupuesto, lo que dio lugar a un espacio lleno de superhéroes.

Pero esas nuevas condiciones de producción que se viven hoy en día están introduciendo nuevas modificaciones, empezando porque quienes escriben y producen series de televisión cuentan con un amplísimo archivo de relatos e imágenes -versiones de versiones- que, en cierta manera, los determinan. Esto hace que en muchos casos los vínculos con los textos originales aparezcan muy oscurecidos. No obstante, esto hace que también surjan nuevas perspectivas estéticas, temáticas y hasta enunciativas en los modos de aproximarse a esos relatos.

De allí que lo que emerge como un problema semiótico es poder llegar a establecer el tipo de vínculos que guardan estas producciones con los textos fuente originales, así como también, tratar de dilucidar qué tipo de transformaciones están apareciendo con ellas: ver si se confirma o no los rasgos genéricos, qué se mantienen o cambian con respecto al relato, muy especialmente, cuáles son las continuidades y

rupturas en la construcción del personaje del superhéroe y, más en conjunto, qué tipo de lectura introducen estas transposiciones, es decir, cuáles son los más importantes desplazamientos de sentido que estas introducen.

Pregunta

¿Cuáles son las continuidades y rupturas con respecto al relato original que se encuentra en la transposición televisiva de “The Flash”? y ¿Qué relación guardan con la tradición genérica de los superhéroes?

OBJETIVOS

Objetivo general

Caracterizar las transformaciones producidas por la transposición del cómic a la serie de televisión de “The Flash” mediante el análisis comparativo de elementos semióticos característicos del género de superhéroes.

Objetivos específicos

1. Describir los principales rasgos del género de superhéroes y su influencia en la transposición del cómic a la televisión.
2. Reconocer las similitudes y diferencias entre el lenguaje del cómic y el de la televisión.
3. Identificar las principales continuidades y rupturas con respecto al texto original, así como las posibles variaciones genéricas en la transposición del cómic a la serie de The Flash.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo se inscribe en el ámbito de la cultura visual, más exactamente en el espectro de la circulación y el consumo masivo de relatos e imágenes como fenómeno internacional en el marco de la globalización. Pues, no se puede eludir, como ciudadanos lo mismo que como educadores visuales, que los procesos de formación de las sensibilidades estéticas, éticas y políticas de los sujetos, acaecidas en parte por la mediación de discursos visuales, ocurren en múltiples niveles y que algunos de los que implican una mayor pregnancia social -nos guste o no- son precisamente aquellos que proceden de circuitos mundiales. En nuestro caso, las series de televisión constituyen hoy por hoy el fenómeno audiovisual mundial quizá de mayor influjo en los telespectadores del mundo, desplazando incluso a Hollywood como centro de propagación mundial de la industria audiovisual (Reviriego, 2011).

Esto, como lo aborda Acaso (2006), es importante para los estudios visuales, pero también, como lo menciona Negri (2009), es determinante tanto para la educación universitaria contemporánea; pero lo es aún más para la formación de los maestros y maestra en formación, si se reconoce que la formación ciudadana y los problemas inherentes a la educación universitaria contemporánea, no pueden aislarse de un análisis crítico y una comprensión de las formas del capitalismo tardío y su actual proceso de globalización, como tampoco del papel que en este marco de la globalización juegan los fenómenos de la cultura de masa, dado que en medio de su crisis de sobreproducción, el capitalismo contemporáneo no sólo lucha por abrir nuevos mercados, sino que, al mismo tiempo que privatiza, amplía el acceso a lo común:

En tal sentido, esta acumulación no tiene como fundamento solo la explotación del trabajo sino la del conocimiento, de lo vivo, de la salud, del tiempo libre, de la cultura etc.; lo comercializable ya no son solo los bienes materiales o inmateriales sino los estilos de vida, los estándares de socialización, comunicación, educación, percepción, los modos de habitar, etc. (Hardt y Negri, 2009, p. 12).

O como señala Salinas Muñoz (2015), que la experiencia de la modernidad se vuelve vida cotidiana ayudando a sedimentar “una cultura internacional masiva y popular (...) en lo que el cine ha sido, quizás, uno de sus vectores fundamentales junto a la televisión a lo largo de todo el siglo XX” (Salinas, Muñoz, 2015, p. 12).

Por todo lo anterior, esta investigación se propone con la finalidad de construir reflexiones en torno al fenómeno de la transposición y el papel narrativo del género de superhéroes, que trata de reinventar o de proporcionar novedosos modelos narrativos para las nuevas generaciones televisivas, en el que aparecen en primer plano, múltiples representaciones estéticas e ideológicas, que problematizan las formas de enunciarse y que han educado la mirada de sus espectadores a lo largo del tiempo, gracias a la proliferación de múltiples producciones audiovisuales de este género. Lo que permite entrar en el terreno de la cultura visual que dota de herramientas para indagar y comprender estos asuntos, pues es gracias a la preocupación de la educación de la mirada del espectador que este trabajo se plantea y que puede recrear una aproximación a los discursos que emergen de la relación entre la imagen y el público, dado que, ya no se trata simplemente de apreciar una producción de este tipo, sino de revisar críticamente los aspectos que la circundan social y culturalmente, que permitan la búsqueda de la formación de una mirada fina del espectador que solo

es posible al analizar, cuestionar y comprender los elementos que se encuentren dentro de los medios de comunicación de masas, como el cine o la televisión.

METODOLOGÍA

La perspectiva metodológica empleada para el desarrollo de la presente investigación es la de la sociosemiótica, la cual se inscribe epistemológicamente en el paradigma indicial (Ginzburg, 1999). Éste es un paradigma alternativo al empírico-analítico y que tiene cierta similitud con la tradición hermenéutica, pero que reviste características muy específicas. La cual se articula con el enfoque transpositivo (Steimberg, 1998), pues el objeto de esta investigación es una transposición de un cómic a una serie de televisión.

Según Ginzburg, el origen del paradigma indicial se ubica en la época en que la humanidad vivió de la caza:

Los cazadores [...] Aprendieron a observar, a dar significado y contexto a la más mínima huella. Sucesivas generaciones de cazadores enriquecieron y transmitieron este patrimonio de saber. Rastros de este saber nos llegan aún por medio de los cuentos populares en los que a veces se transporta un eco -débil y distorsionado- de lo que ellos sabían (Ginzburg, 1999, p. 125).

A este tipo de saber Ginzburg lo llama “venatorio”, refiriéndose a una actitud dirigida al análisis de casos particulares, dispuestos de ser reconstruidos apenas a partir de rastros, síntomas, indicios. Su rasgo característico era la capacidad de pasar de hechos aparentemente insignificantes, que podían observarse, a una realidad compleja no observable. Como resultado, los hechos eran ordenados por el

observador en una secuencia narrativa, cuya forma más simple podría ser: "alguien ha pasado por aquí".

De esta manera, la supervivencia del cazador dependía de su capacidad para "reconstruir las formas y los movimientos de piezas de caza no visibles, por medio de huellas en el barro, ramas quebradas, estiércol, mechones de pelo, plumas, concentraciones de olores" (p. 144). Siendo éste, un saber cinegético caracterizado por la "capacidad de remontarse desde datos experimentales aparentemente secundarios a una realidad compleja, no experimentada en forma directa" (p. 144)

De esta misma manera, Ginzburg (1999), afirma que:

(...) el cazador habría sido el primero en contar una fábula porque era el único en condiciones de leer, en las huellas mudas -imperceptibles- dejadas por la presa, una serie coherente de acontecimientos; pues, descifrar o leer los rastros de los animales es necesariamente un ejercicio del orden de lo metafórico. (P. 124-125).

Por otra parte, Lip Licham (2001), habla sobre las operaciones intelectuales implicadas dentro del paradigma indicial que también se darían en actividades como la adivinación del futuro, ya que constituirían procesos formalmente idénticos e implicaría: análisis, comparaciones y clasificaciones. Por otro lado, para Pulice, Manson y Zelis (2001), la característica del saber venatorio o cinegético -de los rastreadores, de armar una narración- permitiría marcar una diferencia con lo que se sitúa en términos de "adivinación", en tanto refieren tiempos diferentes (pasado o futuro).

Todo lo anterior, lleva a comprender que este paradigma está enfocado en un conocimiento inferencial pero distinto al de la inducción -propio de las ciencias empírico-analíticas- y de la deducción -propio de las matemáticas, la geometría y la lógica-, y centrado en la *abducción*. La abducción tiene que ver con la capacidad de elaborar conjeturas o hipótesis de manera abierta y exploratoria, por eso requieren de la imaginación y del instinto, que permiten ir más allá de lo sabido y remontarse hacia totalidades que no aparecen a simple vista.

La sociosemiótica se inscribe dentro de esta tradición, en la cual, es necesario centrar la atención en la identificación de los detalles o indicios, a partir de los cuales es posible reconocer regularidades que se corresponden con totalidades difíciles de entender. Ginzburg lo menciona de la siguiente forma:

Si las pretensiones de conocimiento sistemático aparecen cada vez más veleidosas, no por eso se debe abandonar la idea de totalidad. [...] Al contrario: la existencia de un nexo profundo, que explica los fenómenos superficiales, debe ser recalcada en el momento mismo en que se afirma que un conocimiento directo de ese nexo no resulta posible. Si la realidad es impenetrable, existen zonas privilegiadas –pruebas, indicios– que permiten descifrarla”. (Ginzburg, 1999, p. 162).

En este mismo sentido, Verón (1984) refiriéndose a la producción de sentido, plantea que ésta es necesariamente social en la que no se puede describir ni explicar satisfactoriamente un proceso signifiante, sin explicar sus condiciones sociales productivas. Por lo que para él todo fenómeno social es, en una de sus dimensiones constitutivas, un proceso de producción de sentido, cualquiera que fuere el nivel de análisis.

La otra cuestión clave para la sociosemiótica, es la de la materialidad del sentido, el hecho de que el sentido siempre aparece investido en distintas materialidades, de allí que los indicios que hay que rastrear adquieren formas distintas dependiendo de estas. Esta materialidad del sentido define la condición esencial, el punto de partida necesario de todo estudio empírico de la producción de sentido.

En la sociosemiótica se busca descubrir ciertos indicios que aparezcan en la superficie textual y que puedan remitir a ciertas operaciones de producción de sentido que puedan llegar a revestir cierta regularidad (Verón, 2004). A partir de dichos indicios se formulan hipótesis, que son las primeras guías en el análisis de los textos, pero estas son, como se indicó, provisionales o exploratorias; sólo más adelante, al avanzar en el análisis y en las confrontaciones con teorías y conceptos, cuando estas pueden permitir descubrir operaciones de producción de sentido.

Ahora bien, en el marco de esta investigación, en la que el fenómeno semiótico estudiado es el de la transposición, en este caso el pasaje del cómic a la serie de The Flash (Berlanti et al., 2014-Presente), esta perspectiva sociosemiótica se conjuga con el análisis transpositivo (Steimberg, 1998; Cuadros, 2016), el cual consiste en comparar textos o discursos que han cambiado bien sea de género o de soporte.

El análisis transpositivo parte de la inscripción genérica de los productos culturales que se estudian y de la descripción de sus principales rasgos temáticos, retóricos y enunciativos, y cómo estos aparecen en el texto concreto analizado. Pero este análisis específico de los dos textos -el cómic y la serie- implica convocar otras aproximaciones conceptuales en el amplio campo de la semiótica, en este caso, ante todo de la semiótica narrativa, que permite ir al detalle en aspectos claves, como los personajes, la diégesis, el punto de vista, etc.

El enfoque transpositivo compara discursos o relatos que anidan en distintas materialidades: buscando las continuidades y las rupturas entre texto A y el texto B. Para hallar aquellas rupturas, es necesario hacer lecturas contextuales sociológicas, históricas, antropológicas. Produciendo un análisis comparativo pero centrado en identificar esas continuidades y rupturas, de aquellos rasgos semióticos, particulares del género propio del objeto de estudio, y ver los desplazamientos de sentido, todo lo que emerge con el cambio de lenguaje y de medio y los nuevos encadenamientos discursivos que producen, en esos relatos concretos. Lo que al final debe permitir exponer cuál es la lectura que ha hecho la serie del texto original -el cómic- y qué nuevos sentidos ha introducido con respecto a la historia, pero también qué transformaciones han tenido lugar en relación con las formas genéricas.

Definición del corpus

Para el buen desarrollo de este trabajo fue indispensable recopilar y definir el corpus de textos necesarios a investigar que pudieran dar cuenta de las preocupaciones y cuestiones que existen frente a una transposición, entendiendo en primer lugar el planteamiento de Bolívar (2013) sobre el corpus:

(...) no cualquier colección de materiales es un corpus. Una cosa es coleccionar textos u objetos porque nos gustan o para practicar distintos tipos de análisis (gramatical, semántico, estilístico, retórico, etc.) y otra es recoger textos con alguna pregunta de investigación en mente para explicar un fenómeno discursivo o un problema social. (...) Frecuentemente se procede por etapas. Se recogen materiales siguiendo ciertos supuestos básicos y luego el estudio se concentra en aspectos más precisos del problema cuando se analiza una parte o partes de ese gran corpus que suele denominarse el corpus “mayor”, el “archivo” o el

“acervo”. Los materiales escogidos de estos corpus más grandes se denominan también corpus, sub-corpus o muestras, pero en todos los casos subyacen supuestos teóricos que, en gran medida, condicionan la interpretación de los datos obtenidos a partir de textos producidos o puestos a circular por actores sociales en contextos específicos”. (Bolívar, 2013).

Por lo anterior, una dificultad muy importante dada en la definición del corpus fue que, si bien se parte del comic como texto fuente para la comparación transpositiva, la historia de The Flash no aparece ni mucho menos de manera lineal en una secuencia ordenada de comics, al mismo tiempo que la serie de televisión tampoco se atuvo a un cómic en particular, en lugar de eso tomó aspectos de aquí y de allá de un conjunto de cómics -partes del relato, personajes, temas, ideas o motivos o incluso imágenes-. De modo que ha corrido por cuenta propia, como lector-investigador, determinar cuáles son esos comics y hasta cuáles son esos núcleos narrativos e imaginativos que han sido determinantes para la transposición.

Así, después de una exhaustiva revisión del número total de comics de las distintas épocas del personaje (768 cómics de The Flash publicados hasta el día de hoy, que se dividen en los siguientes volúmenes: The Flash Vol. 1 (1940-1951)⁴; The Flash Vol. 2 (1956-1985)⁵; The Flash Vol. 3 (1987-2009)⁶; The Flash Vol. 4 (2011-2016)⁷; y The Flash Vol. 5 (2016-2020)) se han identificado como claves para la configuración del texto fuente los 52 números publicados en el volumen #4 del cómic

⁴ Conocida como la *Edad de Oro* de los cómics, en la que surgieron las historias de los primeros y más grandes superhéroes de la historia del cómic. Entre ellos el primer Flash conocido: Jay Garrick.

⁵ Nombrada la *Edad de Plata* de los cómics ya que implicó una gran cantidad de modificaciones en el género de los superhéroes. Introduciendo una fuerte cantidad de recursos de ciencia ficción en los orígenes, poderes o aventuras de los personajes. Fue en este periodo que se dio origen al Flash más conocido, es decir al personaje Barry Allen

⁶ Llamada Edad Moderna. Es un periodo caracterizado por historias oscuras introducidas a personajes característicos del género de superhéroes, al igual que, por el aumento de la complejidad en las personalidades, los relatos y las relaciones de los protagonistas.

⁷ Este periodo se caracteriza por ser el reinicio de las historias de los principales superhéroes de la Editorial DC Cómics. En un principio se reiniciaron 52 historias, pero a lo largo del tiempo se fueron reiniciando muchas más.

The Flash, que enmarca su historia luego de un reinicio en su origen y en la relación con sus principales personajes. Por otro lado, en la definición del corpus del texto destino, es decir de la serie de televisión The Flash (2014)⁸, se revisó la totalidad de la serie, dando como resultado que el análisis se enfocara en los capítulos de la primera a la tercera temporada (69 capítulos), puesto que estas temporadas, con respecto al cómic, presentan sustancialmente tanto las referencias del relato como continuidades y rupturas frente al texto fuente. Es indispensable aclarar que la serie aún se encuentra en producción, por lo que tomar la totalidad de los capítulos⁹ de la serie llevaría un análisis mucho más amplio y complejo que el aquí se presenta.

Fases de la investigación

- Reconstruir el relato del cómic e identificar algunos aspectos claves, como los personajes, la diégesis, e incluso elementos ideológicos muy característicos.
- Recorrer toda la serie, reconstruir y comprender su trama.
- Empezar búsquedas comparativas entre ambos textos.
- Identificar núcleos claves para avanzar en una comparación más detallada.
- Construir el análisis comparativo, a la luz del estudio crítico de las principales transformaciones de sentido -en operaciones temáticas, enunciativas, retóricas e incluso ideológicas-, en diálogo con conceptos sociológicos, estéticos y antropológicos que esas transformaciones sugieran.

⁸ Serie creada por Greg Berlanti, Andrew Kreisberg y Geoff Johns en 2014. Transmitida por la cadena The CW Television Network (comúnmente conocida como The CW, que es la conformación de las iniciales de CBS y Warner Bros.).

⁹ La serie The Flash tiene un total de 133 capítulos de la primera a la sexta temporada. La séptima se encuentra en producción.

MARCO TEÓRICO

1. Sobre el concepto de transposición

La transposición es un fenómeno muy amplio que ocurre en múltiples ámbitos y en múltiples lenguajes y formatos, pues se refiere a cómo un discurso muda de un lenguaje, de un género o de un formato a otro. Por lo cual, partiendo de planteamientos de semiólogos como Steimberg, Traversa o Cuadros, este apartado pretende clarificar su noción tanto de su concepto como de los aspectos involucrados en la resignificación de factores semiológicos al momento del cambio de un soporte a otro determinado.

1.1. Noción de transposición

La noción de *transposición* es trabajada por Gérard Genette en Palimpsestos (1989) en el que realiza diversos estudios sobre las relaciones existentes entre textos literarios. Partiendo del concepto de *TRANSTEXTUALIDAD* -que tiene que ver con todo aquello que relaciona, explícita o implícitamente, a un texto con otros- identifica varios términos de trascendencia textual: la *intertextualidad*, como la relación de copresencia de un texto en otro; *paratextualidad*, que trata la relación que un texto guarda con lo que lo circunda; *metatextualidad*, que es la relación de comentario de un texto con otro; *transtextualidad o literariedad*, que trata la trascendencia del texto, o el conjunto de categorías trascendentes -tipos de discursos, modos de enunciación, géneros- del que depende cada texto individual; y la *hipertextualidad*, que es la forma en que:

un texto procede o deriva de otro texto, por transformación o adaptación de la historia a otra situación de comunicación; o por imitación, lo que quiere decir por apropiación de sus rasgos genéricos. (Cuadros, 2016, p. 119).

Es entonces, que dentro de la hipertextualidad Genette resalta el término de *transformación seria* o transposición, como la más importante de todas las prácticas hipertextuales, en la que explica los diversos procedimientos transformacionales de los que cada hipertexto hace uso y combina de acuerdo a su manera. Estas transformaciones pueden ser FORMALES o TEMÁTICAS:

Dispongo, pues, estas prácticas elementales en un orden creciente de intervención sobre el sentido del hipotexto transformado, o más exactamente, en un orden creciente del carácter manifiesto y asumido de esta intervención, distinguiendo por este hecho dos categorías fundamentales: las transposiciones en principio (y en su intención) puramente formales, y que sólo afectan al sentido accidentalmente o por una consecuencia perversa y no buscada, como la traducción (que es una transposición lingüística), y las transformaciones abiertas y deliberadamente temáticas, en las que la transformación del sentido forma parte explícitamente, y oficialmente, del propósito (...) (Genette, 1989, p. 263)

Igualmente, Genette pone en consideración tres prácticas transformacionales que ocurren dentro de la transposición formal de los hipertextos: TRANSPOSICIÓN DIEGÉTICA (cambios en el universo espacio-temporal), TRANSPOSICIÓN PRAGMÁTICA (cambios en la acción, en la historia) y TRANSPOSICIÓN SEMÁNTICA (cambios en el sentido o significado de la historia, siempre como

resultado de los anteriores). Las transformaciones diegéticas y pragmáticas conllevan mayor importancia, ya que, suelen exponer modificaciones en el sentido.

Parte importante del trabajo de Genette, es la distinción que hace entre diferentes tipos de transposiciones encontradas en los textos. Siendo *heterodiegéticas*, las transposiciones donde se producen cambios o traslados de coordenadas geográficas, temporales o sociales del hipertexto; y las *transposiciones homodiegéticas*, en las que las coordenadas anteriores aparecen ausentes, aunque presentan cambios formales o pragmáticos. Estos últimos, pueden abarcar transformaciones en los motivos de los personajes o las causas de la acción, así como en el valor que se atribuye a una acción o conjunto de acciones y al personaje que las protagoniza.

Todo este recorrido efectuado por Genette para Raúl Cuadros (2016) va más allá de una simple relación entre textos, pues sus aportaciones “escudriñan de manera muy aguda los vínculos con la permanencia y la mudanza de los sentidos en el paso de un texto a otro, considerando estas dinámicas como fenómenos culturales determinados por los contextos y por la historia, antes que como manifestaciones de aspectos inmanentes a los textos.” (Cuadros 2016, p. 120)

De igual forma, en una aproximación a la noción de transposición como cambio de soporte, es Jakobson (1959) quien aporta al respecto acuñando el concepto de *traducción intersemiótica*, asociándola con todas las manifestaciones de la traducción total. En esa asociación, él distingue tres tipos de interpretación del signo lingüístico: *intringüística o reformulación* (consiste en “la interpretación de los signos lingüísticos mediante otros signos de la misma lengua”); *interlingüística* o la que se conoce comúnmente como *traducción* (consiste en “la interpretación de los signos lingüísticos

mediante cualquier otra lengua”); e intersemiótica o transmutación (consiste en “la interpretación de los signos lingüísticos mediante sistemas de signos no lingüísticos”). (Cuadros 2016, p. 121)

En este mismo sentido, para Cuadros (2016) es muy importante la idea de *supervivencia del texto* planteada por Walter Benjamin (1986) y que procede por la traducción, considerando a ésta como forma, lo que quiere decir, como la manifestación del fenómeno de la esencia de la obra original que permanece:

(...) las traducciones son distintas formas de aparecer de una misma esencia, pues lo cierto es que las transposiciones como traducciones intersemióticas sí que ensanchan el horizonte de supervivencia de una obra, y también pueden implicar rupturas semánticas más profundas que las que conllevan por sí mismas las traducciones interlingüísticas, como ya lo sabía el mismo Benjamin. (Cuadros 2016, p. 121)

1.2. Transposición: Sobre lo que acontece en los pasajes de un soporte a otro

Las nociones abordadas dentro de las prácticas transformacionales y las anteriores distinciones de los tipos de interpretación de signos permiten ver que lo que le acontece al texto con el cambio de soporte es la problemática central que investigan los semiólogos y que se llama propiamente transposición. Es en medio del tránsito del pasaje que llevan al surgimiento de las rupturas y continuidades que enfrenta el texto y que de una u otra manera pueden ser afectado por el contexto histórico o cultural en el que se encuentran.

Siendo así esto, debidamente dicho, la definición de transposición “tiene que ver con lo que acontece a un texto —o un fragmento de texto— cuando cambia de

género, de lenguaje o de soporte, e incluso a un género cuando cambia de lenguaje o de soporte”. Esta es trabajada por Raúl Cuadros en su libro *Los otros de la ciencia ficción: Transposiciones de la literatura al cine* (2016), en el que, en un arduo estudio del fenómeno, acuña la noción aportada por Steimberg (1980) y por Traversa (1986), quienes en la comprensión de este concepto abarcan no solo el cambio o pasaje de un soporte a otro, sino también, lo que sucede en el tránsito del pasaje, tratando la afectación tanto de las equivalencias —continuidades— como de las diferencias —rupturas—.

Traversa (1986) sostiene que en este terreno de la transposición lo más importante es estudiar los problemas semiológicos que constituyen los desvíos que emergen, más que en identificar las continuidades en sí. Es entonces, donde la preocupación de Traversa sobre el problema transpositivo surge al preguntarse sobre cómo funcionan las correspondencias posibles entre un sistema y otro.

La transposición se juega en ese lugar inestable de similitudes y diferencias. A mi entender es esa transitividad lo que “hace problema” semiológico, y no la correspondencia. Aunque, y sumo otro matiz, esa transformación es sólo posible de capturar a partir de tener claro cómo funcionan las correspondencias, más allá de que éstas no sean más que un artefacto analítico. (Traversa, 1986, p. 85)

El pasaje de un sistema a otro implica tratar las relaciones entre el *texto fuente* y el *texto destino*, que, para Traversa, siguiendo a Steimberg (1980), implica que, al tratarse de materialidades diferentes, el proceso transpositivo inicia nuevos encadenamientos discursivos en el texto destino, que no se presentaban en el texto fuente. Estos encadenamientos, convierten las relaciones entre los textos como un

fenómeno discursivo que al mismo tiempo es comprendido como una operación social que depende del origen del texto fuente y de las restricciones de los dispositivos usados durante el proceso del pasaje hacia el texto destino.

Para Cuadros (2016), la transposición es ante todo un fenómeno de circulación discursiva, de reconocimiento de relaciones entre textos en el que cuentan también las condiciones de producción de los mismos:

En este contexto, la transposición debe entenderse como un fenómeno de circulación discursiva, no obstante, en rigor, lo que esto implica también no es otra cosa que el reconocimiento de las distintas condiciones de producción de los dos textos, dentro de las que se encuentran siempre otros discursos, y en el caso del texto destino el texto fuente sería una parte, pero sólo una parte, aunque muy significativa de esas condiciones de producción. (Cuadros, 2016, p. 133).

Así también, la transposición conlleva no sólo cambios en el texto y en los procedimientos de producción de sentido sino también en las formas de lectura o recepción que permite o convoca, haciendo fijar la mirada ya en un asunto, no solo referente a los cambios que transcurren en el pasaje sino también como reflejo del contexto en el que se encuentra, es decir de la cultura que lo circunda:

En el estudio de este fenómeno semiótico se trata de apreciar principalmente lo que acontece con las continuidades y variaciones semánticas que tienen lugar con esos pasajes, de establecer qué tipo de mirada se ha hecho del texto, si ha transitado por la vía de una lectura de género o si se ha inaugurado otro tipo de encadenamiento discursivo, fenómenos que dejan ver cómo la cultura se ve a

sí misma o se reinterpreta en distintos momentos históricos. (Steimberg, 1980, 1998; Traversa, 1986, mencionados por Cuadros, 2008, p. 248)

Finalmente, para el estudio de los fenómenos transpositivos, tienen mucha importancia los distintos encuadres genéricos de los que suelen venir los textos fuente, primero porque los géneros proporcionan marcos de comprensión de los sentidos de los textos -que incluyen formas enunciativas, retóricas y temáticas muy pautadas-, segundo porque, en su amplio trasegar, los textos pueden cambiar de género o porque, aun permaneciendo dentro de alguna tradición genérica, pueden exhibir transformaciones importantes de sentido o incluso sufrir hibridaciones con otros géneros.

2. Sobre el género y su definición

Para comprender las formas y características del género de superhéroes, en el cual tanto el cómic como la serie de “The Flash” se inscriben y que es abordado más adelante en este capítulo, es necesario en primer lugar entender la teoría del género discursivo y como ésta se ha desarrollado en el campo de la semiótica y la comunicación de medios masivos.

La definición de género en este escrito, parte del estudio de Oscar Steimberg, sobre el discurso y su desarrollo en los medios masivos de comunicación, en el que contrasta diferentes pensamientos y autores; aunque aquí no se desarrollarán todos los aspectos que Steimberg menciona, se procurará abordar las principales ideas del autor respecto a este tema.

En este orden de ideas, Steimberg (1998) definirá el género como “Clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que

presentan diferencias sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social” (p.45). Se entiende así, a los géneros como modos de clasificar a objetos culturales que han sido aceptados por una sociedad a causa de la circulación o reproducción de los mismos en el transcurso del tiempo.

