



Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

# *Introspección* a una criatura de la **NOCHE**

Un análisis comunicacional, psicológico y gráfico de BATMAN

Tesis que para obtener el Título de  
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta

**Paulo Roberto Coria Monter**

Director de Tesis

**Prof. Fidencio de Jesús Alonso Enríquez**

México, D.F., 2000



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICAS  
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

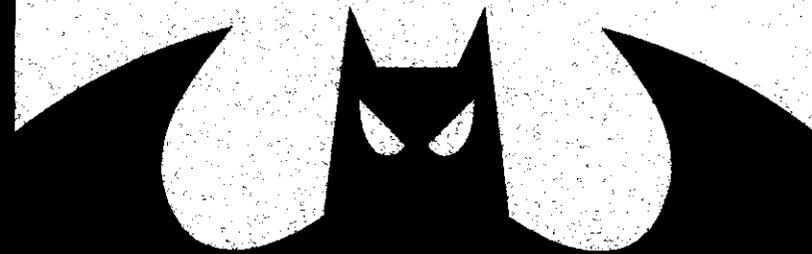
**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



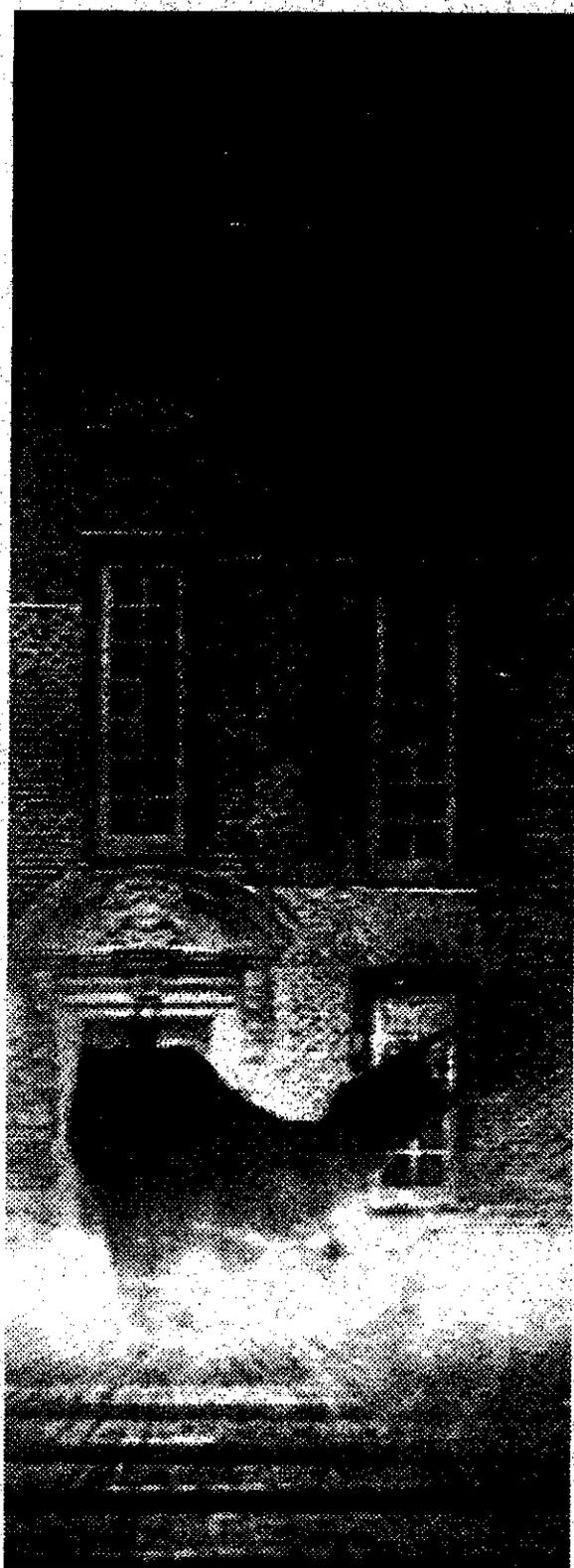
***Introspección***  
a una criatura de la  
**NOCHE**



Un análisis comunicacional, psicológico y gráfico de BATMAN

**Paulo Roberto Coria Monter**

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA



Este es un trabajo de investigación. *Batman*, su logotipo, los personajes relacionados con él y la mayoría de las ilustraciones utilizadas son propiedad y marcas registradas de *DC Comics*.

En esta poderosa imagen del artista Dave McKean, *Batman* se dirige hacia el tenebroso *Asilo Arkham*, adentrándose así en el corazón de la oscuridad y la locura.





Batman y sus enemigos. Ilustración de Mark Buckingham con tintas de Robert Campanella.



## Agradecimientos

Enumerar a todas las personas que han tocado mi vida de una forma positiva y a las cuales tengo que agradecer por ello, sería algo difícil de hacer sin correr el riesgo de omitir a alguien. Sin embargo, trataré de hacerlo en las siguientes líneas.

Primero que nadie a Patricia y Enrique, por ser los autores intelectuales y materiales del sujeto que escribe estas líneas. Gracias *Patrice* por crear en mí la necesidad de aprender a dibujar, por tu amor incondicional, por ser mi mejor amiga y mi confidente, por ayudarme a aterrizar mis descabelladas ideas y sobre todo por encaminarme hacia el buen sendero que he tomado en la vida. Siempre te estaré agradecido por las múltiples formas en que me has apoyado para finalizar este proyecto. Gracias Enrique por enseñarme a ser autosuficiente y por estar presente en todos los momentos difíciles en que te he necesitado. El tener dos padres como ustedes, jóvenes y entusiastas, es uno de los mejores regalos que se pueden recibir en esta vida. Con todo mi corazón, los quiero.

A Conchita, mi abuela materna: la mujer que me ha criado, alimentado, soportado y consentido desde el día en que arribé a este mundo. Gracias por tu amor desinteresado y por todos los desvelos y los cuidados que me has procurado. Nunca podré terminar de agradecerte por todo lo que me has dado y por todo lo maravillosa que eres. Eres lo más cercano que conozco a un ángel.

A Quique, Evert y Erik, mis tres hermanos menores y, algunas veces, un verdadero dolor de cabeza. Ustedes tres me han sorprendido siempre con su inteligencia, alegría e ingenio sin igual. Me siento profundamente orgulloso y afortunado de ser su hermano. No me imagino cuán insoportable habría sido mi vida sin ustedes.

A Verónica Zariñan, mi amiga, consejera, cómplice, alma gemela, el amor de mi vida y la persona que me ha acompañado de la mano por el difícil camino de la madurez. Fue tu cariño incondicional, tu apoyo y tu talento como fotógrafo un factor decisivo para poder alcanzar esta meta. Por todo esto te amo Verónica, y siempre lo haré.

Para la Familia Rodríguez Barragán: a Silvia y Joaquín, dos grandes amigos y dos de los mejores profesores que he conocido; a Justhina Maryhel, una niña tan bella como inteligente e ingeniosa. Gracias a todos por sus sabios consejos, por su crítica objetiva y oportuna, y por alentarme para llegar a la terminación de este proyecto.

Para Fidencio de Jesus Alonso, el asesor y director de este trabajo. Gracias por su tolerancia y por los agudos y acertados comentarios para este escrito. Fue su intervención inteligente y trascendente la que determinó el curso que seguiría esta obra. Por esto, por compartir sus conocimientos conmigo, y por su amistad, gracias Maestro.

A Norma Calette y Olivia Chávez, mis jurados designados y dos estupendas académicas. Gracias



queridas damas por su crítica sana y objetiva y por todos los comentarios halagadores hacia este trabajo. Sus opiniones contribuyeron enormemente para su enriquecimiento.

A José Stalin, Chacha, Hugo César y Diana López. Magníficos seres humanos y grandes amigos que me acogieron en el seno de su familia y me han apoyado en más de una forma desde el comienzo de este proyecto. Gracias a todos por la amistad desinteresada que me han brindado y por la influencia positiva que han representado en mi vida.

A René "Kermit" Soria y Leonardo "el Viado" Rodríguez. Dos interesantes, complejos y pintorescos sujetos que conozco desde mis días de secundaria y que hasta el día de hoy tengo el honor de llamar amigos. Gracias por sus comentarios amenos, simpáticos e inteligentes para este trabajo. Les aseguro que no incluí ninguno de ellos.

A David Zepeda, Alfonso León, Antonio Avila, Mauricio Rodríguez, Anselmo Apodaca, Francisco Bueno, Wilfredo Mariño, Eduardo Salinas, José Luis Alvarez, Patricia Chavarría, Ángel Contreras, Luis Guillermo Martínez, Daniel Nicolás Rivera y a todos los estupendos sujetos que conocí en mi trabajo investigando homicidios en los Servicios Periciales de Iztapalapa. Gracias por compartir sus talentos conmigo y por el apoyo e interés que en uno u otro momento manifestaron hacia este escrito.

No puedo dejar de expresar mi gratitud hacia otras personas

igualmente importantes para mi.

A Erika Servín, por su amistad y por su cariñosa presión para concluir este proyecto. Gracias por enseñarme que los sueños son fáciles de alcanzar siempre que uno se lo propone.

A Julio Hernández Mujica, gran estudioso y fanático de la historieta que me permitió tener acceso a su extensa biblioteca de ejemplares de *Batman*; sin tu ayuda Julio no hubiera podido llevar a cabo este tributo a nuestro héroe.

Al Profesor Víctor Ruelas, el hombre que me encaminó por el sendero de las artes plásticas; gracias Maestro por pulir mis habilidades y por quitarle lo testarudo a un niño de 8 años que únicamente deseaba dibujar vampiros, brujas, hombres lobo y a sus héroes de la televisión.

Y por último, aunque no al final, a Iliana Armenta, una de las primeras personas que me alentó a materializar la idea que originó este trabajo; dondequiera que estes, recibe mi cariño y mi gratitud eterna.

Solo me resta algo muy importante. Gracias al Creador, al destino, a la vida, o a esa fuerza desconocida, enigmática y maravillosa a que debemos nuestra existencia. Gracias por rodearme de personas que me regalan a diario su afecto, gracias por brindarme la fortuna de alcanzar las metas que me he propuesto, gracias por las experiencias que he vivido, y gracias por darme la energía, inteligencia y habilidad para llevar a cabo todos los alocados y ambiciosos proyectos que tengo en mente.



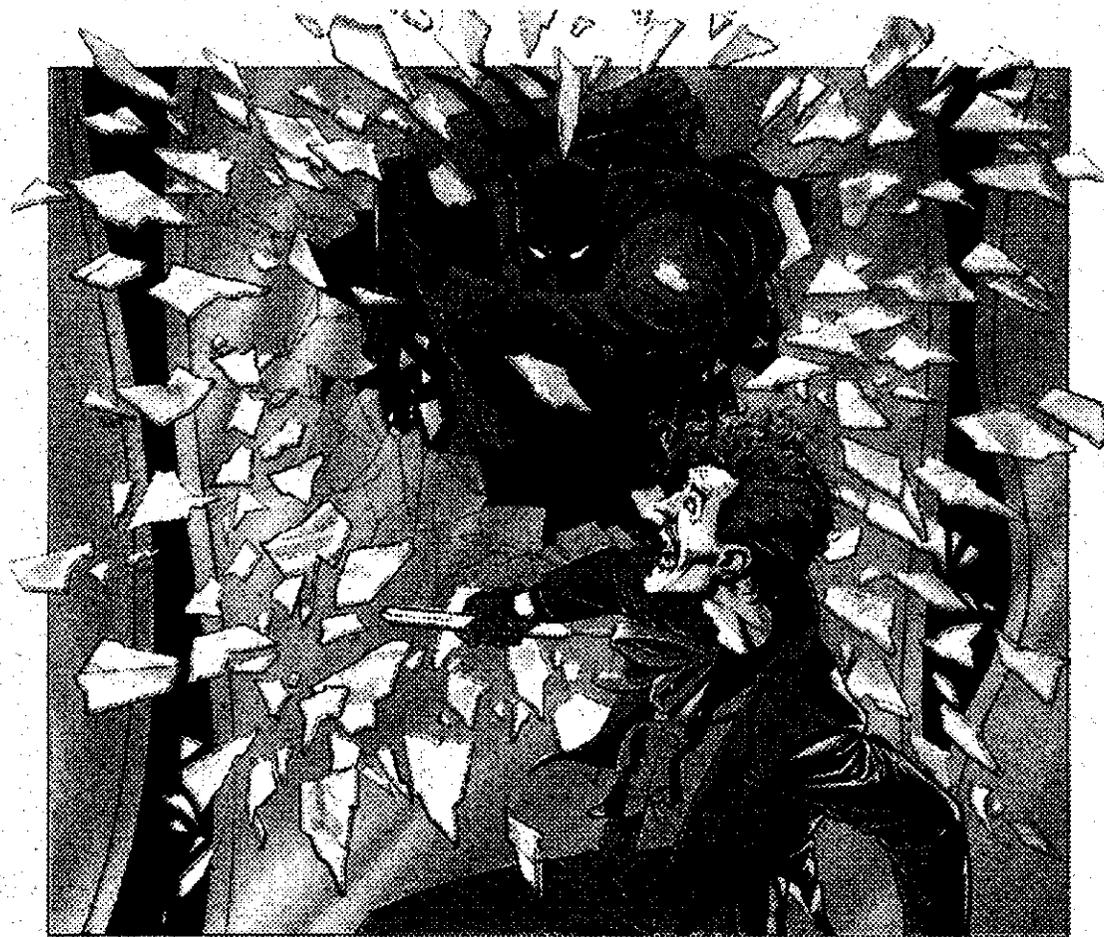
*Un hombre joven, bien parecido, vestido con una elegante chaqueta, cavila paseándose por las amplias habitaciones de su mansión ancestral, mientras las nubes ocultan a medias la luna.*

*El individuo musita: "los delincuentes son un grupo supersticioso y cobarde, de manera que mi disfraz debe ser capaz de aterrorizarlos... debe representar a una criatura nocturna, terrible, siniestra..."*

*Se escucha de pronto un estruendo, a la vez que se abre una ventana. Entra entonces volando un enorme murciélago en la habitación.*

*"¡Un presagio! ¡Eso es!" -se entusiasma. "Me convertiré en un murciélago".*

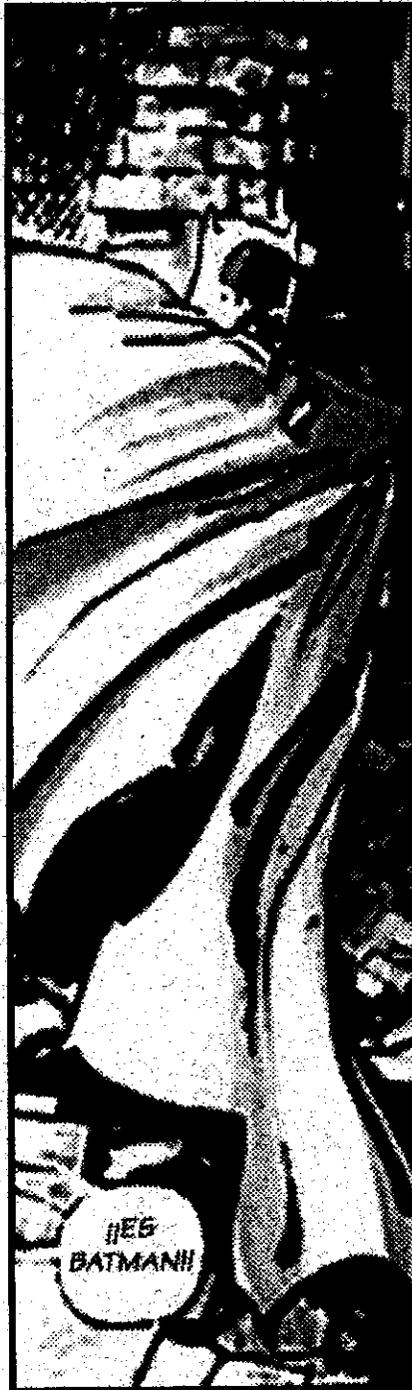




2



# Indice



## AGRADECIMIENTOS

## INTRODUCCION

### CAPITULO 1. LA GENESIS DE UN SUPERHEROE

1.1 La situación de Norteamérica y el resto del mundo en 1939 (p. 1)

1.2 Los primeros días de la historieta (1895-1938) (p. 4)

1.2.1 La historieta llega a México (p. 9)

1.3 El nacimiento de *Batman* (p. 11)

1.4 ¿Quién es *Batman*? (p. 13)

1.5 El entorno del *Encapótdado* (p. 35)

1.5.1 Los aliados de cruzada (p. 41)

1.5.2 La Liga de la Justicia de América y otras apariciones especiales (p. 53)

1.5.3 El *Guasón* y demás adversarios (p. 58)

**ANEXO 1. *Harley Quinn. Una villana aparte* (p. 82)**

### CAPITULO 2. ANATOMIA DE LA HISTORIETA

2.1 ¿Qué es una historieta? (p. 83)

2.2 ¿Cómo se crea una historieta? (p. 84)

2.3 El dibujo de las historietas (p. 86)

2.3.1 El trazo a lápiz (p. 86)

2.3.2 El entintado (p. 86)

2.3.3 La aplicación del color y sus técnicas (p. 88)

2.4 La página de la historieta (p. 90)

2.4.1 La distribución de imágenes (p. 91)

Esquemas regulares (p. 91)

Esquemas dinámicos (p. 92)

Secuencia y ritmo (p. 93)





- 2.4.2 Elementos dentro de la página (p. 93)
  - Los textos (p. 93)
  - Onomatopeyas o ruidos (p. 94)
  - Globos y didascalias (p. 94)
  - La rotulación (p. 96)
- 2.5 Los recursos narrativos (p. 97)
  - 2.5.1 Encuadres y ángulos (p. 97)
  - 2.5.2 La temporalidad del relato (p. 99)
  - 2.5.3 La gestualidad de los personajes (p. 100)
  - 2.5.4 El movimiento (p. 102)
- ANEXO 2. Globos y didascalias (p. 104)**

### **CAPITULO 3. SIGNO Y LENGUAJE DEL MURCIELAGO**

- 3.1 El lenguaje verbal y el lenguaje icónico (p. 105)
  - 3.1.1 El color y su significación psicológica (p. 106)
- 3.2 Una mente detrás de la máscara (p. 112)
  - 3.2.1 Una explicación psicológica del encapotado (p. 113)
  - 3.2.2 El héroe y su némesis (p. 116)
- 3.3 Un nuevo tipo de representación: la novela gráfica. (p. 118)
- 3.4 Cuatro casos de análisis:  
*"El Regreso del Caballero Nocturno", "Muerte en la familia", "Batman: Mr. Freeze" y "La broma mortal".* (p. 119)
- ANEXO 3. Batman y el Guasón vistos por diferentes artistas (p. 140)**

**CONCLUSIONES. Un héroe de 61 años (p. 141)**

**BIBLIOGRAFIA (p. 147)**

**INDICE DE ILUSTRACIONES (p. 151)**

**APENDICE**



## Introducción

*¿Una tesis sobre un personaje de historietas?*

Esa fue la pregunta inicial que hicieron la mayoría de las personas a quienes platiqué acerca de este proyecto, y generalmente iba acompañada por risas disimuladas, gestos de incredulidad y un sinnúmero de expresiones que parecían poner en duda mi buen juicio.

Desde su aparición misma en el planeta, el hombre ha creado numerosas manifestaciones artísticas que varían de acuerdo a sus estilos y tratamientos, así como a una época y a un lugar determinados. Estas tendencias han sido sometidas a juicios valorativos en base a su riqueza plástica, estética y conceptual, colocando a unas por encima de otras. Consecuentemente, algunas han recibido un trato discriminatorio, pues algunos estudiosos las han catalogado carentes de las características que las coloquen al nivel de las llamadas artes mayores.

Y durante mucho tiempo las **historietas** estuvieron consideradas en este caso.

Desde su origen, que carece de nitidez pero que podemos ubicar paralelamente al del cinematógrafo, las historietas se revelaron como un importante medio de comunicación de masas y como un poderoso vehículo ideologizante. Asimismo,



3

han retratado las situaciones que sucedieron en la sociedad y en el momento histórico en que fueron creadas, exponiendo los problemas existentes, los aspectos positivos y, sobre todo, los sueños y las aspiraciones de las personas.



Hoy en día, el estudio de las disciplinas comunicacionales ha permitido conocer y comprender la verdadera dimensión y la trascendencia de la historieta en los procesos comunicativos del ser humano. Mencionemos, por sólo citar algunas de sus bondades, la gran importancia que puede tener en el campo de la educación y su fácil acceso a cualquier tipo de público, en cuanto a su contenido y su costo.

A pesar de la imagen sencilla y amena que muestran, las historietas conllevan una complicada maquinaria artística y teórica en su elaboración. Intervienen en su proceso de producción escritores, artistas gráficos (dibujantes, entintadores, coloristas, cubiertistas), psicólogos, especialistas en mercadotecnia, impresores, etc.

La extensión de géneros y de personajes que podemos encontrar dentro del campo de las historietas es vasta. En sus primeros años, y específicamente durante la década de los treinta, los relatos de ciencia ficción y aventuras capturaron la imaginación y la preferencia de los lectores. Y dentro de estos nacieron personajes fascinantes que se convirtieron en verdaderos emblemas de su época: los **superhéroes**.

Entre ellos podemos mencionar, por solo citar algunos, a *Buck Rogers* (1929) de Phillip Nowlan y

Dick Calkins, *La Sombra* (1929) de George C. Jenks, *Tarzan* (1929) de Harold Foster y Burne Hogarth (basado en el personaje literario de Edward Rice Burroughs), *Dick Tracy* (1931) de Chester Gould, *Flash Gordon* (1934) de A. Raymond y Dan Barry, *Mandrake el mago* (1934) de Lee Falk y Phil Davis, *El Fantasma* (1936) de Lee Falk y Ray Moore, *El Avispón verde* (1936) de Fran Striker y George W. Trendle, *El Llanero Solitario* (1938) de Fran Striker y Charles Flanders y, por supuesto, *Superman* (1938) de Joe Shuster y Jerry Siegel.

Irónicamente sería este último personaje el primero en obtener el éxito rotundo tan deseado por todas las casas de historietas, y esto fue precisamente lo que motivó a los directivos de la joven empresa *DC Comics* a buscar nuevos personajes que emularan los pasos de *Superman*.

*Batman* nació como respuesta a esto, poco más de un año después.

Los miembros de mi generación conocieron a este personaje no en su forma original de héroe de historieta, sino en la forma de una serie televisiva de 1966. Si bien estos programas resultaban tremendamente divertidos en ese entonces hoy nos parecen absurdos, pues desvirtúan el concepto dramático, sombrío y majestuoso que su creador otorgó originalmente al personaje.



*Batman* posee una complejidad especial que lo distingue de entre la extensa gama de superhéroes surgidos a lo largo de este siglo, e igualmente especial es el medio ambiente en que fue situado y todos aquellos personajes que le rodean en sus correrías nocturnas.

El éxito que ha alcanzado a lo largo de los años es palpable, incluso superior al de *Superman* según mencionó el propio Dennis O'Neil, director editorial de la serie de *Batman* en *DC Comics*, durante una convención celebrada en esta ciudad en 1996.

Basta mencionar que solo en norteamérica la editorial publica desde hace varios años seis revistas diferentes en torno al héroe enmascarado: *Detective Comics*, *Batman*, *Batman: Shadow of the Bat*, *Batman: Legends of the Dark Knight* (que explora el aspecto mítico del héroe y no necesariamente se desarrolla conforme a la continuidad actual), *Robin* y *Catwoman*; añadiéndose recientemente otros seis títulos: *Nightwing*, *Azrael*, *The Batman Chronicles*, *Batman: Dark Knight gallery* (que muestra exclusivamente el trabajo artístico de los numerosos dibujantes que intervienen en la serie), *Batman: GCPD* (basada en los casos que enfrenta el Departamento de Policía de *Ciudad Gótica*) y *The Batman & Robin adventures* (inspirada en la reciente serie de dibujos animados). Todas ellas son distribuidas en

numerosos países alrededor del mundo.

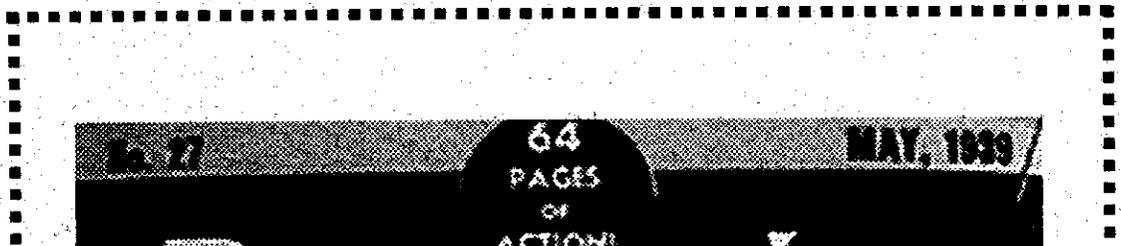
Otro aspecto sorprendente es, como consecuencia de lo anterior, su permanencia ininterrumpida en el mercado y en el gusto de los lectores. Mientras otros personajes surgidos en su época fueron retirados de circulación por la pobre respuesta del público, *Batman* continúa siendo publicado regularmente desde el año de su creación. Recordemos que incluso *Superman* fue asesinado en enero de 1993 debido a la preocupante disminución de sus ventas.

En resumen, están a punto de conocer a un héroe en su real dimensión. Uno de los personajes más relevantes de la historia de las historietas. Un personaje que nació en el seno de otra cultura pero que es parte palpable de la nuestra y de la del resto de los países del planeta.

Un auténtico mito de nuestros días.  
Una leyenda.

Paulo Roberto Coria Monter  
Cd. de México, marzo del 2000.

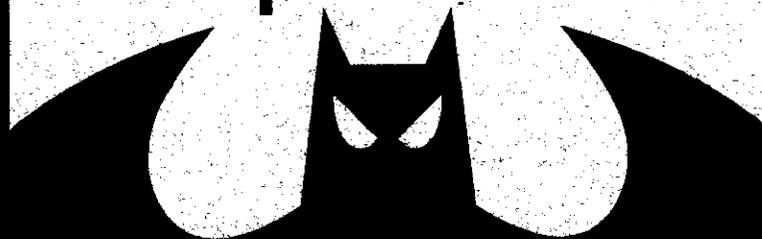


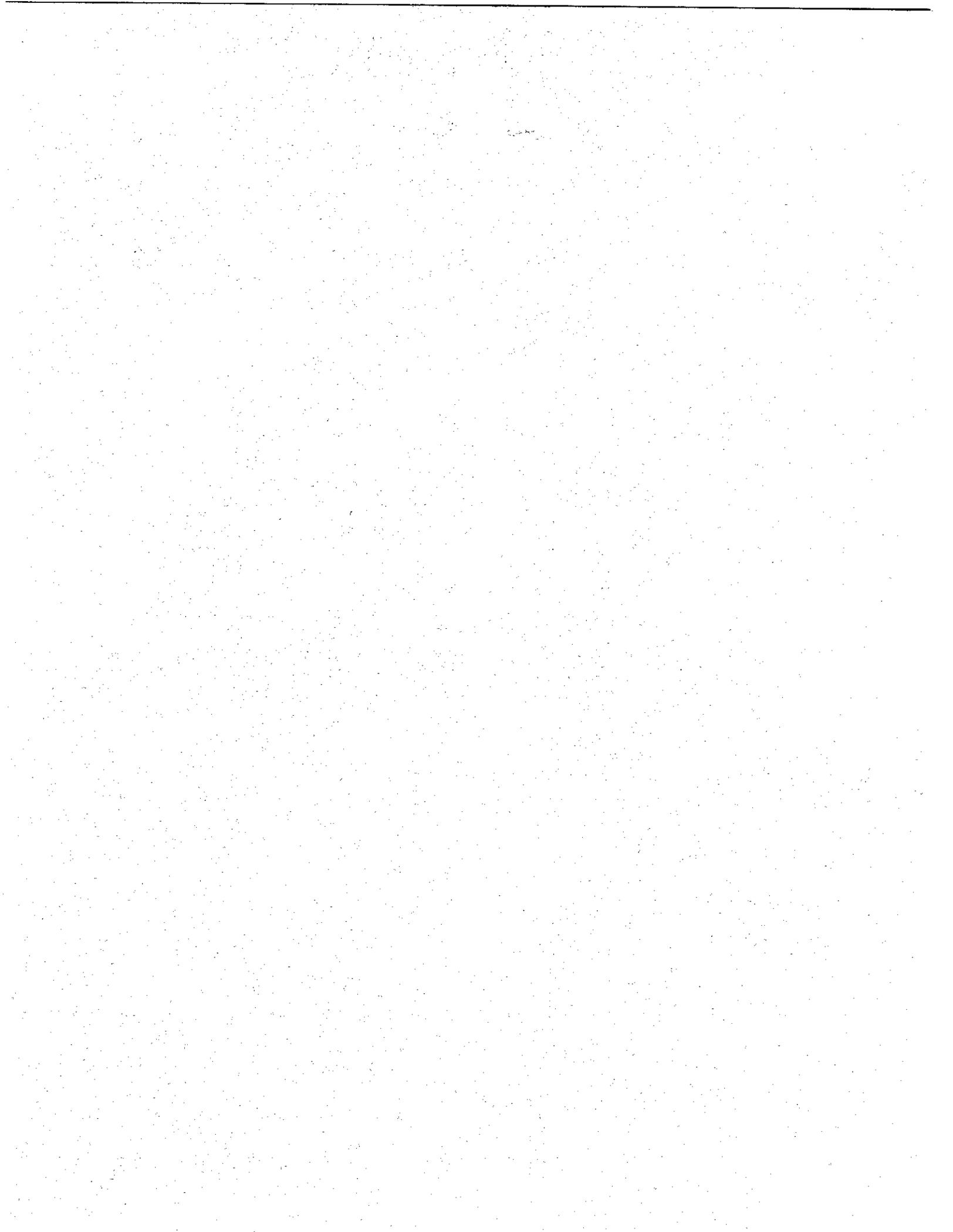


4



**Capítulo 1**  
**La génesis de un**  
**superhéroe**





## 1.1 La situación de norteamérica y el resto del mundo en 1939

Narrar los acontecimientos en que se vieron envueltos nuestros antecesores es tal vez una de las tareas más difíciles que puedan existir. La dificultad de esta labor se incrementa cuando nos encontramos ante sucesos de la magnitud como los que ocurrieron en el momento histórico en que surgió nuestro personaje.

