

Notas de la semiosfera de los cómics de superhéroes. Notes on the Semiosphere: From Comics to Superheroes

Marcello Serra

Los cómics de superhéroes dan forma a complejos universos imaginarios, cuyo funcionamiento semiótico general puede ser descrito por la semiótica de Yuri Lotman y, en particular, por su concepto de semiosfera. A partir de esta perspectiva, el artículo describe el funcionamiento de la *continuity* narrativa en el sistema de los superhéroes y compara este último con las narraciones transmediales contemporáneas.

Palabras clave: semiosfera, cómics, superhéroes, memoria

Superhero comics are organized like complex narrative universes. For this reason, its general semiotic functioning can be described by the Yuri Lotman's semiotic theory and, in particular, by his concept of semiosphere. Starting from this viewpoint, the article compares the superheros' system with the contemporary transmedia narratives and describes the functioning of the narrative continuity in the comic books.

Keywords: semiosphere, comics, superheroes, memory

Marcello Serra es licenciado en Scienze della comunicazione por la Universidad Roma la Sapienza y Doctor Europaeus por la Universidad Complutense de Madrid. Es profesor en la Universidad Carlos III de Madrid y miembro del GESG (Grupo de Estudios de Semiótica de la Cultura). Email: mserra@hum.uc3m.es

El artículo ha sido referenciado por la Universidad de Buenos Aires en Enero 2015.

1. MATRICES DE IMAGINARIOS.

Cualquier lector de cómics de superhéroes sabe que la historieta que está leyendo es parte de algo más complejo, de un mundo de historias interconectadas y, en alguna medida, presentes en cualquier nueva aventura¹. Es por este carácter sistémico que la semiótica de la cultura se presenta como una perspectiva de análisis especialmente prometedora en la descripción de su funcionamiento.

Con respecto a otras herramientas semióticas, el macroconcepto de semiosfera formulado por Iuri Lotman presenta la interesante característica de presuponer una totalidad que, metodológicamente, precede los elementos que la componen. Es más, en esta perspectiva, ya propia de Louis Hjelmslev, la dimensión del signo deja de ser pertinente mientras que

no existen por sí solos en forma aislada sistemas precisos y funcionalmente unívocos que funcionan realmente. [...] Tomado por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Solo funcionan estando sumergidos en un *continuum* semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización (Lotman 1996: 22).

La semiosfera se presenta así como un ambiente que hace posible el acto sígnico particular pero, al mismo tiempo, no es un espacio de sentido que precede y da forma a los textos —o los signos—; más bien, es una especie de organismo donde los mismos textos son la semiosfera y constantemente dialogan entre ellos y con el ‘todo’. Además, el término ‘semiosfera’ puede ser utilizado en dos sentidos parecidos, pero que reenvían a una ‘amplitud’ diferente. Por un lado, ‘semiosfera’ puede tener un sentido ‘global’ y designar el espacio entero de la significación, mientras que, por el otro, describe también un espacio local y específico de significación, es decir, un espacio semiótico particular.

Aunque sean presentadas aquí de forma muy esquemática, es probable que estas características básicas de la semiótica de Lotman sean suficientes para sugerir, al menos, la productividad heurística de su aplicación al análisis de los cómics de superhéroes americanos. La razón es que tanto *Marvel* como *DC Comics*, en el curso de los años, han creado un verdadero universo imaginario, un espacio complejo que sobreorganiza —y al mismo tiempo es formado por— los mundos y las historias de los varios personajes. Esta naturaleza “semiosférica” sugiere así que la semiótica de la cultura de Lotman puede constituir una perspectiva privilegiada para entender el funcionamiento de este tipo de forma cultural; además, la confrontación con algunas teorizaciones del estudioso de medios estadounidense Henry Jenkins resalta dos elementos a destacar: en primer lugar, confirma la fuerza explicativa de la perspectiva lotmaniana, en la que parece posible incluir muchas de las observaciones de Jenkins; en segundo lugar, muestra la madurez del sistema productivo y del imaginario de la industria del cómic

mainstream estadounidense que, de alguna manera, ha anticipado configuraciones que otros sistemas han adoptado solo recientemente.

En su libro *Convergence culture*, Jenkins se basa en las afirmaciones de un experto guionista de películas para describir algunos cambios importantes en el sistema de los medios. Este afirma que cuando empezó a trabajar era importante tener una historia, ya que sin una buena historia nunca habría una buena película. Más tarde, cuando empezó la época de las secuelas, lo importante era tener creado el personaje, porque un buen personaje puede ser utilizado en muchas historias. Ahora hay que construir un mundo, porque un mundo puede soportar muchos personajes y muchas historias a través de muchos medios. Es decir, la apertura hacia diferentes recursos lingüísticos, expresivos y tecnológicos se basa en un universo semántico cerrado.