Es así que, el valor de las clasificaciones de estos objetos se encuentra en su carácter empírico, por lo cual, una sociedad organiza su producción cultural de acuerdo con expectativas sobre las repeticiones y de igual forma, con los indicios de cambios o desviaciones de los objetos culturales que producen lenguajes, prácticas, creencias y representaciones sociales. Igualmente, existen características o diferencias sistemáticas que se presentan en los objetos, que crean una estructura en la cual se logra limitar o, como Steimberg lo menciona, “encasillar” los objetos mismos, logrando así, diferenciar un género de otro.

Steimberg también habla sobre el reconocimiento de las múltiples muestras de géneros culturales, que se comparten con toda la sociedad en donde tales objetos estén registrados, sin este conocimiento común, el género no tendrá el estatus de *"horizonte de expectativa"*. Asimismo, menciona que los géneros “confieren a la producción y recepción de mensajes posibilidades de síntesis, celeridad y articulación con distintos espacios y formas del intercambio social” (Steimberg, 2002, p. 101). No obstante, todas las definiciones que existen del género se inscriben en dos series diferentes: por un lado, aquellas que pretenden constituir el objeto de la teoría del género, por el otro, cuyo propósito es describir su función social.

Con respecto a su función social y también como antecedente conviene aprovechar lo que dice Bajtín (2005), con el que el trabajo de Steimberg dialoga de

cerca, ante todo la idea de que el género puede estudiarse en relación con los momentos sociales de su emisión, que, desde el campo lingüístico, se refiere al uso de la lengua en cada esfera de la praxis humana, denominando a los géneros como “tipos relativamente estables” de enunciados, individuales que:

Reflejan las condiciones específicas y el objeto de cada una de las esferas no sólo por su contenido (temático) y por su estilo verbal, o sea por la selección de los recursos léxicos, fraseológicos y gramaticales de la lengua, sino, ante todo, por su composición o estructuración. (Bajtín, 2005, p. 250).

Desde una perspectiva discursiva amplia, Steimberg (2002) extiende la aproximación de Bajtín, para comprender cualquier otro fenómeno cultural que se presente en cualquier otro lenguaje y materialidad. En este marco el género es definido a través de la focalización de los metadiscursos y de cambios de soporte que estos productos enfrentan, demostrando también la persistencia de expectativas sociales que chocan con los cambios materiales y técnicos propios de la circulación del discurso. Sin embargo, para Steimberg (2002) “los casilleros de la previsibilidad social se posicionan rápidamente en espacios nuevos de los medios, instalando nuevos géneros y adaptando los que ya estaban implantados en la circulación discursiva previa” (p. 103).

Además del rol de lo metadiscursivo dentro de lo genérico, se encuentra también la larga duración histórica que tienen los géneros, que, aunque en cierto sentido se les otorga un carácter eterno, estos no llegan a perdurar por siempre, en otras palabras, no son perpetuos y de igual forma tampoco llegan a ser universales. “Aunque muchos insistan en la larga duración histórica (como el cuento popular y la comedia), los géneros no suelen ser, salvo en los casos de

algunos géneros primarios o formas simples, como el saludo o la adivinanza, universales” (Steimberg, 1998, p. 45)

Al ser sociales y culturales, dependen totalmente de su reproducción dentro del contexto en que se hallan, y así mismo, manteniéndose en una lenta y constante mutación. Esto último, se puede observar en lo que dice Todorov (1988) con respecto al nacimiento de los géneros: “un nuevo género es siempre la transformación de uno o de varios géneros antiguos: por inversión, por desplazamiento, por combinación” (Todorov, 1988, p. 34).

La estabilidad y duración de un género, se mantiene siempre y cuando exista la reproductibilidad de éste, sin embargo, Steimberg de acuerdo a lo que plantea Bajtín (1982), reconoce que los géneros pueden cambiar, pero todo dependiendo de las transformaciones culturales ocasionadas por la época en que se encuentren y a la cual sean sometidos: “(...) pero aun esos casos excepcionales están marcados por la emergencia de grandes cambios de época, (...) constituyen expectativas y restricciones culturales, y dan cuenta de diferencias entre culturas” (Steimberg ,2002, p. 101)

Esto hace recordar la idea de Todorov (2003) de que un género se define con relación a los géneros que le son próximos, lo cual coincide con lo que plantea Steimberg con respecto a que los géneros hacen sistema en sincronía. Permitiendo que sea el contraste y oposición de los rasgos de un género con los de otros, siendo próximos y contemporáneos, lo que logra el avance en su distinción. (Cuadros 2016)

De la misma manera, Todorov señala una consecuencia amplia de la condición sistemática de las relaciones intergenéricas: cada género se redefinirá, en cada momento de la historia literaria, en relación con los otros géneros existentes. Esta idea coincide con lo que Steimberg nombra al hablar de la poética de Aristóteles, en la que menciona que en el momento de que un género se compara con el otro, es definido, ya que, se contrastan sus características y sus efectos en la sociedad en que se encuentra:

Ya desde Aristóteles, la definición de un género pasa por la comparación y la oposición de sus rasgos con los de otro que pueda confrontarse con él en sus elementos constitutivos y aun en sus efectos sociales. Para Tinianov, "el estudio de los géneros es imposible fuera del sistema en el cual, y con el cual están en correlación", que pasará de una etapa a otra como efecto de las fracturas y novedades registradas en sus elementos. (Steimberg 2002)

2.1. Rasgos del género

Para Steimberg las clasificaciones de género se logran gracias a que existen ciertos rasgos o características claves que no solo permiten definirlos, sino que a la vez permite asociar o diferenciar entre sí componentes de áreas culturales. Estos componentes a los que hace referencia, son aquellos que en la cultura se han repetido a lo largo de décadas, a veces hasta siglos, de tradiciones y que han abarcado diferentes clases de lenguajes y medios. A causa de la señalización de estas características o regularidades, como lo dice Steimberg, se ha "posibilitado la postulación de condiciones de previsibilidad en la lectura de textos, acciones u objetos culturales" (P.43).

Es así como los rasgos sobre los que se asienta esa previsibilidad, según Steimberg, son de tres órdenes: retórico, temático y enunciativo. El autor define estas características como “distintas áreas de producción de sentido”, que permiten ofrecer descripciones de los géneros, así como también, diferencias entre ellos.

2.1.1. Lo Retórico

Las características retóricas en primer lugar, no son adornos u ornamentos, como dice este autor, dentro del discurso, sino que son los mecanismos de organización o configuración de sentido, que hace que un tipo de texto u objeto esté compuesto por ciertas características más que por otras. Cualquier objeto cultural es el producto de un arreglo material y este arreglo material lo hace formal:

...una dimensión esencial a todo acto de significación, abarcativa de todos los mecanismos de configuración de un texto que devienen en la combinatoria de rasgos que permite diferenciarlo de otros. (Steimberg, 1998, p.44)

Aquellos mecanismos textuales comprenden las partes y el orden del discurso, así como también el uso de figuras retóricas que permiten ubicarlo en un área específica de la producción cultural. Además de esto, comprende las relaciones que hacen a la composición del espacio, el tiempo y el relato propuesto en un objeto cultural. En otras palabras, se ocupa de la organización del conjunto del texto (Macro Configuraciones), y de igual forma, puede también ocuparse de solo una parte del texto (Micro Configuraciones).

2.1.2. Lo Temático

Los rasgos o elementos temáticos tienen que ver con las ideas y conceptos trabajados por el texto pero que hacen referencia a esquemas de representabilidad elaborados históricamente, es decir, previamente a la aparición del texto, y que éste actualiza partiendo desde la configuración particular de los contenidos específicos y de los motivos que aparecen presentes en el texto. Por lo cual “El tema se diferencia del contenido de un texto por ese carácter exterior a él, ya circunscripto por la cultura” (Steimberg, 2002, 48).

Como su existencia es exterior al texto en sí, llega a relacionarse solo con los sentidos generales del mismo pudiendo solo “definirse en función de los sentidos del texto en su globalidad” (Steimberg, 2002, p. 48). En estos rasgos se inscribe la dimensión semántica de todo texto o discurso, que se retrotrae a construcciones de sentido elaboradas previamente en la sociedad, pero que revisten acepciones singulares en determinados tipos de textos (los propios de un determinado género).

2.1.3. Lo Enunciativo

Dentro del rasgo enunciativo se tratan los efectos de operaciones discursivas, las cuales, construyen un lugar del emisor y un lugar del receptor que son creados por el discurso en una situación comunicacional, lo cual se logra “a través de dispositivos que podrán ser o no de carácter lingüístico”. [Maingueneau, D. (1976); Metz, Ch. (1991); Verón, E. (1986)].

Por otro lado, es la articulación de los rasgos retóricos y temáticos, ya que el género enlaza con mayor predominancia los dos primeros sobre la enunciación: “En general, el análisis enunciativo, en la medida en que trascienda la perspectiva

lingüística, se presenta como lógicamente posterior al retórico y temático, que contribuyen a informarlo, pero son diferenciables entre sí” (Steimberg, 2002, 49).

Los rasgos enunciativos se concentran en la forma particular en que cada producto cultural o conjunto de productos culturales gestiona su vínculo con el público, en ese sentido dichos productos prefiguran ciertas formas de recepción y hasta cierto tipo de receptor o consumidor.

3. El género de superhéroes

Ubicar de manera adecuada el origen o nacimiento del género de superhéroes es algo complejo, sin embargo, hay quienes lo relacionan con la aparición de Superman por primera vez en Action Comics #1, publicado en 1938, denominando a este personaje como el primer superhéroe (Coogan, 2006). Este aspecto es el punto de partida que logra el surgimiento de todo un hito histórico y revolucionario tanto como para el cómic como para las historias de todos los superhéroes que se elaboran a partir de este, y es preciso reconocer que de allí emana toda esa popularidad que aún hoy permanece o se recrea en sus diversos formatos.

Siendo así esto, y para dar una aproximación a todo lo que significa el género de superhéroes, este apartado evocará solo un destello de sus características, pasando en primer lugar por la definición del héroe en sus distintas vertientes, hasta la definición de superhéroe que ayudará a vislumbrar tanto la definición de este género como de todos los aspectos que lo conforman.

3.1. Héroe

La figura del héroe se ha visto acogida por distintas vertientes que han apropiado para sí el concepto para definir ciertas características encontradas en personajes de grandes historias y/o mitos. Por lo cual, es necesario hacer ciertas distinciones terminológicas que permitan aclarar tanto su concepto como su sentido.

El héroe es comprendido de diversas formas, en primer lugar, en relación a diferentes culturas antiguas, por lo cual, dentro del Diccionario de los símbolos de Chevalier y Gheerbrant (2007), se encuentra el trayecto de este concepto desde la tradición antigua, apareciendo dentro diversas culturas, como la griega, donde el héroe es visto como un ser divino y a la vez terrenal, o como es el caso de la cultura egipcia, donde el culto a los héroes era poco común, a excepción de los momentos en los cuales los reyes o los visires (máximos dirigentes), eran divinizados, como es el caso del gran Imhotep.

En ese sentido, para Josép Prósper Ribes (2005) la concepción de héroe, se encuentra como una acepción tradicional del término, en la que héroe hace referencia al hijo de un dios o diosa y de un mortal, lo que dota al personaje de cierta superioridad basada en su fortaleza, valentía personal y su moral. De igual manera, Cardona Zuluaga (2006), afirma que el héroe está entre lo humano y lo divino, pues al no ser ni dios ni hombre, cumple su lucha en soledad, a cambio de gloria y exaltación que recordarán los que le rodean. En estos aspectos, no llega a ser un dios a causa del sufrimiento que debe experimentar, y precisamente al enfrentarse al dolor, es cuando trasciende lo humano y comprende que debe proteger tanto su cultura como a la propia humanidad.

Es entonces que el héroe se convierte en un protector para el pueblo al que pertenece, y cuyo bienestar conjunto aparece como prioridad antes que su seguridad individual, sus anhelos y sus deseos. Es por eso, que, así como Prósper, Dúmezil (1996) resalta que los héroes surgen y se retratan en el origen de toda cultura, como protagonistas de la construcción de los pueblos.

Aquí se expone un hecho fundamental para la comprensión de la figura del héroe: la interacción entre él y la sociedad donde actúa. O mejor dicho, el héroe representa en parte el conflicto social de la sociedad donde se desarrolla. (Prósper, 2005, p. 1).

Por otro lado, el héroe aparece como un ser altamente individualizado, “único, singular y excepcional” pero que a pesar de sus características “divinas” y de fortaleza y valentía, siempre es conducido al sufrimiento y, “en determinados modelos de relato como la tragedia griega, al fracaso y a la catástrofe” (Prósper, 2005). En ciertas ocasiones son su talento, su ingenio y facultades establecidas en su personalidad las que permiten que sea un aspecto positivo o negativo.

Aquí nos encontramos con una característica esencial del héroe clásico: si bien tiene toda una importante gama de virtudes, al mismo tiempo tiene una falla que de no ser superada le conducirá al desastre y que se manifiesta en que el héroe se encuentra en una situación anómala y defectuosa. Generalmente, como comprobaremos más adelante, en el cine clásico el héroe tiende a superar su error trágico y, al menos aparentemente, tener un final feliz. (Prósper, 2005, p. 2)

De esta manera, las definiciones expuestas y tomadas por Prósper (2005), son abordadas por Pablo Cano-Gómez (2012) que establece ciertas etapas que debe enfrentar el héroe en todo su recorrido: “presentación (conflicto interno), choque con las circunstancias que lo envuelven, hechos externos que lo afectan y provocan su reacción, evolución de los conflictos externos e internos; solución de conflictos”. (p. 441) Asimismo, las características establecidas evidencian cualidades concretas prominentes de lo que se denomina como “héroe clásico”, y que Cano-Gómez entiende dentro de un arquetipo general compartido:

(...) la valentía en la demostración de coraje y el enfrentamiento con peligros que atentan contra su integridad física, como el combate o la resolución frente a cualquier otra situación de peligro que pueda provocarle algún tipo de daño, o su rectitud moral. El objetivo de este sujeto es salvar a los demás, preservar la vida de sus conciudadanos exponiendo la suya propia por el bien común. Cuando alcanza su meta, el héroe clásico obtiene el reconocimiento de aquellos que le rodean y es premiado por las acciones que ha llevado a cabo. (Cano-Gómez, 2012 p. 442).

En otro sentido para Sánchez-Escalonilla (2002), el héroe se explica por las funciones de proteger y servir, que al fin y al cabo son indiscutibles en este tipo de personaje: “Este servicio de los héroes implica una protección que siempre beneficia a otros, incluso en perjuicio de los propios intereses, de la seguridad personal o de la misma vida”. (p. 18)

Para Vogler (2002), en ese sentido, quien trata el tema del viaje del héroe, es el sacrificio el concepto directamente relacionado con el heroísmo y que marca su deber moral y define su responsabilidad frente a las decisiones que debe tomar: “Un

héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebaño” (p. 65).

Sin embargo, no solo el proteger, servir o el sacrificio son características del héroe. Para Victoria Camps (1985), la cual también es citada por Prósper (2005), establece que esta figura para llegar a cumplir su propósito, debe enfrentarse a ciertas circunstancias en las cuales no puede seguir las normas comunes que rigen en su sociedad, ya que limitan su capacidad de agencia:

Aunque, quizá, el rasgo más específico del comportamiento heroico sea el que entraña una notable paradoja: el héroe tiene un valor de ejemplaridad en su mundo, y lo tiene, sin embargo, en virtud de una conducta insólita, inusual, incluso errónea a juzgar por las pautas que él mismo no sigue porque las sobrepasa y las trasciende (Camps, 1985, p. 50)

Por lo tanto, las reglas y la justicia ejercidas por el héroe surgen a partir de sus propias convicciones, de sus esperanzas o de sus experiencias dolorosas. Para el héroe, la justicia, es algo inalterable, un convencimiento del que no se puede desprender y que de igual manera siente el deber de hacerla cumplir. Y es a partir de estas convicciones que se generan en el héroe, la virtud de la fortaleza acompañado con el deber, llevan al héroe a cumplir la acción principal que puede incluso consistir en estar dispuesto a morir. La virtud siempre ha de ir acompañada de una prudencia desinteresada por la cual se evita el fanatismo y necesidad de reconocimiento, y se enfoca en llevar a cabo su misión.

(...) un héroe es alguien capaz de imponer el orden donde hay caos, de tener una historia, con la que se siente muy comprometido, además de una amplia

serie de experiencias, y que, asimismo es capaz de poner en conexión dicho material, el cual, de cualquier otra manera, vagaría disperso en nuestra imaginación. Pero el héroe es una metáfora de algo superior. (Meyer, 2008, p. 329-330).

Es de apreciar que la figura del héroe constituye todo un arquetipo usado frecuentemente tanto en mitologías, literatura o cinematografía y que tiende a ser el personaje que posee una serie de rasgos que direccionan su transitar y que, en ocasiones, es objeto de admiración. Se centra, además, en la persecución de una causa justa que le hace someterse a un largo camino de pruebas que de una u otra manera lo hacen comprender su propósito. En otras palabras, en la mayoría de los casos, si no es que en todos, la lucha del héroe es interna hasta que llegue a comprender su verdadera misión.

En toda meta interior del héroe encontramos siempre una postura moral, un reto personal para la aventura que impide reducir cualquier argumento a una simple historia de buenos y malos en un mundo más o menos sofisticado. Por este motivo, mientras el protagonista se embarca en un viaje hacia el rescate, el tesoro o la venganza, también se dispone a realizar una travesía interior. (Sánchez Escalonilla, 2002: 81).

3.2. Definición del superhéroe

La figura del superhéroe surge a partir de la figura del héroe, que como se vio anteriormente tiene sus raíces en la antigüedad. Se podría decir entonces, que las características del héroe se heredan al superhéroe, con la gran diferencia de que a éste se le suma esa cualidad sobrenatural, sus superpoderes, aquellos que lo alzan

por encima de los demás mortales. Sin embargo, los superhéroes no se alejan de su parte humana, pues al igual que los héroes, muestran debilidades y fortalezas que los marcan en su camino.

Se puede entonces, referir esa característica de deidad de la que se hablaba en la definición de héroe, en que es visto como un ser divino y a la vez terrenal, definición que Prósper (2005) toma del Diccionario de la Mitología Universal y de los Cultos Primitivos (1963):

Héroe (Del griego Heros, genit. Heroos. Equivalente al sánscrito vira “hombre fuerte o valiente”, y al latino vir, “macho”): Protectores del pueblo, que después de su muerte fueron convertidos en Manes públicos, en daimones y, luego de la apoteosis, en dioses. (p. 654).

Aunque Prósper hace su estudio referente a las cualidades de fortaleza y valentía que se resaltan de este concepto, lo que aquí se destaca es su conversión a deidad -omitiendo el aspecto pos muerte- que permite dar el enfoque, en este caso, que le otorga ese atributo de súper, es decir, de ser más que un héroe. También porque la sobrenaturalidad del héroe antiguo procede de un marco cultural mítico o religioso, mientras que la del superhéroe, si bien puede tener un origen similar, las más de las veces procede de cualidades naturales -por venir de otro planeta- o artificiales -como producto de la ciencia, en muchos casos una superciencia, o del acopio de artefactos de alta tecnología, y por exhibir una cierta disciplina corporal y mental muy especial-.

Con respecto a esto, para María José Lucerga (2004), refiriéndose al pensamiento de Rafael Marín (1995) sobre los superhéroes, su definición es

simplemente el crecimiento excesivo del héroe tradicional, en donde al atributo de los súper poderes se le añade la virtud de hacer acciones heroicas. Lo que, en otras palabras, se refiere a ver al superhéroe como un dios preocupado por el bienestar de otros. Son estos superpoderes entonces, los que anulan la resistencia propia del mundo real, convirtiendo al personaje en inmune al paso del tiempo y hasta de la muerte.

(...) el superhéroe no es otra cosa que una hipertrofia del concepto de héroe tradicional dada por los superpoderes (que lo conectarían con los dioses) y por una conexión mantenida a través de una función –realizar acciones heroicas– y dos virtudes –valentía física y rectitud moral–, que se asocian a dos conceptos básicos en cualquier discurso propagandístico: AMENAZA y LEGITIMIDAD.

(Lucerga, 2004)

Precisamente son estas capacidades hipertrofiadas las que con mayor intensidad alejan al superhéroe de la dimensión heroica humana tradicional y lo sitúan en un plano más allá del terrenal, que, desde los mitos de la antigüedad, el hombre ha soñado.

El héroe dotado con poderes superiores a los del hombre común es una constante de la imaginación popular, desde Hércules a Sigfrido, desde Orlando a Pantagruel y a Peter Pan. A veces las virtudes del héroe se humanizan, y sus poderes, más que sobrenaturales, constituyen la más alta realización de un poder natural, la astucia, la rapidez, la habilidad bélica, o incluso la inteligencia silogística y el simple espíritu de observación, como en el caso de Sherlock Holmes. (Eco, 1965, p. 257)

La cualidad del superpoder, para otros autores como Jack Kirby (1984), quien fue un gran dibujante de cómics, es solo una representación, exagerada, de lo que realmente quiere el ser humano. Estas representaciones son las visiones de cómo la humanidad se ve a sí misma, por lo cual es la causa de que el superhéroe no se quede en su forma de deidad, sino que le sean concedidos todos los atributos que hacen parte del ser humano. No solo la parte valerosa, bondadosa o de preocupación por otros más que por ellos mismos, sino que también surgen cualidades malévolas que conforman los deseos mortales y que dan cabida a esos aspectos por los que el héroe debe luchar internamente, que al mismo tiempo lo mantienen atado al lado humano, surgiendo también como experiencia dentro de todo lo que debe pasar para convertirse en lo que debe ser.

Las historias de superhéroes son el equivalente de hoy de las leyendas de los dioses. Son una forma de trascendernos. Una forma de entretenernos.

Realmente no existen cosas tales como dioses, pero están en nuestras propias interpretaciones de estas cosas. Ellos son nosotros. No son sólo individuos; son representaciones de la humanidad. Los dioses son más grandes que nosotros porque son todos nosotros. Naturalmente, siendo todos nosotros, tienen que ser presentados de una manera poderosa. Los dioses representan nuestro potencial para el bien y para el mal. Hacen a gran escala lo que nosotros mismos somos capaces de hacer, para lo bueno y para lo malo.

(Entrevista de Peter W. Dodds Jr. a Jack Kirby, 1984)

Es así como entonces, los poderes solo conforman una parte de su identidad, de su ser, esa parte mitad dios. En cambio, la mitad humana se hace consciente en su transitar, pues no solo es el descubrimiento de los superpoderes lo que lo hace

encontrar su camino sino también es su parte humana y la necesidad de equilibrar en su llamamiento aquellas cualidades terrenales que lo hacen pertenecer a un lugar. Esto es a lo que dentro de la definición de héroe se encuentra como “la interacción entre el héroe y la sociedad donde actúa” (Prósper, 2005, p. 1). Aparecen entonces, aspectos como la sucesión o legado que se encuentra relacionada con el sitio donde se halla el héroe, del que proviene, y en donde por lo general, debe atravesar pruebas para descubrir su propósito. En otras palabras, surgen como icono identitario de su sociedad.

El primer superhéroe nace, pues, con una vocación de continuidad con respecto a otras figuras que, como él, han sido fundamentales en los procesos de construcción identitaria de sus respectivos pueblos y sociedades. Encarna los mismos principios básicos y se materializa a través de mecanismos similares. Al igual que Moisés con el pueblo judío, Eneas con el romano o Roldán para una cristiandad en lucha con el islam, Superman o el Capitán América constituyeron valiosas referencias en la creación y consolidación de la imagen que el pueblo norteamericano tiene de sí mismo, de los otros y de su destino. (Lucerga, 2004)

Otro aspecto vital dentro del significado de superhéroe, es tanto la crianza como el desarrollo del personaje, que hacen parte también de la conformación de su justicia y valores de los cuales se va a arraigar para cumplir con la misión encomendada. Como para el héroe clásico el defender su creencia y sistema de valores se hacen esenciales en su cruzada, para el superhéroe llegan a tener esa misma importancia.

La justicia del superhéroe se justifica en el pensamiento colectivo, en el que cada acción cometida la realiza pensando siempre en el bienestar de los que se encuentran a su alrededor, por lo que sus normas se transforman, y como en el caso del héroe, lo limitan en su ejercer, pues las reglas que establece para llegar a su cometido trascienden las de su sociedad (Camps, 1985, p. 52).

Cardona Zuluaga (2006) señala en ese sentido, el conjunto de valores que el superhéroe cree necesario mantener, conservar y defender dentro de la sociedad a la que pertenece y de la que se convierte en protector, tales como el orden o la justicia, y también de los cuales se afirma su actuar, convirtiéndose entonces -además de su salvador- su voz.

Los superhéroes contemporáneos defienden las tradiciones institucionales y el proyecto moderno: la civilización, la justicia, el orden, la autoridad; así se convierten en voceros de un mundo que tiende a resquebrajarse en las lógicas de la competencia, la individualidad y los grandes desarrollos de la ciencia y la técnica, para abocar por un paradigma de subjetividad en el que el hombre se piensa en sentido colectivo, en el que se reconozcan las instituciones y triunfen los valores humanos que pregona la modernidad: la utilidad social, la productividad, el sentido colectivo, la fraternidad, la igualdad y el bien (Cardona Zuluaga, 2006: 67)

Asimismo, Cardona Zuluaga (2006) resalta algunas características que posee el héroe y que se evidencian con mayor claridad en el superhéroe, y que son vistas y reconocidas, en este caso, por la sociedad; habla de la excepcionalidad de sus valores físicos y sociales, cualidades que comprenden la figura del superhéroe como un individuo fuerte, valeroso y noble, además de atractivo.

De este último atributo, Gasca y Gubern(1994) señalan el estereotipo heredado de cierta perfección anatómica según los cánones grecolatinos, y la exhiben gracias al uso de un uniforme ostentoso y muy ajustado:

La iconografía del héroe de cómics figura entre las más interesantes de su nutrido repertorio de estereotipos. Generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina. En no pocos casos viste fantasiosos uniformes emblemáticos, como ocurre con muchos héroes de ciencia ficción y con los superhéroes de los comic-books, con su capa al viento. (Gasca y Gubern, 1994, p.)

Desde el héroe antiguo y su figura semidiosa tratada desde el principio de este apartado, se evidencian esos estereotipos, ya canónicos, de la figura física musculosa, joven y de gran tamaño del superhéroe, en la que se hacía necesaria como requisito para el héroe en su lucha contra monstruos o deidades en los mitos antiguos. Y ahora para el superhéroe este estereotipo forma parte de su identidad ya que no puede ser visto como super dentro de un cuerpo común. Sin embargo, es preciso aclarar que, en todo caso, a medida de los años en parte se ha ido rompiendo con este estereotipo, pues se empezó a introducir mujeres, aunque poco a poco también las estereotiparon, aun así fueron metiendo variaciones, raciales y muchas más, que se establecieron en contra de esos estereotipos en algunas historias de superhéroes.

3.3. Características del género de superhéroes

El recorrido por los aspectos de la definición de superhéroe, sirve en este apartado como punto inicial para aclarar y entender su género, ya que, es

precisamente esa definición la que permitirá abarcar sus características. Como lo refiere Peter Coogan en su libro *Superhéroe: El secreto de un género (2006)*:

La definición del personaje de superhéroe es una parte necesaria para definir el género de superhéroes porque el género toma su nombre del personaje. Otros géneros, el occidental, el misterio, la telenovela, toman su designación de otros elementos como el escenario, la trama y el patrocinador, mientras que otros se centran de manera similar en el tipo de héroe: el procedimiento policial, la historia de detectives, el género de gánsters. Las definiciones de estos últimos géneros también tienden a centrarse en sus respectivos héroes. (Coogan, 2006, p. 24)

Por lo anterior, todo lo abordado hasta aquí permite observar cada una de las cualidades o aspectos pertenecientes al superhéroe, que al final si se juntara todo en una definición se encontraría descrita de una manera muy completa y adecuada en el concepto de Coogan (2006), al describir que el superhéroe es:

Un personaje heroico con una misión altruista y pro-social; con superpoderes—capacidades extraordinarias, tecnología avanzada, o habilidades físicas, mentales o sobrenaturales altamente desarrolladas—; poseedor de una personalidad de superhéroe que se plasma en un pseudónimo y en un vestuario emblemático, la cual normalmente expresa su biografía, carácter, poderes u origen (la transformación de persona corriente en superhéroe); y que es diferenciable genéricamente, es decir, que puede distinguirse de personajes de otros géneros relacionados (fantasía, ciencia ficción, detectives, etc.) por un predominio de las convenciones de género. A menudo los superhéroes tienen

dobles identidades, de las cuales la ordinaria suele ser un secreto bien guardado (2006, p. 30).