La carga personal del individuo interfiere de manera importante en la interpretación de los hechos, y en muchas ocasiones el resultado de esto son juicios valorativos pregnados de subjetividad.

Para evitar esta situación, y como la intención de esta investigación no es polemizar al respecto, haré una breve cronología de las noticias más importantes a nivel mundial publicadas en los diarios de nuestro país en 1939.

*15 de marzo.* Las tropas alemanas ocupan completamente la ciudad de Praga a las nueve horas, tiempo local. Varias compañías de motociclistas llegaron hasta la plaza Wenceslao sin presentarseles resistencia alguna, con máximo estruendo de sus máquinas. Una multitud de alrededor de cinco mil personas se encontraba reunida en dicha plaza, y espontáneamente entonaron el himno nacional checo con lágrimas en los ojos, recibiendo también a las tropas con silbidos y otras manifestaciones de desaprobación.

Camiones de la policía equipados con magnavoces recorrían las calles repitiendo este llamamiento: "Pueblo de Checoslovaquia: esta mañana los soldados alemanes han ocupado vuestra patria. La mejor forma en que podéis servir al país estará en mantener perfecta tranquilidad, sin que se registre un solo incidente, ni ningún acto de violencia. Mantened la calma cuando veáis que se hace ondear la svástica sobre la ciudad, al ser izada".

*29 de marzo.* El generalísimo Francisco Franco proclamó hoy el fin de la guerra civil en España, después de que todas las plazas de importancia que quedaban en poder de los republicanos se hubieron rendido.

Las últimas horas de la España republicana estuvieron caracterizadas por condiciones de pánico y desesperación por parte de los integrantes del régimen saliente.

Muy al contrario, fue general que el pueblo acogiera en las calles a los franquistas con manifestaciones de júbilo, dándose perfecta cuenta de que la deseada paz por fin había llegado.

Para España y para el pueblo español, las pérdidas ocasionadas por la guerra han sido tremendas, habiendo llegado posiblemente a un millón y medio de bajas, de las que un millón fueron muertos; las pérdidas en los ingresos nacionales y las causadas por la destrucción de bienes y propiedades llegaron cuando menos a veinte mil millones de dólares.

*3 de abril.* En la sesión de la Cámara de los Comunes de Inglaterra, el primer ministro Neville Chamberlain advirtió a Adolfo Hitler que el Reino Unido está harto de la expansión



alemana, por lo que ha procedido a alinear a las naciones de Europa para que combatan al fuëhrer en caso de que intentara "dominar al mundo".

Una vez alineado este bloque, se podrá contar con los efectivos militares que siguen: Polonia podrá aportar contingentes armados con un máximo de dos millones y medio de hombres; Rumania cooperará con millón y medio; Yugoslavia con un millón; Turquía con un millón; Grecia con medio millón; Francia con seis millones e Inglaterra con medio millón.

Entretanto los jefes del Estado Mayor de Francia e Inglaterra sostienen platicas con la Unión Soviética a fin de determinar el papel que desempeñará en esta alianza de potencias el Ejército rojo de Rusia que, como es bien sabido, cuenta con un total de diez millones de hombres.

*24 de agosto.* Mensajes llegados desde Bélgica y Suiza hacen saber que se están realizando fuertes concentraciones de fuerzas alemanas a lo largo de la frontera francesa, sobre todo en su parte occidental. Ante esta situación, Francia ha procedido a llamar a las armas a todos los hombres abocados a prestar servicio en los momentos de emergencia. Un millón de hombres estarán mañana tendidos en la extensión de la frontera, lo mismo por el norte que por el sur, por el lado de Italia.

Asimismo, Polonia pone a un millón y medio de hombres sobre las armas y en movilización a medio millón de reservistas. Esto fue ordenado por el Estado Mayor polaco en acuerdo con los gobiernos de Francia e Inglaterra,

después de que el canciller alemán Adolfo Hitler respondió a la misiva del embajador inglés Henderson en tono de reto.

*3 de septiembre.* Inglaterra y Francia fueron hoy a la guerra con Alemania, después de que el canciller Hitler respondió con un significativo silencio al ultimátum inglés, el cual demandaba el retiro de sus tropas del territorio polaco. Un mensaje del mismo tipo emitido por el gobierno francés recibió un tratamiento semejante.

De esta manera, Europa se ve nuevamente envuelta en un conflicto bélico a gran escala.

En un mensaje emitido desde Washington, el presidente norteamericano Franklin D. Roosevelt expresó a los países de América lo siguiente: "Esta nación permanecerá neutral, pero yo no puedo pedir a todos los americanos que permanezcan neutrales en pensamiento, así como no se le puede pedir a un neutral que cierre su mente o su conciencia. Nosotros tenemos ciertas ideas acerca de la seguridad nacional y debemos actuar para conservarla, así como la de nuestros hijos para años futuros. Esa seguridad es y estará unida a la seguridad del hemisferio occidental y los mares adyacentes al mismo. Buscamos la manera de mantener la guerra alejada de nuestros lados al evitar que el conflicto venga a las Américas. Yo espero que los Estados Unidos se mantengan fuera de este conflicto y creo que así será".

Por otro lado, aunque Francia y



\*\*\*\*\*

Gran Bretaña se encuentran en guerra contra Alemania, Italia no ha dado paso alguno para acudir en auxilio de su aliada, a pesar de que permanece en perfecta amistad con ella.

un barco portaaviones y dañado seriamente un acorazado, en el cual hicieron blanco varias de las bombas arrojadas desde los aeroplanos germanos.

En este mismo día, Adolfo Hitler sale de Berlín para dirigirse al frente oriental con el objeto de conducir a sus tropas. Sin embargo, antes de salir de la capital expidió dos proclamas, en la primera de las cuales arrojó la culpa de la guerra sobre "nuestros enemigos judíos democráticos del mundo", y en la segunda apélló a los soldados del Reich declarando que la muralla del oeste protegerá a la nación contra Francia e Inglaterra. Poco antes, los magnavoces instalados en todo el país anunciaron que Alemania ganaría la guerra.

Detengamos nuestra revisión en este punto.

Posteriormente, Alemania continuaría con sus planes expansionistas. Después vendría el famoso ataque japonés a la base norteamericana de Pearl Harbor, motivo por el cual Estados Unidos se involucra de manera activa en el conflicto.

En resumen, nos encontramos ante un mundo convulsionado ante la inminente amenaza de otra guerra mundial y preocupado por todas las consecuencias sociales, políticas y económicas que este tipo de acontecimientos llevan consigo. Igualmente alarmante era la incógnita referente a la duración de esta confrontación, que se extendería por varios años hasta su conclusión en 1945.

*27 de septiembre.* Según declaraciones de Sir Winston Churchill en la Cámara de los Comunes, una flotilla alemana de aviones atacó ayer en el mar del Norte a parte de la escuadra británica que se encontraba maniobrando allí. Según estas mismas declaraciones, un hidroavión alemán fue derribado por el fuego de los destroyers en tanto los demás emprendieron una precipitada fuga sin lograr hacer blanco sobre los navíos de la flota inglesa.

Este mismo día, el alto mando de las Fuerzas Armadas de Alemania anunció dos grandes triunfos suyos: la rendición incondicional de Varsovia con mas de cien mil soldados polacos y, en segundo término, el violento y fructuoso ataque aéreo en contra de una parte de la escuadra británica en el mar del Norte, asegurando haber destruido

## 1.2 Los primeros días de la historieta [1895-1938]

Una opinión generalmente extendida hace coincidir la aparición de la historieta y del cine en el año de 1895.

En realidad, la aparición de la historieta carece de la nitidez que tiene la irrupción del cine. Por esto, generalmente se recurre, para señalar su inicio, a la historia general de la narración de hechos mediante imágenes que se remontan a las pinturas rupestres. Culminando con la publicación de las primeras historietas en los periódicos norteamericanos que ya integran texto en el interior de las viñetas, a principios de este siglo.

Como dije anteriormente, las historietas hallaron en la pujante nación norteamericana el espíritu necesario para fructificar, publicándose diariamente (en la forma de viñetas en blanco y negro) en los periódicos del país bajo el nombre de *daily-strip*. Subsecuentemente se publicarían además en la forma de un suplemento dominical llamado, de forma obvia, *sunday-strip*.

La tira cómica de James Swinnerton "*The Little bears*", publicada en el *San Francisco Examiner* en 1892, es considerada por muchos la primera historieta publicada dentro de un periódico. En 1896, al cambiar al *New York Journal*, se convertiría en "*The Little Bears and Tigers*". Mas tarde, y sin abandonar su estilo gentil, Swinnerton creó otra serie: "*Little Jimmy*", en 1905.

El primer éxito contundente lo fue

la serie de Richard Outcault "*Down in Hogan's Alley*", que debutó el 7 de julio de 1895 dentro del diario *New York World* de Joseph Pulitzer. La historia hablaba de los problemas urbanos de la sociedad de 1890 y su personaje principal, "*The Kid*", gozó de una gran popularidad entre los lectores. Hacia 1896, cuando el impresor decidió aplicar color amarillo al traje del protagonista, se cambió su apelativo por el de "*The Yellow Kid*" o "*El niño amarillo*".

William Randolph Hearst, publicista del *New York Journal* y principal adversario de Pulitzer, se percató del éxito de "*The Yellow Kid*" y de la importancia que cobraban las hojas dominicales como factor de venta. Hearst, hombre ávido y sin escrúpulos (que más tarde serviría al cineasta Orson Welles como modelo para crear a su *Charles Foster Kane* en el filme "*El Ciudadano Kane*"), contrató a Outcault como caricaturista de su diario. Pulitzer reemplazó a este con el artista Geoge Luks para proseguir con la serie. Como resultado de esto, "*Hogan's Alley*" apareció en ambos periódicos simultáneamente. El término *amarillismo periodístico*, el cual se refiere a las prácticas sensacionalistas y poco escrupulosas en el periodismo, surgió precisamente por esta rivalidad.

Con Swinnerton y Outcault se inicia la historieta en Estados Unidos, al mismo tiempo que se genera un tipo definido de historieta: la "*kid strip*" o "*tira de niños*". Con ellos, además, se reunieron dos características básicas del género: el uso del globo, la continuidad y la permanencia de los personajes.

Pero ninguna de estas series alcanzaría fama mundial ni se

convertirían en fenómenos de permanencia como es el caso de "The Katzenjammer kids", "Mutt and Jeff" y "Bringing up father".

"The Katzenjammer kids" apareció por primera vez en el *New York Journal* en 1905. Su autor, Rudolph Dirks, nos cuenta las peripecias de dos mellizos miembros de una familia de inmigrantes, además de integrar el uso de las onomatopeyas y otros signos gráficos para expresar sonidos. El segundo caso, "Mutt and Jeff" de Bud Fisher, nace en 1907 en el *San Francisco Chronicle*. Las aventuras de los dos protagonistas se desarrollaban con humor en torno al dinero, a la constante quiebra económica de Mutt, a las carreras de caballos y a la falta de escrúpulos. El tercer ejemplo, "Bringing up father", nació bajo la plumilla de George McManus en 1912. Este se inspiró en una pieza teatral de 1890 (titulada "The rising generation") para dar vida a su protagonista: un inmigrante irlandés que se hace repentinamente rico al ganar la lotería.

Al lado de estos fenómenos, y posteriormente a la generación de Outcault y Swinnerton, se levantaron dos gigantes del humor y el dibujo norteamericano: Milton Gross y Rube Goldberg. El primero inicia su carrera en 1913 y produce series como "Dave's Delicatessen", "Henry Peck, a happy married man" (en 1915), y poco más tarde sus dos mayores creaciones: "Banana oil" y "Count Screwloose from Tolouse". Goldberg, por su parte, se inicia en 1905 dibujando material variado y sin continuidad, pero sobre asuntos de actualidad como "Foolish questions" (1907) y "Boob McNutt", donde cuenta las penalidades de un

grotesco muchacho que puede poco contra la mala suerte.

Junto a Gross y Goldberg hay que colocar a uno de los picos salientes de la historieta mundial: George Herriman, quien crea "Krazy Kat" en 1911, y también a Elzie Segar, quien comienza a dibujar el "Thimble Theatre" en 1919, donde años más tarde aparecería su más famosa creación: *Popeye el marino*. "Krazy Kat" de Herriman narra la historia tres personajes: la gata Krazy, que ama a un ratón; el ratón Ignatz que solo busca ladrillos para lanzarlos a la cabeza de la gata, y Offisa, el perro guardián del orden enamorado de Krazy quien invariablemente trata de conducir a Ignatz a la cárcel.

De intención sociológica menos neta, verdaderos casos aislados de la historieta de las dos primeras décadas del siglo, es preciso citar cuatro nombres: Crowley, quien dibuja "The Wigglemuch" para el *Herald* en 1910, uno de los antecedentes más tempranos de las tiras intelectuales; Lyonel Feininger, quien crea "Kin-Der-Kids" en 1906 utilizando elementos del expresionismo y del cubismo; Gustave Verbeck, autor de "Up side-downs" en 1903 siguiendo la misma tónica de Feininger; y Winsor McCay, quien crea "Little Nemo in Sumberland" en 1905 y continúa publicándose a través de una década completa. McCay toma como tema la disolución del mundo real y la transformación producida por los sueños del pequeño Nemo. Cada tira comienza en el interior de un delirio onírico y concluye con el despertar angustiado del niño. Se ha dicho que "Little Nemo in Sumberland" es tal vez la historieta más bella de la historia. McCay es también autor de un dibujo

animado, "*Gertie the dinosaur*" (1912) y de otra historieta, "*Dreams of a Rarebit Fiend*" (1911).

Las primeras dos décadas son también testigo de la aparición de las primeras heroínas y de los primeros esbozos de las historietas de aventuras. "*Polly and her pals*", que Cliff Sterrett dibuja de 1912 a 1958, es un "*family strip*" en camino hacia el "*girl strip*". "*Winnie Winkle*", de Martin Branner (1920), no fue solo la primera historieta de héroe femenino, sino también la primera donde la moda aparece francamente utilizada para atraer lectoras.

El caso de "*Gasoline Alley*", creada en 1919 por Frank King, constituye el más famoso de los "*family strip*", y se distingue de otros por el dibujo que (si bien conserva rasgos humorísticos) abandona la intención caricaturesca y por mostrar a sus personajes creciendo y envejeciendo, siendo la primera historieta en el género en hacer esto.

No se puede cerrar el panorama de los primeros 25 años sin mencionar a Charles A. Kahles y a Billy DeBeck. El primero crea numerosas series entre 1900 y 1910 como "*Sandy Highflyer*" (1903), una historieta que introduce aventuras dentro del esquema tradicional del "*kid strip*". Pero sería hasta 1906 cuando Kahles publica "*Hairbreath Harry*" en el *Philedelphia Press*, donde introduce suspenso y un héroe que salva heroínas y lucha contra malvados. Con Charles Kahles quedan establecidas las bases de la historieta de aventuras. Por su parte, Billy DeBeck crea a "*Barney Google*" (1918), prototipo del héroe solitario, de aspecto ridículo y que vive en permanente

estado de irritación.

En los primeros 25 años había cambiado la concepción de los dibujantes sobre la historieta: el grafismo primitivo y rudimentario cedía lugar a un estilo más realista que competía con la fotografía. A partir de 1920 la historieta norteamericana sufre la presión de dos factores externos: el cine y la publicidad. El cine transforma las formas narrativas de la historieta, alienta el corte rápido de escena a escena y la acción continuada en episodios.

Por otra parte, a partir de los años veinte la historieta en Norteamérica se hace más ideológica, como el caso de "*Little Orphan Annie*" (1924) de Harold Gray. En ella se expresa la ideología política de la derecha: el paternalismo de la clase dominante, la glorificación del mundo de los patrones, etc. Y es a través de *Annie* como podemos ver la significación de la historieta de este periodo: la afluencia del "*girl strip*" ("*Tillie the toiler*" en 1921, "*Ella Cinders*" en 1925 y "*Dixie Dugan*" en 1929); la definitiva institución de la historieta de aventuras (con "*Wash Tubbs*") y el resurgimiento del "*kid strip*" (con "*Smitty*", "*Skippy*", "*Reglar's Fellers*" y "*Just kids*").

Dentro de este contexto, no podía faltar la chica que en lugar de buscar el dinero pudiera exhibir la posibilidad de gastarlo. Esta condición la cumple "*Fritzi Ritz*" (1922) de Larry Whittington. En el otro extremo, el tipo de "*french doll*" realizaría su presencia en "*Betty Boop*", dibujada en el comienzo de los años veinte por C.A. Voight.

Bastante ajenos a estas tendencias debemos citar dos "*family*

strips", "The Nebs" (1923) de Sol Hess y Wally Carlson y "Moon Mullins" de Frank Willard, mismo que la dibujaría hasta su muerte en 1957.

En 1924 aparece una tira maestra: "Wash Tubbs" de Roy Crane, quien moderniza el estilo de ilustración de la historieta, empleando un papel reservado al dibujo arquitectónico y la publicidad, trabajando básicamente con blanco, negro y dos grises. Mas tarde, entre 1942 y 1944 se convertirá en el maestro del *screening*, o la reproducción de sombras y de grises en impresión mecánica.

En 1923 Pat Sullivan introduce a un personaje similar a "Krazy", un ser sumido en las privaciones, la soledad, el hambre y el frío: "Felix el Gato", capaz de quitarse la cola para usarla como bastón, envuelto en muchas situaciones de peligro físico e ingenioso como Charles Chaplin. De alguna manera *Felix* anticipaba, desde la superficie del humor juguetón, el periodo de la gran depresión.

Pronto las historietas progresarían a un formato de publicación específica y periódica, bautizada como *comic-book* (1937), que se abocaría al proceso de cuatricromía facilitando la elaboración de relatos de varias páginas en una sola entrega. Este nuevo recurso ponía fin a las narraciones seriales, las cuales concluían con el frustrante "to be continued" (continuará) al que estaban condenados los *daily* y *sunday strips*.

El año de 1929 señala la aparición de tres títulos que anticipaban y condensaban gran parte de la riqueza, las posibilidades e invenciones que constituirían definitiva y prácticamente

la imagen moderna de la historieta: "Tarzan", "Popeye" y "Buck Rogers".

*Tarzan* nació en 1914 de la pluma del escritor Edgar Rice Burroughs. Quince años más tarde, la *United Features Syndicate* confía el dibujo a Harold Foster, quien dibuja la página dominical, mientras que Red Mason se encarga de la tira diaria. Foster sella la popularidad de *Tarzan*, desaparece del dibujo el último rasgo de humor y fija sólidamente la base de lo que se llamaría "illustrational strip". A fines de 1936 Foster abandona la serie y es reemplazado por Burne Hogarth, profesor de dibujo e historia del arte, quien la dibuja hasta 1945, para retomarlo en 1947. Hacia 1950, por problemas con los descendientes de Burroughs (propietarios de la historieta), la abandona definitivamente.

El 7 de enero de 1929 "Buck Rogers" hace su primera aparición. Phillip Nowlan, quien escribe la historia, es el verdadero responsable mientras el dibujante Dick Calkins tuvo un papel secundario en la creación de la primera historieta de aventuras y ciencia ficción. *Buck Rogers* posee un estilo de ilustración que si bien se aleja de la caricatura hace caso omiso de la proporción anatómica de los personajes (aunque le concede toques *sexys* a los protagonistas femeninos).

Alexander Gillespie Raymond logra ingresar como dibujante del *King Features Syndicate*, la cual busca ofrecer competencia a "Buck Rogers", a lo que dá rápida respuesta. El 7 de enero de 1934 aparece la primera página de "Flash Gordon", acompañada en el tercio superior por "Jungle Jim", una historieta de aventuras exóticas. El 22 de enero inmediato

aparece la primera aventura de "Secret Agent X-9", de la cual Raymond se ocupa de la página dominical. Esta serie logra reunir a Raymond con Dashiell Hammet, el famoso autor de "El Halcón Maltés" y de "Cosecha sangrienta", los dos clásicos mayores de la literatura policial negra. El personaje central, rodeado de una atmósfera de misterio, lucha contra bandoleros sin escrúpulos.

X-9 fué la respuesta de King Features a "Dick Tracy", creado en 1931 por Chester Gould, pero había diferencias sensibles entre ambos personajes: mientras Tracy era el prototipo del buen policía y gozaba de una vida familiar, X-9 al ser un agente secreto vivía al margen de la sociedad. Otra cosa que caracterizaba a las historias de Tracy era la exhibición permanente de la violencia. De hecho muchos expertos señalan que Dick Tracy se encuentra en el origen de la historieta negra.

Precediendo algunos meses a "Flash Gordon" aparece "Brick Bradford", creado por William Ritt y dibujado por Clarence Grey en agosto de 1933. Bradford alterna la aventura policial y la ciencia ficción en un dibujo sencillo pero elegante, que combina ciudades imaginarias con paisajes de vegetación exótica, ganando una atmósfera especial que la distingue de Flash Gordon y Buck Rogers. Un ejemplo relativamente semejante es "Connie", creación de Frank Godwin en 1932 como reacción contra la imagen de la femineidad irresponsable. Connie es una heroína que se interna en aventuras de anticipación y en viajes planetarios.

Milton Caniff completa el panorama de grandes ilustradores de los

años treinta. Caniff dibuja en 1932 una excelente tira de aventuras, "Dickie Dare", de vida efímera. En 1934 aparece "Terry and the pirates", la cual lo haría famoso y pondría en evidencia su gusto por el detalle y la documentación, su cuidado en el dibujo de insignias y en el diseño de aviones y de uniformes.

"Dickie Dare" marca el inicio de la historieta de aviación, y de inmediato comienzan a aparecer nuevos títulos: "Sky Roads" (1929) de Dick Calkins; "Scorchy Smith" (1930) de Noel Sickles. Posteriormente, las aventuras de héroes policiacos, aviadores, policías canadienses, cowboys, enmascarados, agentes secretos y exploradores reciben a "Don Wilson", creado por Martinek y L.A. Beroth en 1934, quien es un oficial de marina; así como a un detective chino llamado "Charlie Chan", de Earl Derr Biggers.

En 1938 Fred Harman decide rebautizar a "Bronc Peeler", una historieta que pocos recuerdan hoy en día y que según los expertos es el mejor western jamás dibujado. Nace así "Red Rider", un Bronc un poco más envejecido que se envuelve en aventuras menos líricas y un poco mercenarias. Esta historieta fue la que precedió a otra de gran éxito: "The Lone Ranger", creada por Striker y Flanders en 1939.

Lee Falk (quien todavía se encuentra entre nosotros) escribió los guiones de dos héroes de gran popularidad: "The Phantom", que aparece en 1934 dibujada por Ray Moore y "Mandrake the Magician" en 1936. Mientras The Phantom es miembro de una dinastía de hombres que luchan contra el delito y la piratería

en el corazón de Africa, *Mandrake* es un refinado mago occidental que lucha contra el crimen acompañado de su fiel asistente *Lothar*.

En 1934, un año verdaderamente fructífero para la historieta, aparecen también "*The little King*" de Otto Soglow, y "*Li'l Abner*" de Al Capp.

Harold Foster crea, en 1937, la primera historia del llamado "*educational strip*", o "tira educacional": "*Prince Valiant*", un héroe que ha conocido al *Rey Arturo* y entrado en la *Orden de los Caballeros de la Mesa Redonda* en la mística ciudad de *Camelot*. La historia, bastante documentada y que nunca carece de verosimilitud, dá la sensación de revivir la Edad Media mediante personajes que viven sobre piso real, hablan sobre acontecimientos de la época y envejecen a lo largo del relato.

Al finalizar la Primera Guerra Mundial, la creciente industria de las historietas comenzaron a producir relatos largos y cuidadosamente estructurados con una notoria preferencia por el género de aventura, influenciada por las novelas *pulp* (revistas de narrativa literaria, de alto tiraje y bajo costo), con un marcado estilo realista.

Es en este momento cuando surge el *comic book*, al que hace poco me referí. Durante los primeros años de la Segunda Guerra Mundial la venta de estos superó diez veces las ventas conjuntas del *Reader's Digest*, el *Saturday Evening Post* y *Life*.

La historia del *comic book* debe dividirse en tres amplios periodos:

1) Los años cuarenta, o la llamada "*Edad de oro*", en la cual se

multiplicaron las editoras y las ventas alcanzaron cifras tope.

2) El que señala una depresión, en términos de venta, en la primera mitad de los años cincuenta de la que algunas de las mayores editoras no han podido recuperarse.

3) El que comienza en los años sesenta y se halla coloreado por el éxito de los héroes de Stan Lee y Jack Kirby, editor y jefe de arte respectivos de *Marvel Comics*.

### 1.2.1 La historieta llega a México

La difusión masiva de las historietas en México se haya íntimamente ligada a la historia de las historietas de Estados Unidos.

Hacia el año de 1909 los magnates del periodismo norteamericano William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer crean las primeras agencias distribuidoras de material informativo, literario y de entretenimiento. Posteriormente surgieron numerosas agencias más, como la *International News Service*, *King Feature Syndicate*, *United Press International*, *United Features Syndicate*, *Chicago Tribune-New York News Syndicate*, *Bell Syndicate*, etc.

México se encontraba entre los principales clientes de estas agencias. En los años veinte los diarios mexicanos importaban historietas que adquirían por medio de ellas. Sin embargo, era frecuente que los cartones llegaran con retraso, ocasionando severos problemas para los editores mexicanos quienes se quedaban sin material en el último momento. Esta situación los obligó a adoptar medidas de sustitución de este tipo de material.

En 1921 se realiza la primera producción mexicana. Los periódicos "El Heraldo de México" y "El Universal" impulsaron la realización de historietas mexicanas, que tuvieron la lógica ventaja de ajustarse fielmente a la ideología y costumbres del mexicano. Algunos de los primeros títulos en aparecer fueron "Don Catarino" de Salvador Pruneda; "Mamerto y sus conocencias" de Hugo Tilghman; "Don Prudencio y su familia" y "Adelaido el conquistador" de Juan Arthenac, entre otras. Estas aparecían en formato de tira cómica en blanco y negro en la sección de pasatiempos diariamente, mientras eran publicadas a color en los suplementos dominicales.