Refiriéndose al último escalón de la evolución descrita, Jenkins habla de *narrativa transmedial*, pero podemos notar cómo los cómics *mainstream* americanos llevan mucho tiempo funcionando según un principio parecido, aunque desarrollado en un único medium. Ya lo hemos dicho: Marvel y DC poseen un universo con sus propias leyes y características específicas y funcionan como un sistema integrado productor de historias e imaginarios. Es decir, como una semiosfera.

Se podría decir que la estructura de la semiosfera de este tipo de cómic, desde su posición periférica en el campo de la cultura mediática, ha desarrollado unas características que, con el paso del tiempo, han conquistado el centro de la cultura. Se trata de una dinámica típica de los sistemas culturales, tal como los describe Lotman. “En el núcleo se disponen los sistemas semióticos dominantes” (Lotman 1996: 30) que, por este mismo hecho, es más fácil que pongan en acto autodescripciones metaestructurales; es decir, que creen su propia gramática. Éste es un factor que aumenta mucho la rigidez de la estructura y ralentiza su desarrollo. Al contrario, los sectores periféricos, desprovistos de una gramática adecuada, o bien no son objeto de descripción o bien son descritos a través de categorías ajenas; el resultado es que, a veces, la periferia puede desarrollarse con más rapidez o creatividad para luego intentar conquistar el centro.

Según esta perspectiva, no resulta casual que, precisamente en la época de la afirmación de la *convergence culture* de Jenkins, los universos narrativos de los cómics se encuentren en el centro de un extraordinario interés de traducción que ha llevado, en los últimos años, al verdadero fenómeno de las películas basadas en sus imaginarios. Al respecto, es interesante que tener en cuenta que la semiosfera está hecha por otras semiosferas, en número potencialmente infinito. Es el juego de matrioskas del que habla Lotman y que le lleva a decir que la misma semiosfera de la cultura humana, entendida en su globalidad, podría ser un texto en el interior de una semiosfera aún mayor. En un funcionamiento glocal, según el nivel que el observador haga pertinente, cada entidad es una globalidad o una localidad interna a una globalidad más grande. De esta manera, los universos de cómics americanos, con su conformación de mundos intertraducidos, abiertos y en los que tan bien funciona el *isomorfismo vertical*

—es decir, aquel principio que garantiza las relaciones ‘coherentes’ entre las partes y el todo— se encuentran muy cómodos en la profunda interconexión de la esfera mediática contemporánea.

2. LA CONTINUITY Y LA MEMORIA.

Uno de los aspectos más interesantes de estas matrices de imaginarios es el principio de la *continuity*, término con el que se indica la coherencia de cada episodio con los demás del resto del universo. Este último resulta entonces ser una semiosfera formada por todos estos textos, siendo estos cómics ordenados cronológicamente pero también espacialmente. Y esto es así porque la *continuity* se compone de un aspecto denominado ‘vertical’ y de otro al que se le llama ‘horizontal’.

El primero indica una coherencia cronológica, diacrónica, y es muy importante en una serie: si Gwen Stacy ha muerto no puede reaparecer en un número sucesivo o, por lo menos, no sin que sea dada una explicación. Diversamente, la *continuity* horizontal pone más específicamente el acento en la coherencia del entero universo y actúa en un sentido sincrónico: si en el número de febrero, los 4 Fantásticos luchan en Nueva York contra Galactus, un ser que se dedica a comer universos, y consiguen evitar el fin de nuestro mundo, lo más normal es que en el cómic dedicado a Spiderman del mismo mes se haga referencia a un evento tan importante, considerado que también Spiderman vive en Nueva York².

Si pensamos en términos de semiótica de la cultura notamos cómo la dimensión vertical pone en juego el papel fundamental de la memoria en una semiosfera³; esta confiere a una cultura su profundidad diacrónica, el contacto con una experiencia pasada. Un aspecto importante es que la memoria está en continua construcción y reconstrucción: en la *continuity* de un superhéroe es siempre difícil saber cuál, entre todas las batallas, alcanzará el estatus de evento memorable que tendrá repercusiones sobre el futuro. Por definición, la memoria se construye a *posteriori* pero, sobre todo, cambia: el pasado, la memoria del pasado, puede ser modificado por una nueva perspectiva, una mirada futura que lo reestructura⁴.