Para Coogan (2006) la definición de un género se logra a partir de convenciones o características primarias que le pertenecen. Estas sirven para encontrar todos esos aspectos que se nombran, imitan y repiten a lo largo de la historia de personajes o tramas:

(...) Sabemos estas cosas gracias a las convenciones. Las convenciones - sobre todo las de la trama, el escenario, el personaje, el ícono y el tema- se combinan para crear el género. Una vez que las convenciones de un género se enumeran, se aíslan y se reducen a su mínimo, la definición de un género, y de su héroe, pueden ser aducidos¹⁰. (Coogan, 2006, p. 24)

Entendiendo esto, y según Coogan, este género —basado en lo que definió como superhéroe— posee tres convenciones esenciales: *la misión, los poderes y la identidad*. (2006, p.30). Todas éstas se pudieron apreciar, o tal vez, sólo aproximar, de un modo u otro, en la definición del superhéroe abordado en el apartado anterior.

En primer lugar, surge la misión, la cual siempre debe ser desinteresada y a favor de la sociedad. Campbell (1949) evidencia esto cuando habla del *regreso* del héroe, en el que después del viaje, debía compartir todo lo aprendido, o lo que le fue otorgado por los dioses, con la comunidad de la que había partido. Es entonces, donde el superhéroe tradicional no oculta todo lo aprendido, pero esta vez enfocando

¹⁰ Aducir: Exponer pruebas, razones y argumentos para demostrar o justificar algo

los conocimientos y experiencias adquiridos a su naturaleza protectora, en cumplimiento de su propósito en la lucha -y el constante triunfo- del bien sobre el mal.

Cuando se habla de misión, no es concebido estrictamente como un viaje, sino un constante actuar desinteresado que busca el bienestar de la sociedad —o de alguien en particular importante para el superhéroe—. Para Coogan (2006) como también para Eco (1995), el superhéroe posee bases culturales, que contribuyen en su actuar, pues es a partir de estas que se construye su misión y surge el carácter del deber hacer -deber proteger-.

Como segunda convención, al superhéroe se le conceden ciertas habilidades especiales. Coogan los nombra también como “una o varias capacidades que están mucho más allá de lo que puede realizar un ser humano y que traspasan límites físicos”. Estas son habitualmente exageraciones de las posibilidades humanas: mayor velocidad, mayor fuerza, mayor inteligencia; pero, por otro lado, el superhéroe posee poderes que escapan a esta concepción, quiere decir, que no solamente son exageraciones de las habilidades humanas, sino que son habilidades imposibles y que rompen con leyes físicas o terrenales: volar, retroceder en el tiempo, alargar su cuerpo, lanzar rayos de los ojos, entre muchos más. De aquí que se hace esencial comprender el origen del personaje o como tal de su identidad superheroica, ya que es este origen el que plantea el cómo y el porqué de las habilidades que le pertenecen.

La última convención, evoca la importancia de la identidad del superhéroe. En esta, Coogan hace una distinción al referirse a la identidad dividiéndola en dos aspectos: *el nombre en clave* y *el disfraz*. La identidad secreta aparece como “una contraparte habitual del nombre en clave” (Coogan, 2006, p. 32), siendo ésta la vida

común o normal del personaje, por lo general esta identidad se mantiene oculta para proteger a los seres queridos de ser atacados por enemigos. A diferencia del héroe clásico o tradicional, que no debe ocultar su identidad, sino que es escogido tal y como nace para cumplir con un propósito y ser reconocido por su comunidad.

Al hablar del nombre en clave, indica el seudónimo que el personaje escoge o le otorgan como identidad superheróica, por lo general el nombre hace referencia a sus superpoderes, en otros casos "su nombre expresa su carácter". Por otro lado, el disfraz, alude a la esencia del superhéroe, es el elemento central de su identidad. Surge como emblema del significado de la representación en sí del superhéroe, pues consiste en lograr que su personalidad se vea reflejada en el mismo, al igual que se busca que el traje haga alusión a su nombre, por lo que el tener colores distintivos se hace esencial. De allí también, que muchos de los personajes de este género tomen el nombre de su traje o de su color distintivo. Para aquellos superhéroes, el traje surge primero que el nombre.

En este sentido, el color juega un papel de gran importancia en la iconicidad del disfraz de superhéroe, por lo cual, McCloud, en su capítulo sobre el color, en su libro *Entender el cómic* (1993), muestra cómo los colores primarios y brillantes de los cómics de superhéroes son "menos que expresionistas", sin embargo, más icónicos debido a su simplicidad.

Por otra parte, es necesario hacer una distinción de estas convenciones o características, pues Coogan explica que estas convenciones puede que no se cumplan totalmente en algunos superhéroes, pero esto no significa que no pertenezcan al género, sino que por otro lado es la naturaleza del género que los hace formar parte.

Estos tres elementos, misión, poderes e identidad, o MPI, establecen el núcleo del género. Pero, al igual que con otros géneros, pueden existir superhéroes específicos que no demuestren completamente estos tres elementos, y pueden existir héroes de otros géneros que muestren los tres elementos hasta cierto punto, pero no deben considerarse superhéroes. Esta aparente indeterminación se origina en la naturaleza del género. (Coogan, 2006, p. 39)

Surgen entonces, otras características que hacen comprender la naturaleza de este género, una de ellas es en la que el superhéroe pertenezca o haya pertenecido en algún momento o por algún tiempo a un grupo de superhéroes. Al verse inmerso en un grupo, el superhéroe empieza a formar parte de todo un mundo de aventuras y misiones. Por otro lado, otra característica, es la presencia de un supervillano, pues al surgir éste justifica la existencia del superhéroe, por lo que el supervillano nunca es completamente derrotado, sino que tiende a escapar o a regresar cuando se creía muerto; asimismo el supervillano surge para ser una contraposición al superhéroe, ser un recordatorio constante de lo que él pudo haber sido si no tuviera las convicciones que lo hacen quien es.

Estos aspectos hacen ver que, aunque el núcleo del género son las tres convenciones nombradas por Coogan, el pertenecer a este género es a causa de que los superhéroes antes de ser superhéroes ya están inmersos en historias de superhéroes.

4. El cómic

Con antecedentes que datan desde la aparición de la imprenta, en 1446, y de la litografía, en 1789, el cómic inició su auge en el siglo XX, alrededor de 1929,

cuando se implanta en Estados Unidos el globo de diálogo, iniciando series -en su mayoría tiras cómicas- sobre aventuras, caricaturas y pequeños cuadros de historias que se publicaban en periódicos, los cuales comprendían temas del tipo comedia. Pero fue en 1934, cuando estas historias invadirían Europa, incluyendo ahora en sus periódicos estas tiras cómicas. (Guiral, 1996)

Al llegar 1938, el cómic logró popularizarse gracias a la inclusión de los superhéroes en sus revistas. Ejemplo de esto, es Superman, quien es conocido por ser el primer superhéroe de la historia, y quién además de encantar a niños y jóvenes con sus narraciones sobre el hombre más fuerte del mundo, inspiró a muchos en la creación de un sinnúmero de superhéroes que llenarían el mundo con sus incontables historias (Guiral, 1996) . Convirtiéndose así, en un medio de comunicación masivo, consolidado y que en el transcurrir del tiempo se le ha dado diferentes usos: educativos, informativos, de ocio, etc.

4.1. Definiciones del cómic

Al referenciar el término en el DRAE, Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, el cómic se define como “una serie o secuencia de viñetas con un desarrollo narrativo”. Por su lado, Umberto Eco (1995) se refiere al cómic como algo cultural, una herramienta con una utilidad pedagógica:

El cómic es un género literario autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a

la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores. (Eco, 1995, p. 175)

Por otra parte, Elisabeth K Baur (1978) dice que el cómic “es una forma narrativa cuya estructura consta de dos sistemas: lenguaje e imagen” (p. 23). Es decir, el cómic es visto como un sistema dual que manifiesta un lenguaje propio basado en la parte verbal y lo icónico. En ese sentido, para Will Eisner (2002) el cómic es un arte secuencial, un arte con características propias, un “medio creativo de expresión, materia de estudio a nivel artístico y literario que trata en la disposición de dibujos o imágenes para contar una historia o expresar una idea.” (p. 10)

Así, se observa que el cómic es un medio narrativo con un lenguaje propio, que maneja dos sistemas o códigos comunicativos, uno verbal y otro visual, que puede influir como medio de comunicación y como una forma de arte.

Más claro se encuentra esto en la definición dada por Scott McCloud (1993) donde el cómic es visto como “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p. 9).

Para entender esta definición del cómic, se aborda, según McCloud, desde una perspectiva artística, que en primera instancia aparece insertado en la historia del arte. El análisis que hace McCloud en este caso, surge desde el expresionismo y las investigaciones de Kandinsky, encontrando que en ambos casos se buscó representar emociones mediante la pintura en particular, a través de los trazos y los colores. Asimismo, McCloud (1993) se concentra en analizar el trazo y la línea y lo que esto significa dentro de la definición del cómic, en los que este puede señalar

tantos rasgos del carácter: “una línea puede mostrar pasividad e infinitud, orgullo y fuerza, dinamismo cambio (...)” (p. 125). De igual manera, indica las formas en que los autores de cómics han usado esas líneas para crear personajes inocentes (Disney), neuróticos (Crumb), dinámicos y amistosos (Kirby). Son las mismas líneas que perfilan los personajes, al configurar fondos, proveer también de ambiente y espíritu a la historia.

Sin embargo, este autor aclara que su definición de cómic “no enumera géneros, ni tipos de materia, ni estilos de prosa o poesía, no prohíbe ninguna clase de herramienta, no prescribe ninguna escuela de dibujo, filosofía, movimientos o cualquier enfoque, no indica la edad del lector, ni el tema a tratar”. (McCloud, 1993, p. 22)

4.2. El lenguaje del cómic

El lenguaje del cómic es el resultado de la fusión de dos códigos semióticos, el primero, lenguaje de la imagen, y el segundo un lenguaje de palabras, creando así un complemento. Para dar a entender las características del lenguaje del cómic, Barbieri (1998) lo explica de la siguiente manera:

La idea generalmente más difundida del lenguaje de cómic es que se trata de una yuxtaposición de un lenguaje <<de las palabras>> con un lenguaje <<de las imágenes>>. (...) aun cuando se tratara de una <<simple>> yuxtaposición, el efecto global resultaría no de las palabras por sí mismas, sino de sus correspondencias (p. 203).

Teniendo en cuenta los dos puntos clave de las imágenes y las palabras, ya refiriéndose a su sistema de símbolos del lenguaje en el que sus códigos pueden ser

comprendidos como un conjunto de signos transmisores de mensajes, que se logra a través de un discurso con características específicas, toma como objetivo principal de las imágenes, poder estructurar un discurso que sea producido por sistemas semióticos.

Para Eco (1995) a causa de todo el repertorio simbólico dentro de su lenguaje, el cómic tiene una semántica que puede ser identificada. Son los elementos iconográficos que de acuerdo con su forma pueden significar distintas cosas: el globo emergente que te indica quién está hablando, la nube que expresa un pensamiento interno, o el rectángulo que pertenece al narrador; estas figuras pueden tener un contorno deformado para expresar un sinfín de emociones, como miedo, furia o indicar que no es una voz natural.

Respecto a las figuras y sus expresiones, McCloud (2003) realiza una pregunta con la que analizar dentro del uso de distintos tipos de símbolos gráficos propios de los cómics: “Pero ¿qué otro método tiene el dibujante de cómics para transmitir tantas cosas “invisibles”?” (Pág. 129) Esta es la manera con la que aborda las líneas onduladas que representan olores, el soplo de tranquilidad, los corazones del enamorado, los pajaritos del que fue golpeado en la cabeza, el sudor de angustia, etc. En esta serie de casos detecta un proceso muy interesante que resulta fundamental: cuando las imágenes dejan de ser íconos que representan por parecido, a ser elementos simbólicos que representan algo invisible mediante un código. “Este salto de lo visible a lo invisible ha sido la base de todos los lenguajes escritos desde que comenzó la civilización” (p.130). McCloud no deja de analizar los símbolos de los cómics que están más claramente dedicados a representar lo “invisible”, es decir, los

globos de texto y los textos-gráficos que en sus trazos denotan los sonidos y pensamientos y todos sus matices.

Continuando con Eco, él habla sobre la existencia de signos gráficos que cumplen la representación de sonido: *las onomatopeyas*, que expresan sonidos ambientales o que emiten los mismos personajes. Estos elementos se componen esencialmente por texto y crean sentido siempre cuando son acompañados por una imagen.

El cómic entonces tiene esencialmente una complementariedad entre el texto y la imagen. Y precisamente es esta relación, así como para Barbieri (1998), para Eco se halla lo más esencial de la definición de un cómic.

En el ámbito del encuadre, los factores semánticos se articulan en una serie de relaciones entre palabra e imagen: así se obtiene el nivel mínimo de una complementariedad por efecto (la palabra expresa una postura que el dibujo es incapaz de expresar en todas sus implicaciones); la excedencia pleonástica de lo hablado, que interviene para aclarar continuamente aquello que en realidad ya es explícito (Eco, 1995, p. 171).

Para Eco, dentro de entender el lenguaje del cómic y sus características narrativas el lector, debe participar directamente ya que, en la construcción del mensaje, estos elementos solo emergen cuando la conciencia del lector es activada así sea que, los elementos narrativos ya estén expuestos.

Dentro de su conclusión del análisis del lenguaje del cómic, Eco establece esas características narrativas del cómic y que el trabajo de Ruiz Luna lo explica de la siguiente forma:

(...) en primer lugar, estar dotado de elementos estructurales propios, como el caso de toda la simbología que gira en torno al texto (cuadros, globos, nubes y onomatopeyas) y algunos elementos iconográficos (como las estrellas alrededor de la cabeza para denotar aturdimiento, o las zzz.. para señalar que alguien está durmiendo); en segundo lugar, una técnica comunicativa original, como lo es la sinergia entre sus dos elementos esenciales (la imagen y el texto), además de su formato de publicación periódica; y, por último, un código compartido entre los lectores y los autores que es dirigido a la inteligencia e imaginación de los propios lectores. (Ruiz Luna, 2018, p. 20)

Globos de dialogo

También conocidos como “bocadillos”, en los cómics el globo es usado para integrar de una manera gráfica el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en las viñetas. Sus formas pueden variar, pues es un método necesitado por los cómics ya que estos carecen de la capacidad para reproducir sonido.

El globo es un artilugio nacido de la desesperación, intenta capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido. La forma en que están organizados los globos que rodean al diálogo –suposición con respecto a los otros, o la acción o su posición con respecto al hablante– contribuyen al sentido de temporalidad (Eisner, 2008: 24).

Paneles o viñetas

Se tratan de recuadros que se delimitan por líneas negras que representan un momento específico de la historia. Cada viñeta corresponde a un cuadro, que es considerada como la representación del espacio y/o tiempo donde suceden las

escenas de la historia. Así como también constituye la unidad mínima del montaje del cómic. Este espacio recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto, por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico -las imágenes- y el lenguaje verbal - las palabras-.

Onomatopeyas

Las onomatopeyas son palabras que se forman para dar la imitación de un sonido o una expresión. Para Gubern (1994) el tamaño y el color determinan la intensidad o las características formales de este sonido, por lo que el aspecto visual es de gran importancia. Desde el punto de vista iconográfico, el tamaño influye en su representación, dado que al ser mayor el tamaño, más ruidosa es la onomatopeya, es decir que tanto su tamaño como su color, se asocian a su intensidad.

Aunque existen estas convenciones básicas, todo este estudio del cómic evidencia que se tiende a analizar siempre las formas del cómic más allá de la sustancia de su contenido, ya que se cree que sus trazos y dibujos son lo que representa su lenguaje. Sin embargo, para Manuel Barrero (2012) entender el cómic trasciende estos elementos:

(...) analizar sus formas de contenido y expresión (grafismos y estilemas, estructura visible sistémica, barajado de géneros, formatos de edición) y no sus sustancias de contenido y expresión (la articulación de los signos lingüísticos característicos, la particularidad de la focalización de personajes de cómic, la construcción y funcionamiento de sus universos Cómico y Comunicación diegéticos, las funciones o aspectos que modelan los mecanismos de percepción y cognitivos de un lector de historietas). (Barrero, 2012, p.20)

5. El lenguaje audiovisual

El cine tiene su origen en 1895, desde que los hermanos Lumière mostraron sus películas en el Salón Indien de París. Más adelante en los años 30, en Estados Unidos aparece el cine sonoro, dando una noción de lo audiovisual. Pero es en los años 50 que el término es usado por los franceses para referirse a “técnicas de difusión simultáneas” (Vega, 2013).

A partir de ese momento, el concepto se empieza a tratar y a ampliar con el fin de experimentar con la imagen y el sonido. Además, el avance tecnológico permitió expandir el campo de producción cinematográfico y gracias al surgimiento de la televisión lo audiovisual empezó a ser parte de la vida de las personas.

Por lo anterior, el concepto de "Audiovisual" ha sido usado con significados muy diferentes, produciendo cierta complejidad al momento de intentar definirlo. Ubicando al cine y la televisión dentro de este término, este apartado pretende abordar tanto la definición como las características de su lenguaje.

5.1. Definiciones

El diccionario de la Real Academia Española (DRAE), define el término audiovisual como la relación entre el oído y la vista, siendo utilizados al mismo tiempo. El diccionario refiere directamente de métodos didácticos que usan grabaciones acústicas e imágenes ópticas (Real Academia Española, s.f., definición 1). En la misma línea, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI) de forma parecida, define que una obra audiovisual “es aquella que apela al mismo tiempo al oído y a la vista y consiste en una serie de imágenes relacionadas y sonidos de

acompañamiento registrados en un soporte adecuado” (Propiedad intelectual, derechos de autor: no. 17.336 y sus modificaciones, artículo 72).

Estas definiciones apelan directamente a dos sentidos del cuerpo humano, la vista y el oído, relacionándolos con formatos o medios que permitan que el espectador reciba la información que se le quiere suministrar. Las imágenes ópticas y grabaciones acústicas se articulan pertinentemente para la conformación de historias, llevando a entender otro aspecto de la significación de la imagen, es decir, la capacidad de poder narrar por sí sola. Esto lo aborda de mejor manera Jesús García (1993), esta vez, refiriéndose precisamente al significado de la narrativa audiovisual estableciendo que es:

La facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales o acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias. (García, 1993, p. 13)

Según lo citado, dentro de lo audiovisual se utilizan elementos visuales y sonoros para la construcción de relatos. En una obra de estas características la presencia de imágenes y sonidos está pensada, en la mayoría de casos, rigurosamente, para que se genere en el espectador un determinado efecto o sensación. Cada elemento se ubica adecuadamente para que el objetivo de lo que se quiera comunicar no se altere y el receptor pueda recibirlo adecuadamente.

Es preciso señalar que esto se logra gracias a dispositivos tecnológicos que funcionan como soporte y permiten que todos los elementos puedan integrarse correctamente. Para Edmondson (1998) Los medios audiovisuales

(...) son obras que comprenden imágenes y/o sonidos reproducibles integrados en un soporte, y que se caracterizan por el hecho de que: - su grabación, transmisión, percepción y comprensión requieren habitualmente un dispositivo tecnológico - el contenido visual y/o sonoro tiene una duración lineal - el objetivo es la comunicación de ese contenido, no la utilización de la tecnología con otros fines. (Edmondson, 1998, p. 13).

Propiamente hablando del lenguaje audiovisual, y tomando en consideración lo anterior, se encuentra que está integrado por múltiples códigos, algunos específicos, y otros generales, que provienen de formas de comunicación anteriores como el lenguaje verbal y escrito o la gestualidad corporal. Esto para Rodríguez Bravo significa que el lenguaje audiovisual:

es un conjunto sistematizado y gramaticalizado de recursos expresivos que han sido imaginados previamente por un narrador, y que permiten estimular en el público series organizadas de sensaciones y percepciones que se transformarán en mensajes concretos y complejos. (Rodríguez Bravo, 1998, p. 4)

De acuerdo a la anterior cita, es una forma de expresión que integra tanto el lenguaje visual, situando en distintos grados de iconicidad a la imagen, como todos los elementos del lenguaje sonoro, y asimismo, aporta algunas convenciones propias del lenguaje de las imágenes en movimiento.

5.2. Características del lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual consta de diferentes sistemas semióticos funcionando simultáneamente, sus características propiamente dichas, son los signos de valor

connotativo¹¹ -composición de planos, ángulos fotográficos, iluminación, color de la fotografía o filtros-. Sin embargo, hace uso de signos denotativos que en conjunto estas características proporcionan al espectador una experiencia unificada, lo cual quiere decir que no perciben elementos por separado, sino que la incorporación entre la imagen y el sonido es interpretada como un todo, lo que quiere decir que solo viendo como conjunto los elementos que componen el mensaje audiovisual tendrá sentido la obra. (Scarpatti, 2005).

Según Graells (1995) las características esenciales del lenguaje audiovisual son las siguientes:

Aspectos morfológicos

Los aspectos morfológicos en el lenguaje audiovisual son simplemente los elementos *visuales* - aspectos abstractos, esquemáticos y figurativos- y *sonoros* -la música, los efectos de sonido, las palabras o el silencio-.

Aspectos sintácticos

Son los elementos que hacen referencia a aspectos técnicos como pueden ser la composición, el color, la tipología de planos, la profundidad de campo o los ángulos de la cámara. También se encuentran los que dan expresividad al lenguaje, es decir, los movimientos de la cámara, que producen el ritmo de la grabación.

¹¹ Es un tipo de lenguaje que sugiere un sentido distinto al mensaje principal, llevando una carga subjetiva o emotiva que asocia la palabra literal con otra significación culturalmente aceptada por la sociedad.

Aspectos semánticos

Estos aspectos muestran las funciones narrativo-descriptivas utilizando recursos como la elipsis, la comparación, el sentido o interpretación de un determinado elemento, símbolo, palabra, expresión o representación formal. Existen dos características semánticas principales: los objetivos o denotativos que son propios de la imagen, donde se considera que el significado depende del elemento anterior o del siguiente; los subjetivos o connotativos que son las interpretaciones del espectador frente a lo que se le presenta.

Aspectos estéticos

Los aspectos estéticos, por una parte, son la rama que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza, por otra parte se refieren al campo de la teoría del arte, al igual que puede tratar el estudio de la percepción en general, sea sensorial o entendida de manera más amplia. (Sandoval, 2012).

6. La mirada, la visualidad y la educación desde la perspectiva de la Cultura visual

Dentro del asunto que conlleva educar la mirada es indispensable conocer con anterioridad cuáles son las cuestiones que tratan tanto a la visualidad como a la mirada, que se enmarcan en reflexiones sobre usos dados a la imagen, que se presentan en estudios de la cultura visual donde esos usos se consagran como objeto de análisis al igual que es a través de estos estudios que colocan a la visualidad como centro de la discusión sobre la cultura.

6.1. Cultura Visual

Para entender todo esto se debe hablar primordialmente sobre la cultura visual y los intereses que en ella se enmarcan. Por lo cual, Según Nicholas Mirzoeff (1993), algunos críticos piensan que la cultura visual trata simplemente sobre “la historia de las imágenes” manejada con un concepto semiótico de la representación. Por otro lado, otros autores consideran que es una forma de crear o establecer una sociología de la cultura visual que formaría una “teoría social de lo visual”. Sin embargo, para Mirzoeff (1993) la cultura visual se concibe como una estructura interpretativa fluida, centrada en la comprensión de las respuestas a los medios visuales de comunicación dadas por los sujetos y los grupos, que, viéndola desde un punto de vista más activo, se basa en el papel determinante que desempeña en la cultura más amplia a la que pertenece. Al igual que trata un acercamiento a la vivencialidad o experiencia visual de la vida cotidiana del espectador, dando un enfoque en la interacción entre el espectador y lo que está mirando:

Las partes constituyentes de la cultura visual no están, por tanto, definidas por el medio, sino por la interacción entre el espectador y lo que mira u observa, que puede definirse como acontecimiento visual. (Mirzoeff, 1999, p. 34)

La cultura visual va más allá de los objetos visuales, es “un lugar en el que se crean y discuten los significados” (Mirzoeff, 1993, p. 24). Lo que lleva a pensar sobre los espacios que se han desarrollado a través del tiempo en los diferentes medios, refiriéndose a los espacios virtuales, como las redes sociales, en donde se manifiestan y discuten significados, al mismo tiempo que se producen fenómenos por medio de representaciones visuales, que inducen modificaciones en los sistemas y en

los códigos de intercambio de significados y de interpretación, que repercuten en las prácticas y en las actividades de la sociedad. Mirzoeff se refiere a que:

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e Internet. (Mirzoeff, 1999, p. 19)

Se entiende entonces, que la cultura visual está definida por la interacción del espectador con un acontecimiento visual, donde está presente una interacción de signos e iconos sustentados por tecnologías visuales, que provocan en la interpretación de los individuos estímulos referentes a su conocimiento:

Cuando entramos en contacto con aparatos visuales, medios de comunicación y tecnología, experimentamos un acontecimiento visual. Por acontecimiento visual entiendo una interacción del signo visual, la tecnología que posibilita y sustenta dicho signo y el espectador. (Mirzoeff, 1999, p. 34)

Mirzoeff, al referirse a estos acontecimientos visuales comprende que la mayoría de la experiencia visual del espectador sucede fuera de los momentos de observación formalmente estructurados, es decir, en las instancias de observación absoluta donde se establece una relación directa y sin distorsión entre el observador y lo observado, como el museo o el cine, donde se establece el rol de la visión como herramienta de lectura en un sentido más amplio. Es entonces, que para este autor la cultura visual:

(...) aleja nuestra atención de los escenarios de observación estructurados y formales, como el cine y los museos, y la centra en la experiencia visual de la vida cotidiana. En la actualidad, los diferentes conceptos sobre la observación y la condición de espectador están vigentes en y entre todas las diferentes subdisciplinas visuales (Mirzoeff, 1999, p. 25)

Asimismo, Mirzoeff, tratando el trabajo de Mitchell (1994) comenta que la aparición de la cultura visual dio como resultado a la “teoría de la imagen” que para algunos pensadores se ha adoptado “una visión del mundo más gráfica y menos textual” (Mirzoeff, 1999, p. 24), es así que Mitchell sostiene que la imagen gráfica es consecuencia del momento sociohistórico particular en el cual fue creada y que es producto de:

La comprensión de que los elementos que forman parte de la condición de espectador (la mirada, la mirada fija, el vistazo, las prácticas de observación, la vigilancia, y el placer visual) pueden ser un problema tan profundo como las diversas formas de lectura (el acto de descifrar, la decodificación, la interpretación, etc.) y esta "experiencia visual" o "alfabetismo visual" no se puede explicar por completo mediante el modelo textual» (Mitchell, 1994, p. 16)

Esto abre la reflexión sobre el objeto central de la cultura visual, pues la condición de espectador expone varias cuestiones acerca de la experiencia visual como forma de lectura, y que para Mitchell (1994) la “visión es tan importante como el lenguaje, como mediador de las relaciones sociales, y por lo tanto no se puede reducir a lenguaje, a signo o a discurso. Las imágenes aspiran a los mismos derechos que el lenguaje” (Mitchell citado en Guasch, 2003, p. 10).