Las historietas evolucionaron en nuestro país paralelamente a como lo hicieron en Estados Unidos: los suplementos dominicales pasaron a convertirse en publicaciones independientes de la prensa (*comic books*). Este nuevo formato era de fascículos de tipo tabloide, con dimensiones y número de páginas variados. Esta modalidad demuestra, en muy poco tiempo, tener gran atractivo y penetración entre el extenso público lector, logrando un enorme éxito comercial.

La precursora de esta nueva modalidad es "Editorial Sayrols", que publica "Paquín" en 1934, una revista que conformaba sus páginas con historietas nacionales y extranjeras

Esta etapa de auge mercantil es conocida como "La época de oro de la historieta mexicana". La competencia entre editoras era muy fuerte y exigían una enorme inventiva por parte de sus creadores para destacar e imponerse sobre sus competidores. Todos ellos

experimentaban nuevas técnicas que dieran un carácter especial a sus creaciones. Surgieron así series como "Los agachados" y "Los supermachos" de Eduardo del Río (alias *Rius*), y "La familia Burrón" de Gabriel Vargas.

El género de los superhéroes es rápidamente abordado, generando personajes situados en diferentes ambientes de nuestra sociedad, como el campo ("El Payo"), la ciudad ("Torbellino") y el mundo entero ("Kalimán").

En el caso específico de *Batman* sus aventuras comienzan a publicarse en México (a mediados de la década de los cuarenta) en forma de tira cómica dominical en algunos diarios de la capital, como el "Excelsior". Poco después sus aventuras aparecieron en la revista "Paquín".

A fines de los cuarenta un ex-director del diario "La Prensa", Luis Novaro, funda su propia compañía: "Editorial Novaro". Esta publica en su primera época historietas basadas en los personajes creados por Walt Disney, pero compra al inicio de 1950 los derechos de varios personajes de *DC Comics* para publicarse en México. En marzo de 1952 *Superman* hace su primera aparición, y en el número 5 es introducido *Batman*. Debido a una campaña de castellanización promovida por la Secretaría de Educación Pública en ese momento, para la edición mexicana *Bruce Wayne* es rebautizado como *Bruno Díaz*, *Dick Grayson* como *Ricardo Tapia*, el Comisionado *Gordon* como el Comisionado *Fierro*, etc. Estos nombres trascenderían y se harían populares en las apariciones del héroe en historietas,

cine, radio y televisión durante las siguientes décadas.

En 1986 desaparece "Editorial Novaro", poniendo a la venta los derechos de varias de sus publicaciones. Es "Editorial Vid", una empresa que nunca había publicado historietas extranjeras, quien compra la serie del *Detective oscuro*. De este modo *Batman* hace su feliz retorno en 1987, con la idea de conservar los nombres originales de los personajes. Bruno Díaz vuelve a ser Bruce Wayne y Ricardo Tapia es Dick Grayson.

Es "Editorial Vid" quien ha puesto mayor empeño en la edición de las revistas del héroe de *Ciudad Gótica*, pues se ha esmerado paulatinamente en mejorar su calidad de impresión y en estar actualizada con la continuidad de las historias de Estados Unidos. Por ejemplo la serie "Cataclismo" (a la cual me referiré posteriormente) puede ser leída en nuestro país a escasos dos meses de ser lanzada en el país vecino.

## 1.3 El nacimiento de Batman

En febrero de 1935, un escritor conocido como el Mayor Malcolm Wheeler-Nicholson determinó el destino de las historietas norteamericanas con el lanzamiento de una publicación llamada "New Fun", subtitulada "The big comic magazine". Asimismo creó la *New York Company*, conocida hoy en día como *DC Comics*, que definió las historietas modernas, inspiró incontables imitaciones y tuvo una inmensa influencia en la cultura popular.



Nacido en 1890 en Greenville, Tennessee, Wheeler-Nicholson fue un oficial de caballería que sirvió por medio mundo, desde Francia hasta las Filipinas, y desde Siberia hasta la frontera mexicana. Cuando su terminó

su carrera militar en 1924, inició su carrera como escritor, y trabajaría durante la década siguiente como un autor de novelas *pulp*.

Diez meses después de introducir "New Fun", lanzó la revista "New Comics" (diciembre de 1935). Luego, a pesar de la confusión, cambió los títulos por "More Fun" y "New Adventure Comics". Esta última se convertiría eventualmente en "Adventure Comics" (noviembre de 1938), pero para entonces el Mayor estaba fuera del negocio. Deudas con impresores, distribuidores, artistas y escritores ocasionaron que perdiera el control de la compañía.

Muy pronto, publicistas con más experiencia tomarían las riendas de la compañía, la cual se convertiría muy pronto en el líder de la industria. Pero esto jamás hubiera ocurrido de no ser por la visión del Mayor.

Aventurero, autor, cuentista, soñador y quizá un poco arrogante, el Mayor Wheeler-Nicholson fue el individuo que creó las historietas como las conocemos hoy en día. El murió, todo menos que olvidado, en 1968.

Dibujantes de todos lados llegaron para llenar las páginas de las revistas del Mayor Wheeler-Nicholson, casi todos ellos jóvenes y sin experiencia. Los primeros números de "New Fun Comics" incluían espías, relatos de ciencia ficción, cavernícolas e inclusive adaptaciones de novelas clásicas. Sin embargo, la primera



6

contribución significativa vino en el número 60 (y último) de "New Fun Comics", bajo el título de "Henri Duval de Francia, afamado soldado de fortuna" ("Henri Duval of France, famed soldier of fortune") y fue la primera publicación profesional de un par de jóvenes de Cleveland: un escritor llamado Jerry Siegel y un dibujante llamado Joe Shuster. Muy pronto

añadirían nuevas series de corte primordialmente policiaco, "Radio Squad" y "Federal Men".

Lo que mantuvo a flote a la compañía del Mayor Wheeler-Nicholson fue el arribo de nueva sangre en la forma de dos astutos hombres de negocios llamados Harry Donenfeld y Jack Liebowitz. El primero fue descrito como el socio en jefe y el segundo como el contador o el gerente administrativo.

Ellos destinaron la mayor parte de los ingresos para mantener a flote "New Fun Comics" y "New Adventure Comics", y lanzaron posteriormente un tercer título, "Detective Comics" (marzo de 1937), la primera historieta exitosa con un solo tema y la que daría el nombre a la compañía como la hemos conocido desde entonces. Para 1940 un logo circular contenía las letras DC (siglas de *Detective Comics, Inc.*), y aparecería en todas las cubiertas como la firma de la publicación.

Ningún personaje de los primeros números de "Detective Comics" logró mucho impacto, hasta que se incluyó al promisorio "Slam Bradley", de Siegel

\*\*\*  
y Shuster. Sin embargo esto no fue suficiente. Las ventas eran lentas y para 1938 Wheeler-Nicholson estaba en bancarrota. Donenfeld y Liebowitz compraron los derechos de estas tres publicaciones.

A pesar de la ardua labor que supuso el sacar adelante a los tres títulos existentes, Liebowitz tuvo la idea de lanzar una revista mas, "Action Comics". Aunque esto parecía descabellado en un principio, la nueva publicación marcaría el debut del personaje que le daría el tan esperado éxito a la empresa. Shuster y Siegel finalmente lanzarían a un superhéroe que estaba en gestación desde sus días de escuela y que ofrecieron por todos lados sin obtener la mayor atención.

Aunque llevaban tiempo trabajando en DC, su héroe rondaba por los sindicatos de periódicos en la forma de tiras cómicas. Estas llegaron al escritorio de Sheldon Mayer, editor del *McClure Newspaper Syndicate*, quien fue incapaz de convencer a su jefe M.C. Gaines de echar a volar el proyecto. Cuando Jack Liebowitz de DC llamó a Gaines buscando material para su recién creada "Action Comics", logró que enviaran estas tiras al editor de DC Vincent Sullivan, quien de inmediato compró los derechos del personaje que nadie quería.

Finalmente, *Superman* cruzó el cielo por primera vez en *Action Comics* No. 1, en junio de 1938. El éxito inmediato que alcanzó hizo que la empresa se abocara enseguida a la búsqueda de nuevos personajes que imitaran sus pasos.

## 1.4. ¿Quién es Batman?

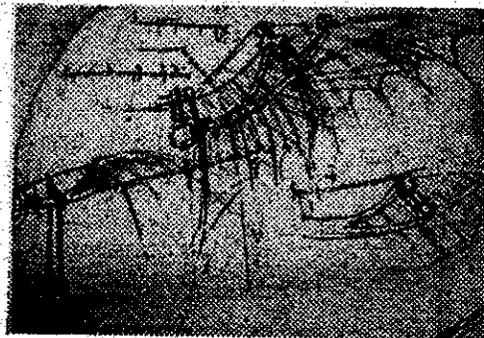
Todo comenzó hace 61 años en la ciudad de Nueva York. *Superman*, creación de Joe Shuster y Jerry Siegel, llevaba poco mas de un año en circulación y gozaba de un enorme éxito.

El editor Vincent Sullivan de *Detective Comics* encomendó a un joven dibujante de 18 años, llamado Bob Kane, que crease un nuevo personaje para satisfacer la creciente demanda de superhéroes.



7

Kane era un ferviente lector de libros acerca del origen de las cosas, y precisamente de ahí vino la primera influencia en la concepción de su nuevo héroe. Kane recuerda que cuando tenía 12 o 13 años se topó con un libro sobre la obra de Leonardo Da Vinci. Ahí encontró la ilustración de una máquina voladora, creada por el artista italiano 500 años atrás. Esta mostraba a un hombre con unas enormes alas de murciélago, y ostentaba una inscripción que decía "su



8

pájaro no debería tener otras alas que no fueran las de un murciélago".

Su segunda influencia fue la película de 1920 "La marca del Zorro" ("The mark of Zorro"), protagonizada por la leyenda del cine mudo Douglas Fairbanks. Fairbanks personificaba a un aburrido aristócrata durante el día, pero por las noches se convertía en el Zorro; se ponía una máscara oscura y salía de su cueva montado en un brioso caballo negro, para luchar en favor de los oprimidos.

La tercera influencia fue la sombría película de 1930 "Los susurros del murciélago" ("The bat whispers"), la segunda versión de la obra de misterio de Mary Roberts Rinehart, "El murciélago" ("The Bat"). En esta cinta el actor Chester Morris interpretaba a Boston Blackie, un villano que vestía un disfraz de murciélago para cometer sus fechorías. Se inspiró además en el ambiente de horror de otras famosas películas de la época, como "Dracula" (1931), estelarizada por Bela Lugosi.

Kane también se inspiró en héroes de la radio y de novelas pulp, como el aventurero Lamont Cranston, quien por las noches se convertía en La Sombra (The Shadow), y en el director del Diario Sentinela, Britt Reid, quien personificaba al Avispón Verde (The Green Hornet).

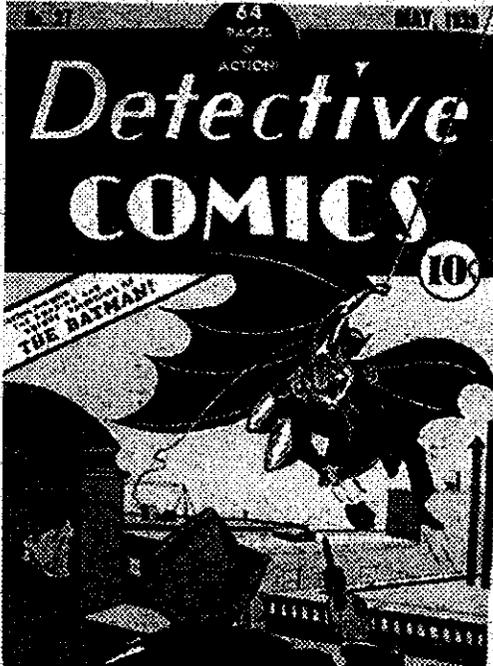
Kane envió sus primeros bocetos al escritor Bill Finger, con quien anteriormente había trabajado en un proyecto menor llamado "Rusty y sus amigos" ("Rusty and his pals"). Hoy en día Finger es conocido como el héroe anónimo en el desarrollo de Batman, pues su nombre nunca apareció al lado del de Kane en las historias. Finger no

solo escribió los mejores guiones de Batman por décadas, sino que hizo importantes contribuciones en la apariencia del Cruzado Encapotado. Sugirió que se cambiasen las alas de murciélago que Kane le había dibujado originalmente por una capa oscura con bordes angulosos, y también añadió el toque de los ojos de Batman en blanco detrás de su máscara. Asimismo, Finger proporcionó el nombre del alter ego del personaje, Bruce Wayne. La similitud con el nombre del artista no era coincidencia, pues Finger se percató que Kane no solo basó al personaje en su propia apariencia, sino en su costumbre de trabajar a altas horas de la noche.

Al igual que el Hombre de Acero y otros superhéroes de la década de los treinta, el Detective oscuro era un sujeto ordinario durante el día y un combatiente del crimen durante la noche. A diferencia de Superman, Batman no poseía superpoderes ni facultades que traspasasen las leyes de la naturaleza, sino habilidades procedentes de una excepcional autoeducación científica y atlética, facilitada por el goce de una herencia millonaria; su Ciudad Gótica (Gotham City), al contrario de la Metrópolis de Superman, era una urbe mucho más oscura y problemática que era el blanco constante de una gran variedad de villanos.

El resultado final fue un personaje muy interesante, según el propio Vin Sullivan, quien se arriesgó de igual forma que lo hizo con Superman, obteniendo en el proceso la reputación de ser uno de los editores más astutos de la historia de las publicaciones. De este modo Batman, conocido en unos

cuantos ejemplares como *The Bat-man*, incursionó por primera vez en la noche en *Detective Comics* No. 27, en mayo de 1939.



9

La primera aventura de *Batman* corresponde al relato "El caso del Sindicato Químico" ("The case of the Chemical Syndicate"). En esta, y en historias posteriores, los rivales del *Cruzado Encapotado* mostraban una rara tendencia a caer desde las azoteas o a arder en llamas, y aunque *Batman* no era el causante consciente de estas tragedias nunca mostró remordimiento por ellas. Esta característica lo diferenciaba de los demás héroes del mercado: él era un vigilante siniestro con métodos poco ortodoxos que, de una manera u otra, era prófugo de la policía y se mantenía al margen de la ley.

Los dibujos de Kane y los guiones de Finger mostraban una simplicidad

casi infantil en un principio, pero lo más admirable al respecto fue lo rápido que mejoraron su estilo. De hecho a Kane le tomó casi un año lograr que el personaje luciera como debía y, en este mismo periodo, Finger progresó de historias cargadas de elementos de las viejas novelas *pulp* a tramas de misterio con grandiosos elementos visuales, obteniendo la reputación de ser quizá el mejor escritor de historietas de su era.

Una de las últimas decisiones del editor Vincent Sullivan antes de dejar *Detective Comics* fue reclutar a Gardner Fox, un amigo de sus días de escuela convertido en abogado que le gustaba escribir. Fox, quien trabajó arduamente hasta convertirse en el más popular y prolífico escritor del negocio, ayudó a Finger a idear una historia de dos partes que comenzó en septiembre de 1939.

Fox envió a *Batman* a un castillo en Hungría, donde descubre que los villanos eran *vampiros*. El *Caballero oscuro* no tardaría en dispararles con balas de plata para aniquilarlos. La atmósfera gótica de Fox era prometedora, pero la pistola era en definitiva un problema. Cuando Bill Finger incluyó otra escena en la que el personaje hacía disparos el nuevo director editorial marcó un alto.

Whitney Ellsworth exigió se eliminara la pistola, pues la mayoría de los lectores eran niños y *Detective Comics* tenía que mostrar un sentido de responsabilidad sobre lo que era



10



correcto. Con la restricción de no eliminar a los malhechores, el tono de la serie se volvió mas ligero y dejó la puerta abierta a los villanos para retornar una y otra vez.

Mientras la historia de los vampiros estaba en curso Kane contrató un asistente, un chico llamado Jerry Robinson, a quien conoció en un partido de tenis y estaba vestido con una chaqueta decorada con dibujos de su creación. Casi a punto de entrar a la universidad, Robinson quedó atrapado en la saga de *Batman*. El comenzó poniendo letreros y elaborando fondos, pero gradualmente sus contribuciones se volvieron mas significativas. Mientras los dibujos a lápiz de Kane mejoraban y Robinson tomaba control del entintado, el personaje adquirió un refinado aspecto de caricatura e ilustración a la vez. Kane había ensamblado un gran equipo con Robinson y Finger, pero este se fragmentó cuando *Detective Comics* contrató a Robinson para trabajar por separado.

En el camino llegó una pieza de dos páginas para *Detective Comics* No. 33 (noviembre de 1939), que contenía la mas famosa historia de *Batman*. Bob Kane y Bill Finger decidieron darle un origen.

El personaje se ideó a partir de los seis años de edad, cuando el niño *Bruce Wayne* pasea por los amplios jardines de su basta mansión en *Ciudad Gótica*. Repentinamente el niño cae en una gruta que conduce a una cueva infestada por murciélagos, experimentando un gran terror antes de ser rescatado por su padre. Este episodio deja una huella imborrable en el pequeño.

Dos años después, el joven *Bruce* volvía a casa después de ir a ver al cine "*La marca del Zorro*", junto con sus padres el doctor *Thomas Wayne* y su esposa *Martha*. Ellos caminaban por un oscuro callejón cuando de entre las sombras aparece un ladrón (quien años mas tarde sería identificado como *Joe Chill*) con una pistola en la mano. Al resistirse al asalto, el criminal acribilla a tiros a sus padres mientras el niño contempla la escena aterrorizado. El ladrón huye y *Wayne* solloza sobre los cadáveres.

Aunque la policía aparece eventualmente, llegó demasiado tarde para ayudar a los *Wayne*, pero la médico y trabajadora social *Leslie Thompkins* llegó a tiempo para reconfortar a *Bruce*.

El niño crece bajo los cuidados de el fiel mayordomo de la familia *Alfred Pennyworth* y de la misma *Leslie*. Estudia criminología, psicología, ciencias, acrobacia y artes marciales. Se convierte a sí mismo en un instrumento supremo de justicia: luchador, experto forense, amo de los disfraces y artista de las fugas a la altura de Harry Houdini.

Al cumplir 18 años utiliza su basta fortuna para viajar alrededor del mundo, en busca de todos aquellos quienes pudieran enseñarle cómo combatir al crimen con efectividad.

Años después *Bruce* vuelve a *Ciudad Gótica* para comenzar su solitaria batalla contra el crimen. Al poco tiempo se da cuenta que sus extraordinarias habilidades no son suficientes, que requería tener una ventaja sobre sus oponentes, una personalidad que influyera terror en sus corazones.

Los murciélagos que tanto le aterrizaron de niño se convirtieron en su inspiración. *Bruce* confeccionó un traje gris y azul oscuro, que incluía una capa y una media máscara en forma de murciélago. Su misión cobró entonces una nueva dirección. Al poco tiempo obtuvo resultados: los delincuentes comenzaron a temer a una criatura nocturna y terrible, a la que solo conocían como *The Bat-man*.

Durante su cruzada nocturna contra la corrupción y la criminalidad, *Batman* pronto encontró aliados que compartían su pasión por la justicia, destacando entre ellos el teniente de policía *James Gordon*, quien eventualmente se convertiría en el Comisionado de policía de *Ciudad Gótica*. Con él forma una sólida amistad a través de los años. Sobre él y muchos otros abundaré en un apartado posterior.

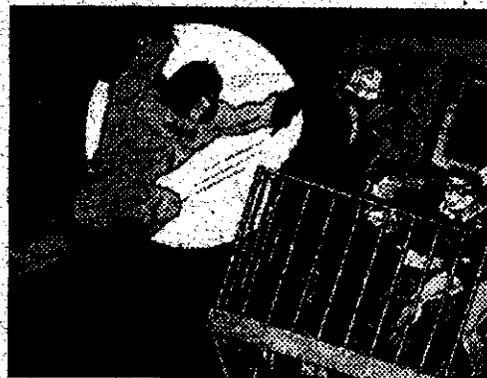
*Robin*, el *Muchacho Maravilla*, se unió a *Batman* en *Detective Comics* No. 38 (primavera de 1940), representando un gran paso en la alteración del tono de la historieta.

*Robin* nació debido a la frustración de un escritor y a la ambición de un artista. *Bill Finger* contemplaba la dificultad de crear guiones para un protagonista quien no tenía nadie con quien hablar, y *Bob Kane* respondió a esto con la idea de incluir a un niño en la serie. El pensaba que esto mejoraría las ventas, y descubrió con satisfacción que de hecho aumentaron al doble. *Kane* pensaba que las hordas de jóvenes lectores aceptarían a *Robin* no por temor a identificarse con un adulto-

*Batman*, sino porque a ellos les agradaría la idea de convertirse en héroes disfrazados sin tener que esperar a crecer para hacerlo. Sólo en raras ocasiones *Batman* le decía a *Robin*, "no puedes venir conmigo, tienes tarea que hacer". *Kane*, su equipo, y los ejecutivos de *DC* quedaron fascinados con la audiencia que habían ganado. Así, *Robin* se volvió tan popular que los compañeros adolescentes se convirtieron en algo obligatorio para la siguiente generación de héroes.

*Robin* era *Dick Grayson*, y de hecho su origen es muy similar al de *Batman*. Sus padres eran artistas del trapecio asesinados por un extorsionista que quería vender protección al dueño de un circo. *Bruce Wayne* es testigo de ese nefasto suceso, y en su personalidad del *Hombre murciélago* se aproxima al chico para prometerle justicia. "Creo que tu y yo somos víctimas de un problema similar", le dijo. Siendo un buen acróbata, el joven *Dick* es fácilmente entrenado y pronto equipado con un disfraz rojo, verde y amarillo, convirtiéndose así en el compañero de lucha del *Cruzado encapotado*.

El asistente de *Kane*, *Jerry Robinson*, clama haber sugerido el



nombre de *Robin* por hacer alusión a un ave. También hubo referencias del chico como un joven *Robin Hood* de la actualidad, por lo que Kane diseñó su indumentaria con elementos medievales. Su colorido disfraz, cuya sola apariencia alteró el tono de la serie, hacía juego con su personalidad; él era un huérfano como su mentor, pero su trauma era mas grande. El visualizaba la lucha contra el crimen como un juego, y pronto encontraría lugar para hacer bromas malas al respecto. Quizá la diferencia mas significativa entre *Robin* y *Batman* era que él no tendría que crecer solo.

*Dick Grayson* se convirtió en el protegido del millonario *Bruce Wayne*, pero en cierto sentido *Robin* se convirtió en un guardián para *Batman*. Para el momento en que ambos encontraran al asesino de los padres de *Robin*, el mafioso *Tony Zucco*, en la cima de un edificio en construcción, *Batman* ya no acostumbraba lanzar a los criminales desde las azoteas. Lo que el *Muchacho Maravilla* sí pudo hacer fue fotografiar el momento en que el maleante arrojaba al vacío a uno de sus cómplices que estaba dispuesto a confesar.

La década de los cuarenta fue fructífera para el *Dúo Dinámico*, que capturó la imaginación de millones de lectores. El estallido de la Segunda Guerra Mundial significó un auge para la industria de las historietas pues, además del gran auditorio infantil, capturó una substancial cantidad de lectores adultos. La idea de los superhéroes, quienes entregaban su vida ordinaria poniéndose un uniforme para combatir al mal, tuvo una especial

resonancia en los tiempos de guerra. Los personajes disfrazados se convirtieron en verdaderos emblemas de esa época. En cierto sentido, ellos eran parte de los ideales de identidad nacional.

Mientras otros superhéroes se desplazaron a Europa para combatir a la amenaza nazi, *Batman* y *Robin* se dedicaron a tareas domésticas, combatiendo en su país contra espías y saboteadores alemanes, contrabandistas, mafiosos y pandilleros, además de una extensa galería de psicópatas y criminales entre los que sobresalen el *Guasón*, *Gatúbela*, el *Pingüino* y *Dos caras*. Sobre ellos hablaré ampliamente en un apartado posterior.

A principios de la década de los cuarenta se comienzan a introducir los diversos artefactos y dispositivos que habrían de facilitar la cruzada nocturna del *Dúo Dinámico*, bautizados cada uno de ellos con el prefijo *bati* (*baticuerdas*, *batisolventes*, etc.), y que llevan consigo en el ingenioso cinturón indispensable en sus correrías. Asimismo, se presentan paulatinamente los diferentes vehículos que le servirían para desplazarse en cualquier terreno. Como es de suponerse, el *Detective oscuro* necesitaría un lugar en donde almacenar este impresionante arsenal, una base de operaciones donde podría organizar todos sus movimientos. De esta manera transforma la cueva ubicada en las entrañas de la mansión *Wayne* y la equipa con la mas alta tecnología. Ese lugar sería denominado, de manera obvia, como la *baticueva*.

En 1943 se estrenó el serial cinematográfico "*Batman*", de quince



12

capítulos, producidos por la Columbia Pictures y dirigido por Lambert Hillyer. Narraba la lucha de *Batman* (Lewis Wilson) y *Robin* (Douglas Croft) contra un poderoso científico, el *Dr. Daka*, que ponía al servicio de los nazis su facultad de transformar a los hombres en zombies.

Un segundo serial, de idénticas estructuración y productora, "*Batman and Robin*", fue realizado por Spencer Bennet en 1949, con intriga predominantemente policiaca. Además los actores cambiaban: Robert Lowery se ocupaba de *Batman* y John Duncan de *Robin*.

De hecho, el acceso del *Hombre murciélago* al cine determinó el inicio de su presencia en otros medios.

Los superhéroes dieron un gran paso en la aceptación del público cuando se convirtieron en una publicación diaria en los periódicos de

la nación: había millones de personas comprando historietas cada mes, pero había decenas de millones comprando periódicos cada día, con familias enteras leyendo las tiras cómicas. Estas se volvieron la parte más popular de los diarios.

El primero en incursionar en este medio fue *Superman* distribuido por el *McClure Newspaper Syndicate*, quien mediante un convenio dejó a cargo a *DC Comics* del diseño de la misma, así como de la versión de *Batman* que habría de seguirle.

El editor de *DC* Jack Shift fue quien convenció al *McClure* de incorporar a *Batman* a partir del 25 de octubre de 1943. Shift, el editor de las historietas de *Batman*, decidió llamar a la tira cómica "*Batman and Robin*". Bob Kane dibujó la mayoría de las historias en su etapa inicial, de 1943 a 1946, con guiones de Bill Finger, Alan Schwartz y Don Cameron. A partir del 7 de noviembre del mismo año se incluiría la página dominical a todo color, dibujada generalmente por Jack Burnley. Sin embargo, estas entregas quedaron interrumpidas en 1946, tal vez por representar una fuerte competencia para *Superman*. A pesar de esto, *Batman* sería retomado por los diarios en numerosas ocasiones a través de los años, distinguiéndose (junto con *Superman*) por ser uno de los primeros superhéroes en introducirse a los hogares americanos.

Entretanto, se escuchaba a *Batman* en el serial radiofónico "*Superman*", a través de las voces de Stacy Harris, Gary Merrill, Matt Crowley y Brett Morrison.

A principios de la década de los



cincuenta las historietas desbordaban violencia excesiva, y sus historias de crímenes, horror y guerra no escatimaban en detalles escabrosos. En 1954 el psicólogo Frederic Wertham publica un alegato contra las historietas titulado *"The seduction of the Innocent"* (*"La seducción del inocente"*), donde acusó a la industria de la historieta de contribuir a la delincuencia juvenil. Por esta razón un subcomité del senador norteamericano Estes Keefauver y otros sectores, entre 1955 y 1956, crean un código de control para suavizar los temas tratados en las historietas. De esta manera se obliga a la industria a purgar todo lo que a violencia se refería.

Esta medida tiene efectos inmediatos en *Batman*, quien deja de ser una figura sombría y misteriosa para convertirse en un ciudadano ejemplar y un modelo. Se tornó en un individuo brillante, en una especie de *boy-scout* que caminaba por las calles y la gente le decía *"hola, Batman"*. Estas historias eran dibujadas en su mayoría por Dick Sprang.