En el mundo del cómic de superhéroes esto se realiza mediante la práctica de la *retroactive continuity* (*retcon*), término que se refiere a la adición deliberada de nueva información al material ‘histórico’ u original y al cambio en hechos establecidos previamente. De manera más analítica, se pueden detectar tres diferentes versiones de continuidad retroactiva, que corresponden a los tres modos de dar contenido a una cultura descritos por Lotman.

El primer tipo consiste en añadir elementos, sin contradecir hechos precedentes, sino rellenando espacios vacíos en la historia. De manera muy parecida, Lotman habla de un aumento cuantitativo del volumen del conocimiento, de relleno de

“las distintas células del sistema jerárquico de la cultura por medio de los distintos textos” (Lotman y Escuela de Tartu: 76).

El segundo tipo de continuidad retroactiva consiste en la alteración. Se trata de casos en los que se afirma que lo que se ha visto/leído no es lo que realmente pasó y se cuenta otra versión. En la tipología de Lotman esto corresponde a la

redistribución dentro de la estructura de las células, lo que lleva a un consiguiente cambio del concepto mismo de ‘hecho memorizable’ y de la valoración jerárquica de lo que ha sido registrado en la memoria.

Reorganización continua del sistema codificante, el cual, aun permaneciendo el mismo en la propia autoconciencia y aun considerándose como ininterrumpido, reordena infatigablemente los códigos particulares (76).

Por último se da el recurso a la sustracción, que se utiliza solo en casos raros. Consiste en borrar elementos de *continuity* para que nuevas y diferentes historias puedan ser contadas. En semiótica de la cultura corresponde al papel del olvido o, mejor dicho, de un tipo de olvido: ése por el que la cultura excluye determinados textos de su ámbito, los trasfiere a la categoría de los no-textos o los destruye.

Por lo que concierne a la *continuity* horizontal, ésta responde al principio por el que los textos, los sistemas sígnicos, funcionan apoyándose unos a otros, creando una unidad que nace del diálogo de estructuras diferentes. Es más, responde al natural dinamismo de la semiosfera, que se basa en un intrínseco dialogismo y en la que los textos funcionan apoyándose unos a otros, como órganos de una unidad viviente que se comunican entre sí. Este diálogo entre cómics, es decir, entre los diferentes textos de esta semiosfera, pone en evidencia el funcionamiento del acto comunicativo. Como los códigos de los participantes en una conversación no son idénticos pero forman conjuntos que se interseccionan —y es esta intersección la que hace posible la comunicación, definida como “traducción de cierto texto del lenguaje de mi ‘yo’ al lenguaje de tu ‘tú’” (Lotman 2000: 127)—, así también los cómics mensuales dedicados a los diferentes personajes de Marvel o DC son traducibles uno al otro y dialogan generando cada uno acontecimientos que tienen efectos en el espacio del otro.

3. CRISIS Y METADESCRIPCIONES.

Las dos caras de la *continuity*, la vertical y la horizontal, es decir, la diacrónica y la sincrónica, ponen el acento sobre ese carácter dinámico que es propio de cualquier sistema semiótico. Este dinamismo se nota, por ejemplo, en la naturaleza glocal de la semiosfera, especialmente en una de las leyes que rigen su funcionamiento y por la cual, cuando sus límites se extienden mucho, en su interior se verifica una fragmentación⁷; la expansión genera implosión, produce espacios semióticos a la búsqueda de una autodefinition, de su propia identidad y de su propia memoria.

Los universos *DC*, *Marvel* y cualquier otro parecido no pueden contener a todos los imaginarios, todas las historias, los personajes, los mundos que ellos mismos producen; por dinámica interna en la periferia nacen series, mini-series o simples historias que la gramática del centro no puede codificar, mundos que no se dejan describir por esas reglas, que no le obedecen. De esta manera nacen nuevos mundos narrativos, nuevas semiosferas parcialmente independientes y que se autodescriben con su propio lenguaje; a veces se quedan aisladas y ‘mueren’, en otros casos entran en diálogo con las otras y con el todo: sus personajes aparecen en otros cómics, sus acontecimientos tienen efectos más allá de los límites de la serie. Como resultado, la semiosfera ‘mayor’ se hace más compleja o, simplemente, cambia. Paradigmático es, en este sentido, el caso de *Sandman*, escrito por el inglés Neil Gaiman. Éste cómic nace de un personaje olvidado en la extrema periferia del universo DC y, después de unos años, llega a ser el centro de otra semiosfera independiente que, por un lado, llega a establecer un diálogo a título pleno con el universo de origen y, por otro, empieza a su vez un proceso de fragmentación. Así, los setenta y cinco números de *Sandman* constituyen el núcleo de un universo de historias en expansión y, aparte de las historias especiales escritas por el mismo Gaiman, se han producido también muchos *spin-off* que cuentan con series regulares de cómics (*The Dreaming*, *Lucifer*), numerosas mini-series, historietas autoconcluyentes, cuentos y novelas.