6.2. Visualidad y Mirada

Lo anterior, lleva a revisar otra aproximación a la cultura visual que sitúa el estudio de las prácticas y las experiencias de la visión y de la mirada como cuestiones que tienen que ver sobre el rol de la visualidad dentro de la cultura visual. Para esto es necesario revisar el trabajo de Mieke Bal (2004), que se cuestiona sobre la visualidad dentro de los objetos de estudios visuales. En primera instancia, cuestiona el rol que debe tener la cultura visual respecto a la visualidad, estableciendo que:

La cultura visual trabaja en pro de una teoría social de la visualidad, centrándose en la cuestión de qué es hecho visible, quién ve el qué, cómo se ve, y cómo visión, conocimiento y poder están íntimamente relacionados. Examina el acto de visión como un producto de las tensiones entre las imágenes externas y los objetos, y los procesos internos del pensamiento. (Hooper-Greenhill, 2000: 14, basado en Burnett, 1995; cursiva añadida.) (Bal, 2004, p. 33)

Siendo así esto, para Bal (2004) la visualidad se entiende no como una cualidad de las cosas ni tampoco un simple fenómeno fisiológico, sino que, su estudio necesita el cuestionamiento de las nociones que se heredan de lo comprendido como “visual” y como “cultura” a partir de la propia visión metodológica de los Estudios Visuales.

Si la visualidad ya no es una cualidad o un rasgo de las cosas, ni tampoco un mero fenómeno fisiológico (lo que el ojo puede percibir), su estudio exige entonces el cuestionamiento de los modos de visión y los privilegios de la mirada, así como de la idea de que ésta está basada en un sólo sentido (la visión no es lo mismo que la percepción visual). Ni la «inmediatez sensual» ni un

«sentimiento» que sea por definición «sublime», pueden ser asumidos significativamente (Mirzoeff, 1998: 9). Estos son los clichés tradicionales de la historia del arte que la cultura visual debe de cuestionar. Dado que los estudios de cultura visual derivan su perfil, metas y métodos de su distanciamiento de dicha disciplina, no pueden permitirse repetir tales clichés. (Bal, 2004, p. 29)

Es por esto, que Bal (2004) al reflexionar sobre estos pensamientos se encuentra que algunos consideran que la experiencia de la imagen es siempre y únicamente visual reproduciendo un esencialismo restringido a los potenciales y las limitaciones del sentido de la vista. Por lo que para Bal en el entender críticamente a la cultura visual, es necesario tener en cuenta la complejidad que ambos términos - visual y cultura- conllevan. Y así, comprender al término visual como “impuro, sinestésico, discursivo, pragmático; y el de cultura como variable, diferencial, localizado entre zonas culturales y puesto en acción mediante prácticas de poder y resistencia” (Bal, 2004, p. 33).

Esta impureza que Bal (2004) encuentra en lo visual, no solo trata de cómo se concibe si no que en el sentido propio de la vista halla que “la mirada se encuentra inherentemente encuadrada, delimitada, cargada de afectos” (Bal, 2004, p.17). Por lo cual, en vez de que la visualidad sea una característica propia de los objetos, son los actos de visión hacia los mismos los que deben constituir el objeto de estudio de la cultura visual, tratando su historicidad y su anclaje social son la condición de posibilidad del análisis desde la perspectiva de los Estudios Visuales (Bal, 2004). Entendiendo entonces, que, el campo de la visualidad, trata al ámbito de las imágenes sobre las que se ha ocupado tradicionalmente la Historia del Arte.

En el mismo sentido, Bal comprende que la experiencia sensorial se hace importante en la visualidad pues al referirse a que “el acto de mirar es profundamente «impuro»” entiende que es susceptible a ser aplicable a otras actividades basadas también en los sentidos, pues el acto visual no se genera solo, sino que viene acompañado por otros actos que pueden tener cierto grado de visualidad, como el leer o el escuchar (Bal, 2004). Es así, que, como ejemplo, esta autora presenta al cine y la televisión como esos objetos más típicos de la cultura visual, precisamente por no ser exclusivamente visuales, lo que conlleva, a reflexionar a esta autora sobre que:

Esto diferenciaría a la visión de otros datos de los sentidos, el táctil y acústico, que son asociados a la relación subjetiva que se produce entre objeto y sujeto. Su distinción no se basa en las propiedades del objeto, sino en la relación entre el cuerpo y el objeto. Esta cualidad, que sugiere una aparente autonomía a la separación y «distanciamiento» del espectador ante el objeto, es un sesgo importante de la visión y, por extensión, de la cultura visual (...) (Bal, 2004, p. 24)

Estos hallazgos sobre los objetos visuales y el esencialismo visual se hacen decisivos para el entendimiento de la visualidad, pues establecen que la influencia de las imágenes reside en la conexión de estas con lo indeterminado de la realidad, al igual que sus relaciones con quien mira. Que, por otro lado, también la visualidad halla cuestiones en la mirada, pues esa “mirada cómplice” que Bal menciona en algún momento de su reflexión, indica que de alguna manera la mirada se enfoca en decir algo, pues la visualidad en sí misma no viene sola. Por lo que, para autores como Hernández (2000) la vida está "mediatizada" por la cultura visual y esto influye en los modos de ver y de entender el mundo que va conformando poco a poco actitudes,

valores y demás que la sociedad requiere. Lo que lleva a que "la importancia primordial de la cultura visual es mediar en el proceso de cómo miramos y cómo nos miramos y contribuir a la producción de mundos" (Hernández, 2000, p. 47)

Aunque la cultura visual es aquella que media ese proceso del mirar, la mirada se mantiene condicionada por las miradas acumuladas en la historia que a su vez tiene una determinada mirada con respecto a la belleza, la verdad, el genio, la civilización, etc. Lo que hace que la cultura visual ponga el "énfasis no tanto en la lectura de las imágenes como en las posiciones subjetivas que producen las imágenes (sus efectos en los sujetos visualizadores)" (Hernández, 2015, p. 76). Lo que lleva a pensar en las imágenes que rodean al espectador, centrándose en los significados que en ellas traen. Que para Hernández (2015):

Esto significa considerar que las imágenes y otras representaciones visuales son portadoras y mediadoras de significados y posiciones discursivas que contribuyen a pensar el mundo y a pensarnos a nosotros mismos como sujetos y que, en suma, fijan la realidad de cómo mirar y los efectos que tienen en cada uno al ser mirados por esas imágenes. (Hernández, 2015, p. 76)

Sin embargo, en ese proceso del mirar se encuentra una relación entre el objeto y quien está mirando, estableciendo un proceso más complejo pues no solo se halla la mirada del espectador, sino que el objeto mismo devuelve esa mirada que presenta otros discursos que a la vez que se mira se desvía esa mirada:

Lo que puede descentrar la mirada del objeto, de su profunda atracción, es la consideración de que aquello que es mirado, actúa como espejo de quien mira. A modo del espejo en el que se mira la madrastra de Blancanieves, no nos devuelve lo que vemos, sino lo que nos dice que vemos. En este sentido la mirada nos conforma (Sánchez Moreno, 2007), además de confirmarnos, como

señalaba John Berger (2000). Nos descubre lo que somos y lo que debemos ser. Porque lo que miramos forma parte, y a la vez produce un discurso que regula no sólo la mirada, sino a quien mira. Y lo hace distrayendo y desplazando el foco de su mirada: al mirar al objeto, o al relato sobre su productor, desvía la mirada sobre quien ve. (Hernández, 2015, p. 79)

6.3. La educación y la mirada

Parte considerable de las discusiones pedagógicas que surgen sobre los medios de comunicación de masas, suelen plantearse muchas veces en términos moralistas sobre los contenidos de esos medios y su relación con el público, particularmente del cine y la televisión. Pero en realidad, estas cuestiones van más allá de lo que se plantea pues de esta relación entre el medio y el espectador emerge la necesidad de, en primer lugar, comprender la mirada, en las maneras de ver y las aproximaciones que las personas tienen con la imagen y su contenido. Y es en ese sentido que la cultura visual se manifiesta, pues no es simplemente un catálogo extenso de imágenes que se muestran a las personas, sino un conjunto de discursos visuales que establecen posiciones y que se inscriben en prácticas sociales, que llevan a pensar crítica y colectivamente en los usos de la imagen y sus repercusiones (Dussel, 2009).

Por lo que al preguntarse sobre el educar desde la cultura visual es de alguna forma dar sentido y relevancia a los saberes y significados que representan el mundo a partir de reconocer la importancia de las maneras de mirar y de los lugares desde los que se ve.

la cultura visual cuando se refiere a la educación puede articularse como un cruce de relatos en rizoma (sin un orden preestablecido) que permiten indagar sobre las maneras culturales de mirar y sus efectos sobre cada uno de nosotros. Por eso no nos engañamos y pesamos (sabemos) que no vemos lo que queremos ver, sino aquello que nos hacen ver. Lo que descentra la preocupación por producir significados y la desplaza a indagar el origen – los caminos de apropiación de sentido- desde los que hemos aprendido a construir significados. Lo que nos lleva a explorar las fuentes de las que se nutre no sólo nuestra manera de ver/ mirar, sino los significados que hacemos nuestros pero que forman parte de otros relatos y referencias culturales. (Hernández, 2015, p. 77)

Por lo que, al cuestionarse la tensión que se genera en la visión y el poder de las imágenes, se abre una larga reflexión a causa de los saberes y las formas de conocimiento que la vista requiere, enmarcadas precisamente en la cultura visual, que lleva a la necesidad de una formación de la mirada. Esto es reflexionado por el filósofo y educador Jan Masschelein (2006) planteando cuestiones que lleven a pensar en lo que puede significar ayudar a educar la mirada:

Pensar en educar la mirada bien podría hacernos concluir, fácilmente, que se trata de ayudar a los estudiantes para que logren alcanzar un mejor modo de ver: más crítico, emancipado o liberador. Ayudarlos a abrir los ojos, es decir, a ser conscientes de lo que realmente sucede en el mundo, ayudarlos a reconocer el modo en que sus miradas están generalmente atadas a determinadas posiciones y perspectivas. (Masschelein, 2006, p. 295)

Esto permite ahondar directamente en las preocupaciones que deben formarse en la mirada no solo como aprendizaje sino como enseñanza, pues se debe ayudar a

problematizar adecuadamente en los asuntos que conlleva la imagen y no tan solo como una superficialidad, pues esto abre consciencia de lo que se está viendo, en un amplio margen de perspectivas y de un régimen visual apoyado en la recolección masiva de información, soportes y contenidos, presentes en sus correspondientes modos de hacer, ver, conocer, mirar y ser mirado. Llevando también, a la enseñanza de la educación artística visual hacia un cambio, pues al enmarcarse dentro de la cultura visual abre el horizonte para fijar la mirada en asuntos realmente pertinentes, los cuales Kerry Freedman (2002) pide enfocar en cuestiones socioculturales que se ligan a las artes visuales:

La redefinición de la educación artística como enseñanza de la cultura visual ilustra la importancia de la atención a las cuestiones sociales y culturales ligadas a las artes visuales. (Freedman, 2002, p,60)

Por otro lado, las oportunidades establecidas por las tecnologías de hoy en día, su aplicación y sus posibilidades generalizadas constituyeron, también, parte de la identidad de la educación artística visual y de la formación de la mirada de los espectadores, pues de cierta forma, estos son privilegiados de una redefinición de las prácticas de creación y producción artística, o mediática, que dialoga y discute con la diversidad de miradas, pero, al mismo tiempo, se hallan en medio de un acumulado de entretenimiento visual complejizando inevitablemente aquellas relaciones que conlleva las maneras de mirar los significados culturales en torno a la imagen. Lo cual descentraliza las realidades de las imágenes con el fin de controvertir sus significaciones culturales, lo cual lleva a unas nuevas miradas que Hernández (2007) menciona que se producen a causa de la dependencia actual a los medios de comunicación:

Estas nuevas miradas se proyectan en las tecnologías (net-art), en la utilización de imágenes de archivo, en una hibridación de géneros y propuestas, debido a que [...] las artes visuales, para la creación de sus representaciones se muestran cada vez más (de)pendientes de la cultura de los medios de comunicación y de las formas de visualidad generadas en la vida cotidiana. (Hernández, 2007, p. 33)

Es así que el estudio de la cultura visual puede posibilitar nuevas formas de ejercer la crítica y revisar tanto la práctica de lo visual como la conformación de la mirada, correspondiendo a herramientas que permitan conocer la multiplicidad de significados, intereses y promesas que contienen las imágenes y los sistemas de representación que influyen a quien está mirando, pues ya no se trata de apreciar simplemente sino de revisar esa práctica visual que se menciona, motivando en la enseñanza a ser consciente de los elementos que se encuentran, en este caso, dentro de los medios de comunicación de masas, como el cine o la televisión.

THE FLASH DEL CÓMIC AL THE FLASH DE LA SERIE: la ruptura de los estereotipos y la humanización y cercanía del héroe

Alcanzado por un rayo y rociado en químicos, el policía científico

Barry Allen se transformó en el hombre más rápido vivo.

Aprovechando el campo de energía llamado Fuerza de velocidad,

aplica un tenaz sentido de justicia para proteger y servir al mundo

*como **THE FLASH**.*

The Flash #1 (2011)

Desde la década de los 40, las historias del cómic de Flash han ido variando a través de un sin fin de arcos argumentales, por lo que identificar las referencias usadas por la transposición de la serie The Flash¹² (CW, 2014-Presente) es todo un reto. Dentro de lo encontrado, la mayoría de referencias halladas en la trama de la serie se ubican en los volúmenes 4¹³ y 5¹⁴ que nacen a partir del arco argumentativo llamado los *Nuevos 52*¹⁵, lanzado por la editorial DC Cómics en 2011. Donde se marca un reinicio de las historias de los principales personajes de la editorial y que a la vez plantean la construcción de un nuevo universo de los cómics de DC. Sin embargo, es preciso señalar que la serie se basa en muchos otros fragmentos que son tomados de volúmenes o arcos argumentativos anteriores, los cuales sufren diversas transformaciones para dar coherencia a su historia.

¹² Serie creada por Greg Berlanti, Andrew Kreisberg y Geoff Johns en 2014. Transmitida por la cadena The CW Television Network (comúnmente conocida como The CW, que es la conformación de las iniciales de CBS y Warner Bros.).

¹³ El volumen 4 (2011-2016) es dibujado y escrito por Francis Manapul y Brian Buccellato.

¹⁴ El volumen 5 (2011-2020) es dibujado por Carmine Di Giandomenico y escrito por Joshua Williamson.

¹⁵ El nombre de Nuevos 52 se debe a que fueron renovadas 52 historias de personajes principales; aunque más tarde se empezaron a publicar otras.

Al ser una serie tan extensa y que sigue en emisión es complejo abarcar todos los aspectos semióticos que establecen sus continuidades y rupturas con respecto al cómic. Sin embargo, este análisis hace una aproximación enfocada en las transformaciones y diferencias que de estas surgen, pues se sigue lo planteado por Traversa (1986) en donde sostiene que lo más importante de la transposición es estudiar los problemas semiológicos que constituyen los desvíos que emergen, más que en identificar las continuidades en sí.

De igual forma, tomando como punto de partida las convenciones identificadas por Coogan (2006), que caracterizan el género de superhéroes *-Poderes, Misión e Identidad-*, se estudian las relaciones entre el *texto fuente* -el cómic- y el *texto destino* -*la serie*- con el fin de identificar aquellos discursos que surgen de su producción siguiendo lo que Cuadros (2016) plantea al ver a la transposición como un fenómeno de circulación discursiva:

(...) lo que esto implica también no es otra cosa que el reconocimiento de las distintas condiciones de producción de los dos textos, dentro de las que se encuentran siempre otros discursos, y en el caso del texto destino el texto fuente sería una parte, pero sólo una parte, aunque muy significativa de esas condiciones de producción. (Cuadros, 2016, p. 133).

Lo que lleva a indagar su sentido y al mismo tiempo los aspectos genéricos que se toman del texto fuente, pues esto permite corroborar si en el tránsito del texto a otro pasaje también muda de género, o como en el caso de muchas producciones televisivas, híbrida con otro género lo que puede causar transformaciones en sus aspectos enunciativos y temáticos.

Transformaciones en el origen de Flash: confirmación de las convenciones del género de superhéroes

Para comprender a profundidad las cualidades que se enuncian en flash -tanto del cómic como de la serie- y entender las causas que establecen sus temáticas, cabe prestar especial atención a los elementos que lo definen desde su origen. Coogan (2006) -como se vio anteriormente en el marco teórico y cabe recordarlo en este momento- establece que un superhéroe es “un personaje heroico con una misión altruista y pro-social; con superpoderes —capacidades extraordinarias, tecnología avanzada, o habilidades físicas, mentales o sobrenaturales altamente desarrolladas— poseedor de una personalidad de superhéroe que se plasma en un pseudónimo y en un vestuario emblemático (...)” (P. 30). Esto, no solo vislumbra las convenciones que caracterizan al género de superhéroes, sino que atribuye el carácter y aspectos que como héroe y protagonista debe tener y que se establecen desde un inicio. Así como también, la presentación del origen es trascendental, pues marca algunos de los rasgos distintivos del nuevo producto, estableciendo de alguna manera la estructura del relato, así como determinando aspectos claves del personaje protagónico y de su relación con otros personajes, lo que incide en la estructura de conflictos de la trama.

Aun siendo las convenciones dichas por Coogan (2006) -Poderes, Misión e Identidad- las que caracterizan el género de superhéroes, y por las que tanto el cómic como la serie se ubican en ese género, su presentación argumentativa se diferencia en la transposición, por lo que a continuación se hace un contraste de estas convenciones con el fin de identificar aquellas transformaciones:

- Surgimiento de poderes

El cómic inicia ubicando el relato cinco años en el pasado, mostrando dos escenas simultáneas, la primera con Barry en el laboratorio de ciencia forense haciendo pruebas químicas, luciendo un poco frustrado a causa de algo que aún es desconocido por el lector. En la segunda escena, Barry sostiene una conversación con otro hombre, a través de un vidrio -lo que sugiere que se encuentran en la cárcel-, más adelante el diálogo que entablan deja ver que el otro sujeto es su padre, el cual es culpado por algún crimen. La siguiente página, vuelve a Barry en el laboratorio, pero esta vez revelando el incidente que le otorga sus poderes: un rayo atraviesa la ventana del laboratorio y lo impacta, empujándolo hacia diversos productos químicos que lo bañan completamente. Al mismo tiempo que esto sucede, se presentan pequeños flashbacks que muestran a Barry de niño.

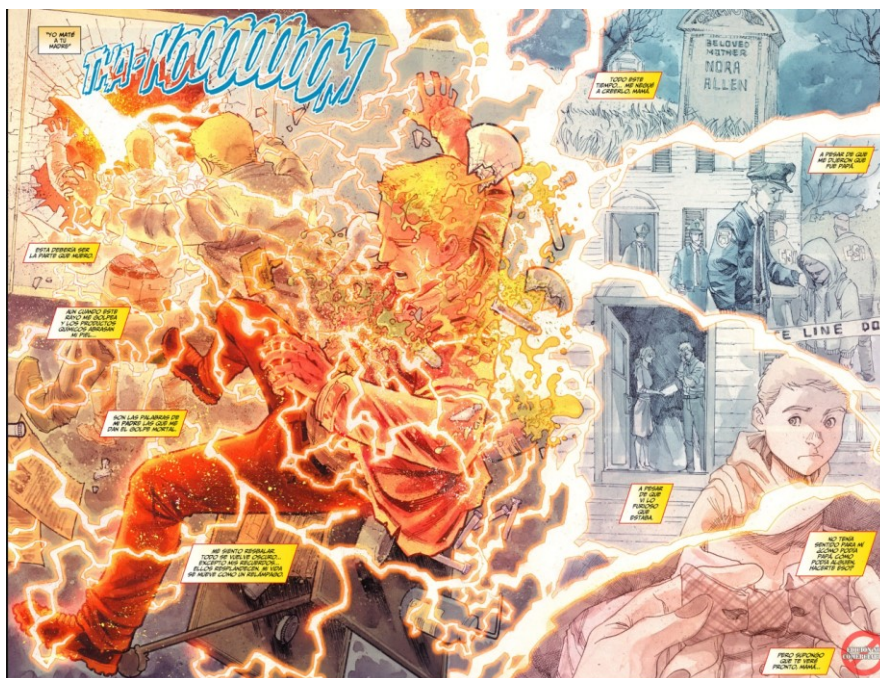


Figura 1: The Flash #0, Nov 2011, p. 3

A partir de ese momento se presentan consecutivamente dos historias, una en el pasado, donde Barry es niño -estas se muestran con un color más opaco- y la otra en donde se encuentra en el hospital en recuperación después de que lo impactó el rayo -dura 4 meses en coma-. Las imágenes del pasado muestran a Barry con su madre, en estas escenas, se evidencia su amor y preocupación por su hijo. Más tarde, Barry es enviado a la biblioteca a causa de que sus padres debían discutir un asunto importante -su matrimonio no se encontraba en los mejores momentos-. Al regresar, encuentra muchos policías fuera de su casa los cuales se llevan a su padre esposado, ahí es donde se entera que su madre fue asesinada y que, todo indica, que fue su padre quien cometió el crimen. Las escenas del pasado se detienen al mostrar la reacción de Barry al ver el cuerpo de su madre. A partir de ese día el policía Darryl Fry adopta a Barry y se hace cargo de él.

En forma paralela, y ubicados en el presente, las viñetas muestran a Barry en coma, -Su compañero de laboratorio, Forest y su padre adoptivo, Darryl, quien le cuenta que se ha convertido en capitán-. Las viñetas van mostrando su recuperación hasta que, al mismo tiempo que en el pasado encuentra el cuerpo de su madre, en el presente se manifiestan sus poderes, sale disparado de su camilla, y sin conocer explicación alguna, llega hasta el este de África.

Barry como científico forense. Más adelante, estando en una escena del crimen, donde se encuentran el detective Joe West (así se llama su padre adoptivo en la serie), su compañero Fred Chyre y su jefe, el capitán David Singh, descubren que los hermanos Clyde y Mark Mardon han robado el banco y matado a un guardia de seguridad, pero gracias a las habilidades de Barry descubren en qué zona pueden estar ocultos.

Después de esta introducción del personaje en la que se contextualiza su pasado, la serie muestra el evento central, el lanzamiento del acelerador de partículas -construido por el Dr. Harrison Wells quien es dueño de laboratorios S.T.A.R.- una construcción que revolucionaría toda la energía y tecnología de Ciudad Central - Ciudad ficticia, cuna de los personajes principales-. Al mismo tiempo que esto ocurre se revela la atracción de Barry por Iris West, amiga de la infancia del personaje e hija de Joe West.

Más adelante, estando Barry en su laboratorio de investigación, se entera que hubo fallas en el acelerador de partículas, lo que ocasiona que explote haciendo que la ciudad entera sea golpeada por una onda de choque de energía. En un intento por cerrar la claraboya del laboratorio para que la lluvia no entre, Barry ve la energía a través del vidrio y en ese instante es golpeado por un rayo originado por la explosión, el cual lo lanza hacia un estante de químicos que lo impregnan totalmente.



Figura 4: The Flash, 2014, T1E1

Nueve meses después¹⁷ Barry permanece en coma en el edificio de S.T.A.R. Labs., después de ser trasladado del hospital ya que, no contaban con la tecnología que pudiera descubrir cuál era realmente la condición que lo mantenía en coma -en el cómic se mantuvo todo el tiempo en el hospital- Los científicos Caitlin Snow y Cisco Ramon, se encuentran realizando pruebas cuando de repente Barry despierta y se encuentra muy bien. Todo esto marca un conjunto nuevo de relaciones que no aparecían en el cómic: su vínculo con los laboratorios S.T.A.R. y con su dueño y director -que dará muchos giros a lo largo de la serie- y su relación con los jóvenes científicos del laboratorio, con quienes más tarde conformará el equipo Flash, una de las transformaciones más significativas de la transposición.

Más adelante, sus habilidades se van manifestando poco a poco, estando en una cafetería siente como si el tiempo se ralentizará. En otro momento, estando en el departamento de policía, ve que un delincuente quiere huir y lo detiene a máxima

¹⁷ La representación de estos 9 meses que el personaje pasó en coma se puede interpretar como la gestación del héroe, es decir, así como una persona se forma en el vientre de una mujer durante 9 meses, el nacimiento del superhéroe se dio después de haberse gestado por 9 meses y preparar el cuerpo del personaje para los poderes que adquiere. Esto se puede interpretar así gracias al contraste con el cómic, pues ahí solo duró 4 meses, pero a causa de que su cuerpo se quemó totalmente cuando le golpeó el rayo.

velocidad, sin entender qué le está sucediendo sale a un callejón para intentar tomar aire, mientras esto ocurre, empieza a sentir como su cuerpo vibra sin detenerse, entonces es cuando decide correr, y cuando lo intenta, sale disparado hacia una camioneta llena de ropa de lavandería.

Barry pide ayuda a los científicos de laboratorios S.T.A.R, para comprender qué le sucede. Al examinarlo descubren que tiene el poder de la super velocidad a causa del rayo y la materia que lo golpearon. Al parecer para ellos esto es muy normal pues no muestran evidencia de asombro. En un campo de pruebas estudian cuán veloz puede correr. Durante las pruebas de velocidad, sufre un pequeño accidente que le rompe la mano, en ese momento se enteran que gracias a su superpoder tiene la capacidad de sanar rápidamente. Aunque hacen este descubrimiento, ninguno a excepción de Barry se sorprende de lo característico de sus superpoderes.



Figura 5: The Flash, 2014, T1E1

- Surgimiento de la misión

Para encontrar su misión como superhéroe, el cómic no hace mucho alarde de cómo se relaciona Barry con sus poderes ni sobre cómo establece su propósito de dedicarse a salvar y proteger a su ciudad y sus habitantes. En el cómic se argumenta que, a causa de estudiar criminología y toda su experiencia junto a su padre adoptivo en la fuerza policial, tiene un gran sentido del deber por lo que al momento de obtener sus poderes y a causa de una conversación previa con su padre, decide hacer el bien, protegiendo a la ciudad que ama y al mismo tiempo ayudando a la humanidad.

Por su parte, la serie lo presenta de una manera más compleja. Como parte esencial se establece el gran trauma que desde niño tiene, a causa de los terribles sucesos acaecidos cuando tenía 11 años, en los que su madre fue asesinada por un hombre en medio de destellos de electricidad. Esto es revelado poco después que sufre el accidente durante las pruebas de super velocidad. Aquí se cuenta que durante años le ha obsesionado la búsqueda del verdadero asesino de su madre porque, al igual que en el cómic, su padre fue culpado por el asesinato, lo cual lo ha llevado a investigar durante años para demostrar la inocencia de su padre. En esos momentos se cuenta que a causa de todo lo sucedido cuando era niño, es Joe West quien se hace cargo de Barry y se convierte en su padre adoptivo, no Darryl Fry como es el caso del cómic.

En la serie se muestra la inquietud de Barry por saber si alguien con sus mismos poderes pudo haber asesinado a su madre. A partir de ahí, se focaliza en la preocupación del personaje respecto a su deber de contribuir en la resolución de nuevos problemas de la ciudad, esto debido a que se enteran de que no es él el único afectado por la explosión, sino que esta les confirió poderes a varios delincuentes, lo

que los hace mucho más peligrosos. El joven empieza tratando de capturar a un delincuente que por realizar un robo mató a un guardia con sus poderes.

Se presenta como si en Barry surgiera una obligación moral por detener a esta persona, sin embargo, ninguno de los científicos de laboratorios S.T.A.R está de acuerdo. Así que, decide ir a Ciudad Estrella -otra ciudad ficticia- a buscar al superhéroe Green Arrow, para que lo aconseje. Oliver Queen, quien es la verdadera identidad de Green Arrow, le dice que con sus poderes puede inspirar a la gente, proteger la ciudad. Esta conversación lo motiva y lo ayuda a vislumbrar los ideales que lo orientarán para hacer el bien. Luego va descubriendo que existían muchos casos de personas afectadas por el acelerador de partículas y que han desaparecido y, en conversaciones con Caitlin y Cisco establece que era necesario ayudar a todas las personas que fueron afectadas, pero Barry argumenta que solo podrá hacerlo si ellos lo ayudan a lograrlo.