*Batman y Robin* se vieron implicados en tramas cargadas de ficción. Viajaron a través del tiempo, fueron a otros planetas y mundos paralelos, combatieron a villanos extraterrestres y a sus enemigos usuales en monumentales parques de diversiones y en las más insólitas locaciones. Todo esto contribuyó a empañar más el aspecto oscuro y terrible que Bob Kane le había conferido. Sus habilidades eran tan agudas como siempre, pero definitivamente no era el mismo de antes.

En septiembre de 1961 los ejecutivos de *DC* deciden poner en

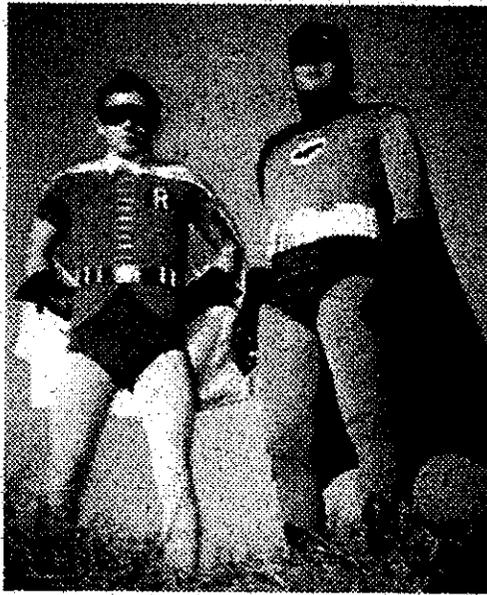
marcha el primer *crossover* (argumento en que se involucran a series de historietas diferentes) en la historia de la compañía, al que titularon *"Tierra-Dos"* (*"Earth-Two"*). En esta serie, *Batman*, *Superman* y el resto de los personajes de la *Liga de la Justicia* descubren la existencia de dimensiones paralelas a la suya. Esta trama desprendería pronto dos series más, *"Tierra-Uno"* y *"Tierra-Tres"*. El resultado final es un verdadero caos, convirtiendo el universo *DC* en un multiuniverso con personajes pugnando por coexistir en un mismo plano.

En 1964 comienza una nueva época para el personaje, gracias al tratamiento sombrío y majestuoso del dibujante Carmine Infantino, el cual se alejaba del estilo característico de Kane y Dick Sprang. Simultáneamente el editor de *DC*, Julius Schwartz, decide encerrar el murciélago del logotipo de *Batman* en un óvalo amarillo, convirtiéndose desde ese entonces en su emblema oficial.

Lo que pocos sabían en ese momento era que la televisión se aprestaba a desviar el concepto dramático del justiciero hacia un clima de comedia.

El 12 de enero de 1966 la cadena televisiva estadounidense ABC difundió *"High Diddle Riddle"*, el primero de una triple serie de telefilmes de 25 minutos a color que se extendería a 120 episodios hasta el 14 de marzo de 1968 y que desprendería un largometraje, *"Batman"*, dirigido en 1966 por Leslie H. Martinson.

El enfoque de los productores, William Dozier y *20th Century Fox*, así como el del supervisor de guiones



13

Lorenzo Semple Jr., era irónicamente *camp*. Muchas historias abarcaban un par de capítulos y tenían un doble título en forma de paredado: por ejemplo, a la primera entrega ya citada, le siguió su conclusión "*Smack in the Riddle*".

El *Detective oscuro* se convirtió entonces en un personaje de vodevil, y los golpes en las escenas de acción quedaron subrayados con onomatopeyas sobreimpresas, como ¡*Thud!* ¡*Pow!* ¡*Splat!*. Por si fuera poco, en la intriga se insertaban bromas y *gags* de todo tipo, como el clásico en que *Batman* entra a una discoteca y le pide al encargado no anunciar su presencia, pues no quiere llamar la atención.

La sorpresa de los televidentes se convirtió en una periódica estela de carcajadas. El tema musical de la serie, compuesto por Neal Hefti, se colocó en los primeros lugares de popularidad. El resultado de todo esto es un éxito rotundo y una frenética *batimanía* colectiva.

En el mundo del espectáculo se multiplicaron los esfuerzos de la comunidad artística de la época por aparecer en la serie. Esta se había convertido en un desfile de estrellas que incluyó a Jill St. John, George Sanders, Ann Baxter, Julie Newmar, Van Johnson, Shelley Winters, Vincent Price, Frank Gorshin, Carolyn Jones, Michael Rennie, Bruce Lee, Sammy Davis Jr., John Astin, Joan Collins, Liberace, Ida Lupino, Ethel Merman, Eartha Kitt, Cesar Romero, Burgess Meredith, Zsa Zsa Gabor, Roddie Mc Dowall, Victor Buono y un larguísimo etcétera. Los roles principales correspondían a Adam West como *Batman*, Burt Ward como *Robin* y Alan Napier como el fiel mayordomo *Alfred Pennyworth*.

Todo esto contribuyó a que las ventas de las historietas de *Batman*



14





15

umentaran en una forma impresionante.

Ya en 1966 la editorial Signet publicaba una novela sobre el filme, "*Batman and the Fearsome Foursome*", que narraba la lucha del *Dúo Dinámico* contra cuatro de sus principales enemigos (el *Guasón*, *Gatúbela*, el *Pingüino* y el *Acertijo*) quienes planean secuestrar a delegados de las Naciones Unidas; y otra original de Winston Lyon, "*Batman versus Three Villains of Doom*", al tiempo que desde el mes de mayo volvían a los diarios las tiras cómicas del personaje, provistas por el *Ledger Syndicate* hasta 1972.

El *Cruzado encapotado* se habituó entonces, y por si fuera poco, a las caricaturas televisivas. En 1966 se produjo la serie "*The Adventures of Batman*", difundida por la CBS. Durante el periodo de 1973 a 1975 la cadena ABC presentó a *Batman* en el programa de superhéroes producido por Hanna-Barbera "*Super Friends*", que presentaba las aventuras de los personajes de DC reunidos como la *Liga de la Justicia de América*, y que obtuvo secuelas en 1977 y 1978. Don Christensen originó con Lou Scheimer y Norm Prescott como productores

ejecutivos, "*The New adventures of Batman*", para la CBS; aquí Adam West y Burt Ward, las estrellas de la serie de 1966, prestaban sus voces a los personajes estelares en 1977 y 1978.

Pese a la vulgarización del justiciero en la televisión, sus andanzas en las historietas iban a tener un giro drástico.

A principios de 1970 comienza una nueva época con la llegada de los nuevos propietarios de la empresa, de nuevos editores y de nuevos héroes, de tal suerte que era inevitable que DC tratara de actualizar a sus mas populares personajes. El escritor Dennis O'Neil y el dibujante Neil Adams unieron fuerzas, a petición del editor Julius Schwartz, para borrar la imagen cómica del superhéroe y devolverle el carácter mítico, misterioso y oscuro que originalmente tenía. De esta manera se vuelve a apelar a los elementos góticos y *Batman* volvió a incursionar en la noche. Adams dibujaba a un *Batman* musculoso y de trazos enérgicos, situado en un contexto de vibrante realismo fantástico, casi cinematográfico.

En esta renovada versión *Batman* y *Robin* actúan por separado. El *Muchacho Maravilla* ingresa a la Universidad de Hudson, donde comienza a preocuparse por problemas de índole social, como las crisis estudiantiles, la pobreza, el racismo, la drogadicción y el terrorismo. Estos se convertirían en los nuevos enemigos a vencer, y a veces la victoria era imposible.

A principios de la década de los ochenta se suscitan acontecimientos que marcarían un nuevo curso en la

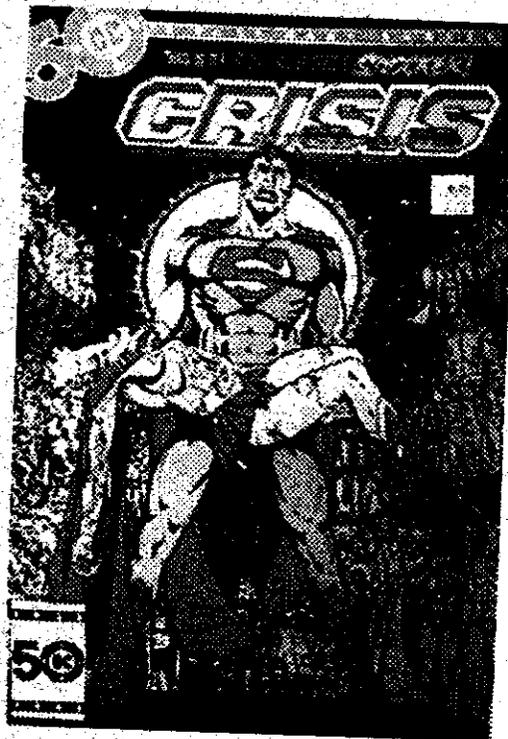
historia del *Hombre murciélago*. Todo culmina en 1984 cuando *Dick Grayson*, alias *Robin*, convertido en un hombre y en un experto combatiente del crimen, decide separarse de *Batman*. Abandona su colorido disfraz cambiándolo por uno mas oscuro, mas propio para su nueva personalidad y adopta el nombre de *Ala Nocturna* (*Nighthwing*), volviéndose el líder de un grupo de jóvenes superhéroes conocidos como los *Jóvenes Titanes* (*The Teen Titans*).

*Batman* siguió por cuenta propia y, ese mismo año, adoptó a un nuevo *Robin*. Se trataba de un indisciplinado y obstinado muchacho de la calle llamado *Jason Todd*, a quien *Batman* sorprendió robando las llantas del batimóvil.

La respuesta de los lectores hacia el nuevo *Muchacho Maravilla* es dispareja: algunos lo aceptan y otros lo aborrecen.

En abril de 1985, en la víspera del cincuenta aniversario de la compañía, DC decide publicar una mini-serie de 12 capítulos en la que trataría de poner orden a los problemas de continuidad que datan de la década de los cuarenta y que se agravaron con la serie "*Tierra-Dos*". Para este momento el universo DC incluía mas de 12 dimensiones paralelas y esto en definitiva era demasiado. "*Crisis en tierras infinitas*" ("*Crisis on infinite Earths*") involucra a *Batman* y el resto de los personajes de la editorial en la lucha por detener a un nuevo villano, el *Anti-Monitor*, un ser de energía negativa creado en el principio de los tiempos cuyo propósito es destruir dimensiones. La trama implicaba un par

de sacrificios trascendentes: *Superchica* muere hacia el séptimo episodio en una confrontación con el *Anti-Monitor*, y *Barry Allen*, alias *Flash*, sacrifica su vida para destruir el arma mas poderosa del villano en el octavo tomo. El clímax de esta historia llegó en el capítulo diez (enero de 1986), cuando *Espectro* (*Spectre*), el personaje de DC mas cercano a la omnipotencia, regresa en el tiempo hasta el nacimiento mismo del universo y ahí se enfrenta al *Anti-Monitor* en un cataclismo cósmico, salvando nuestra dimensión y ubicando



16

a los personajes de la compañía en un mismo mundo.

En marzo 1986 la continuidad de *Batman* hace un pequeño paréntesis con la publicación de la novela gráfica "*El Caballero Oscuro regresa*" ("*The*



17

*Dark Knight returns*) de Frank Miller, un artista tímido que no concedía entrevistas. En esta historia alternativa *Batman* tiene 55 años, está retirado de la lucha contra el crimen y está demasiado viejo para andar saltando por los rascacielos de una *Ciudad Gótica* hundida en la corrupción y en la violencia. *Bruce Wayne* está deprimido, bebe demasiado y todavía está atormentado por la muerte de sus padres. También sigue obsesionado con la visión de un murciélago. Cansado de

la situación, sale del retiro y se embarca en una lucha sangrienta contra el mal. *Ciudad Gótica* sigue siendo uno de los personajes centrales. También lo es el *Guasón*, y el papel de *Robin* lo ocupa una niña de 13 años llamada *Carrie Kelley*.

*“El Caballero Oscuro regresa”* es tan violenta y sombría como las historias de antaño y sugerida principalmente para lectores adultos. La novela (originalmente publicada en cuatro capítulos) editada por la *Warner Books* goza de un enorme éxito y se coloca en la lista de libros mas vendidos del *New York Times*, recibiendo las mas favorables críticas de las principales revistas especializadas.

Incursiones posteriores en este nuevo género tendrían un éxito similar: *“La broma asesina”* (*“The killing joke”*) de Alan Moore y Brian Bolland en 1988 y *“El Asilo Arkham”* (*“Arkham Asylum”*) de Grant Morrison y Dave McKean en 1989. De estas novelas hablaré ampliamente en un capítulo posterior.

A principios de 1988 los directivos de *DC* deciden poner en marcha un experimento en el cual los lectores podrían intervenir directamente en el desarrollo de la historia de *Batman*. De esta manera se construyó una historia en la cual el nuevo *Robin*, *Jason Todd*, quedaba atrapado en medio de una explosión. Los



18

lectores decidirían vía telefónica el destino del *Muchacho Maravilla*, en una votación que duraría 36 horas.

La idea de separar al *Dúo Dinámico* era algo arriesgada. Por una parte la popularidad que el *Detective oscuro* ha ganado durante su existencia se debe en gran medida a su joven acompañante. Por otro lado, la respuesta del público hacia *Jason Todd* estaba muy dividida, y muchos pensaban que para su cincuenta aniversario (a celebrarse en mayo de 1989) *Batman* debía volver a ser el vigilante solitario de un principio.

El resultado de esta encuesta aparece ese mismo año en una mini-



19

serie de cuatro capítulos, publicados en *Batman* No. 426 a 429 bajo el título de "Muerte en la familia" ("A death in the Family"), en donde *Robin* muere en una explosión, a manos del *Guasón*. El guión es de Jim Starlin, en tanto que el arte corre a cargo de Jim Aparo y Mike de Carlo.

El *Detective oscuro* seguiría solo en el camino durante poco más de un año, pero para su cumpleaños número cincuenta haría una espectacular

aparición en la pantalla grande.

A principios de 1989 un impresionante aparato de mercadotecnia se puso en marcha para participar un acontecimiento cinematográfico a nivel mundial. Después de años de preparación, los productores Jon Peters y Peter Guber llevaban a la pantalla una nueva versión de las aventuras del *Cruzado Encapotado*. "Batman" llegó a los cines en el verano de ese mismo año, producida por la *Warner Brothers*.

Según Peters y Guber, la idea de traer nuevamente al *Detective oscuro* vino tras el enorme éxito de la película "Superman" en 1979. Ellos no estaban interesados en retomar el concepto de la antigua serie de televisión, sino hacer énfasis en los aspectos míticos de la historieta original. Una década después, el proyecto comenzó a tomar forma con el arribo de un joven director llamado Tim Burton, un egresado del sistema de



20



21

animación *Disney* que tenía solo un par de películas en su haber. Burton estaba influenciado por el revitalizadamente oscuro *Batman* de la novela gráfica de Frank Miller "*El Caballero Oscuro regresa*". También le agradó la idea de que el rol protagónico fuera interpretado por un actor de comedia de 37 años llamado Michael Keaton. Esta designación causó un gran enfado entre los fanáticos del personaje, pero las controversias se disiparon cuando la película fue estrenada. En esta revisión hacia sus orígenes, el *Detective oscuro* se enfrentaría a su peor enemigo, el *Guasón* y mantendría un romance con la fotógrafa *Vicki Vale* (Kim Basinger). Peters y Guber buscaron a Jack Nicholson para interpretar al villano de la sonrisa permanente y, después de una ardua labor de persuasión, lograron contratarle por 6 millones de dólares.

Gracias en parte a la estupenda caracterización de Nicholson y a los impresionantes escenarios góticos creados por el diseñador de producción

Anton Furst, "*Batman*" se convirtió en el fenómeno cinematográfico de 1989. Fue la película más taquillera del año, ganando más de 405 millones de dólares alrededor del mundo. Esta cantidad de dinero, obviamente, solo podía significar una cosa: futuras secuelas.

Las andanzas solitarias del *Hombre murciélago* en las historietas continuaron, como dije anteriormente, por poco más de un año. En este periodo su conducta mostraba ciertas alteraciones, se convirtió en un personaje más intenso y sus métodos se volvieron más brutales de lo necesario. Era evidente que la fuerza atenuante de un compañero era una necesidad de primer orden.

La ayuda llegó con el arribo de *Tim Drake* a la serie. *Drake* era un joven y ferviente admirador del *Dúo Dinámico* desde su infancia y siguió su carrera atentamente durante el transcurso de los años. Sus agudos dotes intelectuales lo llevarían pronto a descubrir las identidades secretas de la pareja de héroes. Consciente de que la muerte de *Jason Todd* había trastornado seriamente al *Detective oscuro*, *Tim* logra establecer contacto con *Dick Grayson*, alias *Ala Nocturna*. Logra ganarse su confianza ayudándole en la investigación de un asesinato y le plantea la urgencia de reunir nuevamente el equipo de *Batman* y *Robin*. El muchacho mostraría sus cualidades al salvar a *Batman* y a *Ala Nocturna* de una trampa mortal dispuesta por *Dos caras*. Persuadido por *Grayson* y su fiel mayordomo *Alfred*, *Batman* decide entrenar al joven *Tim* para que se convirtiera en el nuevo



22

El verano de 1992 trajo consigo la esperada reaparición del *Cruzado Encapotado* en los cines del mundo entero. "*Batman regresa*" ("*Batman returns*") era producida nuevamente por la *Warner Brothers* y contaba también con la dirección de Tim Burton, quien ahora fungía además como productor. Asimismo, Michael Keaton regresaba en su papel del *Hombre murciélago*, solo que en esta ocasión se enfrentaría a dos nuevos enemigos: *el Pingüino* (Danny DeVito) y *Gatúbela* (Michelle Pfeiffer). La trama es un poco dispareja, pues se centra en los orígenes de los villanos en tanto el protagonista pasa a un segundo término.

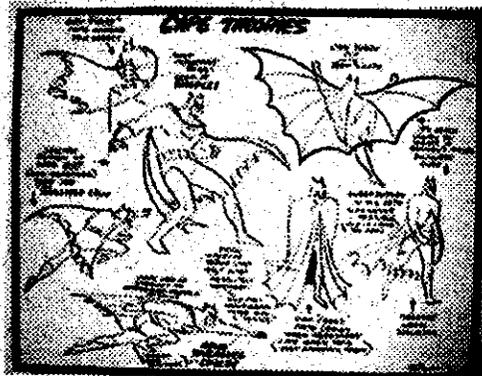
A pesar de la estupenda atmósfera sombría y gótica y de la incorporación de la tecnología de la computación en los efectos especiales, muchos piensan que no logra emular a su predecesora. Esto no le impide convertirse en la película más popular del año y en un éxito de taquilla.

En este mismo año, el *Cruzado Encapotado* haría otra reaparición, ahora en la forma de un serial de dibujos animados. A pesar de que había incursionado en este género varias décadas atrás, el resultado no fue



23

*Robin*. De esta manera, el popular *Dúo* pudo reunirse de nuevo en *Batman No. 457*, en diciembre de 1990, y esta vez sería por un largo tiempo.



24



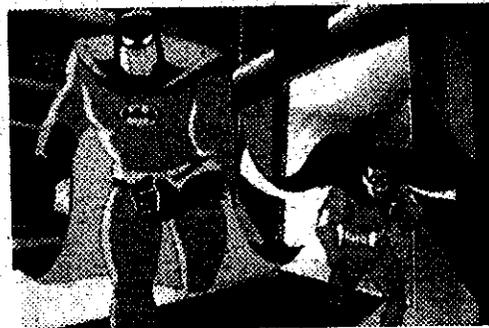


25

precisamente halagador. La división de animación de la *Warner Brothers* ponía en marcha el proyecto de los productores Bruce Timm y Eric Radomski influenciado por las antiguas series de *Superman* producidas por los estudios de Max Fleischer cincuenta años atrás. "*Batman: las series animadas*" ("*Batman: The animated series*") se estrenó en septiembre de 1992 en la cadena televisiva *Fox*, mostrándonos un simplificado y estilizado estilo de animación que era impresionante e imponente a la vez, y que sería definido como *Dark Deco*. Alan Burnett ingresaría posteriormente a este equipo como un tercer productor y supervisor de guiones.

La respuesta del público es inmediata y la serie es aclamada por la crítica, llegando a ganar dos premios *Emmy* como mejor serie animada del año y mejor guión para una serie animada. La serie incluía otro aspecto

remarcable: al igual que los antiguos programas de la década de los sesenta, se logró reunir a un reparto de celebridades para proveer la voz de los personajes: Mark Hamill, Efrem Zimbalist Jr., Richard Moll, John Glover, Roddy McDowall, George Dzunda, Ron Perlman, Paul Williams, Bob Hastings, Richard Dysart, Alan Rachins, Melissa Gilbert, Marc Singer, David Warner, Loren Lester, e incluso el veterano Adam West, en tanto la voz de *Batman* era proporcionada por Kevin Conroy. La trama de la mayoría de los episodios se construyó en torno a los villanos del pasado, pero también se incluyeron nuevos personajes. La aceptación fue tal que el serial desprendió pronto un largometraje estrenado en los cines en la navidad de 1993: "*Batman: La Máscara del Fantasma*" ("*Batman: Mask of the Phantasm*"). Si bien esta no representó el éxito esperado, quizá por ser programada únicamente en matinees, la versión en video lanzada subsecuentemente tuvo un éxito contundente.



26

"*Batman: las series animadas*" era tan oscura y dramática como ninguna otra caricatura jamás hecha para televisión, constituyendo un verdadero

triunfo en la técnica de la animación. Su influencia en el concepto fílmico de Tim Burton es obvia e incluso utiliza el oscuro tema musical de los mismos, compuesto por Danny Elfman. A pesar de esto el programa tiene un estilo único.

Durante dos años *Batman* apareció trabajando solo, pero una temporada de nuevos episodios, en la que fue incluido su compañero *Robin*, se produjo en el otoño de 1994 cuando la cadena Fox rebautizó al programa como "*Las aventuras de Batman y Robin*" ("*The Adventures of Batman & Robin*").



27

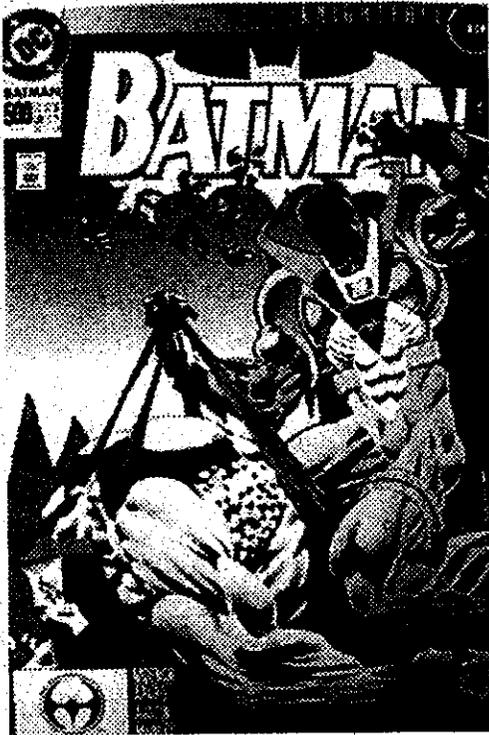
La serie de "*La Caída del murciélago*" ("*Knighthfall*") fue una exploración hacia el personaje y a la

técnica de hacer historietas. El editor de *DC Comics* Dennis O'Neil se propuso a sí mismo y a su equipo el reto monumental de crear esta historia, tal vez la mas larga en los anales de las historietas. Duró en total dos años y 71 ejemplares diferentes, publicados en 10 revistas distintas que incluían "*Showcase*", "*Batman*", "*Detective Comics*", "*Batman: Legends of the Dark Knight*", "*Robin*" y "*Batman: Shadow of the Bat*".

La trama básica de "*La Caída del murciélago*" proponía a un *Batman* enfermo enfrentando una tarea titánica, sufriendo un daño aparentemente permanente y heredando su disfraz a un impostor que pronto se convertiría en un problema. El villano de esta serie era *Bane*, un sujeto monstruosamente brutal que desata estos acontecimientos en la primavera de 1993 cuando ataca el *Asilo Arkham para Criminales Dementes* y libera a los mas peligrosos enemigos de *Batman*.

Cada vez mas débil, el *Caballero oscuro* combate capítulo tras capítulo contra el *Guasón*, el *Espantapájaros*, *Croc*, el *Sombrero loco*, *Luciérnaga* y muchos mas, hasta que está lo suficientemente vulnerable para *Bane* en un combate mano a mano. La batalla finaliza cuando *Bane* le rompe la espalda a *Batman*.

Un nuevo *Batman* vino en la persona de *Jean Paul Valley*, también conocido como *Azrael*, un peleador feroz entrenado como el guardián y el vengador de una antigua y misteriosa secta llamada *la Orden de San Dumas*. Introducido en la mini-serie de 1992 "*La espada de Azrael*" ("*Sword of Azrael*"), el joven con un pasado misterioso es encaminado por *Bruce Wayne* y *Robin* para asumir el famoso



28

disfraz que puede infundir terror en los criminales liberados por *Bane* en *Ciudad Gótica*. Al poco tiempo, *Valley* comienza a manifestar una perturbadora actitud rebelde y violenta. Determinado a vencer a *Bane*, cuyos poderes son incrementados por una droga exótica llamada *Venom*, *Azrael* crea un disfraz-armadura y, como un *Batman* mecanizado, derrota al villano que ha lisiado a *Bruce Wayne*.

Aunque "*La Caída del murciélago*" había terminado técnicamente, la historia continuó durante varios capítulos designados como "*La Cruzada del murciélago*" ("*Knighthquest*") y "*Duelo de murciélagos*" ("*KnightsEnd*"). En estos, el nuevo *Batman* se convierte cada vez más en una figura aterradoramente con matices de paranoia y megalomanía, y

su locura se incrementaba mes tras mes.

La conclusión de esta historia llegó en la forma de una novela de cubierta dura de 342 páginas, con un guión del mismo O'Neil para *Batman: Legends of the Dark Knight* No. 63 (agosto de 1994). Un rehabilitado *Bruce Wayne-Batman* pelea contra su enfermo sucesor en las entrañas de la *baticueva* y, a través de una combinación de fortaleza y psicología, logra convencer a *Azrael* de ver la luz y declinar al puesto que ha usurpado.

En septiembre de 1994 *DC Comics* decide publicar una serie de números especiales que denominaría "*Hora Cero*" ("*Zero Hour*"), en la que pretendían aclarar las pequeñas confusiones que se produjeron desde "*Crisis en tierras infinitas*", a la vez que se hacía una recapitulación hacia los orígenes de sus personajes. De este modo, *Batman* hace una revisión hacia su persona, sus victorias, sus derrotas y su porvenir. Se prepara así para tomar decisiones trascendentes que marcarán un nuevo curso en su carrera.

En octubre de este mismo año, después de la titánica confrontación contra *Azrael* y de recuperar su lugar como defensor de *Ciudad Gótica*, *Bruce Wayne* decide retirarse de la actividad por una pequeña temporada, pero esta vez toma la acertada decisión de encomendar a su antiguo compañero *Dick Grayson* que porte el disfraz del *Cruzado Encapotado* en su ausencia. Las andanzas de *Grayson* asumiendo el papel de *Batman* y de *Tim Drake*, el tercer *Robin*, iniciaron en la serie "*Hijo Pródigo*" ("*Prodigal*"), en *Batman* No. 512, en noviembre de 1994.

Poco tiempo después, en *Robin* No. 13 (enero de 1995) de la misma serie "Hijo Pródigo", Bruce Wayne regresaría a *Ciudad Gótica*, para ocupar en forma permanente y definitiva su puesto como *Batman*.