Según la misma lógica, otro elemento de dinamismo de la semiosfera deriva de la incorporación de lo extrasistémico por parte de lo sistémico. Esta irrupción de lo ajeno, aunque ‘traducido’, genera un aumento de la entropía, del desorden y de la inestabilidad del sistema. Se trata de una situación en la que plurivocidad y ambigüedad favorecen la aparición de novedades, pero aquí se presenta un fenómeno interesante: por regla general, a un periodo de complicación sigue otro de reorganización estructural en el que la semiosfera elabora una gramática de sí misma. Como nos cuenta Lotman,

cuando la complicación de los lenguajes particulares (individuales y de grupo) pasa cierto límite de equilibrio estructural, surge la necesidad de introducir un sistema codificante secundario, común para todos. Tal proceso de uniformación secundaria de la semiosis social acarrea inevitablemente una simplificación y primitivización del sistema, pero al mismo tiempo actualiza la unidad de este, creando la base para un nuevo periodo de complicaciones (Lotman 1998: 78).

Este proceso se encuentra bien ilustrado por un ciclo de historias de los años ochenta llamado *Crisis on Infinite Earths* (*Crisis en las Tierras Infinitas*) cuya función era poner orden en el universo DC, que siempre había sido bastante caótico, mucho más que el ya complejo universo Marvel en el que la *continuity* siempre ha sido más vinculante. Con el transcurso de los años, durante los cuales hubo un previsible desarrollo ‘interno’ de la semiosfera –por ejemplo, según dinámicas análogas observadas en el

caso de *Sandman*— la DC también había incorporado los universos de los superhéroes de otras editoriales. Lo alosistémico había penetrado dentro del sistema generando una multiplicación de universos paralelos cuyo conjunto era llamado Multiverso. De hecho, las relaciones sincrónicas y diacrónicas en el interior de esta semiosfera escapaban al control de los mismos guionistas y su crecimiento tenía aspectos ‘cancerígenos’.

Crisis fue entonces la respuesta a una necesidad semiótica que su mismo ideador y escritor Mark Wolfman había preconizado unos años antes al afirmar que, antes o después, *DC Comics* tendría que decidirse a aclarar lo que era parte de su universo y lo que no. En otras palabras, puesto que una semiosfera tiene como característica básica la limitación, había que decidir lo que era propio y lo que era ajeno, lo que estaba dentro y lo que estaba fuera, lo que era sistémico y lo que era alosistémico, lo que existía y lo que no. La saga, en definitiva, tuvo como finalidad unificar estas Tierras, agrupando a todos los personajes en un mismo universo que luego se denominaría ‘DC Universe’ o DCU. Para ello, se producía una catástrofe cósmica que amenazaba con destruir todos los universos, obligando a intervenir prácticamente a la totalidad de los personajes de la editorial.

Desde el punto de vista de la semiótica de la cultura, la operación es muy interesante en cuanto textualización del momento de autodescripción y auto-organización de la semiosfera, un proceso en el cual

una determinada parte del material se traslada a la posición de lo extrasistémico y es como si dejara de existir cuando se mira a través del prisma de la autodescripción dada. Así, pues, el aumento del grado de organización del sistema semiótico se acompaña de un estrechamiento de este (Lotman 1998: 68).

Es así que *Crisis* elimina todas las ‘Tierras’ del universo DC menos una. Significativamente, la que se salva (aunque sufriendo unos cambios importantes) es Tierra 1, o sea el núcleo del universo, mientras las periferias generadoras de desorden son sacrificadas. Pero esto no es todo, porque

la creación de un determinado sistema de autodescripción ‘organiza adicionalmente’ [sobreorganiza] y al mismo tiempo simplifica (corta lo ‘superfluo’) no solo en el estado sincrónico del objeto, sino también en el diacrónico, es decir, crea la historia desde el punto de vista de sí mismo.

La formación de una nueva situación cultural y de un nuevo sistema de autodescripciones reorganiza los estados que la precedieron, es decir, crea una nueva concepción de la historia (Lotman 1998: 71).