Nada de lo anterior es evidenciado en el cómic, Barry se dedica a proteger a los ciudadanos contra los villanos que van apareciendo mientras que en la serie a partir de ese punto se crea un equipo encargado de ayudar a Barry en su lucha por proteger a los demás. Siendo entonces, Cisco el ingeniero encargado de la tecnología y Caitlin encargada de la medicina y procesos bioquímicos. En el cómic Barry se encarga de todos los procesos científicos y de tecnología por sus propios medios y conocimientos.

- **Estableciendo una identidad**
 - **Construcción del traje de superhéroe**

Al abordar la convención de identidad del superhéroe en el origen del personaje, en ambos casos -tanto en la serie como en el cómic- se observa que todo se origina a partir de la creación de su traje o disfraz. En el cómic, en una sola página se muestra el proceso que tuvo que pasar el personaje para crear su uniforme. Esto es resuelto muy fácilmente a partir del hecho de que Barry es un científico dotado con gran inteligencia, así que en el cómic es capaz de ingeniar y resolver todo lo relacionado con asuntos científicos y tecnológicos.

Una vez establecida la misión, Barry se dedica a crear un traje especial que permita soportar la fricción que se produce a causa de su velocidad, ya que las telas corrientes podrían deshacerse. Las imágenes permiten ver el proceso por el cual tuvo que pasar para la creación de su supertraje. Dedicó todas sus habilidades científicas para hacer de esto una realidad sin la necesidad de que alguien más le ayudara. También, Barry crea un anillo con un mecanismo para poder introducirse rápidamente en el traje, así que en el momento en que lo necesite, solo debe extender su brazo y presionar el anillo produciendo el surgimiento del traje que al instante se adhiere a su cuerpo.



Figura 6: The Flash #0, 2011, p. 10

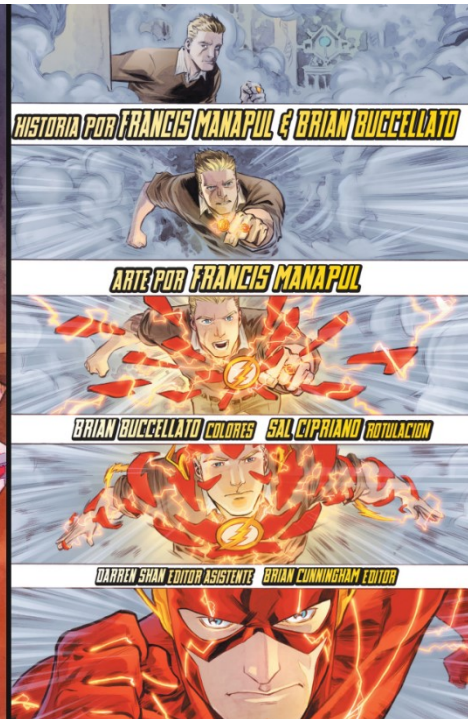


Figura 7: The Flash #1, 2011, p. 5

En la serie fue totalmente distinto, en los momentos anteriores en los que Barry usa su velocidad se evidencia que la ropa normal no puede ser usada para correr a súper velocidad, pues se quema de manera inmediata. Así que, como solución, Cisco especializado en tecnología, se encarga de mostrarle a Barry un traje que había diseñado con anterioridad para sustituir el traje típico de los bomberos, pensado como solución para enfrentar el calor. Este traje podría funcionar ya que ha sido diseñado de acuerdo con la tecnología que permite monitorear la velocidad y los signos vitales de Barry.

La serie deja claro que con la entrega de este traje y todos los dispositivos científicos que aparecen -en muchos casos sin explicación- y que han sido producidos con base en una tecnología muy avanzada, el personaje cuenta no sólo con sus superpoderes, sino que hace parte de un equipo poderoso de científicos, quienes además tienen a su disposición un importante equipamiento tecnológico de avanzada, todo lo cual será clave para que pueda cumplir su misión como héroe. Esto no sólo

hace más realista el proceso de construcción del héroe, sino que va de la mano con un asunto enunciativo que se desarrollará más tarde: los jóvenes científicos que lo acompañan tienen una edad y ciertos rasgos de personalidad que resultan claves para acercar la serie a cierto tipo de público juvenil y no necesariamente vinculados con la tradición de los cómics, esto se refuerza con cierto tono cómico que sobre todo aporta Cisco a la historia, además esta idea del equipo -que más adelante se amplía con otros personajes- contribuye al proceso de humanización del personaje y de disponerlo como alguien vulnerable y cercano al público, contrario a la idea del poderoso héroe solitario que se basta a sí mismo.



Figura 8: The Flash, 2014, T1E1

Una vez le entregan el traje Barry corre a buscar al delincuente que anteriormente se había revelado que también obtuvo poderes, desde las instalaciones de laboratorios S.T.A.R Cisco y Caitlin monitorean la actividad de Barry al tiempo que son de gran ayuda para idear maneras de detener al Metahumano¹⁸. Al llegar al

¹⁸ Se le denominó así a los individuos que adquirieron habilidades superhumanas tras haber sobrevivido al impacto de la onda producida por la explosión del acelerador de partículas de S.T.A.R. Labs. Este término será usado a lo largo de la serie para indicar no solo los seres que obtuvieron poderes en aquella explosión sino todos los humanos que de una u otra manera hayan adquirido poderes.

encuentro del delincuente confirman que el traje dio resultado en sus funciones para resistir la velocidad de Barry.

- Aparición del nombre

Una vez establecido el traje, en el cómic Barry escoge casi de inmediato su nombre de superhéroe después de una gran reflexión respecto a su vida, entendiendo que el rayo que lo golpeó lo escogió para ayudar a los demás y hacer el bien. Esa pequeña reflexión emerge después de hablar con su padre biológico en la cárcel - recordando que fue culpado del homicidio de su esposa-, al llegar a la conclusión de que con las capacidades que le fueron otorgadas puede demostrar que su padre es inocente. De esta manera después de visitar la tumba de su madre y contarle por lo que ha pasado, el número del cómic termina revelando su nombre como “The Flash”.

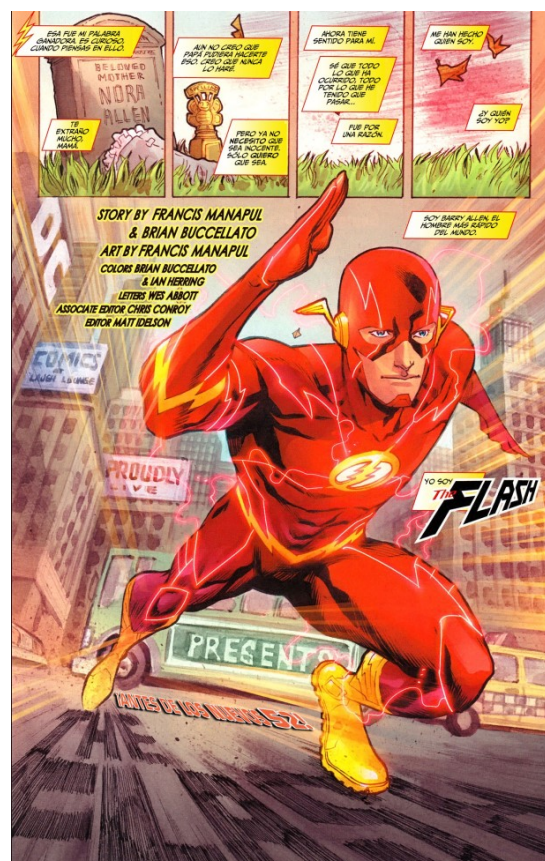


Figura 9: The Flash #1, 2011, p. 19

En la serie su nombre es revelado al final del episodio piloto, es en la charla con Green Arrow en donde éste le da la idea de cómo nombrar su alter ego, sin embargo, ese nombre no es usado hasta el capítulo #6 de la primera temporada, durante los primeros capítulos es nombrado como “The Streak”, a causa de los artículos escritos por Iris West -quien es periodista- en su Blog de internet. En primera instancia todos lo conocen por este nombre, hasta que en un diálogo entre Iris y Barry -Ella desconociendo aún que él es el superhéroe- él la insta a que ella cambie el nombre de sus publicaciones por el de “*The Flash*”. A partir de ese momento es conocido en toda la ciudad por ese nombre. Esto también hace parte del proceso de humanización del superhéroe, pues es como parte de un proceso dialógico como llega a definirse el nombre, que es clave para su identidad, al tiempo que se indica el reforzamiento del peso de su relación con el personaje de Iris en la serie.

Cambios en la historia

El relato del cómic narra de una manera fluida los acontecimientos de la lucha entre Flash y sus supervillanos más emblemáticos, con una serie de eventos consecutivos y entrelazados que Barry debe enfrentar; a diferencia de la serie de televisión que, en su narración presenta capítulo a capítulo una misma estructura, si bien el tema general de todos ellos es el enfrentamiento contra el villano principal - dependiendo de la temporada- en los capítulos se encuentra una subtrama, en la que debe enfrentar delincuentes, ya sean los metahumanos que surgieron a causa de la explosión del acelerador de partículas, los que son enviados de otra tierra para matar a Flash o los que usan tecnología avanzada para cometer crímenes.

Siendo así esto, la estructura general que se muestra en los capítulos de la serie es la siguiente: Transita un día cualquiera, aparece un villano (metahumano o

delincuente con tecnología sofisticada), en su primer enfrentamiento Flash no logra vencerlo -a menos que el villano así lo decida como plan para atacar más adelante-; Flash debe retirarse a reflexionar y considerar las opciones que tiene consultando con su equipo. Y, una vez que tienen un plan, deciden enfrentar nuevamente al enemigo y finalmente logran ganar. Todo esto mientras se ocupan de descubrir las habilidades y planes del enemigo principal.

Es así como la trama de la serie establece como tema general la posición del protagonista en un camino enfocado en salvar a las personas de su ciudad, sin embargo, detrás de todo debe completar su preparación y comprender lo que implica ser un salvador, pues, se va mostrando que el que tenga poderes, aunque lo haga un ser sobrenatural, no lo faculta inmediatamente para ser un héroe. En otras palabras, una de las transformaciones -que tiene que ver con lo temático- más importante de la serie es, justamente, que el héroe no emerge simplemente por el hecho de contar con esos poderes excepcionales, sino que el héroe debe hacerse, debe forjarse a partir de su entrenamiento. Por lo cual, partiendo de esto, y como asunto paralelo a su misión, las primeras temporadas se enfocan en establecer las características que Flash - como superhéroe- debe adoptar y manifestar, pero esto implica un aprendizaje aún más complejo, él debe usar todo esto como parte de su rol como líder de un equipo. Además, el personaje debe cumplir su labor dentro de la solución de problemáticas sentimentales y familiares que surgen en distintos momentos de la serie.¹⁹

¹⁹ Más adelante irán emergiendo otras que son, si se quiere, las características más importantes de este héroe, todo lo que tiene que ver con su carácter moral. Entre tanto, es preciso señalar que esas ocupaciones sentimentales y psicoafectivas relacionadas con la solución de problemas familiares, le confieren un tono muy distinto a la serie, y la van situando en un horizonte de hibridación de géneros, pues, al tiempo que se presenta como una historia de aventuras de un héroe, también va adquiriendo las características de un drama familiar juvenil, por momentos bastante destemplado, por cierto.

En este sentido, el cómic se salta varias etapas de la preparación de Flash, dado que la historia inicia 5 años después de que a Barry lo ha golpeado el rayo, y a través de la narración del protagonista, se presenta a Barry como todo un superhéroe muy experimentado, que ha luchado con villanos, así como también ha encerrado a muchos de ellos en prisión a lo largo de ese tiempo. Esta importante diferencia tiene que ver en parte con las limitaciones narrativas que impone el cómic como medio, pues, a diferencia de las series de televisión, los cómics deben lidiar muy hábilmente con la concisión, deben sintetizar, sugerir y elidir muchos sucesos. Al mismo tiempo que, gracias a sus fortalezas gráficas y simbólicas, también pueden condensar en una o en pocas imágenes muchos significados. Las series, en cambio, se caracterizan justamente -y en estos se asemejan a la literatura-, por su capacidad para expandir los relatos, lo que les permite profundizar en aspectos muchas veces apenas indicados en otro tipo de relatos procedentes de otros medios, lenguajes o formatos, como el cine, el cómic o el videojuego.

De esta manera, el cómic va al punto, y deja claro que gracias a toda esa experiencia adquirida Flash no necesita de méritos para ser reconocido puesto que ya lo es en toda la ciudad -reconocido también por superhéroes más grandes y experimentados-, mientras que en la serie busca el constante reconocimiento y apoyo moral de amigos y familiares para sentirse y ser visto como un héroe, lo que evidencia sus inseguridades. El cómic muestra su sentido moral y de justicia como algo ya establecido, y se lo presenta casi como un canon, al darle siempre la razón al personaje. El relato de los hechos en el cómic va directamente a mencionar los obstáculos que debe enfrentar como héroe; pero esto en ningún momento le quita o le añade cualidades a su personalidad o a sus poderes, sino que, al enfrentar estas

circunstancias pone al descubierto las habilidades que ha adquirido en su experiencia, dándolas a conocer a los espectadores, pero como algo ya constituido.

Por su parte, La serie constantemente presenta una maraña compleja de asuntos morales con los que el protagonista debe lidiar, sus enfrentamientos siempre llevan a una lección dejada por la situación que permite enseñarle algún valor o sacrificio que debe hacer, lo cual, al mismo tiempo le permite darse cuenta de los errores que ha cometido. Rompiendo así, en su totalidad el continuum narrativo de la historia presentada en el cómic, la cual no consiste más que en los esfuerzos del héroe por tratar de proteger la ciudad y, en algunos casos, a su único amor, y que, a pesar de todos los problemas, siempre cumple.

Mientras que en el cómic se muestra a un Flash experimentado, en la serie se narra todo el proceso mediante el cual llega a conseguir esa experiencia, y cómo esta lo va forjando como héroe, tanto en el sentido técnico -descubrimiento y control de sus poderes- como en el sentido moral, en relación consigo mismo y en relación con el equipo que debe liderar. Por otra parte, en todos los momentos que se enfoca en aprender a ser mejor héroe, queda claro que no lo puede hacer sin un mentor, esa persona que lo guíe para cumplir su propósito. Estableciendo nuevamente que debe cumplir todo propósito para ser mejor, más veloz, pero nunca llegando a ser un Héroe integral o el Héroe que necesita la ciudad, las personas o su familia puesto que, todo el tiempo recuerdan que es un ser humano que comete errores y no puede lograr nada solo.

Cambios en la Diégesis

Algo clave en este análisis y que se atribuye directamente a la dimensión semántica de los relatos, es la diégesis, concepto que se refiere, según Genette (1989), al universo espacio-temporal en que se desenvuelve una historia. La definición de ese universo establece las características que llevarán los lugares, los objetos y hasta los seres que se encuentran en ese universo. Esto es de gran importancia para comprender las historias que se presentan tanto en la serie como en el cómic de The Flash, pues siendo del género de superhéroes, donde se abarca lo sobrenatural, se le pueden atribuir algunas características que se encuentran en el género de fantasía²⁰ que se evidencian en los universos de sus narraciones.

Dentro de la conformación de su mundo espacio-temporal, la serie se halla que el relato del cómic no presenta exactamente en qué año o época se encuentra ubicada la historia, sin embargo, todo indica que está sucediendo en este tiempo. Por otro lado, se explica que Flash ya ha experimentado durante cinco años siendo héroe, además de que es uno de los miembros fundadores de la Liga de la Justicia, en donde ha luchado varias veces junto a otros superhéroes, como Superman, Batman, Wonder Woman, Green Lantern, etc. Esto se hace relevante porque al pertenecer a este grupo le permite tener acceso a tecnología avanzada en el caso que lo requiera; en la serie el tiempo transcurre como si fuera en la actualidad, es decir, la primera temporada da inicio el 7 de octubre del 2014, todos los sucesos son presentados y ubicados en ese año, avanzando de acuerdo a las semanas y épocas del año, así con respecto a las temporadas y años consecutivos. No obstante, aunque se sustenta que

²⁰ La fantasía se caracteriza por elementos imaginarios y poco realistas. Los eventos en una fantasía operan fuera de las leyes del universo real y típicamente involucran elementos sobrenaturales, como criaturas mágicas u objetos encantados.

es en el tiempo actual, la serie muestra un avance tecnológico muy amplio, esto da un aspecto futurista y moderno a varios escenarios de encuentro de los personajes, al igual que cabe recalcar que esa tecnología futurista, es usada en beneficio del héroe.

Por otra parte, a partir de la segunda temporada, la serie hace entender que todo discurre en un mundo espacio-temporal mucho más amplio, diverso y complejo, el *multiverso*, concebido como la existencia de universos infinitos que comprenden todo lo que existe. Cada universo dentro del multiverso se conoce como una "Tierra" distinta, puesto que están ubicadas en el mismo espacio, cada una vibra a una frecuencia diferente, por esa razón no se encuentran o se chocan. La serie alude a tierras infinitas, donde cada hecho histórico de la tierra es totalmente diferente, pero sólo se dan a conocer sucesos acaecidos o relacionados con la tierra 2, tierra 3, tierra 19 y tierra 39, de estas tierras surgen algunos personajes que se harán colegas de Flash o que él tendrá que detener dependiendo el caso. En el cómic esta noción del multiverso ha sido trabajada a lo largo de los años por la editorial DC, aunque esta vez, sustenta que la tierra donde sucede toda la historia de Flash es llamada tierra prima y es la base de otras 52 tierras. Esta explicación permite establecer que los sucesos de los cómics son historias principales para la editorial, y aunque se trabaja este argumento, el cómic no se vincula con otra tierra en su argumento principal de las aventuras del superhéroe.

Lo anterior representa una gran diferencia, que afecta a gran parte de la narración, pues todos los personajes del cómic pertenecen a un mismo universo, mientras que con la expansión de la serie a múltiples tierras, se permite jugar con la variedad de personajes, lo que quiere decir que a partir de esa interacción con otras tierras, los viajes interdimensionales se hicieron más cotidianos y, a la vez, dieron

lugar a nuevos argumentos para sustentar teorías convenientes para la trama, lo que da origen a varios de los personajes que empiezan a aparecer en el transcurso de la historia. De igual forma, también se valen de esto para explicar la desaparición de personajes que dejan de ser *regulares* en la serie y se hacen *ocasionales*²¹.

Asimismo, esta apertura del multiverso permite enlazar con nuevos inconvenientes, como la aparición de otros villanos, personajes que no tendrían cabida sino fuera por la existencia de otras tierras, y que se descubrieron gracias a fenómenos científicos sustentando lo que los personajes nombraban como imposible. Pero esto no afectaba la realidad puesto que desde el inicio de la serie se presentó un ambiente muy normal, muy parecido a la realidad del espectador, pero fue Barry como personaje principal quien siempre se mantenía como creyente y expectante de que las cosas imposibles podrían suceder. En este contexto, se revela que las cosas aparentemente sobrenaturales suceden gracias a la tecnología, lo que permite percibir en muchas ocasiones que los dispositivos -que se crean para ayudar al héroe- tienen un sentido casi mágico, puesto que la clave siempre está en alguna herramienta tecnológica que contiene las cualidades científicas necesarias para vencer a un villano, pero ocurre que aparecen o se desarrollan casi de inmediato, dando un aire muy parecido a los objetos mágicos que son muy comunes en relatos fantásticos y que aparecen como esenciales para que el personaje supere sus obstáculos. Sin embargo, aquí lo justifican argumentando que los personajes tienen el intelecto, las herramientas y la habilidad para crear estos dispositivos muy rápidamente.

²¹ Los personajes regulares son los que intervienen de forma activa en la serie de eventos que tienen lugar dentro de la historia. Llegan a ser parte de los personajes protagonistas, quienes llevan a cabo las tareas más complejas y de sus acciones depende la mayor parte de la historia. Los personajes ocasionales son personajes que aparecen en la historia de forma esporádica, o bien están a lo largo de la trama, pero sus acciones no son relevantes para el desarrollo de la historia.

Todo esto permite observar que, aunque su universo espacio-temporal tiene características muy comunes a la realidad normal compartida por los espectadores, los sucesos como los viajes interdimensionales, la creación de un mundo alternativo al real, viajes en el tiempo o nacimiento de seres superpoderosos, ocurren por causas científicas -que suceden en la serie-, sugieren un acercamiento a elementos muy comunes de historias del género de Ciencia ficción²². Lo que hace ver que en ciertos aspectos se aleja un poco del género de la fantasía, que por lo general es de donde surgen los relatos de los cómics por su aspecto inexplicable o mágico. Todo eso gracias a que el argumento principal de que estos fenómenos sucedan es a causa de la ciencia y la tecnología avanzada, lo que quiere decir que muchos de sus fundamentos narrativos se encuentran en los campos de las ciencias físicas, naturales y/o sociales y aunque es claro que necesita de muchos más aspectos para que pertenezca totalmente al género de ciencia ficción, su universo espacio-temporal sugiere que está cerca de serlo.

Diferencias entre lugares

El espacio en el relato -sea filmico o literario- por lo general no es una simple decoración, sino que llega a ser parte importante para el texto, pues es en estos que se desarrollan las acciones de los personajes, en muchos casos determina parte del comportamiento y hasta en ocasiones tiende a reflejar el estado anímico de los mismos, que incluso llega a convertirse en un eje central para el relato. Que, por otro lado, el hacerse de múltiples lugares para el desarrollo de historias se le atribuye al lenguaje audiovisual, pues tiene la capacidad de lograrlo gracias a sus múltiples

²² La ciencia ficción es un género narrativo que sitúa la acción en unas coordenadas espacio-temporales imaginarias y diferentes a las nuestras, y que especula racionalmente sobre posibles avances científicos o sociales y su impacto en la sociedad

códigos, tal y como lo describe Chion (1988) en su libro *cómo se escribe un guión* refiriéndose al cine:

Se dice, corrientemente, que lo propio del cine, por oposición al teatro, es que permite ir (teóricamente) por cualquier sitio, multiplicar al infinito los lugares, los desplazamientos, etc. Pero también vemos que el cine ha buscado frecuentemente lo contrario, es decir la limitación del número de lugares, y a veces incluso, se ha impuesto *la unidad de lugar*²³ (Chion, 1988, p. 99)

En la serie el asunto de los lugares es algo que cobra gran relevancia, pues esta transposición sitúa los sucesos del relato en lugares particularmente muy definidos con respecto a situaciones específicas, que en muchas ocasiones tienen que ver con la situación anímica o emocional de los personajes. Y dado que en el cómic no sucede igual, se comprende que no se trata solo de referencias halladas estéticamente pues la constante elección de esos lugares como escenarios donde los personajes desarrollan sus acciones a lo largo de los capítulos les da significado importante para lo que la serie quiere enunciar en su historia.

Por lo cual, al contrastar los espacios de la serie con el cómic, se halla que, en primer lugar, se encuentra la existencia de dos grandes ciudades ficticias: una es Ciudad Central y la otra es Ciudad Keystone, son conocidas como "*Ciudades gema*"; llamadas así, por un lado, gracias a que fueron construidas sobre un gran terreno de minas de diamantes y por otro, porque en su estructura arquitectónica son muy parecidas. Ambas ciudades son protegidas por Flash, al igual que son visitadas por supervillanos que intentan atacar sus bancos o sus museos de arte. Estas ciudades

²³ Unidad de lugar se refiere a que la obra debe representarse en un espacio físico único, sin intentar comprimir la geografía representando más de un lugar.

están unidas por un gran puente, llamado Van Buren, siendo en algunos casos, una de las estructuras más importantes donde han sucedido varias confrontaciones entre Flash y muchos villanos.

Por otro lado, su estética, que, según lo investigado, se basa en la estructura arquitectónica de Saint Louis, Kansas. Teniendo similitudes en la forma de sus edificios, su organización y su ambiente. Aunque el relato del cómic posiciona a estas dos ciudades en el estado de Missouri, Estados Unidos, estas no se parecen en nada a ninguna ciudad de ese territorio.



Figura 10: Puente que une Keystone City y Central City. The Flash vol. #3 Archivos secretos: orígenes. 2010, p. 22.



Figura 11: Arco de la Puerta del Oeste en Saint Louis, Kansas.

Fuente: <https://www.diariodelviajero.com/america/el-gateway-arch-de-san-luis-misuri>

Por su parte, en la serie, aunque en varias ocasiones es mencionada ciudad Keystone, todo lo realmente relevante sucede en Ciudad Central, a menos de que lo sucedido sea en otra tierra, los problemas que deben enfrentar no salen de esta ciudad. Por otro lado, respecto a su estética, se muestra una ciudad muy moderna, con un ambiente brillante y cálido, parecida arquitectónicamente a la ciudad ilustrada en el cómic, pero con aspectos de ciudades estadounidenses comunes.



Figura 12: Central City. The Flash Vol. 3 #1, p. 4



Figura 13: Central City. Cover promocional The Flash 2014

Otra instalación presentada en la serie, es la de los laboratorios S.T.A.R. y es donde la mayoría de sucesos ocurren. Esta es fuente de la explosión del acelerador de partículas, que es la causa de los poderes de Barry y de todos los metahumanos de la ciudad. Este laboratorio no es mostrado en el cómic como un lugar central o relevante dentro de la historia. Sin embargo, es una institución bien conocida dentro del universo en el cual se encuentran todas las historias de DC Cómics.

En la serie, el creador de laboratorios S.T.A.R. es el Dr. Harrison Wells, quien es el equivalente al Dr. Darwin Elías en el cómic. Las instalaciones de S.T.A.R.S Labs. están equipadas con tecnología avanzada, al ser un centro de investigación científica -aunque nunca queda claro en que se especializan sus investigaciones- permite que el conocimiento y artefactos estén dispuestos fácilmente para ser usados en la misión de héroe de Barry. Muchos sucesos ocurren en esas instalaciones partiendo que las funciones del laboratorio cambian para convertirse en la guarida de Flash y sus compañeros para poder llevar a cabo los objetivos de superhéroes. Al mismo tiempo que la usan para investigaciones genéticas o cualquier cosa científica que ayude a Flash en su labor.



Figura 14: Exterior de S.T.A.R Labs. The Flash 2014



Figura 15: Instalaciones de S.T.A.R Labs. The Flash 2014

En la serie, el departamento de policía de Ciudad Central, donde se encuentra el laboratorio de investigación de Barry, es un lugar donde muchos sucesos ocurren: allí es donde el rayo impacta a Barry, es usado para llevar investigaciones de casos de la fuerza policial. Al igual que es un lugar de encuentro en donde muchas de las charlas entre Joe y Barry o entre él y Iris se llevan a cabo. En la segunda temporada es usado como cuartel general de Zoom al sitiar la ciudad y atacarla con cientos de metahumanos delincuentes. Barry lo tiene a su disposición pues es el único a cargo como científico forense. Al cambiar la línea temporal en el final de la segunda

temporada, se entera que ya no es el único científico forense a cargo de las investigaciones, pues como compañero se encuentra a Julian Albert. Que muchos sucesos ocurran en este lugar representa un gran peso que la serie le otorga a esta instalación, la cual le da un significado de justicia, haciendo un guiño al sentido de justicia que tiene el héroe por su formación policial.



Figura 16: Departamento de Policía Central City. The Flash 2014



Figura 17: Departamento de Policía de Central City. The Flash Vol. 3, #1 2010.

Por su parte esta institución en el cómic es conocida como el recinto de policía de Ciudad Central, aquí también se encuentra el laboratorio donde Barry es afectado por el rayo, la diferencia es que aquí es todo un grupo de investigadores y científicos forenses bajo la dirección del director David Singh -que en la serie es el capitán de todo el departamento de policía-. Esta es una gran diferencia que se halla, pues en la serie su laboratorio representa su lugar de trabajo donde puede meditar o estar solo mientras investiga o piensa las situaciones en las que se encuentra, ya sea sentimentales o con respecto a sus enemigos. En el cómic siempre está rodeado de otros investigadores, pero esto no es relevante, pues al momento que debe luchar contra criminales el laboratorio y el trabajo quedan en segundo plano.