29

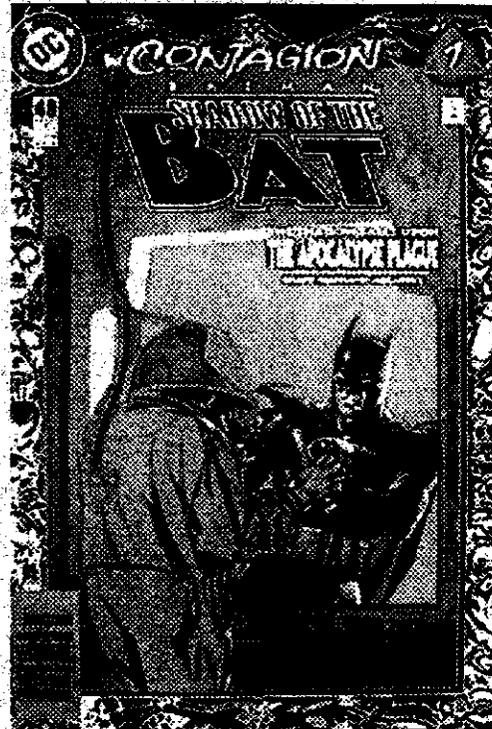


30

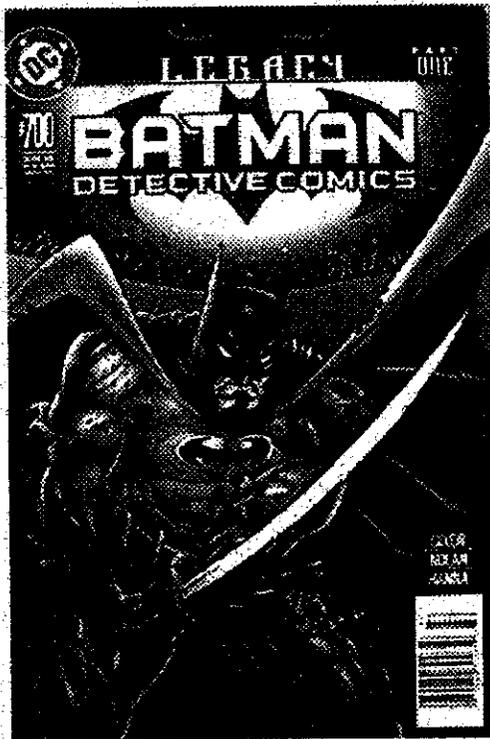
Una tercera aventura fílmica de la saga de *Batman*, "*Batman eternamente*" ("*Batman forever*"), fue distribuida en el verano de 1995, solo que esta sería muy diferente a sus dos antecesoras. Por alguna extraña razón los ejecutivos de la *Warner Brothers* decidieron dejar a Tim Burton fuera del proyecto, relegándolo a un papel de productor, y decidieron reemplazarlo por el director Joel Schumacher. Michael Keaton era reemplazado también, aparentemente por desacuerdos salariales, y en su lugar se contrató al actor Val Kilmer para interpretar al *Detective oscuro*. Pero tal vez la variante más significativa fue la decisión largamente aplazada de incluir en la historia a *Robin*, el *Muchacho Maravilla*. Esta idea había sido considerada desde la etapa de

producción del primer filme, pero en ese entonces los productores decidieron centrar la trama en las primeras semanas de la carrera de *Batman*. Para interpretar al joven héroe se eligió al actor Chris O'Donnell. Ambos combatirían en esta ocasión a dos nuevos villanos: *Dos caras* (Tommy Lee Jones) y *el Acertijo* (Jim Carrey), en tanto el interés amoroso del personaje central era una psicóloga, la *Dra. Chase Meridian* (Nicole Kidman).

Esto no era todo. La *Ciudad Gótica* oscura y sórdida que conocimos en las dos versiones anteriores era cambiada por una nueva urbe iluminada con símbolos japoneses y con un marcado estilo futurista. A pesar de esta serie de modificaciones nadie parece extrañar el tono de las dos primeras cintas, y la película logra colocarse una vez más como un



31



32

enorme éxito de taquilla.

En este momento en el campo de las historietas, *Batman*, *Robin*, *Ala Nocturna* y *Azrael* se ven involucrados en la mini-serie de 12 capítulos "Contagio" ("Contagion"), en la que luchan contra el reloj para evitar que un virus mortal, creado aparentemente por científicos de la *Orden de San Dumas*, se disemine en *Ciudad Gótica* y cause un desastre a gran escala. Esta pesadilla comienza en *Batman: Shadow of the Bat* No. 48, en marzo de 1996.

Sin embargo, "Contagio" no fue más que el preámbulo para la serie de siete capítulos "Legado" ("Legacy"), donde se descubre finalmente que *Ra's al Ghul*, el más brillante enemigo de *Batman*, pretende erradicar a la especie humana mediante un mortífero virus



33

34

desconocido. Esta situación se complica, pues el nuevo aliado de *Ra's* es nada menos que *Bane*, el villano que derrotó al *Cruzado Encapotado* meses atrás. Esta historia inicia en el ejemplar de colección número 700 de *Detective Comics*, en agosto de 1996.

El verano de 1997 recibe la cuarta entrega cinematográfica de las aventuras del héroe de *Ciudad Gótica*, dirigida nuevamente por Schumacher y titulada "*Batman y Robin*" (*Batman & Robin*), en la que Val Kilmer ya no porta el disfraz del *Cruzado Encapotado*, sino el astro de la televisión George Clooney; *Robin* sigue siendo interpretado por Chris O'Donnell; además de esta modificación se incorporan dos villanos más, el *Señor Frío* (Arnold Schwarzenegger) y la *Hiedra Venenosa* (Uma Thurman), así como a la heroína *Batichica* (Alicia Silverstone). A pesar de sus enormes recursos, la cinta es floja y se convierte en un enorme fracaso de taquilla. Hoy en día, los fans llaman a Joel Schumacher "el hombre que enterró la franquicia de *Batman* en el cine".

Simultáneamente, la división de animación de la *Warner Bros.* lanzó directamente en video una segunda aventura del *Detective Oscuro*,





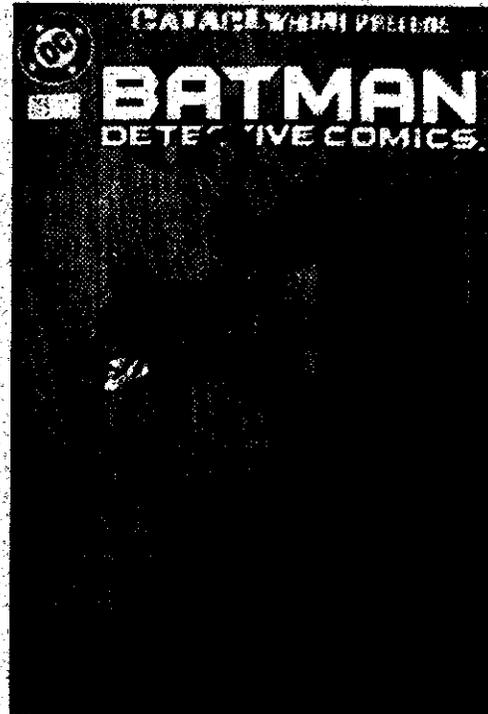
35

motivada por el enorme éxito que logró "La Máscara del Fantasma" en 1993. La cinta se titulará "Batman: Sub-zero" ("Batman: Bajo cero"), y en esta ocasión el villano será, de manera obvia (y coincidente), el Señor Frío. La historia, escrita por Randy Rogel y dirigida por Boyd Kirkland, cierra un capítulo en la trágica vida del criminal, cuando por fin reúne los elementos para revivir a su esposa.

En este marco el productor de la serie Bruce Timm, hizo algunas modificaciones importantes al formato y la historia del Batman animado. Primeramente, el serial fue rebautizado de nuevo: el título es "Batman: Caballeros Góticos" ("Batman: Gotham Knights") y reúne de nuevo las voces talento de Kevin Conroy y el reparto original. La trama se desarrolla dos años después de los acontecimientos ocurridos en "Sub-zero". Dick Grayson parte de Ciudad Gótica, viaja durante una temporada y retorna como un joven

héroe con más experiencia llamado *Ala nocturna*. Batman adopta a *Tim Drake* como el nuevo *Robin*, y *Batichica* colabora ocasionalmente en sus investigaciones. Además hay algunas apariciones especiales, como las de *Linterna Verde* (*Green Lantern*), *La Mujer Maravilla* y el *Hombre Halcón* (*Hawkman*). Esta nueva temporada inicia con un especial de tres episodios, donde los protectores de *Ciudad Gótica* colaboran con *Superman*, quien para este momento posee su propia serie de caricaturas (revitalizada también por Bruce Timm).

En los primeros meses de 1998, DC Comics lanza al mercado la serie



36



de 17 capítulos "Cataclismo" ("Cataclysm"), en donde Ciudad Gótica es devastada por un terremoto de proporciones bíblicas. El Detective Oscuro y sus aliados se dan a la labor de defender a su urbe de los efectos colaterales del sismo, enfrentándose en el camino a algunos de sus rivales más sobresalientes (Bane, Hiedra Venenosa, el Pingüino y Gatúbela), así como a un nuevo villano llamado Quakemaster, quien presumiblemente es el responsable de la catástrofe y amenaza con repetirla. El desastre inicia en marzo de 1998, en Detective Comics No. 719.

Esta historia puede ser leída en México gracias a Editorial Vid a partir de la tercera semana de mayo de 1998.

A pesar de que nuevos episodios del Batman animado continúan en producción, sus creadores Alan Burnett, Paul Dini y Bruce Timm se alistan para lanzar una nueva serie: "Batman Beyond" ("Batman Mas allá"). Esta historia se sitúa 50 años en el futuro, cuando un Bruce Wayne de ochenta



37

muerte de su padre. El descubre la identidad secreta de Wayne y es entrenado por el veterano héroe para sucederlo como defensor de Ciudad Gótica.

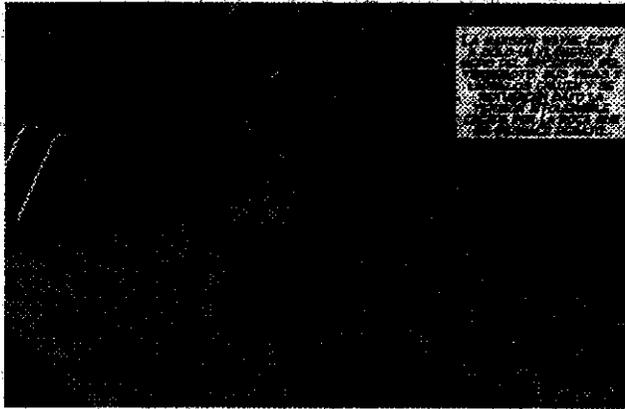
Aunque Barbara Gordon, quien fuera en el pasado Batichica, es la Comisionada de Policía en la Ciudad Gótica del futuro, no hay ningún lazo con la continuidad actual del Detective oscuro. Hay algunos toques nostálgicos, como una sádica banda de payasos criminales llamada "Los Jokers" y una baticueva repleta de artículos que alguna vez pertenecieron a los antiguos contendientes de Batman, pero ninguno de los villanos clásicos hace acto de presencia. Todos ellos están muertos y olvidados. La serie se estrenó en la Unión Americana el 14 de noviembre.

Unos días antes, el 7 de noviembre de 1998, los diarios del mundo anuncian el fallecimiento de Bob Kane, el creador de Batman, a la edad de 83 años en su residencia de los Angeles. Los periódicos lo califican como el creador de un gigante de la cultura popular del presente siglo que ha vendido millones de dólares en mercadotecnia.

En enero de 1999 Dennis O'Neil y el equipo de DC Comics ponen en marcha el quizá más arriesgado proyecto en que se ha involucrado al Detective oscuro: la serie "No Man's land" ("Tierra de nadie"). La historia, que durará un año completo, inicia después de los eventos sucedidos en "Cataclismo", de los cuales somos testigos en el preludio que se denominó "Road to No Man's land" ("Camino a la Tierra de nadie"). El gobierno de



34



38

Estados Unidos ha negado ayuda federal para reconstruir *Ciudad Gótica* y la ha aislado del resto del país destruyendo todos sus puentes. Los lunáticos del *Asilo Arkham* rondan libremente por las calles. El Comisionado *Gordon* y lo que queda del Departamento de Policía han dividido la ciudad en zonas, y una guerra para controlarla se ha desatado. Para agravar la situación *Batman* ha desaparecido.

Vaya manera de celebrar el 60 aniversario del defensor de Ciudad Gótica.

## 1.5. El entorno del encapotado

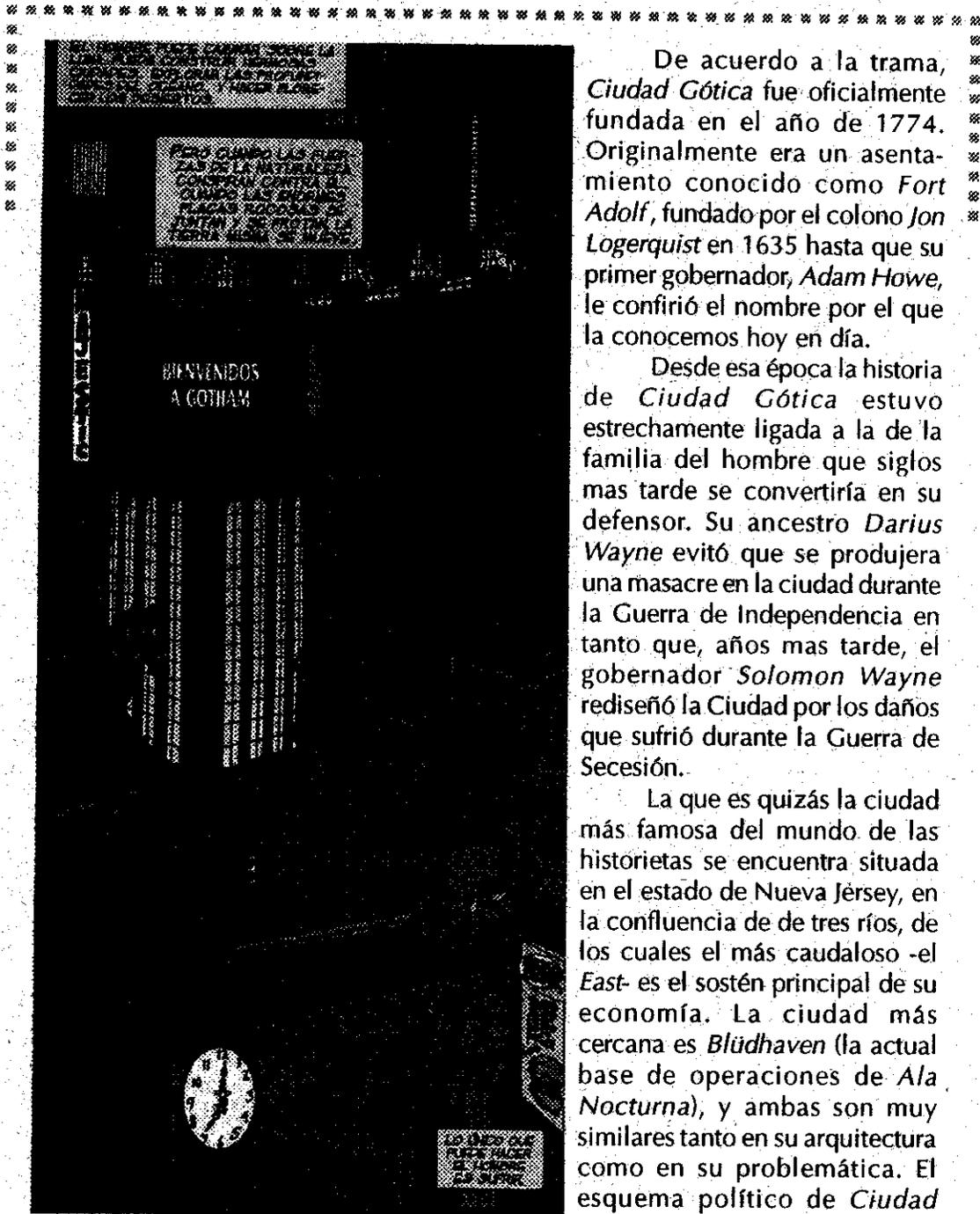
Entre los superhéroes surgidos a finales de la década de 1930 observamos, como un factor común, una delimitación geográfica para la realización de sus actividades; es decir, cada personaje posee un entorno propio, una ciudad específica a la cual defender.

Por ejemplo, *Superman* tiene a *Metrópolis*, en tanto *Flash* protege a *Ciudad Central*.

El personaje impactante de Bob Kane no podía situarse en cualquier sitio, debía de ser en un lugar igualmente fascinante y sombrío, en donde su cruzada nocturna contra la criminalidad tuviera sentido y justificación. No podía tratarse de un país ficticio, pues los lectores se sentirían ajenos a las situaciones desarrolladas en la trama. Sin embargo, una urbe ficticia enclavada en Estados Unidos resultaba la opción ideal, pues establecería un vínculo más estrecho y sólido con el público.

El tono sombrío de la serie inspiró al artista para bautizar a la urbe donde se desarrollaría la historia: *Ciudad Gótica*.

*Ciudad Gótica* es el modelo de la típica gran urbe norteamericana (con enormes edificios de acero y concreto coronados por gárgolas y demás ornamentos en el más puro estilo gótico), la cual enfrenta problemas similares a los de los grandes focos urbanos (delincuencia, sobrepoblación, corrupción, prostitución, etc.), sólo que son llevados a un punto más dramático



39

de lo habitual. De hecho Kane se basó en la ciudad de Nueva York para concebirla pues, originalmente, había pensado situar su historia en este lugar.

De acuerdo a la trama, *Ciudad Gótica* fue oficialmente fundada en el año de 1774. Originalmente era un asentamiento conocido como *Fort Adolf*, fundado por el colono *Jon Logerquist* en 1635 hasta que su primer gobernador, *Adam Howe*, le confirió el nombre por el que la conocemos hoy en día.

Desde esa época la historia de *Ciudad Gótica* estuvo estrechamente ligada a la de la familia del hombre que siglos mas tarde se convertiría en su defensor. Su ancestro *Darius Wayne* evitó que se produjera una masacre en la ciudad durante la Guerra de Independencia en tanto que, años mas tarde, el gobernador *Solomon Wayne* rediseñó la Ciudad por los daños que sufrió durante la Guerra de Secesión.

La que es quizás la ciudad más famosa del mundo de las historietas se encuentra situada en el estado de Nueva Jersey, en la confluencia de de tres ríos, de los cuales el más caudaloso -el *East*- es el sostén principal de su economía. La ciudad más cercana es *Blüdhaven* (la actual base de operaciones de *Ala Nocturna*), y ambas son muy similares tanto en su arquitectura como en su problemática. El esquema político de *Ciudad Gótica* es idéntico al de una ciudad real: cuenta con una

Alcaldía, una Fiscalía de Distrito, una Corte Suprema de Justicia, un Departamento de Policía, una cárcel (la penitenciaría de *Blackgate*) y, debido a

la grotesca galería de delincuentes que la acosan constantemente, un Asilo (Arkham) para criminales dementes.

La ciudad está dividida en varios distritos o vecindarios, como el sector de *Bowery*, donde está ubicada la famosa calle *McKinley* -mejor conocida como *el callejón del crimen-*, el lugar donde fueron asesinados los padres de *Batman*; *Bristol*, donde está ubicada la *Mansión Wayne*; el distrito central de negocios, donde está erigido el edificio de *Waynetech*; *Chelsea*, el barrio estudiantil y sede de la *Universidad de Ciudad Gótica*; *Irving Grove*, zona boscosa y principal pulmón de la ciudad; *Neville*, sede de las oficinas de la *Fundación Wayne*; y finalmente el distrito de *Sommerset*, sede original del *Asilo Arkham*.

Esto por sí mismo resulta el medio ambiente ideal para un héroe con las características del *Detective oscuro*, pero Bob Kane le dotó además de una atmósfera de trabajo única, la cual lo distingue del resto de los personajes de las historietas.

*Batman* quizá no tenga superpoderes, pero él tiene algo equiparable a estos: una interminable colección de artefactos diseñados a su semejanza para combatir al crimen. Estos *bati-artefactos*, introducidos paulatinamente y actualizados a través de los años, dieron al *Cruzado Encapotado* una mística propia difícil de igualar. Para el año de 1957 se publicó una historia titulada "*Las 1000 invenciones de Batman*", y si el número parecía exagerado no se alejaba de la realidad.

En 1939, durante su primera aparición, *Batman* portaba un cinturón

amarillo equipado con múltiples cilindros de un propósito desconocido. Subsecuentes historias revelaron que se trataba de un cinturón repleto de dispositivos para auxiliarle durante su cruzada nocturna contra el crimen. El primer objeto que extrajo de él fue un perdigón que contenía un gas somnífero, uno de media docena de tipos diferentes. El cinturón aparentaba tener solo doce compartimentos, pero nuestro héroe podía extraer de él casi cualquier cosa, desde una linterna hasta un contador geiger, y desde unos prismáticos hasta un disfraz de repuesto hecho de algún material ultraligero. Dos artículos obligatorios en el *bati-cinturón* era el *batarang* (una estilización de los boomerangs australianos) y la *baticuerda*, un cordón de seda que originalmente colgaba a su costado y que empleaba para saltar de edificio en edificio.

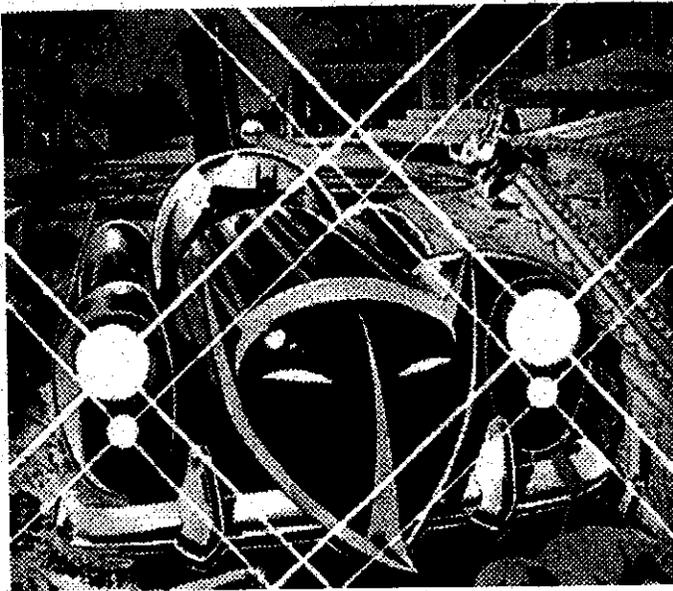
El elemento más complejo en el arsenal del *Hombre murciélago* era el *Batigiro* (*Batgyro*). Creado por el escritor Gardner Fox para su quinta aventura, y fue inspirado por el primer helicóptero exitoso creado por Igor Sikorsky en 1939. El *Batigiro* era capaz de permanecer perfectamente en el aire mientras *Batman* lanzaba una cuerda y descendía de él, permaneciendo en su sitio hasta el retorno de su propietario. Tenía la forma de un murciélago con un gran rotor en su espalda.

Este vehículo fue el antecesor del *Batiplano* (*Batplane*), el cual hizo su primera aparición en 1940. Originalmente equipado con una cabeza realista de murciélago detrás del propulsor, fue provisto posteriormente de un diseño más sofisticado, y hasta la fecha continúa

teniendo constantes modificaciones. Para 1946 pudo retraer sus alas y viajar por tierra y mar. Pero a pesar de este avance *Batman* construyó también un *Batibote* (*Batboat*), que apareció en este mismo año, y un *Batisubmarino* (*Bat-sub*), pero su más famoso vehículo es sin duda el *Batimóvil* (*Batmobile*).

En los primeros años de su carrera *Batman* fue forzado a conducir un auto común y corriente, algunas veces rojo y otras azul, pero fue hasta que Bob Kane dibujó un simbólico ornamento en el cofre cuando Bill Finger comenzó a escribir sobre él refiriéndose como el *Batimóvil* (febrero de 1941). Desde ese momento el auto se convirtió en un elegante y estilizado sedan color azul medianoche, con un alerón en su parte trasera y una cara de murciélago en el frente que funcionaba como un ariete-parachoques. Nuevas adaptaciones fueron añadidas al pasar el tiempo, hasta el crucial año de 1950 en que este y el *Batiplano* fueron reemplazados por nuevos modelos.

En "*El Batimóvil de 1950*", de *Detective Comics* No. 156 (febrero de 1950), un maleante llamado *Smiley Dix* provoca una explosión que destruye al *Batimóvil* por completo, dejando a *Batman* sin vehículo. Por esto, el *Cruzado encapotado* crea un nuevo diseño, "*uno planeado para durar por un largo tiempo*". El resultado, dibujado por Dick Sprang, es un aerodinámico automóvil equipado con un alerón más grande, por no mencionar múltiples



40

innovaciones, como un radar y un sistema de propulsión de cohete.

Casi simultáneamente apareció una historia en *Batman* No. 6 (octubre-noviembre de 1950) titulada "*El nacimiento del Batiplano II*". Con el avión original robado y reproducido por triplicado por una banda de contrabandistas, *Batman* y *Robin* estuvieron obligados a construir un modelo mejorado, lo suficientemente poderoso como para derrotar a su prototipo. Esta moderna versión, un jet, incorporaba unas hélices retráctiles entre otras modificaciones, como tubos de expulsión.

La idea de introducir nuevos modelos se volvió popular desde 1950, y las actualizaciones han sido varias desde entonces.

El *Batimóvil*, el *Batiplano* y los numerosos artefactos eran almacenados en la *Baticueva* (*The Batcave*), una guarida subterránea en las entrañas de



41

la mansión Wayne, ubicada en el 1007 de Mountain Road. Esta fue revelándose gradualmente como una caverna sin fondo con espacio para un garage, un hangar, un laboratorio, un gimnasio, una sala de computadoras y un salón de trofeos, donde almacena algunos *souvenirs* de sus más famosos casos. Bruce Wayne de hecho descubrió este lugar durante su infancia, cuando cayó en ella por accidente a la edad de seis años. Durante su juventud, y precisamente en la época en que inició su carrera como Batman, sintió la necesidad de explorar el sitio que tanto le atemorizó cuando era niño y descubrió este conjunto de cavernas.

De inmediato quedó maravillado con lo que contempló, y decidió convertirla en su base de operaciones. Con la ayuda de su fiel Alfred dinamitó varias secciones hasta crear un pasaje hasta su mansión, y ocultó la entrada detrás de un reloj de péndulo en su biblioteca. Comenzó entonces a emplear los recursos de su vasta fortuna para equiparla con la más alta tecnología para combatir al crimen.

Muchos se preguntarán por qué *Ciudad Gótica* es blanco constante de la extraña galería de adversarios del Detective oscuro. Dentro de la trama se sugiere que se debe a una antigua maldición lanzada sobre la ciudad o a la gran variedad de vigilantes disfrazados que

la habitan. Estos delincuentes, casi todos psicópatas o enfermos mentales, no podían ser confinados en penitenciarías ordinarias. Ante esto los escritores de la serie optaron, en *Batman* No. 326 (agosto de 1980), por incluir un lugar para contener a los torcidos contrincantes del *Hombre murciélago*, un sitio tan demencial como sus habitantes y que ha desarrollado una mística especial dentro de la serie: *el Asilo Arkham para criminales dementes*.

Nombrado en homenaje a la obra del celebre novelista de terror H.P. Lovecraft (específicamente por su ficticia y embrujada ciudad de *Arkham*),

el Asilo ha albergado a asesinos como el *Guasón*, *Dos caras*, el *Sombrero loco*, *Maximilian Zeus* y *Croc* entre otros.

El *Asilo Arkham* se ubica en el norte de *Ciudad Gótica*, en el distrito de *Sommerset*. A diferencia de otras instituciones modernas, las cuales en su mayoría son edificios austeros de concreto y acero, el *Asilo* es una mansión adaptada para sus fines, con un singular carácter gótico.

Los acontecimientos que envuelven la historia del *Asilo* son tan escalofriantes como los extraños seres que lo habitan. En 1920, tras el suicidio de su madre, el doctor *Amadeus Arkham* regresó a la mansión familiar para tomar posesión de ella, en compañía de su esposa *Constance* y su hija *Harriet*. El doctor *Arkham* trabajaba en el *Hospital Psiquiátrico Estatal de Metrópolis*, y no tenía planes inmediatos para regresar a *Ciudad Gótica* hasta que comenzó a dar tratamiento a un asesino en serie llamado *Martin Hawkins* alias "el Perro Rabioso". La extrema violencia con que atacaba a sus víctimas motivó al doctor a estudiarlo a fondo y convertir el edificio de su casa materna en una institución para el tratamiento de los enfermos mentales. *Arkham* creía honestamente que él y su familia serían felices en esta nueva etapa sin embargo, al año siguiente, en la mañana del primero de abril, *Arkham* entró a su casa y descubrió los cuerpos mutilados y sin vida de su esposa y su hija, asesinadas a manos de *Hawkins*, quien se encontraba prófugo desde hacía unos meses.