Una de las consecuencias de esta re-estructuración es, en general, que se considerará que la historia empieza en el momento en el que surge la autodescripción

de la cultura⁸. Al final, algunos problemas de organización editorial no permitieron que el proyecto de Wolfman se cumpliera así como lo había planeado; sin embargo, a modo de conclusión para este pequeño recorrido por las semiosferas superheróicas, hay que reconocer al guionista estadounidense una notable conciencia semiótica: la idea de establecer *Crisis* como año cero del universo DC significaba cancelar cincuenta años de historias y la posibilidad de renovar a centenares de personajes.

NOTAS

1. Decontextualizando, pero tampoco mucho, una idea de Manuel Castells, podríamos decir que, en estas experiencias de lectura, el hipertexto está dentro de nuestras cabezas. Esto porque el lector, a través de su memoria, es llamado a actualizar una serie de informaciones que se encuentran fuera del texto, es decir en otros números de la serie que está leyendo o, también, de otra.

2. Desde el punto de vista de la semiótica greimasiana, la continuity se explicaría con el concepto que, en este sistema teórico, explica la coherencia general de los discursos, es decir el de isotopía. Ésta es definida como la redundancia en todo el texto de determinados semas abstractos y concretos. Se trata en otras palabras de un “hilo rojo” que atraviesa al texto garantizando su coherencia y nos parece válido en el caso de la dimensión vertical de la continuity así como para la dimensión horizontal. Sobre todo, es precisamente esta redundancia la que garantiza la unidad de estos universos de narración.

3. Un concepto central a tal punto que Lotman y Uspenskij definen la cultura como “memoria no hereditaria de la colectividad, expresada en un sistema determinado de prohibiciones y prescripciones” (Lotman 2000: 71).

4. En los cómics y, en general, en muchos ámbitos de la cultura de masa, este proceso está influenciado por las reacciones del público aficionado y su creciente producción textual alrededor de la obra original. Se podría decir que estos textos –entendidos en un sentido amplio que abarca los simples comentarios, los fanzines y llega hasta las películas producidas por los fans de un mundo narrativo como La Guerra de las Galaxias– se ponen a la periferia de la semiosfera, listos para conquistar el centro del imaginario.

5. Para Lotman, la identidad de códigos permite pasaje de información mientras la generación del sentido, o sea la creación de información, deriva de la puesta en contacto de códigos diferentes. En otras palabras, se podría decir también que la parte ‘común’ de los códigos permite la comprensión, pero es necesaria una diferencia para que haya una verdadera comunicación.

6. El ejemplo más evidente y banal es el de lenguas como el inglés o el mismo español que, como consecuencia de su misma expansión, están experimentando la radicalización de las variantes diatópicas, la aparición de etnolectos y el nacimiento, en algunas zonas de frontera, de fenómenos de creolización.

7. De hecho, se puede sostener que Crisis haya sido una tentativa, sin éxito, de construir una ‘verdadera’ continuity DC que habría empezado desde cero. Un cross-over Marvel con impacto parecido, aunque menos revolucionario, es el más reciente Civil War, obra escrita por Mark Millar alrededor de la cual las series regulares de la ‘casa de las ideas’ han adaptado sus historias. Pero es toda la operación que se revela un buen ejemplo de convergencia a la Jenkins: aparte del trabajo de marketing con respecto a la difusión del eslogan “whose side are you?”, símbolo de la guerra iniciada entre dos facciones de superhéroes, hay que subrayar como no sólo los acontecimientos de Civil War han modificado las tramas de los cómics ‘regulares’, sino que estos últimos se han revelado importantes para una comprensión óptima del evento, proporcionando otros puntos de vista sobre los mismos acontecimientos, dando espesor a las motivaciones de los personajes, etc.

8. Lotman pone el ejemplo de las corrientes literarias que proclaman la inexistencia de la literatura y proclaman su próxima aparición a partir de sus propias teorías.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBIERI, D.** (1991) *Los lenguajes de los cómics*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1993.
- JENKINS, H.** (2006) *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- LOTMAN, Y. M.** (1993) *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*. Barcelona: Gedisa, 1999.
- (1996) *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Cátedra.
- (1998) *La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Madrid: Cátedra.
- (2000) *La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- LOTMAN, J. M. y ESCULA DE TARTU,** *Semiótica de la cultura*. Cátedra, Madrid 1979.
- ROBERTSON, R.** (1995), *Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity*; en *Global Modernities*, de M. Featherstone, S. Lash, R. Robertson (eds.), 24-44. London: Sage.
- SEDDA, F.** (2004), “*Riflessioni sul glocal a partire dallo studio semiotico della cultura*”, en *Glocal*. Sul presente a venire de F. Sedda (ed.), 231-251. Roma: Luca Sossella.