Figura 18: Laboratorio de criminalística de la policía de Central City. The Flash Vol. 4 #1 Nov 2010, p. 5



Figura 19: Laboratorio de criminalística de la policía de Central City. The Flash, 2014. T1E1

Otro lugar relevante dentro del cómic es el *Central City Citizen*, periódico donde trabaja Iris West como reportera, sus instalaciones se muestran muy pocas veces, pero el nombre es muy conocido entre las ciudades y sus artículos son los que dan cuenta del accionar de Flash en ambas ciudades. En la serie, Iris empieza a trabajar en primer lugar en el Central City Picture News, allí trabaja durante 3 años, pero deja

de hacerlo después de que Barry entra a la Fuerza de Velocidad al final de la cuarta temporada. Este periódico es muy relevante dentro de la opinión pública, y el edificio en el que funciona es otro lugar en el que suceden varios enfrentamientos entre Flash y otros supervillanos a causa de que Iris trabaja allí. En la quinta temporada Iris funda Central City Citizen, como periódico independiente; en el futuro se hace de gran fama para Ciudad Central.

Por otro lado, un lugar muy recurrido y donde, extrañamente, suceden gran parte de las escenas de los diálogos de la serie es la cafetería Jitters. Empezó siendo el trabajo de Iris mientras terminaba su universidad, pero durante toda la serie se hizo muy relevante. Encuentros entre diversos personajes, ataques de metahumanos que destrazan el lugar, hasta convertirse en un lugar de encuentro regular. Mientras que, en el cómic, el único registro que se tiene del lugar es en la publicación #1 del volumen #3 de Flash. Este lugar se hace relevante al observar que cuando tratan de subir el ánimo a algún personaje de la serie, o tener encuentros divertidos o cómicos, se hacen en este lugar. Lo que representa para ellos un espacio de amistad y distendimiento.



Figura 20: Cafetería Jitters, The Flash, 2014. T1E5



Figura 21: Cafetería Jitters. The Flash Vol. 3 #1, p. 5

Un lugar especial y recurrente -tanto en el cómic como en la serie- es la prisión de máxima seguridad *Iron Heights*. En el cómic, este lugar alberga a todos los

delincuentes y villanos capturados por Flash, separando los metahumanos de delincuentes comunes. Allí, suceden varios enfrentamientos entre Flash y sus enemigos, Así como también se encuentra Henry, el padre de Barry. En la serie, se conoce de este lugar gracias a las visitas frecuentes de Barry a su padre. Cuando aparecen los metahumanos en la serie, la prisión no está adecuada para encerrar a estas personas por lo que se acomodan algunas instalaciones de los laboratorios S.T.A.R. para poder encerrarlos. Más adelante, después del ataque de Zoom a la ciudad, tanto el cuerpo de policía como la prisión se modifican para luchar y controlar a los metahumanos. Su ambiente es oscuro y encerrado, con poca luz, representando la maldad de los delincuentes que alberga.



Figura 22: Prisión Iron Heights. The Flash Vol. 4 #3, p. 20



Figura 23: Prisión Iron Heights. The Flash, 2014, T1E2

Todos estos lugares descritos, evidencian un claro guiño que la serie quiso realizar para tener un ambiente conocido basado en los concurridos en el cómic, pero adaptados de acuerdo a los personajes, lo que los lleva tener diversas transformaciones para que la estructura de la sociedad que plantea la serie sea creíble y clara. Cabe precisar que muchos lugares que aquí no se nombran -pero donde suceden enfrentamientos y complicaciones para los protagonistas- son por lo general instalaciones científicas, con estructuras modernas o futuristas, dando nuevamente un aire de características de ciencia ficción.

Transformaciones en los Personajes

En su libro Aspectos de la novela, E.M. Forster (1927) diferencia entre dos clases de personajes: *los planos*, aquellos que se definen por una única cualidad o característica y nunca van más allá; y *los redondos*, los que presentan una mayor complejidad. El protagonista en este caso Flash, presenta las cualidades de un personaje “redondo” -en ambos textos- pues el relato va enfocado en resolver sus asuntos que afectan también a los demás personajes, lo que a la vez presenta que el protagonista dentro de la serie tiene varios cambios esenciales respecto al del cómic.

Como se ha abordado en varias ocasiones a lo largo del análisis, el flash de la serie presenta inseguridades y poca experiencia respecto a ser héroe, aunque siempre conserva los ideales y principios inculcados por su padre adoptivo, su sentido de justicia se va forjando a lo largo de las primeras temporadas, lo cual hace que antes de que pueda ascender totalmente como líder y como un superhéroe integral, sea necesario que se esté capacitando todo el tiempo, es por esto que la serie establece que este aprendizaje solo puede ser otorgado por un maestro o un mentor.

Esta necesidad de un mentor identifica en el personaje sus inseguridades, lo que significa que al obtener poderes siendo muy joven requiere de alguien que lo guíe para comprender y poder controlar las cualidades sobrenaturales que se le otorgaron, pues aún no tiene la madurez suficiente para cargar con esa responsabilidad. No solo esto, sino que, de igual forma necesita de alguien que lo guíe afectivamente, pues repetidamente la serie recalca que el perder a su madre y al tener a su padre en la cárcel -quien eventualmente es asesinado también por un enemigo de Flash- lo afectó a tal nivel que no es capaz de acercarse adecuadamente a otras personas y así mismo ser muy abierto, por lo cual, sus únicos amigos son su familia y los científicos

que lo trataron al recibir sus poderes. Aunque a lo largo de la serie algunos personajes que se enteran de su identidad superheroica, también se convierten en sus amigos.

Este asunto de sus amistades da cabida a problemas que tienen que ver con ciertos valores que debe tener Barry como persona y como superhéroe, pero que no es posible llevarlos a cabo en su totalidad dentro de su misión. Uno que es cuestionado constantemente durante la serie, por sus personas más cercanas, es la confianza. Esta característica se suprime en Flash en muchas ocasiones con la premisa de que al mantener secretos está protegiendo del mal a los que más ama. El escoger en quien confiar define su forma de tratar a las personas que están a su alrededor, al igual que señala la dirección que toma la trama, y esto, como se dijo anteriormente, está ligado a la convención de la identidad del superhéroe, pues al escoger en quien confía le descubre el secreto sobre su identidad superheroica y esto abre el camino para que se convierta en su colega o su amigo. De allí que revelar su identidad se convierte en signo de confianza -en algunas oportunidades se muestra como lazo emocional- pero, al mismo tiempo, cuando esta identidad permanece oculta, la serie la presenta como signo de protección²⁴.

Es gracias a lo anterior, que la figura del mentor se hace muy importante, porque es quien lo guía sobre las decisiones correctas en cuanto a su misión, el uso de sus poderes y la revelación de su identidad a personas que cree de confianza, además que constantemente lo confronta con el fin de que reflexione sobre su hacer, pues las acciones de Barry siempre repercuten en los demás.

²⁴ Esta última es una característica muy común en la personalidad de un superhéroe, quien hace lo necesario para mantener seguro a los que más ama. Hasta es capaz de entregar sus poderes para salvar a sus seres queridos.

Teniendo en cuenta esto, se llega a comprender cuáles han sido sus maestros, y se halla que como principal mentor se encuentra su padre adoptivo, Joe West. Al tener este vínculo afectivo establece para la serie la figura que lo guiará siempre a hacer lo correcto y comprender lo que está bien y mal desde que es niño. No solo se convierte en su guía de valores y principios, sino que también forja en él características psicoafectivas²⁵, como el afecto, su autoestima, resiliencia, entre otras, que en el transcurso de la serie es algo en lo que Barry debe fortalecerse para superar sus traumas.

Como segundo mentor y que tiene mucha relevancia en la primera temporada ya que establece lazos emocionales con los personajes que regirán el sentido temático de la serie para las siguientes temporadas, se encuentra el personaje de Harrison Wells -de quien se hablará a profundidad más adelante-. Lo que aquí se quiere establecer, es que al ser uno de los científicos más populares y conocidos dentro de este universo, se convierte en una especie de ídolo científico para Barry, pues él lo llega a admirar por todos sus trabajos y descubrimientos en la ciencia -esto antes de conocerlo-. Esta admiración permite que Barry, al momento de tener ya sus poderes, escuche y confíe en las enseñanzas de Wells, lo que le permite comprender sus poderes y aprender a usarlos, pues Wells, no solo tenía conocimiento en distintos campos científicos, sino que también tenía la experiencia de ser un velocista²⁶.

Ambos personajes, Joe y el Dr. Wells, toman otro sentido para la serie pues no solo son la figura del mentor, sino que nunca dejan de ser la figura del padre que

²⁵ La Psicoafectividad se refiere a los aspectos emocionales, motivacionales y actitudinales de la persona.

²⁶ En la primera temporada se revela que Wells en realidad era Eobard Thawne, un velocista conocido como Flash Reverso, proveniente del siglo XXV. Enemigo de flash, que quedó atrapado en el siglo XXI intentando matar a Barry cuando era pequeño, pero al no lograrlo asesina a su madre. Este enfrentamiento con Flash hace que quede atrapado en esa época y para ocultarse suplanta la identidad de Harrison Wells. Durante 14 años prepara un plan para otorgarle los poderes a Barry y así poder regresar a su tiempo.

siempre está preocupado, lo que lleva a establecer para la serie temáticas que plantean problemas con respecto a valores familiares y de amistad. Este elemento de las relaciones familiares, al mismo tiempo, introduce una variación importante en el ámbito enunciativo, pues esto significa que la serie enfoca su contenido para un público más abierto²⁷, lo que le permite ahondar en diversas tramas, en especial porque amplía el espectro de espectadores, desplazándose del privilegio de los seguidores de los comics.

Por otro lado, aparece una ambigüedad muy marcada para los personajes - más que todo para los villanos- y al mismo tiempo aparece como un conflicto moral, pues se presentan situaciones en la que los personajes deben tomar la decisión de hacer el bien o el mal, hacer lo correcto o ir en contra de las leyes. Este dilema se presenta siempre justificando la afirmación de que “el fin justifica los medios”. Esta frase permite tanto al héroe como al villano justificar sus acciones ya que, no importa lo que se deba hacer para cumplir con la misión -en el caso del héroe-, o para obtener su botín -en el caso del villano-. Esto se puede observar en la historia del Dr. Wells, quien se descubre como un enemigo de Flash en los últimos capítulos de la primera temporada, no obstante, se deja ver que luego de trabajar con Barry y los científicos, llegó a tomarles aprecio y a verlos como unos hijos, aunque no dejó de buscar sus propios fines malévolos, al tiempo que aportó a la misión altruista y prosocial del héroe. Esto se evidencia durante varias ocasiones con los villanos de la serie, pues se les plantea la cuestión de apartarse del mal y hacer lo correcto, algo que hacen en muchas ocasiones, pero para obtener algo a cambio. En este sentido, y quizá en

²⁷ La serie The Flash (CW, 2014) tiene una clasificación TV-PG o 13+ lo que quiere decir que el programa es recomendado para público a partir de los 13 años de edad, ya que, puede ser inadecuado para niños sin la guía de un padre. Muchos padres si lo desean, pueden verlo con sus hijos más jóvenes.

sintonía con un rasgo moral de época -la sociedad líquida de la que habla Bauman (2005)²⁸-, la serie no presenta, salvo en algunas ocasiones, una insistencia tan marcada en la oposición entre bien y mal, no se insiste en una polarización moral radical, como era común en los superhéroes de otras épocas y en el mismo comic de The Flash, todo lo cual se encarna en la ambigüedad de los personajes.

Algo que se debe precisar es cómo Barry enfrenta este dilema que se hace constante, pues la mayoría de veces, tiene que decidir entre las opciones de proteger a las personas -cumpliendo con la misión- o realizar actos egoístas, tratando de corregir errores cometidos en el pasado o actos que representan beneficien solo para él. Estas decisiones son las que lo hacen precisar del mentor, ya que por lo general la serie establece que debe cometer errores para recapacitar y hacer las cosas nuevamente, pero de la manera correcta. Es por eso que en las dos primeras temporadas de la serie la idea del mentor se mantiene, lo que lleva a que a lo largo de la serie en ocasiones aparezcan velocistas, como Jay Garrick -quien es un flash más experimentado de otro universo-, para darle tanto enseñanzas morales como aprendizajes nuevos sobre el manejo de sus poderes. Algo peculiar de estos encuentros es que Barry da más peso a los consejos y enseñanzas de Jay Garrick porque su aspecto luce igual al de su padre quien fue asesinado, dando a entender que la figura paterna nunca deja desamparado a Barry.

Todo este aprendizaje logra que la figura del mentor nunca desaparezca, ya que, desde la tercera temporada los roles de Barry cambian, a pesar de todos sus errores, pues a causa de que a otras personas -Jesse y Wally- se le otorgan los

²⁸ El concepto "Sociedad líquida" define el estado fluido y volátil de la actual sociedad, sin valores demasiado sólidos, en la que la incertidumbre por la vertiginosa rapidez de los cambios ha debilitado los vínculos humanos. Lo que antes eran nexos potentes ahora se han convertido en lazos provisionales y frágiles.

poderes de la velocidad, él asciende a ser su mentor, para enseñarles cómo usarlos, pues la responsabilidad que trae tener habilidades sobrehumanas es muy grande. Sin embargo, a pesar de que Barry ya tiene experiencia con sus poderes esto no lo hace ser un buen maestro, ya que, en la serie cuando intenta guiar a los demás en el aprendizaje de sus superpoderes, no logra hacerlo adecuadamente porque sus emociones lo invaden. Lo que hace que en muchas ocasiones no piense claramente. Este aspecto también se hace esencial como característica de Barry, pues, se dejan ver sus contradicciones, sus limitaciones y su tremenda lucha en procura de dominar sus emociones.

Ahora, en contraste con el cómic, no existe mentor alguno, Barry ya ha aprendido y fracasado por sí solo, no se altera fácilmente, ya que es presentado como una persona que piensa claramente antes de actuar, excepto por algunas circunstancias que lo llevan a actuar rápidamente y no le permiten ver lo que sucederá. Sin embargo, estas circunstancias lograron activar en Barry un poder adicional, el cual consiste en pensar a super velocidad. Al obtener esa habilidad puede ver las diferentes opciones que se abren frente a una situación y escoger la mejor para resolverla. Esta nueva cualidad de sus superpoderes que se abre para Barry, es lo que permite establecer el tema general de la historia del cómic, que no es más que presentarle al lector las nuevas amenazas con las que debe luchar y misterios como el de la Fuerza de Velocidad -de lo que hablaremos en el siguiente apartado- que debe averiguar y descubrir. Así, lo que en el cómic aparece como una cualidad o supercualidad, casi técnica, en la serie adquiere la forma de un proceso constante de construcción humana, emocional y moral, de la mano de mentores y colaboradores.

En el comic no tiene la necesidad de mostrar su identidad secreta para confiar en alguien, ya que la mayoría de las veces trabaja solo, además de llevar 5 años sin que otra persona conozca su verdadera identidad, lo cual planeaba continuar ocultando por el bien de sus personas queridas, esto no se logró totalmente porque Patty Spivot -su novia- descubre su identidad por accidente en el momento en que está combatiendo contra el Gorila Grodd. Esta es una gran diferencia con respecto a la serie, pues la personalidad de Barry es segura y firme desde un comienzo, pues comprende que conocer su verdadera identidad puede representar peligro para las personas que lo rodean. Es por esto, que todo lo que aprende lo hace de forma independiente, usando sus conocimientos e investigando por sí solo. Es tal su decisión que después de haber sido atacado por el Capitán Frío -uno de sus enemigos- finge durante un tiempo estar muerto para proteger a Patty después darse cuenta que ella también fue afectada por ese ataque.

En ese sentido, la serie se distancia en gran manera con respecto a su personalidad pues lo presenta muy humano, sensible, lleno de miedos, rencores, inseguridades y fracasos -sobre todo en el amor-, lo desidealiza presentándolo como un ser muy imperfecto. Esto demuestra que en la serie es un superhéroe que rompe con el estereotipo trazado a lo largo de la historia, pues la personalidad de los superhéroes siempre está muy idealizada, y se le concibe esa actitud positiva, con un carácter fuerte, y que se lanza a hacer cosas que un hombre común no haría. Es por esto que la personalidad de Barry en el cómic se representa versátil, polifacética, capaz de estar en el momento adecuado y en el lugar oportuno. Cooperativo y simpático, al mismo tiempo que entusiasta y siempre presto a ayudar a los demás. Cualidad que lo caracteriza mucho, pues en muy pocas ocasiones necesita ayuda.

Todo lo contrario de la serie, en donde todo el tiempo depende de su equipo, de sus mentores o de su familia.

Además de esto, no es solo su personalidad la que rompe con ese esquema estereotipado, sino que sus características estéticas también cambian. En la transposición se evidencia transformaciones que tienen que ver con su cuerpo, más que todo con su contextura, ya que en el cómic se ajusta al canon masculino como lo indican Gasca y Gubern (1994), al decir que el superhéroe “generalmente es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos de la tradición grecolatina.” Dado que en el cómic es rubio de ojos azules, musculoso y alto. La diferencia con la serie es que el personaje es delgado, con una estatura promedio y tiene el cabello castaño. Su contextura afecta al personaje al momento de enfrentarse a los villanos ya que, por no tener fuerza suficiente en una pelea cuerpo a cuerpo es vencido fácilmente, teniendo que recurrir siempre a su velocidad para vencer a su enemigo.



Figura 24: The Flash, 2018, T5E10



Figura 25: The Flash vol. 4 #1, 2011, p. 10

La transformación más significativa hallada en los otros personajes respecto al cómic, y que es necesario ubicar en su juego estructural con el personaje principal, es la inclusión del *Equipo Flash*. Este equipo surge como un tipo de actante²⁹, dedicado exclusivamente a ayudar a Flash en todas sus pruebas, tanto enfrentando a villanos como a superar problemas morales. El equipo está con Barry en todo momento.

Como se vio anteriormente en el apartado del contraste del origen del personaje, este equipo surge a partir de que Barry obtiene sus poderes. En primer lugar, sustentando que, como científicos, solo estudiarían sus poderes, pero gracias al sentido de justicia de Barry, él los convence para usar sus conocimientos científicos y tecnológicos en el cumplimiento de su misión. La serie muestra que la mayoría de los miembros del equipo son poseedores de una gran inteligencia, con conocimientos en

²⁹ El actante está definido únicamente por la esfera de las acciones que él emprende; es alguien o algo cuya existencia está sólo en el texto y las informaciones que sobre él nos da el film o la novela. Mediante esta definición es posible disociar la lógica de las acciones de los personajes. Una función actancial puede ser emprendida por varios personajes. (Pulecio, 2008, p. 93)

diversos campos de la ciencia. Sin embargo, a lo largo de las temporadas, además de científicos, más personas empiezan a integrarse al equipo, con diversas cualidades. Como es el caso de Joe, el padre adoptivo de Barry, que, aunque no tiene ningún conocimiento científico, es un detective y se le atribuye la capacidad de ser un investigador con un gran sentido de justicia, además de ser su mentor, como se vio anteriormente. Su novia Iris, entra al equipo después de conocer su identidad, ella cumple funciones de organización y de estrategia, además es un apoyo incondicional de Barry, al igual que le da fuerza e inspiración para lograr cumplir sus metas.

Por otro lado, a lo largo de la serie empiezan a surgir miembros transitorios que llegan por diversas razones para ayudar a Barry en su misión. Estos personajes después de cumplir su función son retirados con argumentos simples o poco justificados. Un ejemplo de estos personajes es el caso de Julian Albert -investigador forense, científico- quien aparece en la tercera temporada después de que Barry alterara la línea del tiempo. Al descubrirse que este personaje era usado por el villano Savitar lo incluyen en el Equipo Flash para vencerlo, una vez esto sucede sale de la serie con el argumento que se fue a vivir a Londres.

Una característica esencial a lo largo de la serie y que es provista por el Equipo Flash es la ayuda moral que constantemente necesita Barry. Es por eso que en situaciones donde él se encuentra enfrentando dilemas acude a alguien, y este lo alienta y al mismo tiempo lo lleva a reflexionar respecto a esas decisiones que toma en su carrera como superhéroe. Esto no solo sucede con él, sino que entre todos los miembros del equipo se ayudan para superar sus problemas morales, sentimentales y familiares. Para Barry el Equipo es importante por eso es que lo enuncia de esta manera: " Somos el Equipo Flash. Siempre nos cuidamos las espaldas. Siempre nos

mantenemos seguros ". Se sustenta durante toda la historia que, sin el equipo formado involuntariamente por el Doctor Harrison Wells, no existiría el héroe conocido como Flash. Asimismo, la creación y uso de tecnología no sería posible sin la participación de su equipo.

Entendiendo las funciones del Equipo, esencialmente se hablará de los personajes que fundaron el equipo y que desde el primer capítulo y a lo largo de la serie han estado con Barry en todas sus misiones. Aclarando una vez más que estos personajes -aunque basados en cómics- no aparecen en la historia principal del cómic The Flash, así que surgen como miembros de este actante -el Equipo Flash- para ayudar en su misión: Como miembros fundadores aparecen Caitlin y Cisco como científicos colaboradores del doctor Wells. En el universo del cómic estos personajes son la identidad secreta de Killer Frost -Caitlin- y Vibe -Cisco-, mientras que en la transposición sus alter ego y sus identidades son las mismas que en el cómics, pero la obtención de sus poderes sucede por circunstancias diferentes: a Cisco se le otorgaron los poderes a causa de la explosión del acelerador de partículas, tal y como a todos los demás metahumanos; Caitlin descubrió que sus poderes son heredados de su padre quién también tiene los mismos, al igual que, presenta un trastorno de identidad disociativo³⁰, siendo Caitlin una personalidad y Killer Frost otra.

Algo característico de estos personajes, y que es algo muy marcado en sus personalidades, son sus cualidades cómicas que representan un nuevo sentido para la serie, dado que a medida que transcurren los capítulos, además de convertirse en amigos muy íntimos de Barry, les añaden a sus historias un aire, además de juvenil,

³⁰ La persona tiene dos o más identidades y presenta lagunas de memoria para los acontecimientos cotidianos, información personal importante y acontecimientos traumáticos o estresantes, así como muchos otros síntomas, como depresión y ansiedad.

cómico. Enunciando una particularidad más, pues al ser los personajes así, presentan una de las características de la tragicomedia más evidentes: la mezcla de elementos trágicos y cómicos, ya que, estos personajes en la mayoría del relato son los encargados de darle un tono más irónico y sarcástico a las situaciones, aunque estas sean trágicas o tristes.



Figura 26: Cisco y Caitlin The Flash, 2016, T2E15



Figura 27: Killer frost y Vibe The Flash, 2018, T4E18

Otro personaje que en un principio muestra una personalidad tranquila y seria es Harrison Wells, personaje que no aparece en los cómics, pero que fue clave para la trama de la serie ya que fue el encargado de crear los S.T.A.R. Labs. y precursor de que Barry obtuviera sus poderes además de que fue su mentor, hasta que en los últimos capítulos de la primera temporada se revelara que Wells en realidad era Eobard Thawne, un velocista conocido como Flash Reverso, proveniente del siglo XXII. Enemigo de flash, que quedó atrapado en el siglo XXI intentando matar a Barry cuando era pequeño, pero al no lograrlo asesina a su madre. Este enfrentamiento con Flash hace que quede atrapado en esa época y para ocultarse suplanta la identidad de Harrison Wells. Durante 14 años prepara un plan para otorgarle los poderes a Barry y así poder regresar a su época. Todo este tiempo trabajando con los demás miembros del equipo causó en ellos un gran afecto. Lo que hizo que al momento de descubrir la verdad sobre él fuera afectada la confianza de ellos por las demás personas.

Aunque este personaje muere al final de la temporada, es a partir de la apertura del multiverso en la segunda temporada que su personaje se mantiene a lo largo de la serie, presentando que en infinitas tierras existe un Harrison Wells, lo que para la trama aporta nuevamente características cómicas pues todos sus personajes que entran a pertenecer al equipo Flash tienen ciertas peculiaridades, ya sea en su forma de hablar, caminar, de actuar siendo parte clave en el ánimo del equipo. Y de nuevo trayendo esas características vistas con Cisco y Caitlin, haciendo que situaciones trágicas aparezcan llenas de comedia.



Figura 28: Consejo de los Wells The Flash, 2018, T4E15

Por otro lado, un personaje esencial dentro de la historia del cómic es Wally West, quien se convierte en el superhéroe Kid Flash, una ayudante y aprendiz de flash, que obtiene los mismos poderes a causa de un accidente. Para abordar los cambios que este personaje sufre con respecto a la serie es necesario hablar de toda la familia West, ya que en el cómic aparece con un origen oscuro y trágico. El cómic la presenta como una gran familia disfuncional en la que Ira West, era un padre ebrio que maltrataba a su familia. Los hermanos west son 3, Rudy, Iris y Daniel. Rudy es

padre de Wally quien lo abandonó poco tiempo después de su nacimiento. Iris y Daniel crecieron juntos y se apartaron de su padre poco tiempo después de crecer, sin embargo, Daniel se convirtió en delincuente mientras que Iris se fue de central city y se dedicó a estudiar periodismo en ciudad Gótica. Daniel fue detenido por Flash mientras realizaba un atraco, siendo el primer delincuente que como superhéroe Barry detuvo. Toda la historia de sufrimiento de esta familia es relatada cuando Daniel se convierte en Flash Reverso a causa de que tocara el monorriel construido por el Dr. Darwin Elias y que estaba inundado del poder de la Fuerza de Velocidad. Al obtener estos poderes, Daniel decide regresar en el tiempo para matar a su padre y evitar toda una vida de sufrimiento que fue causada por él. Todo esto es evitado por Flash.

Volviendo al personaje de Wally, en el cómic se conoce que durante el ataque del *sindicato del crimen*³¹ a ciudad central, la madre de Wally desapareció y su padre Rudy lo dejó cuando nació. Es así que a sus 11 años fue adoptado por su tía Iris. En la historia del cómic, Wally recibe poderes a causa de un dispositivo sísmico creado por Zoom para atacar a Flash usando la fuerza de velocidad, cuyo efecto era que, cuanto más usara la velocidad, haría explotar el edificio del departamento de policía, en donde fue encerrado junto al dispositivo. En ese edificio se encontraba Wally, cuando una onda de fuerza de velocidad producida por el dispositivo chocó contra él otorgándole velocidad. Más adelante sería compañero de Flash y conocido como Kid Flash.

En la serie la familia West es totalmente diferente, Joe West, quien es detective en el departamento de policía, es padre soltero de Iris -quien se convierte en la mejor

³¹ Es un equipo de supervillanos provenientes de la Tierra-3, son la contraparte de la liga de la justicia de la tierra prima.

amiga de Barry al igual que su amor no correspondido- pues mucho tiempo atrás su mujer lo abandonó a causa del consumo de drogas. Poco tiempo después sucede el homicidio de la madre de Barry y Joe se hace cargo de él. 20 años después, Francine, madre de Iris, regresa para conocer a su hija y contarle a Joe que tiene un hijo, Wally. Aunque al comienzo la relación fue difícil, Wally aceptó a su padre y a Iris, así como también a Barry, quien pasó a ser su hermano adoptivo. La familia West en la serie presenta cambios muy significativos para la conformación de su relato con respecto a la del cómic, pues aquí, a pesar de que Joe fue padre soltero se muestra que es una familia con valores tradicionales muy arraigados, enfocados en la protección de sus hijos para que puedan tener felicidad, fortaleza y proyección. A tal punto que constantemente se sostiene que al guardar secretos a sus hijos los protege de lo malo para que no sufran daño alguno. Eso se evidencia, al momento que Francine regresa, puesto que Joe le dijo a Iris que su madre había muerto, todo con el fin de protegerla y que pudiera hacer su vida tranquila.