A pesar de esta tragedia, el *Asilo* abrió sus puertas según lo previsto en

noviembre de 1921. Uno de sus primeros pacientes fue el recién recapturado *Hawkins*. *Arkham* comenzó de nuevo su tratamiento y fue elogiado por sus colegas, por el valor y compasión que demostró hacia el hombre que asesinó a su familia. Seis meses después, en el primer aniversario de la muerte de su familia, el doctor *Arkham* ató a *Hawkins* a un sofá de choques eléctricos y lo electrocutó a sangre fría.

Nunca se pudo comprobar la culpabilidad de *Arkham*, pero a pesar de esto una atmósfera lo rodeó. La conducta del doctor se volvió errática en aumento. Comenzó a llevar un diario privado, que escribía únicamente en un cuarto oculto de la vasta mansión. Fue precisamente en este lugar donde el doctor *Arkham* recordó finalmente un secreto que inconscientemente había silenciado por años: su madre no se suicidó realmente, él la había asesinado.

El trauma de este repentino recuerdo destruyó la poca cordura que le quedaba. En 1929, seis días después de la catastrófica caída de la bolsa de valores, el doctor *Arkham* capturó a su corredor de bolsa e intentó electrocutarlo. Tras ser sometido y arrestado, el jurado encontró a *Arkham* inocente por su demencia, y decidió confinarlo en una pequeña celda en la institución que llevaba su nombre. *Amadeus Arkham* murió ahí en 1963. Pasó los últimos años de su vida grabando en el piso con sus uñas una especie de hechizo, el cual tenía el propósito de contener la palpable maldad que habitaba el *Asilo*.

### 1.5.1. Los aliados de cruzada

Muy pocos pensaban en un principio que en su solitaria y obsesiva búsqueda de venganza, *Batman* encontraría lugar para formar un equipo. Pero *Robin* no ha sido su único soporte.

A lo largo de su carrera, el *Detective oscuro* ha contado con la ayuda de una amplia gama de personajes, todos de cualidades y características diferentes, pero que comparten un ideal de justicia y una misión común.

A continuación presentaré a sus aliados más importantes, quienes en un momento u otro han contribuido de manera decisiva en el curso de la historia.

Nombre: *Dick Grayson*

Alias: *Robin*

Posteriormente, alias: *Ala nocturna* (*Nightwing*)

Primera aparición (como *Robin*):  
BATMAN No. 1 (primavera de 1940)

Primera aparición (como *Ala Nocturna*):  
NEW TEEN TITANS No. 39 (febrero de 1984)

Los famosos artistas del trapecio *Mary y John Grayson*, mejor conocidos como *Los Voladores Grayson*, eran la principal atracción del circo *Haley* mucho antes de que naciera su único hijo *Dick*. Desde su infancia, el joven *Dick* recibió entrenamiento en acrobacia y al poco tiempo se unió al acto de sus padres.

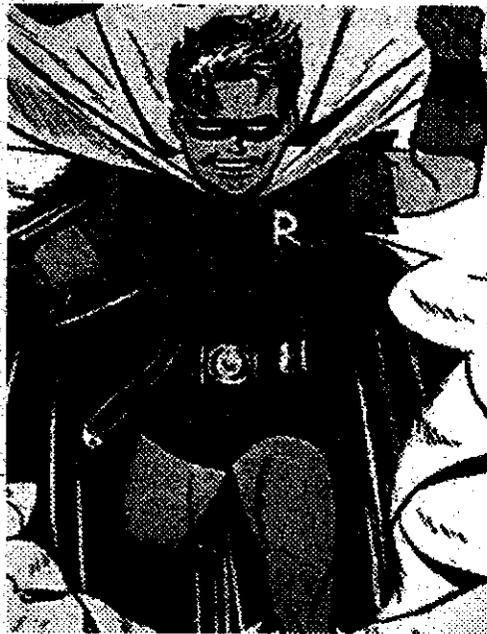
Cuando tenía nueve años, durante una gira en *Ciudad Gótica*, *Dick* escuchó al criminal *Anthony*

*Zucco* amenazar al Sr. *Haley*, el dueño del circo, para que le pagara dinero para así evitar "lamentables accidentes" en sus presentaciones. *Haley* se negó enérgicamente, echando a patadas al maleante.

Esa misma noche durante una función, mientras observaba a sus padres ejecutar una parte de su actuación en la que él no participaba, el niño vió con horror que el cable del trapecio se rompía y que sus padres caían al vacío, hacia una horrible muerte.

El millonario *Bruce Wayne* se encontraba entre el público y presenció el nefasto suceso. Conmovido por la situación del muchacho, de alguna manera similar a la que él mismo padeció, decidió tomarlo bajo su protección e investigar el crimen en su personalidad de *Batman*.

Poco tiempo después *Dick* se enteró que su tutor poseía una doble personalidad, e insistió inmediatamente



42



en convertirse en su compañero de lucha contra el crimen. Comenzaron un arduo entrenamiento, el cual fue facilitado por las habilidades gimnásticas del muchacho, y unos meses después *Dick* adoptó el sobrenombre de *Robin*, el *Muchacho Maravilla*.

Los años transcurrieron y *Robin* se convirtió en una verdadera leyenda, casi de la magnitud de su mentor. *Dick* conoció a un grupo de muchachos con poderes especiales y decidió unificar sus talentos en un grupo que bautizó como *Los Jóvenes Titanes*. Un segundo grupo se formó varios años después, pero este se desintegró cuando *Dick* ingresó a la Universidad de *Hudson*, la cual abandonó, volviendo tiempo después para graduarse en psicología y criminología. Finalmente se formó un tercer grupo de *Jóvenes Titanes*, el cual fue dirigido nuevamente por *Robin*.

Durante todo este tiempo las relaciones entre *Dick* y *Bruce Wayne* se volvieron tensas. *Batman* se volvió muy intenso y sus métodos de operación eran, en opinión de *Dick*, mas brutales de lo necesario. Además, *Dick* era ya un hombre y un experto combatiente del crimen. El papel del *Muchacho Maravilla* le quedaba pequeño. Decidió entonces que era necesaria una separación.

Cambió su colorido disfraz por uno oscuro, mas propio para su nueva personalidad y adoptó el nombre de *Ala Nocturna* (*Nightwing*). Además decidió emigrar a la vecina y problemática ciudad de *Blüdhaven*, estableciendo allí su base de operaciones y se convirtió en su defensor. Continuó como líder de



43

los *Titanes* y pronto se enamoró de *Starfire*, una de sus integrantes, con quien mantuvo una larga e intensa relación, misma que terminó casi simultáneamente con la carrera del grupo.

*Ala Nocturna* regresó a *Ciudad Gótica* y continuó su lucha contra la delincuencia de manera independiente, y ocasionalmente colabora con *Batman* en algunos casos relevantes. Incluso sustituyó al *Detective oscuro* una temporada, cuando éste decidió tomar un descanso tras recuperar el puesto que *Azrael* había usurpado.

Recientemente, *Ala Nocturna* ha colaborado con el *Cruzado encapotado* y con *Robin* para detener los planes del criminal *Ra's al Ghul* para erradicar a la especie humana mediante un virus mortal.



44

Nombre: **Jason Todd**

Alias: **Robin II**

Primera aparición: **BATMAN** No. 366  
(marzo de 1983)

Tras la separación de *Dick Grayson-Robin*, *Batman* continuó por cuenta propia su cruzada contra la criminalidad por un lapso aproximado de dieciocho meses.

Fue entonces cuando *Jason Todd* apareció en escena, un muchacho de 12 años de edad que vivía en el área de *Ciudad Gótica* conocida como el *Callejón del crimen*. Durante su recorrido anual por este sitio (pues como es sabido, en este lugar sus padres fueron asesinados), el *Detective oscuro* sorprendió a *Jason* cuando intentaba robar uno de los neumáticos del *batimóvil*. Siguió al chico hasta una vivienda abandonada y, después de interrogarlo, se enteró de que era huérfano (su madre había muerto y su padre lo había abandonado) y que vivía solo.

De igual manera que sucedió antes con *Dick Grayson*, la situación

del muchacho despertó la compasión del *Hombre murciélago*, quien decidió enlistarlo como su ayudante en la captura de *Faye Gunn*, la líder de una pandilla de ladrones que asolaba el vecindario.

*Batman* observó el valor y la inteligencia del joven, y decidió abocarse al entrenamiento de su nuevo protegido. *Jason* resultó ser un alumno sobresaliente, y pronto se hizo merecedor a portar el colorido disfraz de *Robin*. De esta manera, el popular dúo de héroes se reunió de nuevo para combatir juntos al bajo mundo.

Sin embargo, y a pesar de sus notables habilidades como justiciero, *Jason* arrastraba un pesado trauma emocional. Las cosas se complicaron cuando *Batman* descubrió el paradero del padre de *Jason*, quien trabajaba en la banda de *Harvey Dent* alias *Dos Caras*, quien terminó por asesinarlo tras un asalto fallido.

*Jason* se enteró de esto por accidente, recriminándole a su mentor por no revelar los hechos. Ambos se consagraron a la captura de *Dos caras*, pero *Jason* no solo buscaba justicia, quería vengarse. Y el momento llegó. Cuando *Robin* tuvo al villano a su merced, en un acto supremo, decidió que la ley determinara su castigo. *Batman* se sintió orgulloso y pensó que de ahí en adelante todo resultaría bien. Pero no fue así, *Jason* se volvió más rebelde y su conducta se volvió en ocasiones errática.

Todo empeoró cuando *Jason* descubrió que su madre estaba viva y escapó de casa para buscarla. El *Cruzado encapotado* logró localizarlo en el medio oriente y de inmediato fue a reunirse con su pupilo. Pero por

desgracia otra figura siguió el mismo rumbo: su viejo enemigo el *Guasón*.

*Robin* formó una lista de tres mujeres que pensó podrían ser su madre. Fracasó en los dos primeros intentos, pero su suerte mejoró cuando llegó a un campamento de refugiados en Etiopía. Ahí descubrió por fin a su verdadera madre, la *Dra. Sheila Haywood*. Desafortunadamente *Sheila* estaba involucrada con el *Guasón*, quien en complicidad con ella hurtó medicinas para venderlas en el mercado negro y así financiar sus crímenes. Sustituyó el cargamento de medicamentos con su mortal gas de la risa, motivo por el cual *Batman* fue en persecución suya para impedir la muerte de miles de refugiados. En su ausencia, el *Guasón* emboscó al *Muchacho maravilla* y a su madre, dejándolos encerrados en una bodega con una bomba.

*Batman* no pudo llegar a tiempo para auxiliar a su compañero, quien murió en la explosión tratando inútilmente de salvar a su madre. El *Detective oscuro* lamentó terriblemente esta tragedia y, tras frustrar los planes del *Guasón* (quien murió aparentemente), continuó solo su cruzada nocturna contra el delito.

Nombre: **Timothy Drake**

Alias: **Robin III**

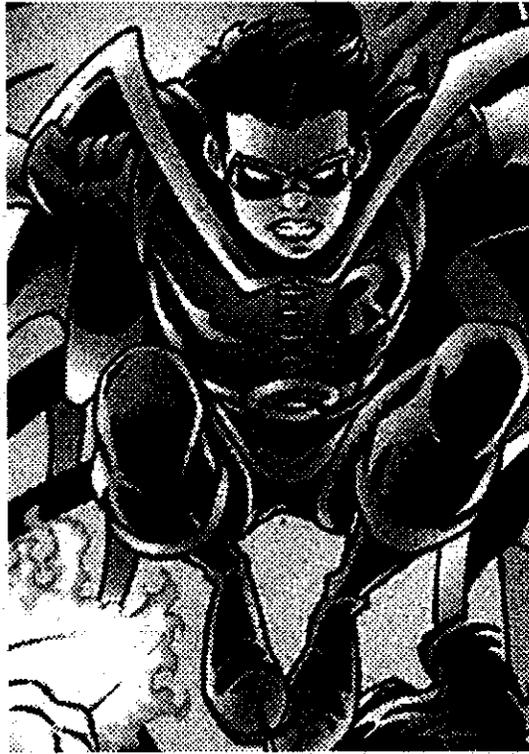
Primera aparición (como *Tim*):

BATMAN No. 436 (agosto de 1989),

(como *Robin*): BATMAN No. 457

(diciembre de 1990)

*Tim Drake* era un niño pequeño, que apenas podía hablar, aquella noche en que sus padres lo llevaron al circo



45

de *Ciudad Gótica*. *Tim* estaba cautivado por la magia del circo y por un niño mayor, *Dick Grayson*, quien formaba junto con sus padres el equipo conocido como *los voladores Grayson*.

Durante esa función *John* y *Mary Grayson* murieron al caer desde las alturas. Esa noche dejó una impresión imborrable en *Tim*, quien tuvo pesadillas acerca de este suceso durante los años posteriores. En aquellos sueños, *Tim* veía a *Dick* ejecutar una y otra vez su característico salto mortal cuádruple. Entonces, años después, vió esta acrobacia por primera vez fuera de sus pesadillas, cuando la ejecutaba *Robin* en la televisión.

Instantáneamente, *Tim* descubrió quién era en realidad el joven compañero de *Batman*. Investigaciones posteriores le revelaron que, seis meses



después de aquella fatídica noche, *Dick Grayson* se había convertido en el protegido del millonario *Bruce Wayne*, al mismo tiempo que *Robin* hacía su primera aparición. Dada la singularidad de estas circunstancias y a la intuición aguda del niño, *Tim* había descubierto por casualidad las identidades secretas de *Batman* y *Robin*. Este era un secreto que jamás revelaría, pues ellos eran sus mas grandes héroes.

Cuando *Grayson* se separó de *Batman* convirtiéndose en *Ala Nocturna*, *Tim* continuó siguiendo su carrera. También notó la reaparición de un *Robin* simultánea a cuando *Wayne* adoptó a un chico llamado *Jason Todd*. Pero cuando *Tim* leyó acerca de la muerte accidental de *Todd*, comenzó a darse cuenta que algo iba mal con *Batman*. Sin la fuerza atenuante de su joven compañero, sus métodos se volvieron mas brutales e intensos. Era evidente que el *Detective oscuro* requería de ayuda urgentemente.

*Tim* decidió entonces buscar a *Dick Grayson*, y ganó su confianza al ayudarlo en la investigación de un asesinato. Le reveló entonces que conocía su secreto, así como del inminente colapso del *Hombre murciélago*. Juntos se abocarían a la tarea de ayudarlo. Con la colaboración del fiel mayordomo *Alfred*, *Tim* portó el disfraz de *Robin* el tiempo suficiente para rescatar a *Batman* y a *Ala Nocturna* de una trampa mortal dispuesta por *Dos Caras*. Persuadido por *Grayson* y *Alfred*, *Batman* consintió en entrenar a *Tim* para que se convirtiera en el nuevo *Robin*.

Los padres de *Tim* pasaban muy poco tiempo con él, y pronto lo dejaron en un internado de *Ciudad Gótica*. Por

lo tanto, *Bruce* hizo arreglos para que el muchacho lo visitara frecuentemente y así poder entrenar en secreto. Sin embargo, durante un viaje de negocios por el Caribe, el líder de un culto vudú secuestró a los señores *Drake*. A pesar de la intervención de *Batman* y *Tim*, *Janet* (su madre) murió envenenada y *Jack* (su padre) quedó en estado parálítico.

*Tim* probó finalmente sus habilidades enfrentándose al *Espantapájaros* para rescatar a *Batman*. Fue dotado posteriormente con un traje de *Robin* nuevo y modificado, y fue enviado a Europa para afinar sus talentos. Ahí estudió con algunos de los antiguos maestros del *Cruzado encapotado*, e incluso con algunos que éste desconocía.

*Tim* es un detective agudo, de rápido razonamiento, un experto en computación y en otras disciplinas analíticas. Al ser un poco mas maduro que sus predecesores, resulta menos propenso a permitir que sus emociones dominen sus actos.

Nombre: ***Alfred Pennyworth***

Primera aparición: **BATMAN No. 1**  
(primavera de 1940)

*Alfred Pennyworth* es un hombre de ascendencia inglesa. Su abuelo y su padre fueron ambos mayordomos de la millonaria familia *Wayne* de *Ciudad Gótica*. El padre de *Alfred* lo entrenó para convertirlo en un mayordomo, con el deseo de que él continuara su labor de servicio a los *Wayne*. Pero la madre de *Alfred* dejó a su esposo para seguir una carrera teatral, y el muchacho la siguió en la profesión histriónica, a pesar de las objeciones de su padre.



46

*Alfred* encontró que amaba la actuación, especialmente los papeles de acción. En un momento específico también sirvió en el ejército, donde recibió una buena porción de entrenamiento médico.

El padre de *Alfred* siguió con la intención de que su hijo lo sucediera como mayordomo de la familia *Wayne*. A la muerte de su progenitor, *Alfred* comenzó a trabajar para el doctor *Thomas Wayne* y su esposa *Martha*, por su sentido del deber familiar. Sin

embargo, él tuvo el deseo de retomar su carrera de actor. Antes de poder hacer esto, los señores *Wayne* fueron asesinados por un maleante. *Alfred* se vió comprometido a permanecer en su puesto (al lado de la doctora *Leslie Thompkins*) para cuidar del hijo huérfano de sus patrones, *Bruce*.

*Alfred* se hizo cargo del muchacho y de la mansión *Wayne* durante muchos años, incluso en el periodo en que el joven *Bruce* viajó al extranjero. Cuando éste volvió a *Ciudad Gótica*, *Alfred* le comunicó sus planes de continuar su carrera actuaral; no obstante, *Bruce Wayne* decidió poco después emprender una solitaria cruzada contra la criminalidad, asumiendo la personalidad de *Batman*. Él confió a *Alfred* su doble identidad y, a partir de ese momento, se convirtió en su confidente más leal y en un ayudante tras bambalinas, tanto para el justiciero como para los tres jóvenes que han portado el disfraz de *Robin*.

*Alfred* es el responsable del mantenimiento de amplio arsenal del *Hombre murciélago*, de sus vehículos, aparatos de comunicación, computadoras y demás equipos especializados, los cuales se hayan en su mayoría en la *baticueva* debajo de la mansión *Wayne*.

El ha participado anónimamente en muchos de los casos de *Batman*, y le ha salvado la vida en muchas ocasiones. Sus antecedentes teatrales también han sido invaluable para el *Detective oscuro*. *Alfred* ayudó a *Bruce Wayne* a diseñar su traje de *Hombre murciélago*, además de entrenarlo para disimular su voz en su personalidad de *Batman*, e incluso para ejecutar su papel de multimillonario desobligado. Asimismo, le enseñó el arte del

maquillaje y la caracterización, para sus numerosas correrías de encubierto.

*Alfred* tiene un agudo sentido del humor, que emerge siempre en la forma de comentarios sarcásticos e inteligentes hacia *Wayne*, en cuanto a su carrera como justiciero. Pero bajo esta pose sardónica, *Alfred* es hasta la fecha un sirviente leal para *Wayne* y un inquebrantable aliado para el *Cruzado encapotado*.

Nombre: **James W. Gordon**

Primera aparición: **BATMAN** No. 1 (primavera de 1940)

El pasado de *James W. Gordon* antes de llegar a *Ciudad Gótica* es un misterio. Se sabe que alguna vez sirvió en el ejército y que fue oficial de policía en Chicago, pero que se involucró en circunstancias que lo hicieron dejar la ciudad. Creyéndose fracasado, decidió comenzar una nueva vida en *Ciudad Gótica* junto con su esposa *Barbara*, quien entonces estaba embarazada de su hijo *James*. Se unió al Departamento de Policía como detective de homicidios, con el rango de teniente. Lo que *Gordon* desconocía en ese momento era que tanto el gobierno de la ciudad como su Departamento de Policía, dirigido por el Comisionado *Gillian Loeb*, estaban inmersos en la corrupción. No obstante, *Gordon* estableció pronto una reputación de honestidad, rectitud y entrega al trabajo. Esta situación abnegada le ocasionó problemas maritales, debido especialmente a las altas horas en que tenía que laborar.

Unos meses después del arribo de *Gordon* a la urbe, un vigilante conocido



47

como *Batman* hizo su primera aparición. *Gordon* fue designado para encabezar el grupo especial dispuesto para capturar al *Detective oscuro*. En un principio, el teniente creía que el *Hombre murciélago* era una amenaza para la sociedad y que sus métodos transgredían la ley y el orden, pero su actitud cambió por completo cuando presenció como el *Cruzado encapotado* arriesgaba su vida para salvar a un inocente.

Debido a la tensión en su matrimonio, *Gordon* estableció una relación con la sargento de policía *Sarah Essen*, un miembro de su equipo especial. Sabiendo que *Gordon* nunca abandonaría a su esposa, *Essen* solicitó su traslado a la ciudad de Nueva York. *Gordon* logró grandes avances para revelar los focos de corrupción dentro de su departamento de Policía y, finalmente, *Loeb* y su gente intentaron chantajearlo amenazándolo con exponer a su esposa su idilio con *Essen*.

\*\*\*\*\*  
\*  
\* *Gordon* no cedió a esta treta y decidió  
\* confesar todo a su mujer, y prosiguió  
\* con su investigación.

\* Como un último recurso, los  
\* hombres de *Loeb* intentaron secuestrar  
\* a *Barbara* y al recién nacido *James*. Sin  
\* embargo, *Gordon* rescató a su esposa  
\* mientras *Batman* salvaba a su hijo. De  
\* esta manera comenzó una duradera  
\* amistad y una sólida relación de trabajo  
\* entre *Gordon* y el *Detective oscuro*.  
\* Poco después los esfuerzos de esta  
\* alianza rindieron frutos: *Loeb* y sus  
\* secuaces fueron desenmascarados y  
\* puestos tras las rejas. Esto le valió a  
\* *Gordon* el reconocimiento público y un  
\* ascenso a capitán. En ese momento,  
\* trabajaba cerca del *Hombre murciélago*  
\* y del Fiscal de Distrito *Harvey Dent*,  
\* quien mas tarde se convertiría en el  
\* criminal psicópata *Dos caras*.

\* *Gordon* se convirtió en el tutor  
\* de su sobrina *Barbara*, luego de que su  
\* cuñada muriera en un accidente  
\* automovilístico, y la pena de su  
\* hermano lo orillara a morir de  
\* alcoholismo. Ella se mudó a *Ciudad*  
\* *Gótica* con sus tíos, quienes  
\* eventualmente la adoptaron legal-  
\* mente. El matrimonio de *Jim Gordon*  
\* continuó deteriorándose, hasta que  
\* finalmente su esposa lo abandonó  
\* llevándose con ella al pequeño *James*.  
\* A pesar de esto, la joven *Barbara*  
\* permaneció junto a su padre adoptivo.

\* Por último, y respaldado por la  
\* experiencia y una gran cadena de  
\* méritos, fue ascendido al grado de  
\* Comisionado del Departamento de  
\* Policía. En uso de sus funciones,  
\* terminó por limpiar el Departamento de  
\* todos los miembros corruptos del  
\* antiguo régimen y comenzó a trabajar  
\* con *Batman* de manera abierta,

\* apoyándose en él para combatir a los  
\* extraños y torcidos criminales que  
\* frecuentemente amenazaban a *Ciudad*  
\* *Gótica*.

\* Debido a su hábito de fumar,  
\* *Gordon* sufrió recientemente un ataque  
\* al corazón casi fatal, pero por fortuna  
\* logró restablecerse y adoptó un estilo  
\* de vida mas sano. *Sarah Essen*, su  
\* antiguo amor, también volvió a su vida.

\* A pesar de que su autoridad ha  
\* sido confrontada por cambios políticos  
\* ocasionales, el *Comisionado Gordon*  
\* continúa siendo una autoridad  
\* altamente respetada, que se halla en  
\* firme control de su Departamento.  
\* *Gordon* y el *Hombre murciélago*  
\* continúan siendo, hasta la fecha, firmes  
\* aliados.

Nombre: ***Barbara Gordon***

Alias: ***Batichica (Batgirl)***.

Posteriormente, alias: ***Oráculo (Oracle)***

Primera aparición: DETECTIVE

COMICS No. 359 (enero de 1967)

Desde niña, los superhéroes  
fascinaron a *Barbara Gordon*, quien  
soñaba en convertirse algún día en uno  
de ellos. Ella coleccionaba cuidadosa-  
mente toda información relacionada  
con sus actividades y con los coloridos  
villanos que combatían, en espera de  
que estos conocimientos le sirvieran  
posteriormente para establecer su  
carrera propia como superheroína.  
Cuando era muy joven, su madre murió  
en un accidente automovilístico. La  
tragedia llevó a su padre al alcoholismo,  
el cual irremediamente lo mató.  
Después de estos terribles sucesos, su  
tío *James Gordon* la adoptó y la llevó a  
vivir consigo de Ohio a *Ciudad Gótica*.  
Con la familia de su tío, *Barbara*



48

encontró un ambiente cariñoso que antes no había conocido. Ella se interesó sobremanera en el trabajo de su padre adoptivo, y pronto descubrió que él era algo más que un policía: era el aliado de *Batman*. Cuando hacía una de sus acostumbradas búsquedas nocturnas de información en el despacho de su nuevo padre, *Barbara* se sorprendió al ver a una figura sombría entrar por la ventana para reunirse con *Gordon*. Era *Batman*. El *Detective oscuro* le pareció asombroso y fascinante, tanto que inmediatamente se enamoró de él. Esperando poder convertirse en su compañera de pelea algún día, *Barbara* comenzó un arduo programa de autoentrenamiento. Ella era una erudita extraordinaria, con una prodigiosa memoria fotográfica, además de ser una atleta natural. Ella comenzó a desarrollar aún más sus talentos, llevando su cuerpo y mente hasta sus límites. Su ambición y

entusiasmo por convertirse en una combatiente del crimen la hicieron notoria en su círculo de amistades, por lo que se vio obligada a modificar sus acciones, haciéndolas más discretas para lograr el anonimato. Esto la llevó hacia otra área que igualmente le gustaba: la bibliotecología y los sistemas de información.

Un par de años después, *Barbara* decidió dar una sorpresa a su padre al aparecer en el baile de máscaras de la Policía como su propia creación: *Batichica*. Ella se detuvo en su camino a la fiesta al percatarse de una escena inesperada: el millonario *Bruce Wayne* era amenazado por un criminal. Antes de poder reparar en sus acciones, se lanzó sobre el villano y salvó a *Wayne*. Ella disfrutó enormemente de la experiencia hasta que *Batman* apareció. Ahí estaba él, su sueño, diciéndole que abandonara su carrera contra el crimen antes de que se hiciera daño. Destrozada y furiosa, *Barbara* decidió demostrarle su capacidad como justiciera y decidió volverse en forma permanente *Batichica*.

*Batichica* era una protectora intrépida hasta que un asesino le disparó. Este incidente le hizo darse cuenta de su vulnerabilidad y, luego de recuperarse y capturar a su agresor, abandonó su personalidad de *Batichica* para asumir un papel tras bambalinas como *Oráculo*. Trabajando desde su oficina en la biblioteca de *Ciudad Gótica* o desde el sótano del hogar de los *Gordon*, la *red Oráculo* se convirtió en una importante fuente de información anónima para organismos de combate contra el crimen.

Irónicamente, en esta nueva y tranquila etapa de su carrera

antidelinquente, el *Guasón* le disparó y lesionó permanentemente su columna vertebral, dejándola incapacitada de la cadera hacia abajo como parte de un ataque psicológico en contra del *Comisionado Gordon* y *Batman*. A pesar de quedar confinada a una silla de ruedas, el *Guasón* no pudo evitar que su determinación para luchar contra la delincuencia se quebrantara, y hasta la fecha continúa proporcionando información valiosa para estos fines.

Nombre: **Jean Paul Valley**  
 Alias: **Azrael**  
 Primera aparición: **WORD OF AZRAEL No. 1** (octubre de 1992)

*Jean Paul Valley* era un brillante estudiante de la *Universidad Gótica* con amplios conocimientos en computación. Una noche, *Valley* abrió la puerta de su departamento y descubrió a su padre a quien no veía desde hace años, herido de muerte y ataviado con un extraño traje de aspecto medieval. El hombre murió en sus brazos, pero antes le dio instrucciones para que contactara a ciertas personas, quienes habrían de encargarse de sus restos y de ponerlo al tanto de los hechos.