Aquí se encuentra una gran transformación que afecta aspectos enunciativos presentados en la transposición, ya que, al enunciar una familia unida con valores e ideologías tradicionales, recalcan en el espectador su objetivo de transmitir estos valores tomando como medios los relatos del género de superhéroes, pues estos al incluir aspectos morales se hacen ejemplo para las nuevas generaciones. Cosa que para el cómic no es de importancia, pues en realidad al hacer un pasado trágico para un personaje es excusa para que al desarrollar sus habilidades escoja un camino, sea bueno o sea malo. y es algo muy común que se evidencia en relatos fantásticos, pues por lo general el héroe debe tener un pasado trágico para que se forme un carácter fuerte en él y pueda cumplir con la misión para la que fue elegido.

Con todas estas características que van surgiendo en los personajes, se enuncia poco a poco el camino que la serie va forjando con respecto al mensaje que quiere inculcar. Dado que esto ya no se trata de las aventuras de Barry como Flash salvando la ciudad, sino que ya se convierte en un asunto más familiar, donde los problemas más grandes afectan a toda la familia y amigos



Figura 29: Joe y Iris West The Flash ,2014, T1E1

Siguiendo el contraste de Wally como personaje importante de los cómics, en la serie, él obtiene sus poderes a causa de las alteraciones que Barry causó en la línea temporal³², pues, tras la derrota de Zoom, Barry regresó en el tiempo³³, y salvó a su madre, creando una nueva existencia llamada Flashpoint. En donde su madre seguía viva, Wally tenía poderes y no conocía a Iris. Sin embargo, al reconocer que los recuerdos de todo lo que vivió en la línea de tiempo original estaban desapareciendo, y olvidaría a sus amigos y a su familia adoptiva al igual que perdería sus poderes, se arrepiente y decide regresar de nuevo en el tiempo para dejar todo como estaba desde un principio. Pero eso afectó a los demás personajes, pues varias veces Wally tiene sueños extraños, que en realidad son recuerdos de Flashpoint, en

³² Las líneas del tiempo también conocidas como ejes cronológicos, permiten realizar una distribución de eventos a lo largo de un tiempo definido.

³³

donde tenía los poderes de Flash y era un superhéroe conocido como Kid Flash. Los cambios generados por Barry al abrir otra línea del tiempo trajeron al Doctor Alchemy, un sujeto que le regresa sus poderes a las personas que eran metahumanas en Flashpoint, para reclutarlos al servicio del culto de Savitar.³⁴



Figura 30: Kid Flash y Flash. The Flash, T3E11

El Doctor Alchemy usa un artefacto llamado piedra filosofal para traer de nuevo a los metahumanos y convence a Wally para que vaya a buscarlo y le regrese los poderes. En un enfrentamiento con Flash, el Doctor Alchemy deja caer la piedra y Wally la sujeta, haciendo que una crisálida gigante lo envuelva. Al ser liberado de la crisálida, se manifiestan sus poderes y es cuando puede recordar todo lo que vivió en Flashpoint, así es conocido como Kid Flash. Para entender lo que es tener poderes, Barry le enseña poco a poco, y tiempo después descubre que Wally es la única forma

³⁴ Savitar es un supervilano y antagonista de la tercera temporada de la serie, es un velocista malvado autodenominado el "dios de la Velocidad" quien fue encerrado en la fuerza de velocidad por Flash, durante el periodo de tiempo que estuvo prisionero ahí, Savitar creó la leyenda de ser el primer velocista en existir y que con el tiempo se convirtió en el Dios Hindú del Movimiento, creando un culto que veneraba a la velocidad.

de vencer a Savitar. haciendo que él sea más rápido, pero esto no sucede porque Savitar cambia sus planes.



Figura 31: Kid Flash, cómic The Flash Vol. 5 #11



Figura 32: Kid Flash The Flash, T3E1

En este personaje se halla un gran cambio, más que todo en aspecto morfológico, pues en el cómic es un niño de 11 años y en la serie es un joven de 20 años. Su diferencia de edad influye en lo experimentado durante esos años, dado que mientras en el cómic fue abandonado por sus padres y en su intento de ser un vándalo, fue corregido e incentivado a hacer el bien. Mientras que, en la serie, en un principio se mostró como un joven que ha vivido una vida dura junto a su madre, y que su pasión por la velocidad lo llevó a carreras ilegales de autos pero que cambió gracias a que pudo tener un hogar junto a su padre y su hermana. La justicia del niño Wally -en los cómics- surge a causa de proteger a los demás. En la serie lo hacen ver como un capricho, pues él deseaba tener velocidad solo porque otros la tenían.

Aunque en la serie muestran que la decisión de Wally de ser héroe se motiva en que Flash salvó su vida, en el cómic presentan que ocultó sus poderes por bastante tiempo por miedo a no saber controlarlos y no saber qué hacer con ellos. La circunstancia que lo lleva a juntarse con Flash, fue su experiencia como héroe, pues

salvó a sus compañeros de su escuela cuando los villanos atacaron en busca de Flash, a partir de ese momento sintió la necesidad de seguir salvando personas.

Transformaciones en las historias de los Villanos o Enemigos de Flash

¿Qué es un supervillano? La definición más fácil es simple, un villano que es super, es decir, alguien que comete actos villanescos o malvados y lo hace de una manera superior a los delincuentes comunes o en un nivel magnificado. Pero esa definición no es satisfactoria. Otra forma de ver al supervillano es como el reverso de su enemigo, el superhéroe, y así revertir la definición de superhéroe (...) (Coogan, 2006, p. 76)

Teniendo en cuenta esta cita de Coogan, se verá que los villanos en las historias del cómic de Flash son reconocidos por ser muy peculiares y por siempre encontrar la manera de afectar al héroe. En la transposición se evidencia un sin número de enemigos que Flash y su equipo han tenido que detener. Por lo que cada que aparece un supervillano, este es “bautizado” por Cisco, mientras que en el cómic ellos mismos escogen su alias.

El cómic presenta un grupo de villanos denominado los Rogues o en español los Renegados, los cuales son un equipo u organización de delincuentes, que han sido principalmente enemigos de Flash a lo largo de sus historias en los cómics. Barry relata que Flash fue conociendo uno a uno estos criminales, deteniéndolos una y otra vez, hasta que en un momento fueron reunidos por el delincuente llamado Capitán Frío, para atacar a la vez a Flash:

Comenzó con solo uno de ellos. Cada uno de ellos tenía su propio truco artificial, pero todos eran criminales de cuello azul. Chicos de sal de la tierra.

Solo cometerían un atrevido robo en Central City ... y yo los atraparía cada vez. Entonces, un día tuvieron la idea de atacarme todos a la vez y llamarse a sí mismos... ¡Los Rogues! (The Flash Vol. 5 #14, 2017).

Desde que se unieron han adoptado una serie de reglas, la más importante para ellos es la de no matar a menos que sea necesario. En un principio, ellos construían sus propias armas hasta que su líder, cansado de que Flash lo detuviera, decidió que todos combinarán sus cuerpos con sus armas a través de un codificador de genes construido por el Dr. Darwin Elías. A partir de ese momento obtuvieron poderes sin necesidad de artefactos externos.



Figura 33: The Flash vol. 4 annual #1

En la serie su origen tiene que ver ante todo con los efectos del rayo del acelerador de partículas y, en algunos casos, indica que su origen, se trata simplemente de villanos que consiguen artefactos bélicos de alta tecnología, tampoco constituyen un grupo o una organización, aunque sí hay eventuales agrupamientos comandados por algún supervillano.

Estos Rogues son muy esenciales para la trama del cómic, teniendo varios arcos argumentales, y dándoles una constante aparición en otros momentos del cómic. Esto según el argumento de que, aunque Flash los encarcele una y otra vez, ellos han encontrado la forma de liberarse y atacarlo nuevamente. Esto es algo muy común que se encuentra en las historias de este género, todo con el fin de mantener viva la relación entre el villano y el superhéroe. En la serie sus apariciones son muy esporádicas, ya que se mantiene la estructura de que un enemigo diferente ataca a Flash por capítulo, así que aparecen una o dos veces en cada temporada, pues no se encuentra propósito al tratar con el mismo villano durante varios capítulos, a excepción de que sea el enemigo principal durante la temporada, pero ninguno de estos llega a ser un enemigo principal.

Una vez aclarado esto, se encuentra que los supervillanos principales de la serie suelen tener actitudes características comunes de antagonistas de cualquier relato: personas egoístas, obsesivas, hipócritas con delirios de grandeza o ansias de poder, además de graves problemas psicológicos. Que, en el cómic, al ser tan conciso, se logra que el impacto en las características de los villanos sea más alto, pues el argumento de su maldad se presenta claro -tan claro que en algunos casos puede ser hasta muy retorcido- y lleva a entender las razones por las que quieren destruir a Flash. Mientras que en la serie la trama complejiza sus historias, las llena de intriga, para que al momento que se revele sus identidades sea más impactante para los espectadores. De esta manera se entiende que la importancia de los villanos es grande, pues al mismo tiempo que quieren matar a Flash, lo llenan de dilemas y conflictos morales.

Teniendo en cuenta esto se encuentra un aspecto muy pronunciado en estos supervillanos en la serie, y es la ambigüedad entre el bien y el mal. Esta vez no se presenta como un conflicto moral como para los superhéroes, sino que se presenta como una estrategia, en algunos casos, y en otros como un resultado de traumas o malas experiencias. Es decir, que la estrategia del supervillano suele comenzar siendo un personaje de aparente buenas intenciones, fingiendo ante todo el mundo que es un ser bondadoso, lo que poco después cambia ya que su plan desde luego era sacar al héroe del camino de la forma más ruin posible. Lo que lleva a evidenciar que desde el principio posee una personalidad carismática, atrayente e interesante para que los que estén a su alrededor confíen en él. Fingiendo durante mucho tiempo ser amigo de los protagonistas. El otro caso es que inician siendo buenos, verdaderamente, pero en el transcurso de su vida algo realmente malo los cambia, los desvía por el camino del mal, asumen que la culpa recae sobre Flash o simplemente aparece como el que les obstaculiza su camino para hacer el mal.

Es así que, siguiendo lo anterior, se encuentra en la serie, al supervillano Flash Reverso, quien se ocultó como Harrison Wells por 14 años y se convirtió en amigo y mentor de Barry. Hasta que se reveló que en realidad era alguien que ha intentado asesinarlo durante mucho tiempo a causa de su obsesión, pues resulta que en verdad era un velocista metahumano del siglo XXII, llamado Eobard Thawne, quien recreó el accidente que le dio a Flash sus poderes y se convirtió también en un velocista. Pero después de su primer viaje atrás en el tiempo, Eobard se enteró de que estaba destinado a convertirse en el archienemigo de Flash y llegó a despreciar al héroe, intentando probar su superioridad como su reverso, por lo tanto, se convirtió en todo lo contrario de lo que era Flash.

En contraste con el cómic, aunque en aspecto y colores el de la serie conserva los mismos con respecto a su super traje, Eobard Thawne no es conocido como Flash Reverso sino como Zoom o profesor Zoom. Su origen data de la Ciudad Central del siglo XXV, en donde cuando era niño, Eobard fue testigo de cómo su padre asesinaba a su madre y, posteriormente, era arrestado. Obsesionado con Flash se dedica a estudiar todo sobre su vida y pasado, hasta que un día, es alcanzado por un rayo que le da la capacidad de controlar el flujo del tiempo a su alrededor, haciendo que parezca que se está moviendo a velocidades sobrehumanas. Creyendo haber sido "elegido" por la Fuerza de Velocidad como el reemplazo de Flash, Thawne se pone un disfraz similar al del héroe y comienza a aterrorizar a las Ciudades Gemas como "Zoom", exigiendo que los ciudadanos lo acepten como su rey. Sin embargo, la gente se rebela contra él ya que para ellos Flash fue una leyenda y en su nombre se le oponen. Enojado y celoso de que Flash fuera adorado por la gente a pesar de sus poderes similares, Thawne encuentra la manera de viajar en el tiempo, donde a lo largo de la historia comienza a reclutar a cuatro personas que se les otorgó poderes a causa de la Fuerza de la Velocidad, después de engañarlos y supuestamente "salvarlos" de situaciones en las que él mismo los puso, los convence para que lo ayuden a matar a Flash pues los engaña diciéndoles que él es una "malvada amenaza" para el mundo.



Figura 34: Flash Reverso. The Flash, 2014.

Figura 35: Zoom The Flash vol. 4 #40

Por otro lado, en la segunda temporada de la serie sucede algo similar, pues se presenta ante el equipo un personaje nuevo con el nombre de Jay Garrick, quien dice ser un velocista de otra tierra con la intención de ayudar al equipo Flash para poder descubrir el misterio de las entradas dimensionales que aparecen en la ciudad y que llevaban a otras tierras, las cuales eran usadas por un velocista malvado llamado Zoom para enviar metahumanos que mataran a Flash, pero en realidad era con el fin de prepararlo para robarle su velocidad. Durante toda la temporada Jay ayudó a Flash, hasta le enseñó nuevos trucos para sus poderes. Pero se revela que en realidad él era Zoom y que de una forma retorcida decidió hacerse pasar por un héroe para poder obtener la velocidad de Flash. Y es que esa era su única meta, robar su velocidad para poder destruir el multiverso. Poco después, se conoció que la verdadera identidad de Zoom era Hunter Zolomon de Tierra 2, un asesino serial quien sufrió un gran trauma cuando era niño pues vio cómo su padre asesinaba a su madre en frente de él. Al crecer, se dedicó a matar personas, pero fue encarcelado y

condenado a la silla eléctrica. Justo cuando estaban a punto de ejecutarlo el acelerador de partículas de Harrison Wells de la tierra 2 explotó y le otorgó el poder de la supervelocidad.

Este origen es muy parecido al Zoom de los cómics, pero solo en su argumento, pues suprime sus características obsesivas con Flash. Al igual que conserva el trauma y el nombre que el otro velocista de los cómics usa, sin embargo, su aspecto y su pensamiento se parece más a las características del Flash Reverso de los cómics, quien en realidad es Daniel West, que poco tiempo después de salir de la cárcel durante el sitio de los gorilas a Ciudad Central, es tocado por el monorriel del Dr. Darwin Elias que estaba lleno del poder de la Fuerza de Velocidad. Al tocarlo, el poder de la fuerza de velocidad y el metal del monorriel se unen a Daniel, creando un monstruo incontenible necesitado del poder de la Fuerza de Velocidad. Así que se dedica a matar uno a uno a personajes que fueron absorbidos por la fuerza de velocidad y que al salir obtuvieron poderes. Hasta su encuentro con Barry pues él se entera que la obsesión de Daniel por el poder de la Fuerza de Velocidad era para lograr regresar en el tiempo y matar a su padre quien maltrataba a su hermana Iris y a él cuando eran niños.



Figura 36: Zoom. The Flash, 2015.



Figura 37: Zoom The Flash Vol. 4 # 23.2

Por otro lado, se halla un caso particular de villano, pues aparece Savitar el cual tiene un gran complejo de dios, pues se proclama el dios de la velocidad. Este malvado personaje es inteligente, calculador y muy paciente, con ideales extremistas. Estando completamente seguro de que su forma de pensar es la correcta. Su historia es un poco confusa, ya que es el remanente temporal³⁵ de Barry en el futuro. Savitar en su lucha contra Flash es encerrado en la Fuerza de Velocidad, pero antes de esto los personajes narran que para vencerlo Barry tuvo que crear remanentes temporales, pero él derrotó a todos a excepción de uno, quien quedó para ser una especie de clon de Barry, lo que causó que no fuera aceptado por su familia y amigos al no ser el original, aun teniendo los mismos recuerdos de él. Al no ser aceptado, su corazón se

³⁵ Los remanentes de tiempo o remanentes de la línea temporal, son fenómenos que ocurren como resultado de las habilidades de viajar en el tiempo de los velocistas metahumanos. Debido a las posibles rupturas temporales y cambios causados por los velocistas viajando (y quedándose) más atrás en el tiempo (por ejemplo, en el caso de la muerte de un velocista) los remanentes de tiempo, preservados y creados por la Fuerza de Velocidad como si fuera su línea temporal original, tienen que aparecer en la nueva línea de tiempo para prevenir futuras paradojas temporales.

llenó de rencor, así que tomó la identidad Savitar para afectar a Flash, sin embargo, el verdadero Barry lo encerró en la fuerza de velocidad creando una cárcel dentro de ella. El mito de que era el dios de la velocidad se creó gracias a que poco a poco fue apareciendo en lugares distintos de la historia para esparcir su leyenda, produciendo ritos y seguidores.

Este personaje basa su historia en el enemigo de los cómics de Flash llamado Flash del Futuro. Este se caracteriza porque es Barry, pero 20 años en el futuro, de ahí que la serie tome este argumento para su villano. El Flash del Futuro vive lamentándose ya que en el pasado no logró llegar a tiempo para evitar un accidente de auto que causaría la muerte de Wally y las lesiones que dejarían a Iris paralítica. Después de ese accidente Flash empezó a ser desconfiado, negativo, a alejarse del bien pues creyó que no era suficientemente héroe teniendo las virtudes y la moral que creía que eran las correctas. Así que decidió cambiar su pensamiento y no le importaba matar para poder ajusticiar a sus enemigos. Después de 20 años de sufrir, Flash decide regresar en el tiempo, deshacer todos los errores que no pudo evitar y que lastimaron a muchas personas hasta el momento de estar en el presente y asesinar a sí mismo, pues creía que todo lo malo que sucedió tenía su origen en el día en que se convirtió en Flash. Al intentar asesinar al Barry del presente lo envía por error a la Fuerza de Velocidad y él se queda suplantándolo en el presente, donde comete varios crímenes.

De acuerdo a este paralelo, se evidencia que el relato de Savitar en la serie toma partes del argumento de la historia de Flash del futuro, siendo un Barry que viene del futuro quien quiere hacer daño al del presente, pero tomando el relato de un arco argumental de muchos años atrás, ya que Savitar aparece en el Volumen #2 de

Flash, donde Savitar era piloto de un jet supersónico que durante el periodo de la guerra fría, al ser su avión alcanzado por un rayo, descubrió que podía derrotar a sus enemigos moviéndose a gran velocidad, se obsesionó tanto con la velocidad que se nombró a sí mismo como el "dios del movimiento" hindú Savitar y dedicó su vida a descubrir sus secretos. Su obsesión por la velocidad hizo que ganara seguidores y se convirtió en el líder de una secta que buscaba más conocimiento sobre la Fuerza de Velocidad. Después de luchar contra Jhonny Quick -otro velocista- Savitar quedó atrapado en la Fuerza de Velocidad.



Figura 38: Savitar. The Flash, 2017.



Figura 39: Flash del Futuro. The Flash Vol 4 #30

Aunque la lista de villanos de la serie continua, se contrastan estos tres anteriores dado que, además de ser velocistas malvados, son los principales

antagonistas en el cómic³⁶ -hablando del volumen #4- y que sus referencias en la serie son muy claras. Lo que lleva a examinar estos aspectos más detenidamente pues presentan una combinación de características que se toman de un personaje del cómic y se agregan a otro en la serie. A la vez que se mantienen aspectos estéticos del personaje original.

Se observa que el Flash Reverso de la serie conserva la estética de su traje y la obsesión por Flash del profesor Zoom del cómic, pero se le agrega la personalidad de Harrison Wells, quien es un personaje construido para la serie, lo que desvía totalmente su referencia, pues la personalidad del profesor Zoom es más despiadada y loca. Aunque sus orígenes son iguales, pues suceden muy en el futuro, pero por causas muy diferentes. Lo mismo sucede en Zoom -de la serie- su traje y personalidad es igual a la de Flash Reverso de los cómics, pero su nombre se toma del profesor Zoom al igual que su origen, pues en ambos casos vieron como su padre mataba a su madre frente a ellos. El Flash Reverso de los cómics nace por error, y no le obsesiona otra cosa aparte de Flash. Y por otro lado está Savitar que, como se vio anteriormente, es la hibridación de varias historias, aunque su Traje se basa en el del Flash del futuro del cómic, todo lo que le sucede en la serie para que él se vaya por el camino malvado es muy diferente al cómic.

Estos contrastes evidencian que todas estas historias se hibridan, se combinan para formar argumentos ostentosos y complejos, con enemigos que en verdad puedan hacer reflexionar a Flash en su hacer y que lo lleven al límite. Pero que se alejan en gran medida con respecto al cómic, muestran transformaciones en sus

³⁶ Cabe aclarar que se suma la aparición de los rogues que tienen un arco bastante amplio en el cómic, al igual que el del Gorila Grodd, pero en la serie no lo hacen tan relevante. esa aclaración se hace al inicio del apartado.

relatos que hacen complejo evidenciar referencias más claras, pero que morfológicamente intentan tener un parecido con los originales del cómic.

El Mito de la Fuerza de velocidad: una confrontación moral

La fuerza de velocidad tiene un gran impacto tanto en el cómic como en la serie de televisión, pues rige partes esenciales dentro de los poderes de Flash y los demás velocistas³⁷. Además, establece ciertas temáticas en la trama de ambos textos que Barry como personaje principal debe enfrentar. Estos dos caminos que presentan el cómic y la serie se pueden considerar proezas de acuerdo a lo que Campbell (1991) plantea y que se verá en este recorrido de Flash con la fuerza de Velocidad:

(...) bien, hay dos tipos de proeza. Una es una proeza física, en que el héroe realiza un acto de coraje, durante una batalla o salvando una vida. Otro tipo es la proeza espiritual en la cual un héroe aprende a lidiar con un nivel superior de la vida espiritual humana y regresa con un mensaje. (Campbell 1991, p. 137)

Según el cómic, la fuerza de velocidad existe desde el origen del universo, es concebida como el flujo del tiempo y el espacio en la tierra. Aparece como un mito, algo sobrenatural que es comprendida como un ente divino por la tribu de gorilas³⁸, y es llamada la luz, encargada de escoger, cada cierto tiempo, a un ser digno de cargar con su poder y mantener el equilibrio del tiempo. Es la fuerza de velocidad la que otorga los poderes a los velocistas, tales como: tener un pensamiento veloz, velocidad sobrehumana, vibrar sus cuerpos a tanta velocidad que puedan atravesar objetos,

³⁷ Son las personas que están unidas a la Fuerza de Velocidad, y por lo tanto, usan la Súper Velocidad

³⁸ La tribu gorila existe debido a la gran influencia de la fuerza de velocidad, mucho tiempo atrás, la Fuerza de Velocidad tocó a unos gorilas ordinarios lo que permitió que sus cerebros evolucionaron rápidamente dándoles el raciocinio necesario para hablar y hasta para crear toda una civilización, llamada Gorila City.

tener un factor de curación acelerado, viajar interdimensionalmente y a través del tiempo, entre muchos otros.

Por otro lado, también se conoce que la Fuerza de Velocidad puede concebirse como otra dimensión, por lo que su interior es un mundo bastante amplio. Dentro de esta concepción se muestra algunas cuestiones que debe enfrentar Flash durante su historia en el cómic, una de ellas es verse atrapado en el mundo de la fuerza de velocidad de manera involuntaria, pues la primera vez que lo absorbe, aparece en un lugar hecho de energía compuesto por múltiples islas irregulares separadas entre sí, con suelos llanos en los cuales se proyectan en el cielo el pasado y el futuro de la historia de la Tierra. Esto permite enunciar a los lectores en un primer vistazo, sobre los poderes de la fuerza de velocidad, pues se descubre que en ocasiones su poder se sobrecarga arrojando descargas de energía que provocan desastres en la continuidad del tiempo. Estos accidentes son prevenidos, gracias a que la Fuerza tiene la facultad de otorgar poderes a diferentes seres, y cuando estos usan sus habilidades utilizan la energía en exceso que surge de la Fuerza de velocidad, lo que evita que se sobrecargue.

Al estar en este espacio de la Fuerza de velocidad, su única preocupación es salir de ahí pues no se revela que tenga otro problema además de este, dado que esa parte del relato es usada para enunciar que la fuerza de velocidad lo escogió para ser el encargado de liberar la energía que la sobrecarga. Aquí se le otorga una cualidad esencial que es vista por lo general en relatos de fantasía, al igual que se convierte en un arquetipo muy común dentro de estas historias, y es la que tiene que ver con la noción del “*elegido*”, dado que el relato narra que Barry es la clave para usar el poder de la Fuerza de Velocidad y es solo él quien puede hacer uso de ella para escapar.

Por otro lado, se entera que la fuerza de velocidad ha estado afectando el tiempo mismo y ha sacado de la realidad a cientos de artefactos de distintos puntos de la historia. Al igual que al ser absorbido varias personas también lo fueron y quedaron dentro de esa dimensión extraña, lo que reveló que los seres vivos que permanecen dentro de la Fuerza de Velocidad dejan de tener algunas necesidades básicas como lo son comer o dormir, además de dejar de envejecer. El que estas personas permanezcan ahí es un problema más que Flash debe enfrentar pues no tuvo opción de lograrlo ya que fue liberado de la dimensión apareciendo en la tribu de Gorilas, donde sus miembros creyeron que era el elegido prometido hace millones de años. Sin embargo, Gorila Grodd quería apoderarse de ese poder queriéndolo matar. Flash se enfrenta a él y es liberado de ese lugar.

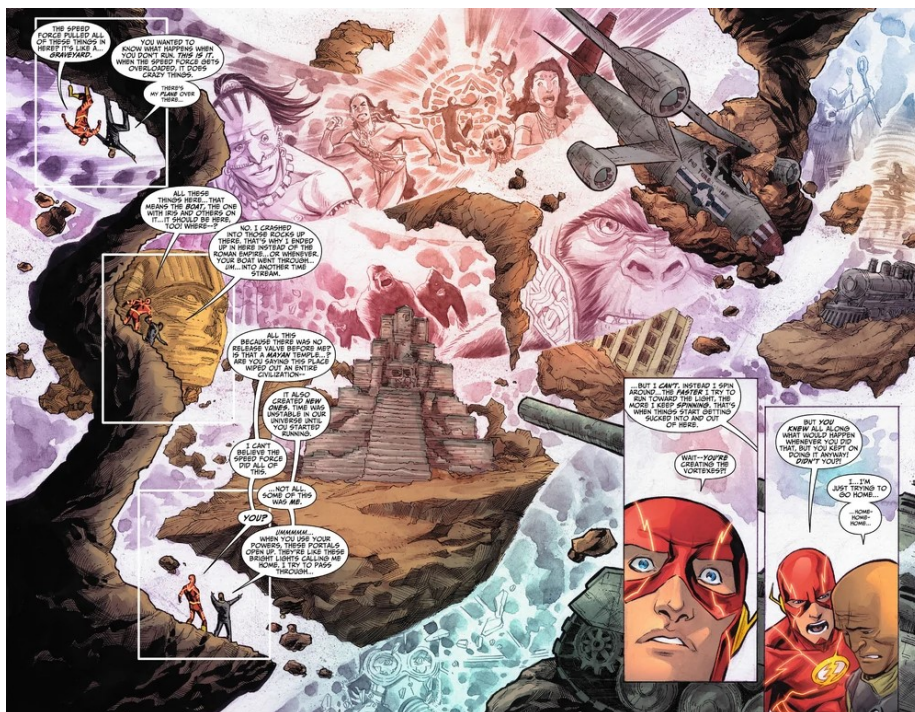


Figura 40: Flash en la primera dimensión de la fuerza de velocidad. Comic The Flash Vol. 4 #8

En otro momento de la historia del cómic, Flash es atrapado nuevamente en la Fuerza de Velocidad, en esa ocasión a causa de su enfrentamiento con el Flash del futuro que al intentar asesinarlo hizo que la Fuerza de Velocidad explotara enviando a

Barry dentro de ella nuevamente. Esta vez la diferencia sería que ya no estaría atrapado en un mundo de energía sino en un lugar selvático con cielos estrellados, en donde convergieron artefactos del futuro y animales del pasado. Allí encuentra toda una civilización adecuada por humanos que han sido tomados de distintas épocas por la Fuerza de Velocidad. Después de sobrevivir a un enfrentamiento contra unos personajes salvajes que montaban en animales cibernéticos, Flash es convencido por el líder del grupo, un hombre llamado William Selkirk, quien ha estudiado la fuerza de velocidad desde que quedó atrapado, sustentando que conocía la forma de salir de ese mundo. Así que es dirigido por él hacia un monumento en lo alto de unas montañas. Al llegar Flash se entera que es un templo de la Fuerza de Velocidad -lo que indica que de alguna manera existía un culto fuera del tiempo que veneraba a este ente poderoso-, al revisar las inscripciones de los jeroglíficos dibujados en las paredes descubre que la clave para regresar a la tierra es él mismo. Pues al ser el elegido por el rayo puede ser el conducto para poder volver de nuevo a sus diferentes épocas. Barry logra salir gracias a que William Selkirk lo toma como sacrificio para que un rayo lo golpee para que pueda abrir la energía de la Fuerza de Velocidad, pero esto no funciona, sino que le regresa los poderes a Barry y él queda inconsciente y mal herido. De esta manera Barry logra salir de la Fuerza de velocidad.



Figura 41: Flash en el mundo selvático de la fuerza de velocidad. Comic The Flash Vol. 4 #36

Las transformaciones en la serie con respecto a este fenómeno -que es a la vez una especie de actante- surgen a partir de las concepciones científicas del Equipo Flash, pues es a partir de la segunda temporada que Harry Wells -proveniente de tierra 2- le explica al Equipo Flash de donde proceden los poderes de los velocistas, concibiendo la Fuerza de Velocidad como una fuerza de la naturaleza³⁹ -tal como la gravedad o el electromagnetismo- que es capaz de otorgar velocidad a diferentes seres. Pero es en el capítulo 21 de la temporada 2, que la Fuerza de Velocidad se presenta como una fuente de poder creada y potenciada por seres extra

³⁹ La Naturaleza cuenta con cuatro fuerzas primordiales: la gravedad, el electromagnetismo, la fuerza nuclear fuerte y la fuerza nuclear débil.

dimensionales, al igual que en el cómic, existiendo desde el principio del tiempo, por lo que algunos de los personajes creen que es el tiempo mismo. De igual forma, es la clave para perfeccionar su capacidad de afectar la estructura de la realidad, es decir, poder viajar en el tiempo.

Aquí la aparición de la Fuerza de Velocidad no es solo la fuente de sus poderes, sino que se liga directamente a planteamientos morales que surgen en la serie desde que Barry obtuvo sus poderes y que desencadenan en el encuentro entre él y la fuerza de Velocidad. Lo cual fue propiciado por un gran dilema que tuvo que enfrentar como ser humano, al presentarse dos proposiciones por parte del villano Zoom, pues debía escoger entre entregarle su supervelocidad o permitir que Zoom matara a Wally, a quien tenía cautivo. Al sacrificar sus poderes logró liberar a Wally pero dejó a merced de delincuentes metahumanos dirigidos por Zoom a toda la ciudad, quien también secuestró a Caitlin, ya que se enamoró de Ella. Barry al ver que su amiga y su ciudad estaban en peligro, no pudo evitar sentirse impotente, lo que lo llevó a la desesperación y la única clave de recuperar sus poderes era repetir el accidente que los causó. Al momento de producirlo nuevamente fue desintegrado de la realidad y atrapado en la Fuerza de Velocidad.

Estando dentro de la Fuerza de Velocidad Barry no lo comprende, ya que, despierta en el lugar que fue su casa cuando era niño, al bajar las escaleras se encuentra con Joe, quien le explica que realmente no es él sino que en realidad es solo una forma conformada por los recuerdos de Barry para que él se sienta cómodo al hablar, pues es la propia fuerza de velocidad quien le está hablando, al mismo tiempo se entera que es una dimensión creada con la apariencia de lugares importantes de su vida. Aquí se le plantea que la única forma de salir es si atrapa una

especie de sombra que se mueve a supervelocidad. Barry decide ir tras de esta lo cual lo lleva por diferentes lugares.

Después del encuentro con la forma de su padre adoptivo, al perseguir la sombra se encuentra nuevamente con la fuerza de velocidad esta vez, presentándose como Iris, la cual le cuestiona el por qué rechazó su poder y lo entregó a Zoom. La pregunta enfurece a Barry quien responde justificando que lo hizo para salvar la vida de alguien, para poder ser un héroe, pero no comprende porque se le otorgaron esos poderes. Barry siguiendo la sombra, se encuentra con otra figura de la Fuerza de Velocidad, esta vez con la forma de Henry -su padre biológico-, le muestra a Barry la tumba de su madre, que nunca había visitado. Le pregunta a Barry si realmente ha aceptado la muerte de Nora -su madre-. Barry lo contrarresta preguntando, ¿cómo puede alguien realmente aceptar una pérdida como esa? a lo que Henry pregunta, ¿qué pasa con todas las otras personas que ha salvado a causa de la decisión de ser Flash, esas vidas significan algo? Barry no responde y se va persiguiendo nuevamente la sombra.



Figura 42: Barry dentro de la Fuerza de Velocidad. The Flash, T2E21

Barry es atraído de nuevo a la casa de su infancia, allí se encuentra con una figura más, esta vez con la forma de su madre Nora. Barry admite que nunca ha

aceptado su muerte y se da cuenta de que eso es lo que lo detiene. Nora le dice que debe encontrar una forma de superarlo, aunque los poderes que le dieron lo hacen maravilloso y hasta milagroso, pero aun así siendo Flash no evita que le sucedan cosas malas. Debe enfrentar esas cosas para poder ser héroe. Nora lee un libro infantil de cuando Barry era niño, "El dinosaurio fugitivo". Barry todavía lo recuerda, ya que trata sobre un pequeño dinosaurio y su madre. Finalmente entiende que, a pesar de su muerte, él todavía tenía la madre que siempre se mereció. Nora dice que está listo, y Barry se pone de pie y atrapa la sombra que ha estado persiguiendo, que se revela como él mismo y le otorga de nuevo sus poderes.

Al analizar todo el recorrido que plantea su encuentro con el ente que le otorga sus poderes, se halla ciertos cuestionamientos referentes a su condición humana, es por eso que al momento de aparecer en la dimensión de la Fuerza de Velocidad lo hace despojado de sus poderes, pues no se cuestionó lo que ha hecho con ellos como superhéroe sino las características humanas que lo llevaron a tomar las decisiones que causaron la pérdida de estos. Lo que es causa de aspectos humanos que no pueden ser desprendidos del superhéroe, tal y como lo menciona Victoria Bolaño (2012) en su estudio sobre el deber moral del superhéroe:

(...) Los superhéroes, aunque cuentan con habilidades superiores a las de la gente del común, se enfrentan a los mismos problemas; es más, las virtudes morales que el superhéroe pueda tener o cultivar forman parte de su carácter como ser humano y no son producto de sus habilidades ni físicas ni intelectuales. (Bolaño, 2012 p. 41)

No es culpable de haber usado sus poderes, dado que ha salvado cientos de vidas, pero esas cualidades humanas son lo que lo han puesto en situaciones

difíciles. El miedo, la desesperación y preocupación produjeron que tomara decisiones equivocadas. Todo esto es representado por la manifestación de las personas usadas por la Fuerza de Velocidad para hablar con Barry, pues le señalan aspectos de sus pensamientos en los que ha estado equivocado y asuntos que no ha superado. Al darle la apariencia de sus familiares establece que a través de los lazos afectivos puede hacerlo comprender, lo que lleva a que el significado de que la Fuerza de Velocidad haya escogido esas personas está en el impacto que han producido en la vida de Barry: siendo Joe, su padre adoptivo, la primera figura que representa seguridad y confianza; Iris representa esa figura de amor y entrega; Henry, su padre biológico, quien representa esperanza y fe en medio de las circunstancias difíciles; y finalmente su madre, que aunque representa su dolor y sus traumas, es la representación de cariño, sentimiento de orgullo y protección.

El planteamiento general que hace la fuerza de Velocidad a Flash es que debe superar sus traumas para que pueda ejercer completamente como superhéroe y como líder. Lo que lleva a varias preguntas de su encuentro con las formas que se le presentan. La primera es cuando Barry pregunta a la Fuerza de velocidad por qué lo escogieron para portar sus poderes, ella responde que es porque él es Flash, y siempre lo será. Entendiendo que Barry fue escogido desde siempre y que es el único que puede superar todos los obstáculos que se le presenten. Esto hace comprender que fue escogido por sus cualidades morales, por su sentido de justicia y que, contrario a lo que ocurre en el cómic, se muestra que Barry fue escogido como un ser capaz de canalizar el poder de la Fuerza de Velocidad, sus cualidades físicas o morales no son tenidas en cuenta, dado que -en el cómic- son muchos los que de una u otra manera tienen acceso a los poderes de la fuerza de Velocidad.

Después se le pregunta a Barry si las vidas que ha salvado a lo largo del tiempo siendo Flash no tienen algún significado, pues al centrarse tanto tiempo en la muerte de su madre no se ha dado cuenta de todo lo que ha hecho. Al estar empeñado en corregir su asesinato no ha tenido una perspectiva clara de la vida por lo que todo el tiempo cada decisión que toma está mediada por el miedo. Lo que lleva al último encuentro con la fuerza de Velocidad, representada por su madre. Quien al final fue la única que lo hizo entender lo que debía superar, pues para ser digno de los poderes de Flash no debía seguir temiendo a repetir ese trauma, sino que debía tener las cualidades de un superhéroe, siendo fuerte para enfrentar toda adversidad, pero entendiendo que a la vez es humano, pues es esa debilidad la que lo hace fuerte.

Toda esta reflexión llevó al personaje a tener esperanza, confianza en sí mismo, a tal punto que su pensamiento cambió y ahora se presentaba como una persona invencible, no por sus poderes sino por su optimismo, confianza y porque al fin pudo superar sus traumas. Si bien esto no duró demasiado, dado que poco tiempo después de haber salido de la Fuerza de Velocidad el villano Zoom mata a su padre. Lo que lleva a Barry nuevamente a la desesperanza y aunque logra vencer a Zoom, se da cuenta de que en realidad jamás superó la muerte de su madre y mucho menos tiene el valor de superar la de su padre. Es entonces que decide regresar en el tiempo y salvar a su madre creando toda una nueva realidad que después deshace pues se da cuenta que está mal lo que hizo. Y aunque los velocistas tienen el poder de viajar en el tiempo, esto no es aprobado por la fuerza de velocidad, ya que pueden crear desastres paradójicos. Esto es considerado un pecado para la Fuerza de velocidad así que, la fuerza creó Espectros del tiempo, seres que son capaces de viajar a cualquier punto de la historia y encerrar a todo aquel que intente alterar el tiempo. En varias ocasiones persiguen a Flash y a otros velocistas.

El que la Fuerza de Velocidad tenga reglas y se defina como pecado su infracción, es algo que además de enunciar fuertemente la moral que se supone debe tener el superhéroe, demuestra que la humanidad en Barry -de la serie- jamás desaparece, es una cualidad que lo define más de lo que lo hace ser Flash. Sus virtudes y sus tremendas debilidades son las que forman al superhéroe. La transposición hace ver que también su forma humana conforma al superhéroe, que es lo que lo hace imperfecto y lo que la mayoría de las veces es la causa de que pierda ante sus enemigos. El mensaje que trajo Barry, como se refería Campbell (1991) al enfrentar una proeza espiritual, es que Barry es un ser humano que no puede ganar todas las veces y que aun así debe salir adelante. Lo que contrasta con el cómic, pues allí es más que todo una proeza física, en donde su logro es salir de la Fuerza de Velocidad y a la vez salvar a todas las personas que quedaron atrapadas.

CONCLUSIONES

Como puede observarse, a lo largo de este trabajo, el objetivo fue analizar las transformaciones que la transposición introduce con respecto al cómic, a partir de una comparación semiótica que ha hecho posible la interpretación de los sentidos de los discursos que presentaban dichas transformaciones, sin olvidar sus continuidades. Proceso que llevó rápidamente al descubrimiento de que esta transposición no es una mera reproducción del texto transpuesto, sino que implica un importante conjunto de cambios en distintos niveles: en la estructura y la forma del relato, en el tratamiento e introducción de nuevos temas; en la estructura retórica del relato que, entre otros aspectos, implica una novedosa hibridación genérica; así como importantes transformaciones enunciativas y hasta ideológicas, que producían nuevos significados.

Lo anterior logró identificar el tipo de transposición evidenciada en este contraste, siendo esta la *transposición-emisión*, un tipo de transposición contemporánea señalada por Cuadros (2016) al estudiar a Steimberg (2004):

(...) la transposición-emisión, que releva a la transposición-recepción —la que se define en términos de su fidelidad narrativa y temática—, y que introduce cambios en el tema y en el relato, conservando apenas un repertorio de motivos o esquemas narrativos parodiados, poniendo en primer plano lo retórico y su lectura de época. (Cuadros, 2016, p. 139)

Es en este sentido que puede afirmarse que esta transposición produce fracturas con respecto al texto-fuente, partiendo que el cómic se encuentra ligado a temáticas enfocadas netamente en enunciar la presentación, majestuosidad, superación de conflictos y el heroísmo del personaje principal, identificando sentidos tradicionales del género de aventura y el género de superhéroes. Mientras que el

alejamiento de la serie respecto al cómic trata aspectos que involucran al género mismo de superhéroes, pues se manifestaron otros sentidos temáticos que desviaban sus características hacia otros géneros, como los de la ciencia ficción o el de drama juvenil y familiar, este último muy marcado. Llevando la trama de la serie por un camino de hibridación genérica, combinando la acción y aventura que implican los relatos de superhéroes con amoríos, afectividad, sentimentalismo y tragedia, además de un toque familiar y cómico, que son características presentes en el género dramático y que se usan con el fin de producir o acrecentar la identificación del espectador con sus personajes.

Esto dio lugar a la comprobación de la afirmación respecto al fenómeno de la hibridación de géneros que Inmaculada Gordillo (2009) dijo en su estudio sobre la hipertelevisión, que “la hibridación de géneros y la destrucción de tópicos se hace evidente, por la combinatoria de drama, comedia y acción, fijando un nuevo rumbo para la ficción televisiva” (Gordilla, 2009, p. 147). Esta hibridación no solo produce cambios temáticos, sino enunciativos y narrativos que se ven reflejados en los personajes de la serie, que se adaptan a las necesidades de la sociedad del momento, lo que lleva al género de superhéroes -o por lo menos a esta producción audiovisual de superhéroes- a estar ligados a situaciones y acontecimientos que representan al espectador, llevando una adaptación de acuerdo a la sociedad en la que acontecen.

En lo que respecta a los rasgos enunciativos, se destaca la presencia de aspectos morales ampliamente problemáticos en la narración de la serie, que establecen un mensaje que se quiere dar al público con respecto a valores familiares y afectivos que justifican las acciones de Flash, como personaje principal y que influyen en los otros personajes, lo que establece muy claramente su hibridación con

otro género, presentando una especie de drama familiar que solo es resuelto desde la reflexión constante y la psicoafectividad. Estos aspectos son claros del drama familiar, que para entenderlo mejor se sigue la definición de Hidalgo y Cuadra (2020):

(...) drama familiar... es un subgénero de las series de ficción, en las que los protagonistas son una familia que convive bajo el mismo techo y en presencia de los hijos (aunque maternidad y paternidad prescindan de los vínculos de sangre), en el que las tramas están mayoritariamente centradas en las relaciones afectivas y cuyos escenarios en los momentos críticos son las estancias del domicilio familiar. (Hidalgo y Cuadra, 2020, p. 637)

De acuerdo a esto, es precisamente como los rasgos retóricos se transforman pues la organización de la serie siempre sugiere un ambiente familiar; los lugares que de acuerdo a la época se adornan para dar un contexto más hogareño, lleno de felicidad, amor y trabajo en equipo. Que es reforzado por la afectividad de los miembros del Equipo Flash, que como se vio en el análisis, surgen como un actante, dedicado a fortalecer a Flash con su apoyo moral y ayuda científica. Que al final de cuentas representan una familia, y no solo porque la serie repetidas veces menciona que se han convertido como en una familia, sino es a causa de los roles que toman, pues a lo largo de la serie no aparecen solo los problemas afectivos, sentimentales o familiares de Barry como personaje principal, sino que los otros personajes también muestran esos aspectos, enfocados en que aunque sea héroe y su equipo tenga la fuerza para apoyarlo, todos son personas con cualidades muy humanas al igual que con problemas familiares.

Y en ese sentido, es esto último nombrado anteriormente, lo que lleva a evidenciar un aspecto más para este apartado, pues la serie tiende a romper con estereotipos marcados en el género de superhéroes, a través de un doble proceso: de

humanización del superhéroe y de hacerlo cercano a los espectadores. Así, uno de los estereotipos que se rompe es el de la superioridad del héroe, pues ya no es majestuoso, poderoso e increíble, sino que es una persona normal, con problemas comunes, pero que se le ha otorgado poderes sobrenaturales lo que lo lleva a hacer el bien, pero nunca olvidando que es humano, que no puede realizar todas estas proezas solo, por lo que surge la figura del mentor y la del padre, nuevamente como enunciado constante de una familia presente, dado que en ese enseñarse se crea vínculo, compromiso y apoyo. Lo que lleva a ver que no es un superhéroe todopoderoso, como el género de superhéroes a lo largo de ya casi un siglo ha establecido. Lo cual lo hace ver Frágil, cosa que es representada en la serie a través del cuerpo de su protagonista, al ser de estatura promedio y delgado, rompiendo nuevamente el estereotipo del superhéroe musculoso y alto. Todo esto hace resignificar la recepción del género y el vínculo que se establece entre el espectador y la serie, dado que ya en ese sentido se aleja de la ficción para traer similitudes para que el espectador se cautive y se identifique con lo que se le presenta, pues la serie empieza a mostrar un modelo de moralidad a través de las pruebas que debe enfrentar el superhéroe, si bien, por momentos se recaiga en modelos tradicionales y bastante convencionales de los vínculos afectivos y las relaciones familiares y de pareja.

Todo esto desencadena finalmente, en la comprensión de que el género de superhéroes se convierte en la puerta de entrada para que se desplieguen otro tipo de discursos que permitan a los consumidores de estos productos audiovisuales identificarse. Sin embargo, es necesario formar la mirada de aquellos que consumen estos productos, pues no basta solo con que el espectador se identifique con el protagonista de la historia, sino que se pregunte las causas de que la producción lleve

de esa manera la historia, en donde pueda encontrar no solo problemas morales, ideológicos o narrativos, sino también advertir las formas estéticas concretas que el relato audiovisual reviste y que median dichos aspectos morales e ideológicos, pues es a partir de estas formas que los espectadores se enganchan con las historias, pero muchas veces se quedan en el mero disfrute, sin lograr discernirlas ni desvelar las muchas otras relaciones que encierran. Es ese pensamiento educativo que permite sacar a colación nuevamente la reflexión hecha por Masschelein (2006) que permite ver la importancia de educar la mirada en estos procesos:

Pensar en educar la mirada bien podría hacernos concluir, fácilmente, que se trata de ayudar a los estudiantes para que logren alcanzar un mejor modo de ver: más crítico, emancipado o liberador. Ayudarlos a abrir los ojos, es decir, a ser conscientes de lo que realmente sucede en el mundo, ayudarlos a reconocer el modo en que sus miradas están generalmente atadas a determinadas posiciones y perspectivas. (Masschelein, 2006, p. 295)

En ese sentido, todo lo aquí planteado pretende ampliar cuestionamientos que permitan indagar mucho más allá del consumo de estos tipos de productos televisivos, que generen debate en diversos escenarios y que aporten dentro de la cultura visual, proponiendo nuevas maneras de ver las imágenes y los contrastes que de ella surgen.

REFERENCIAS

Acaso, M. (2006). Esto no son las torres gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes. Madrid, Catarata.

Bal, M. (2004). El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales
Estudios Visuales, 2, 11-49

Barbieri, D. (1998) Los lenguajes del cómic. Barcelona: Paidós.

Bartolomé, Antonio (1987). Lenguaje Audiovisual - Mundo Audiovisual,
Universidad de Barcelona.

Baur, E. K. (1978) La historieta como herramienta didáctica. México: Nueva Imagen.

Bolaño, V. (2012) Los superhéroes, el deber moral y la obligación. El caso de Spider-Man y los X-Men. Bogotá: Universidad del Rosario

Bolívar, A. (2015). La definición del corpus en los estudios del discurso. Revista Latinoamericana de Estudios del discurso, Editorial.

Camacho. L. (2010) Enciclopedia de conocimientos fundamentales Volumen I, Español|Literatura. UNAM-Siglo XXI, págs. 22-28, 41-42

Camps, V. (1985) Del imperativo heroico al imperativo herético. Revista de Occidente, Nº 46, 47-58

Cano-Gómez, A. (2012) El héroe de la ficción postclásica. Bogotá: Universidad de la Sabana.

- Cardona, A. (2006) Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción. Bogotá: Universidad EAFIT
- Chevalier, J. y Gheerbran A. (2007) Diccionario de los símbolos. Barcelona: Editorial Herder.
- Chion, M (1988) Cómo se escribe un guión. Madrid: Editorial Catedral.
- Coogan, P. (2006) Superhero: The Secret Origin of a Genre. Austin, TX: MonkeyBrain Books.
- Cuadros, R. (2008) Reflexiones sobre alteridad y técnica: la figura del robot humanoide en algunas transposiciones de la literatura al cine. Revista CS.
- Cuadros, R. (2016). *Los Otros de la Ciencia Ficción: Transposiciones de la Literatura al Cine*. Bogotá: Aula de Humanidades.
- Cuadros, R. y Ramírez, L., D. (2021). Ficción y conocimiento: análisis de series de televisión. Bogotá, Universidad de Valle, Universidad Pedagógica Nacional, Universidad de Ibagué, (En prensa).
- Dodds, P. (1984) The Gods Themselves. Entrevista a Jack Kirby. Revista *Amazing Heroes* # 47.
- Dussel, I. y Gutierrez, D. (2006) EDUCAR LA MIRADA: Políticas y pedagogías de la imagen. Buenos Aires: Ediciones Manantial SRL
- Dussel, I. (2009) Escuela y cultura de la imagen: los nuevos desafíos. En *Revista Nómadas*. Bogotá: Universidad Central. 180-193

- Edmondson, R. y miembros de la AVAPIN (1998). Filosofía y principios de los archivos audiovisuales. París: Unesco.
- Eco, U. (1995). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Editorial Lumen
- Eisner, W. (1996) La narración gráfica. Barcelona: Norma Editorial.
- Eisner, W. (2002) El cómic y el arte secuencial. Barcelona: Norma Editorial.
- Forster, E.M. (1927) Aspectos de Novela, Madrid: Debate.
- Freedman, K. (2002) Cultura Visual e Identidad. En Cuadernos de pedagogía #312. Barcelona: Ciss Praxis.
- García, J. (1993) Narrativa audiovisual. Madrid: Cátedra.
- Gasca, L & Gubern, R. (2011) El discurso del cómic. Cátedra, signo e imagen
- Genette, G. (1989) Palimpsestos. Madrid: Taurus.
- Ginzburg, C. (1999) Mitos, emblemas, indicios: Morfología e historia (2.ª ed.).
Barcelona: Editorial Gedisa, S.A
- Gordillo, I. (2006) La hipertelevisión: géneros y formatos. Quito: Intiyan
- Graells, D. P. (1995). Introducción al lenguaje audiovisual. Retrieved junio 9,
Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación.
Barcelona: UAB <http://peremarques.pangea.org/avmulti.htm>
- Gubern, R. (2013) De los cómics a la cinematografía. Madrid: Salto de página,
S.II.

- Guiral, A. (1996) Veinte años de cómic. Barcelona: Vicens Vives
- Hardt, M. y Negri, A. (2009) Commonwealth. El proyecto de una revolución del común, Madrid, Aical (Cuestiones de Antagonismo).
- Hernández, F. (2000) Educación y cultura visual. Barcelona: Octaedro
- Hernández, F. (2007): Espigador@s de la cultura visual. Otra narrativa para la educación de las artes visuales. Barcelona: Octaedro
- Hernández Les, J. (2005) Cine y literatura; una metáfora visual. Madrid: Ediciones JC
- Hidalgo, T & Cuadra, E (2020) Familias en la ficción televisiva ante el cambio de siglo: una comparativa entre producciones dramáticas y comedias. Estudios sobre el Mensaje Periodístico. Madrid: Ediciones Complutense. 635-644
- Lip Chiman, C. (2001) El paradigma indiciario en la medicina. Lima: Revista Médica Herediana, 65–74.
- Lucerga, M. (2004) Del uniforme del capitán américa al azul desnudo del dr. manhattan: ascenso y caída del superhéroe como principio de construcción identitaria. Murcia: Universidad de Murcia.
https://www.um.es/tonosdigital/znum8/estudios/13-supertonos.htm#_ftn8
- Martínez Luna, Sergio Cultura visual y educación de la mirada: imágenes y alfabetización Revista Digital do LAV, vol. 7, núm. 3, 2014, pp. 3-18
Universidade Federal de Santa Maria Santa Maria, Brasil.

- McCloud, S. (1995) *Cómo se hace un cómic*. Bilbao:Editorial Astiberri.
- Meyer, B. (2008) *Héroes. Los grandes personajes del imaginario de nuestra literatura*. Madrid: Siruela
- Mirzoeff, N. (2003) *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós
- Mitchell, W. J. T. "Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual" *Estudios Visuales I*, 2003, pp. 19-40.
- Prósper, J. (2005) *El héroe clásico en el relato cinematográfico*. *Área Abierta*, 5 - 8. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0606130005A>
- Pulecio, M. (2008) *El Cine: Análisis y Estética*. Bogotá: Ministerio de cultura
- Pulice, G; Manson, F. y Zelis, O. (2001). *La práctica de la investigación en relación al pensamiento mágico, la conjetura, el paradigma indiciario y la ciencia moderna*. Buenos Aires: Cinta moebio, 12, 235-251.
- Reviriego, C. (2011). *Amplitud de miras: nuevas vidas para las series norteamericanas*. En: revista *Cahiers du cinema España* No. 47 Julio-agosto. Caimán Ediciones, Madrid.
- Robles, H. (13 de junio de 2011) *El lenguaje audiovisual*. [Artículo en línea]: <https://hectorcastillor.wordpress.com/2011/06/13/el-lenguaje-audiovisual/>
- Rodriguez, A. (1998) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Páidos

- Ruiz, D. (2018) El superhéroe imperfecto. Análisis de las narrativas de superhéroes en comic-books estadounidenses de los años ochenta. [Proyecto de grado de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación]. México DF: Universidad Autónoma Metropolitana]
- Salinas, Muñoz, C. (2015). La modernidad sucia: Melodrama y experiencia en el cine argentino y colombiano de fin de siglo. Santiago, Ceibo Ediciones
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002) Guión de aventura. Barcelona: Editorial Planeta S.A.
- Scarpati, P. (2015) Videoarte: Una mirada, un mundo, una subjetividad [Proyecto de grado Diseño de imagen y sonido] Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Steimberg, O. (1998) Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares. Buenos Aires: Atuel.
- Steimberg, O. (2002) Géneros, publicado en Términos críticos de sociología de la cultura. Buenos Aires: Paidós, 101-105
- Steimberg, O. (2003) Las dos direcciones de la enunciación transpositiva: el cambio de rumbo en la mediatización de relatos y géneros, publicado en Figuraciones, n° 1-2, 4.
- Traversa, O. (1986). Carmen, la de las transposiciones. La Plata: 1er Congreso Nacional de Semiótica.
- Todorov, Tzvetan y otros (1988) Cruce de culturas y mestizaje cultural. Ediciones Júcar.

Todorov, T. (2003). Introducción a la literatura fantástica. México: Ediciones Coyoacán.

Vega, E. (2013) Lenguaje audiovisual. Recuperado el 19/9/2015 de:
<http://www.eugeniovega.es/asignaturas/imagendigital/lectureDT/lenguaje.pdf>

Veron, E. (1984). Semiosis de lo ideológico y del poder. Espacios de crítica y producción. Vol. 1, 43-151. Buenos Aires: UBA.

Verón, E. (2004). La semiosis social: Fragmentos de una teoría de la discursividad (3.^a ed). Barcelona Editorial Gedisa, S.A.

Vogler, C. (2002.) El viaje del escritor. Barcelona: Ediciones Robinbook.