Así, *Jean Paul* se traslada hasta una región apartada en Suiza, donde es recibido por un extraño ser llamado *Nomoz*. Le revela que pertenecen a una antigua secta secreta, llamada la *Orden de San Dumas*, que su padre era conocido como *Azrael*, el guardián y el vengador de la organización, y que murió a manos de *Carleton LeHah*, el antiguo tesorero de la *Orden* que desfalcó grandes cantidades de dinero para financiar su negocio de tráfico de armas. *Nomoz* también le dice que él



49

deberá de seguir los pasos de su padre, entrenándose para convertirse en el nuevo *Azrael*.

El entrenamiento de *Jean Paul* inicia, facilitado por una serie de sugerencias subliminales que su padre le implantó durante su niñez. Pronto es dotado con el disfraz de *Azrael*, al cual hace notables modificaciones, y de inmediato se da a la caza del hombre que asesinó a su padre y traicionó a *San Dumas*.

Es en este momento cuando su camino se cruza con el de *Batman*, pues el *Detective oscuro* se encontraba tras la pista de *LeHah*. Juntos logran derrotar al villano, quien murió en medio de una explosión. Así *Jean Paul* se une a la causa del *Cruzado encapotado*, quien comisiona a *Tim Drake-Robin* para que inicie su entrenamiento como combatiente del crimen.

A la caída de *Batman* a manos de *Bane*, *Jean Paul* es impulsado por el propio *Bruce Wayne* y por *Robin* para

sustituirlo. Es así como asume el legendario disfraz del *Hombre murciélago* y se propone derrotar al villano que lisió a su nuevo mentor.

Sin embargo, *Jean Paul* comenzó a manifestar una actitud perturbadora. Obsesionado con derrotar a *Bane*, hace severas modificaciones al disfraz de *Batman* hasta convertirlo en una especie de armadura con artefactos letales. Con esto y sus notables habilidades logra derrotar a *Bane* y enviarlo tras las rejas. Pero esto no modificó su conducta. Siguió actuando como el nuevo *Batman*, pero sus métodos se volvieron brutales y despiadados, convirtiéndose en una amenaza casi similar a los criminales que combatía.

Los intentos de *Bruce y Robin* por hacerlo recapacitar fueron inútiles, pues se encontraba dominado por los instintos y las ideas de *San Dumas* que adquirió en su personalidad de *Azrael*. *Bruce* logró recuperarse y luchó contra *Jean Paul* en las entrañas de la *baticueva* para obtener de regreso su lugar como defensor de *Ciudad Gótica*. Finalmente, *Bruce* triunfó y asumió de nuevo el papel de *Batman*.

Después de esto, el trastornado *Jean Paul* vagó sin rumbo por los barrios bajos de la ciudad. Al ver su deprimente situación, el *Detective oscuro* decidió ayudarlo, rehabilitándolo para que se convirtiera nuevamente en *Azrael*.

*Azrael* retornó como guardián de la *Orden de San Dumas*, y colabora ocasionalmente como aliado del *Hombre murciélago* cuando éste lo requiere.

Nombre: **Helena Bertinelli**

Alias: **La Cazadora (The Huntress)**

Primera aparición: THE HUNTRESS No. 1 (1989)

*Helena*, la única hija de *Guido Bertinelli*, un mafioso de Nueva York, fue secuestrada y probablemente violada. Antes de que su padre pudiera encontrarla, ella reapareció un poco maltrecha y en estado de shock, con un trauma que le duraría el resto de su vida.

Cuando creció fue a la universidad, constantemente acompañada por



50

guardaespaldas. Ella desarrolló una oscura personalidad, que alejaba a las personas y no permitía amistades. Entonces, durante una visita a su casa en una comida que ofrecía su padre para su banda, un pistolero de un grupo rival irrumpió en el festejo y acribilló a todo el mundo. *Helena* sobrevivió y fue encontrada por su antiguo guardaespaldas, cubierta por los cadáveres de su familia.

Ella abandonó sus planes de convertirse en abogada y comenzó a entrenarse para autoprotgerse y vengar la muerte de sus padres. Diseñó un traje oscuro y un arsenal de armas punzocortantes, convirtiéndose en *la Cazadora*. De hecho ella no tuvo que buscar a los asesinos, ellos la estaban buscando. Su padre siempre dijo que costaría lágrimas y sangre apoderarse de su fortuna, y así era: su caja de seguridad estaba protegida por un scanner de retina y un registro sanguíneo. Los ojos de *Guido* fueron robados de su cuerpo en la morgue, pero la muestra de sangre que se le extrajo no era buena. *Helena*, su hija, debía tener el mismo tipo sanguíneo.

*Helena* tuvo finalmente la oportunidad de matar a los asesinos de sus padres pero se negó a hacerlo, entregándolos a la justicia, rompiendo la tradición de su familia de cobrar sangre con sangre. Ella continuó trabajando como vigilante, y obtuvo un poco de felicidad al adoptar a *James*, un chico cuya familia fue también asesinada.

Pronto, *Helena* trasladó sus actividades de Nueva York a *Ciudad Gótica*, y continuó su lucha solitaria contra la criminalidad. Allí conoció a *Batman*, quien no aprobó sus métodos

por ser más violentos de lo necesario. A pesar de esto, colabora con el *Dúo Dinámico* y *Ala Nocturna* de manera ocasional cuando la situación lo amerita, como lo hizo durante la epidemia y el terremoto que azotaron a *Ciudad Gótica* recientemente.

### Otros personajes de apoyo.

Además del Comisionado de Policía *James Gordon*, *Batman* ha recibido en numerosas ocasiones el apoyo de otros miembros del Departamento de Policía de *Ciudad Gótica*, como el Detective *Harvey Bullock*, un rudo y desgarbado policía que raras veces se apega a los procedimientos, pero que es honesto y respetuoso de la ley. *Bullock* siente una adhesión especial hacia el *Detective Oscuro*, pues considera que no es muy diferente de sus lunáticos adversarios. Sin embargo en numerosas ocasiones han luchado hombro con hombro unidos por su único ideal común: la justicia.

Otro protagonista que raras veces hace apariciones en la saga, pero que posee un lugar de importancia es *Harold*, el jorobado que se encarga de dar mantenimiento al equipo del *Hombre Murciélago*. *Bruce Wayne* lo tomó bajo su protección en uno de sus casos y debido a sus agudos conocimientos en electrónica le encomendó hacerse cargo de la *Baticueva*. Le dió un hogar en el complejo de cuevas bajo la mansión, donde vive en un apacible confinamiento y colabora tras bambalinas para proteger a *Ciudad Gótica*.

Existe un personaje mas que, a

pesar de que en su momento fue recibido en forma negativa, es necesario incluir. Se trata de *Batiduende* o *Batmite*, a quien se le recuerda por ser compañero de aventuras del *Dúo Dinámico* en la serie de dibujos animados distribuida por la Hanna-Barbera en 1977. Es difícil imaginar a un ser como este en el mismo contexto que el *Detective oscuro*, pero consideremos que fue diseñado expresamente para el público infantil. *Batiduende* es introducido en el número 267 de *Detective Comics* (mayo de 1959). El es el equivalente de *Batman* en su lugar de origen la *Quinta Dimensión*, el mismo sitio de donde procede *Mr. Mxyzptlk*, uno de los más notables enemigos de *Superman*.

*Batiduende* llega a la Tierra persiguiendo a un criminal de su propio mundo llamado *Zargot*, y en el proceso une fuerzas con el héroe de *Ciudad Gótica* para capturarlo. Desde ese momento, el personaje se incorporó al reparto de la serie, hasta que fue acertadamente eliminado cuando *Batman* fue revitalizado a fines de la década de los 70's.

Recientemente la línea de historietas alternativas *Elseworlds* revivió al *Batiduende* sin alterar la continuidad actual de *Batman* en la serie "*Legends of the Batmite*".



51

## 1.5.2 La Liga de la Justicia de América y otras apariciones especiales

Cabe mencionar que los anteriores no son los únicos aliados del *Hombre murciélago*. En sus correrías nocturnas encontró, por si fuera poco, tiempo para afiliarse a un grupo de superhéroes en una cruzada común contra el mal. Este grupo es conocido como la *Liga de la Justicia de América*.

Esta fue inspirada por otro equipo creado por *DC Comics* durante la edad de oro de la historieta y que se denominaba la *Sociedad de la Justicia*. Ellos fueron introducidos en *All Star Comics No. 3*, a finales de 1940. Sus integrantes eran el *Hombre Halcón* (*Hawkman*), *Linterna Verde* (*Green Lantern*), *Flash*, *Espectro* (*Spectre*), *Sandman* y *Dr. Destino* (*Dr. Fate*). Vale la pena mencionar que muchos de estos héroes fueron retirados de circulación por la editorial, y fueron posteriormente retomados -o revividos- haciendo algunos cambios -y en algunos casos mejoras- a sus personalidades.

Aunque el nuevo grupo es formalmente reconocido en su primera aventura, en octubre de 1960, ya había sido presentado unos meses antes en *The Brave and the Bold No. 28*, con guión de Gardner Fox y dibujos de Mike Siekowski.

El resto de sus integrantes son otros héroes de la editorial, muchos de los cuales poseen sus propias series de historietas y que con frecuencia llegan a hacer breves apariciones en las páginas de *Batman*. A continuación haré una breve presentación de ellos.



Nombre: **Kal-El** o **Clark Kent**  
 Alias: **Superman**  
 Primera aparición: ACTION COMICS  
 No. 1 (junio de 1938)

*Kal-El* nace en el lejano planeta *Krypton*, y es enviado a la Tierra por sus



52

padres cuando es bebé para salvarlo de la destrucción de su mundo. A su llegada al pueblo de *Smallville*, es acogido por el matrimonio *Kent* que lo bautiza con el nombre de *Clark* y lo educa según los valores americanos. Al poco tiempo se dan cuenta que el sol amarillo de nuestro sistema solar le confiere poderes sobrehumanos, los cuales aprovecha para luchar contra el mal. Al crecer estudia periodismo y tras

haberse graduado emigra a la ciudad de *Metrópolis*, donde consigue un empleo como periodista en el *Diario El Planeta* (*Daily Planet*). Ahí conoce a su eterno amor, la reportera *Louis Lane*. Decide permanecer en esta urbe y se lanza a combatir a la criminalidad enfundado en un disfraz azul y rojo.

Nombre: **Diana** o **Diana Prince**  
 Alias: **La Mujer Maravilla** (**Wonder Woman**)  
 Primera aparición: ALL STAR COMICS  
 No. 8 (primavera de 1941)

*Diana*, amazona griega nacida cuando la diosa *Afrodita* le confirió vida a una estatua, es educada como guerrera en la lejana y mística *Isla Paraíso*. Al llegar nuestra época, preocupada por los conflictos bélicos de los seres humanos, decide abandonar su santuario para luchar en favor de la justicia. Para tal motivo, las Amazonas le obsequian un lazo dorado que obligaba a decir la verdad, unos brazaletes fabricados de un material indestructible.



53

y un avión invisible que funcionaba respondiendo a sus ondas mentales. Se establece en norteamérica como una tímida secretaria gubernamental y con esta cubierta inicia una cruzada contra la maldad.

Nombre: **Hal Jordan**  
 Alias: **Linterna verde (Green Lantern)**  
 Primera aparición: Primera época: ALL AMERICAN COMICS No. 16 (julio de 1940). Segunda época: SHOWCASE No. 22 (octubre-noviembre de 1959)

El primer *Linterna Verde* vestía un traje verde y rojo y poseía una extraña linterna de origen extraterrestre con cuyo metal se hacía un anillo. Este anillo le permitía volar, ser inmune a las balas y atravesar paredes, recursos que utilizó para combatir al crimen.

El segundo *Linterna Verde* era *Hal Jordan*, un ser humano al que un extraterrestre -que decía ser un policía especial de otro sistema galáctico- entregaba un anillo superpoderoso. Este anillo, que debía recargar su poder cada veinticuatro horas, le permitía crear formas sólidas con su mente y le otorgaba los poderes del primer *Linterna Verde*. Con el tiempo,



54

descubrió que formaba parte de una organización interestelar dedicada a luchar contra la maldad, y él era su representante de la Tierra.

Nombre: **Arthur Curry**  
 Alias: **Aquaman**  
 Primera aparición: MORE FUN COMICS No. 73 (noviembre de 1941)

Hijo de un científico humano y una princesa de la legendaria ciudad submarina de *Atlantis*, es un guerrero defensor de los siete mares con facultades sobrehumanas y con capacidad de comunicación telepática con los seres acuáticos.



55

Nombre: **J'onn J'onzz**  
 Alias: **El Detective Marciano (The Martian Manhunter)**  
 Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 55 (1955)

Un extraterrestre exiliado a la Tierra durante trece años y proveniente de Marte, llamado *J'onn J'onzz*, buscó una profesión similar a la que ejercía en su planeta natal. Así, utilizando una apariencia humana, se convirtió en policía y se volvió un miembro activo contra la delincuencia. Al transcurrir su





56

exilio, regresó a Marte y se dió cuenta que una guerra destruyó su mundo, convirtiéndose en el ultimo de su especie. Volvió a la Tierra y continuó su lucha contra el mal.

Nombre: **Barry Allen**

Alias: **Flash**

Primera aparición: Primera época: FLASH COMICS No. 1 (enero de 1940). Segunda época: SHOWCASE No. 4 (octubre de 1956). Tercera época: FLASH COMICS No. 94 (septiembre de 1994)

El primer *Flash*, *Jay Garrick*, sufrió un accidente con agua pesada



57

experimental obteniendo el poder de correr a gran velocidad. Esto le indujo a luchar contra la criminalidad y contra la amenaza nazi.

El segundo *Flash* (miembro de la *Liga de la Justicia*) era *Barry Allen*, un impuntual policía forense. Un rayo alcanzó unos químicos de su laboratorio y este accidente le otorgó el poder de desplazarse a velocidades increíbles. Desafortunadamente murió heroicamente durante las *Crisis en Tierras Infinitas* (ver el apartado 1.4).

Un tercer *Flash* surgió en la persona de *Wally West*, quien adquirió sus poderes de manera similar a *Allen*.

Nombre: **Oliver Queen**

Alias: **Flecha Verde (Green Arrow)**

Primera aparición: MORE FUN COMICS No. 73 (noviembre de 1941)

*Oliver Queen* era un millonario aficionado a la cultura india y un excelente arquero que decidió luchar contra el crimen por pura casualidad y por aburrimiento, adoptando el nombre de *Flecha Verde*. En sus aventuras fue



58

acompañado por su ahijado *Roy Harper*, quien tomaría el nombre de *Veloz (Speedy)*.

Nombre: *Katar*

Alias: *El Hombre Halcón (Hawkman)*

Primera aparición: Primera época: FLASH COMICS No. 1 (enero de 1940).

Segunda época: THE BRAVE AND THE BOLD No. 34 (febrero de 1961)

El primer *Hombre Halcón* es *Carter Hall*, un científico millonario que descubre que es la reencarnación del príncipe egipcio *Khufu*, asesinado por su prometida *Shiera* y el malvado *Hath-Set* ante el altar del dios halcón Anubis. Utiliza un metal antigraavedad de su descubrimiento para confeccionarse un traje y lanzarse en busca de sus asesinos, quienes han reencarnado cerca de él.

El segundo *Hombre Halcón* es un



59

extraterrestre del planeta *Thanagar* llamado *Katar*, quien llega a la Tierra bajo el nombre de *Carter* en persecución de un criminal fugitivo de su mundo. Aquí estudiará los métodos policiales y los utilizará para cumplir su misión. De paso decide luchar contra los delincuentes locales.

## Crossovers

Para finalizar este apartado es necesario mencionar que el justiciero de *Ciudad Gótica*, en tiempos recientes, ha llegado a cruzar su camino con superhéroes de otras casas editoriales.

*DC Comics*, en un esfuerzo supremo, adoptó una política de apertura en acuerdo con su más cercano competidor *Marvel Comics* y ha publicado diferentes aventuras en donde sus personajes alternan de manera libre.

En estos ejemplares especiales, denominados *crossovers*, ha sido acompañado por figuras como *El Hombre Araña (Spiderman)* de Stan Lee y Jack Kirby; *El Matón (The Punisher)* de Gerry Conway; *Diabólico (Daredevil)* de Stan Lee y Jack Kirby; *Hulk* de Stan Lee y Jack Kirby; así como por héroes de otras editoriales, como



60



61

*El Juez Dredd (Judge Dredd)* de John Wagner; *Spawn* de Todd McFarlane y *Grendel* de Matt Wagner. Inclusive ha llegado a luchar (en tres ocasiones) contra el cazador extraterrestre *Depredador (Predator)*, introducido en un filme homónimo de John McTiernan (de 1987), y contra las criaturas del film *Alien* de Ridley Scott. Por si fuera poco, ha conocido también al legendario *Tarzán*, rey de los monos.

### 1.5.3 El Guasón y demás adversarios

*Ciudad Gótica* ha sido anfitrión del más colorido reparto de malhechores en las historietas. La visión estilizada de la urbe de Bob Kane, la cual se asemeja a un Nueva York hiper estilizado, demandaba contrincantes fantásticos. Jack Shift, quien escribió numerosos guiones para *Batman* y se convirtió en su principal editor durante las décadas de 1940 a 1960 manifestó la necesidad de contar con buenos oponentes para el *Cruzado encapotado*, de figuras que captaran la atención de los niños.

Los mafiosos tradicionales,

ataviados con trajes elegantes y sombreros de ala ancha, tenían un lugar en la jungla de concreto de Kane, pero los maleantes grotescos y extravagantes resultaron mejores. Un científico loco llamado *Doctor Muerte (Doctor Death)* fue promisorio durante dos historias, pero no llegó a trascender, y el vampiro llamado *El Monje (The Monk)* no logró impactar lo suficiente para asegurar su estada en la saga.

Las condiciones para la introducción de los villanos fueron las ideales a partir de la publicación del primer número de *Batman* (primavera de 1940). Desde ese momento han desfilado a través de sus páginas una extensa galería de criminales y psicópatas que sería difícil de enumerar por completo. A continuación presento, sin un orden particular, a los más notorios de ellos.

Nombre: *Desconocido*

Alias: *El Guasón (The Joker)*

Primera aparición: *BATMAN* No. 1 (primavera de 1940)

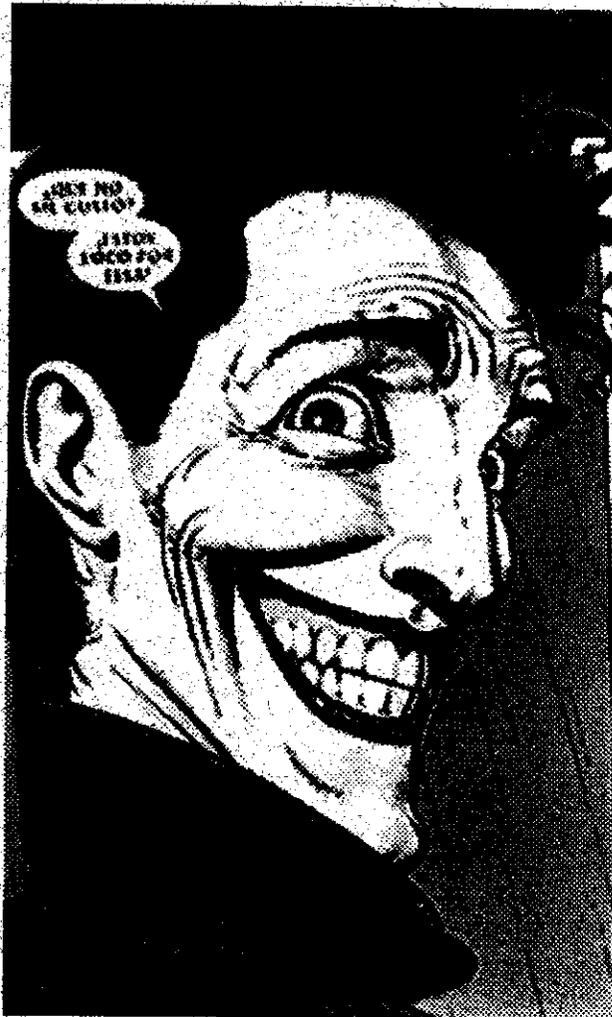
El *Guasón* arribó casi como un pastelazo a la saga de *Batman* en el primer número de la serie, y a más de medio siglo de existencia se mantiene como el más notable némesis del *Detective oscuro*. Originalmente era un asesino en serie con mucho humor, que empleaba un veneno especial que aniquilaba a sus víctimas imprimiendo en su rostro una macabra sonrisa. El estaba destinado a morir en su segunda historia, pero fue rescatado por el director editorial Whitney Ellsworth quien lo consideraba demasiado maravilloso para desaparecer. Para

1942 paró de asesinar y se convirtió en un bromista que dejaba cáscaras de banana en su ruta de escape para evitar que lo atraparan, y tendía trampas mortales de las cuales *Batman* y *Robin* lograban escapar siempre.

Bob Kane y Bill Finger crearon el personaje inspirándose en el actor alemán Conrad Veidt, quien apareció en el filme mudo de 1928 *El hombre que ríe* (*The man who laughs*), basado en la novela de Víctor Hugo. Sin embargo el asistente de Kane, Jerry Robinson, se atribuye la creación del villano inspirándose en una tarjeta coleccionable.

Es el más brillante, impredecible y despiadado de los enemigos de *Batman*, un psicópata capaz de matar a cualquiera sólo por su propia diversión. La historia del *Payaso Príncipe del Crimen* (como fue bautizado por la prensa) previa a su primer enfrentamiento con *Batman* y la fuerza policiaca de *Ciudad Gótica*, es un misterio. Inclusive el *Guasón* tiene dificultad para recordar los detalles de su vida anterior y su propia identidad, por estar filtrados a través de su demencia.

Su origen se relata por primera vez en la novela gráfica de 1988 *La broma asesina* (*The killing joke*). Se sugiere que alguna vez fue un aspirante a comediante fracasado, un perdedor triste y patético que sufre la muerte de su esposa e hijo por nacer y al que unos maleantes engañaron para que participara en el robo a una fábrica de químicos. La policía frustraría el robo



62

matando a sus cómplices, orillando al desafortunado personaje a arrojarse a un depósito de desechos químicos para evitar que *Batman* lo capturara. Fue expulsado hacia el río y logró llegar a la orilla, sólo para descubrir que la extraña mezcla de químicos había tornado su piel de color blanco y su cabello de color verde, a la vez que otorgó a su sonrisa la apariencia de una mueca espantosa. El impacto de su nueva imagen lo llevó más allá del límite de la cordura, marcando su

nacimiento como criminal.

Sin importar los eventos que realmente hayan creado al *Guasón*, este se estableció como el enemigo principal de *Batman* desde su primer encuentro, cuando extorsionó por millones de dólares a los mas ricos habitantes de *Ciudad Gótica* antes de que el *Detective oscuro* lo llevara ante la justicia. A partir de ese momento, el egomaniaco *Guasón* decidió que había encontrado a un rival digno de su genio criminal, y encontró una mayor satisfacción en burlarse del *Cruzado Encapotado* que en el simple hecho de matarlo. Desafortunadamente esta cortesía no se extendería hacia los aliados de *Batman*: el *Guasón* irrumpió en la casa del Comisionado *Gordon*, disparándole a su hija *Barbara*, quien fuera *Batichica*, dejándola parálitica permanentemente de la cintura hasta los pies; algunos meses después asesinó a *Jason Todd*, el segundo *Robin*, cuando el *Dúo Dinámico* descubrió su plan para vender armas nucleares a terroristas iraníes.

A pesar de sus horribles crímenes, su inestabilidad mental lo mantiene fuera del sistema penal y es confinado al *Asilo Arkham*, de donde invariablemente logra escapar para reanudar sus actividades criminales.

Nombre: ***Oswald Chesterfield Cobblepot***

Alias: ***El Pingüino (The Penguin)***

Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 58 (diciembre de 1941)

Tal vez el mas dispar de los extraños oponentes de *Batman* es un sujeto bajito y regordete con una prominente nariz llamado *Oswald*



63

*Chesterfield Cobblepot*, quien se convertiría mas tarde en un verdadero dolor de cabeza para la Policía de *Ciudad Gótica*. Para crear a este personaje, *Bob Kane* se inspiró en el ave que utilizaba la compañía cigarrera *Kool* en sus anuncios publicitarios.

Las aves fascinaron a *Oswald* desde su infancia, pues su madre era la propietaria de una tienda de mascotas y llegó a considerar a las emplumadas criaturas como sus únicos y verdaderos amigos.

El padre de *Oswald* murió de pulmonía y su madre, por creer que esto fue causa de la costumbre de su esposo de caminar bajo la lluvia sin protección, obligó a *Oswald* a llevar siempre una sombrilla consigo. La insólita apariencia de *Oswald* y su inseparable sombrilla, lo convirtieron en el blanco de las burlas de los niños de su escuela, en especial de un bribón llamado *Sharkey* quien le otorgó el sobrenombre de *el Pingüino*. Tras meses de crueldad y abusos, *Oswald* decidió entrenarse en boxeo y retó a su verdugo a una pelea, para terminar propinándole una salvaje golpiza. En venganza *Sharkey* mató a todos los pájaros de la tienda de la señora *Cobblepot*, amargando

terriblemente la existencia de *Oswald*.

Ya en su juventud, *Oswald* acudió a la Universidad y valiéndose de sus extraordinarios dotes intelectuales logró obtener un título en ornitología. Decidió utilizar la crueldad que en algún momento padeció para obtener riqueza y poder. Se convirtió así en un criminal. Determinó usar como indumentaria un traje de etiqueta y un sombrero de copa. Diseñó un arsenal de sombrillas con las mas variadas armas en su interior, y asumió la personalidad de *el Pingüino*.

Los crímenes del *Pingüino* tienen dos marcas distintivas: la primera son las aves que tanto le obsesionan. Por lo regular utiliza aves entrenadas como buitres o halcones para atacar a sus víctimas. Y en segundo término, planea sus fechorías frecuentemente en relación a los temas del hielo y el frío, en referencia al ave antártica que le dió su sobrenombre. Siendo un estratega criminal también ejercita su notable intelecto de otras maneras. Por ejemplo, es un jugador de ajedrez consumado y un devoto de las obras de William Shakespeare, a quien cita con regularidad.

A pesar de su aspecto inofensivo, *el Pingüino* es uno de los criminales mas peligrosos y notorios de *Ciudad Gótica*, y se ha enfrentado a *Batman* en repetidas ocasiones. Sin embargo, *el Hombre murciélago* ha aprendido a valerse de su única debilidad para derrotarlo: su vanidad. Así, sus múltiples encuentros han concluido casi siempre con la derrota del villano.



Actualmente *el Pingüino* oculta sus actividades criminales tras la fachada de un club nocturno, del cual es propietario, desde donde mueve los hilos del bajo mundo de *Ciudad Gótica*.

Nombre: *Harvey Dent*

Alias: *Dos caras (Two-face)*

Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 66 (agosto de 1942)

A diferencia de los dos criminales anteriores, no hay nada gracioso respecto a *Dos caras*, pues él es doblemente inquietante por ser trágico y aterrador a la vez. Kane tomó la idea que lo llevó a su creación de la obra clásica de Robert Louis Stevenson "*El Doctor Jekyll y Mister Hyde*", sólo que decidió mostrar la dualidad entre el bien y el mal en un mismo rostro. Decidió llamar a su personaje *Harvey Kent* y así apareció en algunos ejemplares, hasta que los ejecutivos de DC optaron por cambiar su nombre para evitar cualquier similaridad con el del alter ego de *Superman*, *Clark Kent*, sustituyéndolo por el de *Harvey Dent*.

*Harvey Dent* era el Fiscal de Distrito de *Ciudad Gótica*, un individuo prominente y un incansable perseguidor del crimen. *Dent* trabajaba en equipo con el Comisionado de Policía *James Gordon* y con el Cruzado Encapotado para encarcelar a un respetable personaje de la alta sociedad, el doctor *Rudolph Kempler*, que a la vez era un asesino en serie. Tecnicismos legales permitirían a *Kempler* quedar en libertad, no sin

antes revelar a *Dent* la naturaleza de sus crímenes: dentro de él habitaban dos personalidades, una bondadosa y otra perversa. *Kempler* percibió que el Fiscal era un espíritu similar a él, con una entidad interior luchando desesperadamente por liberarse. *Dent* intentó ignorar estas observaciones, pero lo atormentaban constantemente. Una noche decidió colocar explosivos en la casa del injustamente absuelto homicida y lo hizo volar en pedazos. A pesar de este *desafortunado accidente*, el nombre y la reputación de *Dent* quedaron manchados. Aunque permaneció en su puesto y su alianza

con *Batman* y *Gordon* seguía vigente, su conducta se volvió en extremo errática y poco confiable bajo presión.

*Dent* sabía que el arresto del jefe criminal *Boss Maroni* le devolvería la confianza y el respeto de la opinión pública, sin embargo ignoraba que su propio asistente *Adrian Fields* estaba en la nómina del mafioso. Durante su juicio, y mientras estaba en la barra de los testigos, el vengativo *Maroni* arrojó un frasco de ácido al Fiscal de Distrito, golpeando el lado izquierdo de su rostro y dejándolo terriblemente desfigurado.

Esta tragedia desató el lado largamente escondido de la personalidad dividida de *Dent*. Enloquecido, tomó su amuleto de la buena suerte, un dólar de plata de dos caras que le había obsequiado su padre, y lo marco por uno de sus lados para que coincidieran con su nueva imagen. En ese momento nació *Dos caras*, un criminal psicópata obsesionado con la dualidad y el destino que basa sus decisiones arrojando su moneda al aire.

A pesar de la intervención de *Batman*, la primera acción de *Dos caras* fue matar al traicionero *Fields*. Su segundo movimiento, que fue el que causó su arresto, fue el intentar matar a su propio padre, atentado que el *Detective oscuro* frustró a tiempo.

Desde entonces, *Dent* ha resultado ser uno de los oponentes más formidables del *Hombre murciélago*.



Nombre: **Selina Kyle**  
 Alias: **Gatúbela (The Cat woman)**  
 Primera aparición: **BATMAN No. 1**  
 (primavera de 1940)

De todas las mujeres que han aparecido en la saga de *Batman*, *Gatúbela* es quizás la más importante de todas, así como la más mortal.

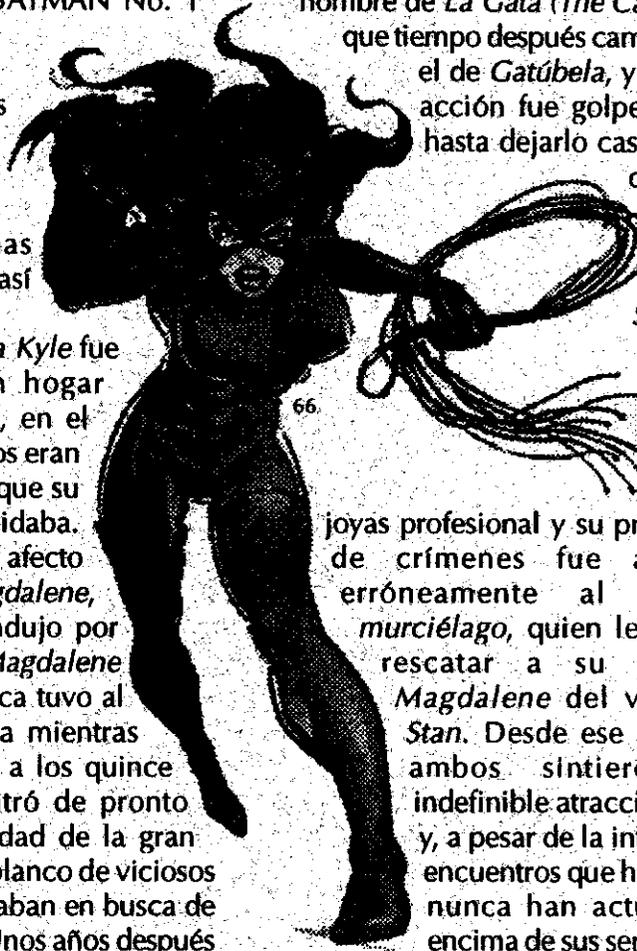
De niña, *Selina Kyle* fue el producto de un hogar destrozado e infeliz, en el cual sus únicos amigos eran los numerosos gatos que su familia adoptaba y cuidaba. Ella sentía un especial afecto por su hermana *Magdalene*, pero la vida las condujo por distintos caminos: *Magdalene* halló la paz que nunca tuvo al convertirse en monja mientras *Selina* huyó de casa a los quince años. Ella se encontró de pronto padeciendo la crueldad de la gran ciudad y se volvió el blanco de viciosos y criminales que andaban en busca de muchachas bonitas. Unos años después se involucró con un malviviente llamado *Stan*, quien llegó el momento en que la golpeó de tal manera que terminó en el hospital. Ahí conoció al detective *Flannery*, un policía duro pero de buen corazón, quien percibió en ella fortaleza interna que podría llevarla hacia una mejor vida. Por iniciativa de *Flannery*, *Selina* tomó lecciones de defensa personal y adquirió una notable habilidad atlética, recuperando gradualmente la confianza en sí misma. Diseñó un disfraz negro inspirado en las figuras felinas que tanto amaba y un

látigo de nueve colas, y decidió buscar su propia forma de justicia. Adoptó el nombre de *La Gata (The Cat)*, mismo que tiempo después cambiaría por el de *Gatúbela*, y su primer acción fue golpear a *Stan* hasta dejarlo casi al borde de la muerte.

Al poco tiempo, *Selina-Gatúbela* se convirtió en una ladrona de joyas profesional y su primera ola de crímenes fue atribuida erróneamente al *Hombre murciélago*, quien le ayudó a rescatar a su hermana *Magdalene* del vengativo *Stan*. Desde ese momento ambos sintieron una indefinible atracción mutua y, a pesar de la infinidad de encuentros que han tenido, nunca han actuado por encima de sus sentimientos y sin comprometer su lado de la ley.

Nombre: **Jonathan Crane**  
 Alias: **El Espantapájaros (The Scarecrow)**  
 Primera aparición: **WORLD'S FINEST COMICS No. 3** (otoño de 1941)

Desde su juventud *Jonathan Crane* fue un sujeto solitario y marginal que solo centraba su atención en los libros y en sus estudios. A pesar de que mostraba indiferencia hacia las





67

actitudes de rechazo que le manifestaban sus compañeros (quienes por su delgada figura y desarreglada persona le apodaron el *Espantapájaros*) Crane encerraba un rencor enorme que desahogaba sobre criaturas más débiles como las aves, experimentando un gran placer con el temor que les causaba.

Al transcurrir los años Crane se obsesionó con el estudio del miedo, llegando a obtener un doctorado en psicología y un respetable puesto en la *Universidad de Ciudad Gótica*. Desafortunadamente, su nueva posición no impidió que continuara

siendo objeto del rechazo y las burlas de la comunidad estudiantil y de algunos miembros del profesorado. Terriblemente afectado por esto, llevó sus investigaciones más allá del límite de lo convencional; ejecutaba experimentos descabellados para demostrar las causas y los efectos del terror en los individuos, llegando incluso a arriesgar la integridad física de sus alumnos.

Influenciado por su propio apodo, Crane decidió vestirse con ropas café deshilachadas y ponerse una máscara sin forma, convirtiéndose así en el siniestro *Espantapájaros*, el amo del miedo. Comenzó así un imperio de terror y asesinato vendiendo protección y ofreciendo sus servicios al mejor postor, dejando paja en la escena de sus crímenes como carta de presentación. *Batman* y *Robin* no tardarían en deducir su identidad y en enviarlo tras las rejas.

Años después, al salir de prisión, Crane retomó su carrera criminal y refinó sus métodos de operación para inspirar terror. Para tal fin, desarrolló diversos químicos, drogas y aparatos electrónicos para apoderarse de las mentes de sus enemigos y para extraer de sus subconscientes los miedos más profundos y horripilantes. Asimismo, estudia los antecedentes de sus víctimas para tomar tanta ventaja de sus fobias como sea posible.

Crane es un hombre peculiar con un desdén perpetuo; un hombre que tiene muy poco interés en cuanto a las comodidades hedonistas que puedan brindarle las ganancias de sus crímenes. Como resultado, es uno de los enemigos más inteligentes a que se haya enfrentado *Batman*.



Nombre: **Edward Nashton**, o **Edward Nigma**  
Alias: **El Acertijo (The Riddler)**  
Primera aparición: **DETECTIVE COMICS No. 140** (octubre de 1948)

68

*El Acertijo* es tal vez uno de los más populares oponentes del *Detective oscuro*, aunque no el más formidable. De hecho cuando fue ideado por Kane en 1948, obtuvo una respuesta muy pobre por parte de los lectores, a tal grado que fue retirado de circulación por una temporada, para reaparecer gracias al boom que ocasionó el popular programa de televisión de la década de



69

los sesenta.

*Edward Nashton* mostró, desde su juventud, una notable habilidad para resolver crucigramas, rompecabezas y todo tipo de adivinanzas, encausando esta virtud a cometer pequeños actos deshonestos.

Ya como adulto, *Nashton* continuó con sus fechorías ocupándose gradualmente de realizar crímenes más complejos. Deseando obtener cada vez más dinero, decidió volverse un ladrón a gran escala, y eligió probar su talento haciéndole frente a la Policía de *Ciudad Gótica* y a *Batman*.

Tras cambiar su nombre por el de *Edward Nigma*, confeccionó un traje verde adornado con signos de interrogación y adoptó el sobrenombre de *El Acertijo*, y decidió enviar a la Policía pistas de sus próximos crímenes en forma de adivinanzas y rompecabezas de extrema complejidad.

Al enfrentarse con *el Acertijo*, *Batman* descubrió que su enemigo había desarrollado un estímulo condicionado que le hacía imposible realizar un movimiento importante sin dejar algún tipo de adivinanza para explicarlo; en otras palabras, *el Acertijo* es psicológicamente incapaz de cometer crimen alguno sin antes enviar una pista a *Batman* o a la Policía.

Nombre: **Pamela Lillian Isley**  
Alias: **Hiedra Venenosa (Poison Ivy)**  
Primera aparición: **BATMAN No. 181** (junio de 1966)

*Pamela Isley* creció en el seno de una acomodada familia de Seattle que cumplía al instante todos sus caprichos. A pesar de su belleza, era tristemente inestable en sus emociones y crítica de

su apariencia en extremo, lo que ocasionó que transcurriera la mayor parte de su adolescencia alejada del resto de los niños. Decidió que si nadie le llevaba flores, ella iba a plantar las suyas propias, interesándose enormemente en la botánica y encontrando la compañía y el consuelo que tanto necesitaba en las plantas y en las flores.

*Pamela* fue a la Universidad y estudió botánica con el doctor *Jason Woodrue*, un científico brillante especializado en investigaciones genéticas. *Woodrue* realizó sus primeros experimentos en *Pamela*, mismos que ocasionaron una mutación genética que la convirtió en un ser con una afinidad sobrenatural hacia la flora, y con poderes sobre ella.

Cuando se separó del doctor, *Pamela* se enamoró perdidamente del *Cruzado Encapotado*, a quien idolatraba y con quien tenía fantasías románticas. Dado su precario perfil emocional, se convenció de que *Batman* se enamoraría de ella tan pronto se encontraran. Así, utilizando el dominio sobre las plantas que obtuvo con *Woodrue*, y adoptando el nombre de *Hiedra Venenosa*, *Pamela* viajó a *Ciudad Gótica* y comenzó una ola de crímenes que captarían la atención del *Detective oscuro*.

Sin embargo, *Batman* despreció los afectos de *Pamela* cuando la confrontó por primera vez, llevándola ante la justicia y confinándola en el *Asilo Arkham* para recibir tratamiento psiquiátrico. Valiéndose de su poder para controlar a los hombres con su belleza y sensualidad pura, escapó de *Arkham* reanudando su carrera como criminal, enfrentándose repetidas



70

ocasiones a *Batman*.

*Pamela* es ante todo una manipuladora. Sus emociones son mercuriales, y ella solo es cariñosa y confiable para quienes sirven a sus propósitos. Su única vulnerabilidad real es su dependencia hacia su poder sobre los hombres, que a ella tanto gusta usar.

Nombre: **Waylon Jones**

Alias: **Croc**

Primera aparición: **BATMAN No. 357**  
(enero de 1984)

*Waylon Jones* nació padeciendo una rara enfermedad hereditaria que, conforme crecía, hizo que su piel se volviera aumentadamente escamosa. Al



71

alcanzar la edad adulta, parecía un reptil humanoide gigante.

La madre natural de *Jones* murió en el momento en que éste nació, en un barrio bajo de Florida, quedando a cargo de una tía alcohólica que poco se ocupó por inspirarle un sentido de moralidad al deforme niño.

*Jones* fue blanco de la burla y el desprecio de los demás niños hasta el punto en que, harto de esto, dejó incapacitado a uno de ellos utilizando la enorme fuerza que le otorgó su enfermedad. Como resultado de esto, *Waylon* fue confinado en un reformatorio en donde los abusos hacia su persona aumentaron, amargándolo terriblemente.

Al transcurrir cierto tiempo fue liberado pero estaba condenado a regresar al correccional en repetidas ocasiones, hasta que terminó por asesinar a otro convicto quien se

mofaba repetidamente de su apariencia. Condenaron a *Waylon* a muerte y lo enviaron a una prisión estatal, donde finalmente fue conmutada su sentencia por la de cadena perpetua. Finalmente, luego de 18 años tras las rejas, *Jones* obtuvo la libertad condicional.

*Waylon* vagó por todo el país, hasta encontrar un trabajo como luchador contra cocodrilos en un circo, donde obtuvo el sobrenombre de *Croc*, el lagarto humano. Víctima nuevamente de la burla y demás abusos, y cansado de ser considerado un fenómeno de circo, *Jones* emigró hacia *Ciudad Gótica* y reincidió en el crimen, convirtiéndose en un extorsionador de poca monta con ambiciones de penetrar en el mundo del crimen organizado. Al poco tiempo, *Croc* se encontró trabajando como gángster. Asesinó al jefe criminal conocido como *el Calamar* e intentó unificar a todas las bandas de *Ciudad Gótica* bajo su liderazgo, con la promesa de matar a *Batman* para ganar la lealtad de la comunidad criminal. *Croc* se enfrentó finalmente en una dura batalla contra el *Hombre murciélago*, de la cual el *Detective oscuro* emergió como vencedor capturando a *Croc*. Este fue juzgado como un criminal demente y fue confinado al *Asilo Arkham*, de donde eventualmente lograría escapar para volver a la delincuencia y con la obsesión de cobrar venganza sobre *Batman*.

Nombre: *Ra's al Ghul*

Primera aparición: *BATMAN* No. 232 (junio de 1971)

*Ra's al Ghul* es un megalómano quien se coloca a sí mismo por encima

de las leyes y las convenciones de la sociedad, para perseguir su visión privada de "un mundo mejor". Para tal fin comanda un pequeño ejército de fanáticos que son sus adeptos y que utilizan tanto armas arcaicas como futuristas. A pesar de su gran poder y arrogantes propósitos, nunca ha tenido éxito en su afán de dominar al mundo debido a la intervención del *Detective oscuro*.

Muy poco se sabe respecto a los antecedentes de *Ra's al Ghul* (que en árabe significa "La cabeza del demonio"). Se presume que su nombre es un alias, y que su apelativo real se ha perdido en las brumas del tiempo. Nadie está realmente seguro de su edad, sólo que ha vivido más allá de la longevidad de un ser humano normal, gracias a los poderes regenerativos del *Pozo de Lázaro*, un baño de químicos, fatal para otros, que siempre es capaz de devolver a *Ra's al Ghul* la salud y la vida cuando se encuentra debilitado o al borde de la muerte.

Lo que se sabe es que, durante la Segunda Guerra Mundial, *Ra's* dirigió su propia organización, la cual utilizó para combatir a las potencias del Eje. Dos de sus agentes de mayor confianza murieron en Hiroshima, dejando a *al Ghul* la custodia de su hijo adolescente como si fuera propio. A partir del momento de la muerte de sus padres, el niño se volvió fatalista y sombrío, y adoptó el nombre de *Qayin*, por una variación del asesino bíblico *Caín*. Tristemente, *Qayin* fue el responsable de la muerte de *Melisande*, la hermosa esposa de *Ra's*.

*Batman* conoció a *Talia*, la hija de *Ra's*, cuando la rescató de un antiguo asociado suyo que pretendía



72

crear un cartel criminal para rivalizar con él. Poco después, *Ra's* decidió probar las habilidades del *Detective oscuro*, disponiendo que un individuo misterioso -que era él mismo en secreto- raptara a *Dick Grayson* alias *Robin* y a *Talia*. Sin embargo, *Batman* descubrió este engaño desde un principio. Una vez estando *Robin* a salvo, el *Hombre murciélago* recibió la aprobación de *Ra's* para contraer matrimonio con *Talia* y heredar el liderazgo de su cartel internacional del crimen. A pesar de sentirse atraído hacia la hija del criminal, *Batman* declinó a la

proposición.

Desde ese momento, *Batman* se ha opuesto incansablemente a los actos de terrorismo internacional de *Ra's*. Aunque esto no ha sido una labor fácil; esto se debe a que no solo la fortuna de *al Ghul* sobrepasa por mucho a la del propio *Bruce Wayne-Batman*, sino a que *Ra's* es igual a su enemigo en brillantez e inteligencia, incluso hace mucho tiempo dedujo la doble identidad del *Cruzado encapotado*, guardando este dato en secreto.

Nombre: *Talia*

Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 411 (mayo de 1971)

Si acaso ha existido una mujer digna del amor del *Hombre murciélago*, esa es *Talia*. Ella es de recia voluntad,



73

brillante y fieramente dedicada. De hecho es tal vez la mujer mas imponente y apasionada que haya conocido. Ella lo entiende y conoce todos sus secretos, incluso su doble identidad. Desafortunadamente, el único aspecto que los aleja es que es hija del peligroso terrorista internacional *Ra's al Ghul*, uno de los mas notables enemigos de *Batman*.

*Batman* conoció a *Talia* cuando la rescató del perverso *Doctor Darkk*, líder de un cartel rival a *Ra's*. *Darkk* secuestró a *Talia* de la Universidad del Cairo, en donde estudiaba medicina. *Batman*, quien estaba decidido a aprehender al villano por crímenes previos, lo siguió hasta el Oriente. Allí rescató a *Talia*, quien terminó por matar a *Darkk* para evitar que eliminara al *Detective oscuro*.

Poco después tuvo lugar otro rapto. Esta vez un individuo misterioso secuestró a *Dick Grayson* alias *Robin* y a *Talia*, cuestión que obligó al *Cruzado encapotado* y a *Ra's al Ghul* a unirse para hallar a su captor. En realidad *Batman* estaba siguiendo el juego de *Ra's*, pues no tardó en deducir que el villano se hallaba detrás de este crimen. Una vez que dio con *Robin*, *Batman* confrontó a *Ra's*, quien explicó que todo fue una prueba para demostrar si el justiciero era digno de desposar a su hija y heredar el liderazgo de su cartel del crimen. Y todo lo que *Ra's* presenció fue de su completa aprobación.

El *Hombre murciélago* rechazó de inmediato ambas ofertas, pero no pudo evitar reconocer su creciente pasión por *Talia*, y la de ella hacia él. A través de los años, sus caminos se han cruzado en numerosas ocasiones,

cuando *Talia* ha colaborado con su padre para expandir su imperio del crimen. Ella ha combatido también al lado de *Batman* algunas veces, como la vez en que *Batman* y *Ra's* se unieron para derrotar al terrorista *Qayin*, autor de la muerte de la esposa de *Ra's*.

*Talia* es sin duda el amor verdadero de *Batman*, pero su lealtad verdadera es hacia *Ra's*. Algunas veces ella ha desafiado a su padre para ir en ayuda del *Detective oscuro*, pero sin embargo estos actos de rebelión son pocos y espaciados.

Nombre: **Hugo Strange**

Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 36 (febrero de 1940)

El eminente psiquiatra *Hugo Strange* saltó a la fama con la publicación de un estudio sobre la personalidad del nuevo paladín de *Ciudad Gótica*, el misterioso *Batman*. *Strange* tenía numerosas teorías alrededor de las causas que pueden mover a un individuo a disfrazarse con un extraño traje y patrullar las calles de la ciudad por las noches (por ejemplo, dedujo que debido a que *Batman* nunca mata a los delincuentes, debió de ser en el pasado víctima de algún crimen que culminó en asesinato). Por este motivo, fue designado por el alcalde como asesor especial de la *Fuerza de Tarea de Vigilantes*.

Como parte de sus estudios, *Strange* llegó a confeccionar una imitación del traje del *Detective oscuro*. Cuando lo vistió su naturaleza interna salió a la superficie: *Strange* (rechazado eternamente por las mujeres debido a su peculiar apariencia y personalidad) se dio cuenta de que podía saber qué

se sentía ser *Batman* psicológica, pero no físicamente, y por eso odiaba tanto al *Cruzado encapotado*.

La obsesión llevó al excéntrico *Strange* hasta la demencia, jurando destruir al *Hombre murciélago*. Influenció a un miembro del cuerpo de policía para suplantar al *Detective oscuro*, secuestrar a la hija del alcalde y desacreditarlo por este hecho. *Batman* no tardó en confrontarlo, pero en este proceso le dio a *Strange* involuntariamente (pues se encontraba bajo el efecto de narcóticos) la última clave para descubrir su identidad secreta, al mencionar la muerte de sus padres. El brillante psiquiatra no tardó en relacionar todas las piezas del rompecabezas y concluyó que se trataba del millonario *Bruce Wayne*.

Eventualmente, *Batman* enfrentó a *Strange* de nuevo y negó cualquier conexión con la familia *Wayne*, mientras obtenía una confesión completa de los crímenes de *Strange*. Este intentó escapar y quedó atrapado en un tiroteo con la policía, cayendo al fondo de un río y muriendo aparentemente.

Sin embargo, *Strange* sobrevivió para construir un imperio criminal, combatiendo a *Batman* en múltiples ocasiones en el transcurso de los años en su intento por controlar a *Ciudad Gótica*, utilizando frecuentemente sus conocimientos sobre la personalidad de su adversario para atacarlo. No obstante, resulta extraño que haya guardado con tanto celo el secreto de la verdadera identidad de su enemigo.

Recientemente, *Batman* se aprovechó de la inestabilidad mental de *Strange* para eliminar de su memoria el conocimiento de su alter ego. A pesar

de esto, *Strange* ha retenido sus percepciones psicológicas del carácter del *Detective oscuro* y permanece como el criminal que mejor lo conoce.

Nombre: **Víctor Fries**

Alias: **El Señor Frío (Mister Freeze)**

Primera aparición: BATMAN No. 121 (febrero de 1959)

*Víctor Fries*, eminente científico en biología molecular, era un hombre feliz. Tenía un buen trabajo como investigador en la Universidad de *Ciudad Gótica*, y tenía también un matrimonio maravilloso con su esposa *Nora*. Desafortunadamente su felicidad se ve truncada cuando *Nora* contrae una extraña enfermedad, que es incurable y mortal.

*Fries* agoniza al mismo tiempo que su amada. Sus intentos por descubrir una cura para el mal que padece son inútiles, así que decide emplear el conocimiento de sus investigaciones para ponerla en un estado de suspensión congelada, hasta que llegue el momento en que descubra el medio adecuado para sanarla.

*Fries* vaga inútilmente por varias corporaciones en busca de patrocinio para su experimento, hasta que la empresa *Gothcorp* y su director *Ferris Boyle* prestan atención a sus propuestas y le brindan el tan deseado apoyo. Comienza a construir secretamente el dispositivo con el que ha de preservar el cuerpo de su querida

esposa hasta que una noche, durante la etapa terminal de la enfermedad, inicia su sueño congelado.

*Ferris Boyle* descubre las actividades no autorizadas de su empleado, y enfurecido decide poner fin a su trabajo. Irrumpe en su laboratorio con guardias de seguridad con el propósito de desconectar su equipo. *Victor* se opone violentamente al ver en peligro la vida de su amada. Inesperadamente, durante la pelea, un cilindro de químicos es roto y el cuerpo de *Fries* es bañado con una sustancia superenfriadora, muriendo aparentemente.

Sin embargo sobrevivió, pero a consecuencia de esto, él podría morir si no se mantiene en un ambiente inferior a cero grados por el resto de su vida. Ante esta situación, *Fries* diseñó para sí un traje especial con el que puede regular su temperatura corporal.

A pesar de este percance, una sola idea prevalece en la mente de *Fries*: salvar



a su esposa, cuyo cuerpo no fue dañado en el accidente, y vengarse del hombre que ocasionó su actual estado. Para tal efecto, utilizando sus amplios conocimientos, desarrolló un arma generadora de frío, con la que comenzó a asesinar a los principales ejecutivos de *Gothcorp*. Se autonombró *el Señor Frío*, y su genio criminal frustró los esfuerzos del Departamento de Policía por aprehenderlo. No obstante, *Batman* y *Robin* estaban dispuestos a hacerlo.

El *Señor Frío* fue vencido por el *Detective oscuro* cuando intentaba eliminar a *Boyle* y recuperar el cuerpo congelado de su esposa; pero durante este enfrentamiento *el Señor Frío*, accidentalmente, disparó su arma contra el dispositivo donde *Nora* descansaba, fragmentándolo en mil pedazos y provocando su muerte. De esto haría responsable al *Hombre murciélago*.

*Fries* fué puesto tras las rejas, pero no perdió su tiempo en prisión. Estudió sus métodos, así como las publicaciones científicas mas recientes. Al escapar de la cárcel mejoró su traje y su armamento.

Durante su estadía en prisión, *Fries* fue sometido a estudios que demostraron que su mente resultó dañada durante su accidente en el laboratorio, y que a cada momento su cordura se hacía mas frágil.

El *Señor Frío* se empeña en sumergir a *Ciudad Gótica* en una nueva era glaciaria y, en el proceso, matar al hombre que causó la muerte de su esposa y frustró su deseo de recuperar la felicidad: *Batman*.

El arma congelante del *Señor Frío* puede emitir un chorro de químicos que instantáneamente congelan las

moléculas de cualquier objeto en su trayectoria. Además, la humedad existente en el ambiente lo convierte en hielo. Su traje enfriador aparentemente genera su propia energía, y la versión mas reciente incluye el arma congelante incluida en él, así las manos del *Señor Frío* quedan libres para disfrutar de una mayor movilidad.

Nombre: ***Kirk Langstrom***

Alias: ***El Murciélago hombre (The Man-bat)***

Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 400 (junio de 1970)

A la edad de cinco años, *Kirk Langstrom* llamó la atención de todo el país cuando se perdió en las cavernas subterráneas de *Ciudad Gótica*. Después de buscarlo durante seis semanas, las autoridades perdieron toda esperanza por localizarlo. De repente, el pequeño *Kirk* salió a la superficie, sano y salvo. Nunca nadie comprendió como había sobrevivido a semejante situación, pues todos atribuyeron a su



75

imaginación infantil sus relatos de una raza de criaturas semejantes a los murciélagos que habitaban bajo la ciudad.

En la edad adulta, *Langstrom* se convirtió en una de las autoridades más respetadas sobre quirópteros. Se dedicaba a inventar, a partir de secreciones glandulares de los murciélagos, un suero para los ciegos que pudiera imitar químicamente el radar natural de estas criaturas.

Una noche, en su laboratorio del Museo de Historia Natural de *Ciudad Gótica*, *Langstrom* creyó que había obtenido el éxito, e imprudentemente probó su fórmula en sí mismo. Sus efectos lo tomaron por sorpresa. En medio de dolores agonizantes, llegó a un espejo y descubrió que su fórmula lo había convertido en una horrible criatura, mitad humano, mitad murciélago.

Adolorido y desesperado, *Langstrom* vagó por el museo donde se topó con *Batman*, quien se encontraba ahí para frustrar un robo. *Langstrom* ayudó al *Detective oscuro*, pero huyó volando antes que él pudiera recibir ayuda. Le tomó varias semanas al *Hombre murciélago* estudiar el suero de *Langstrom*, desarrollar una cura y localizar al doliente.

Con la ayuda de su prometida *Francine*, *Batman* por fin pudo suministrarle el antídoto y volverlo a la normalidad. Sin embargo, el efecto secundario del suero le quitó por completo la cordura. *Langstrom* quedó obsesionado con la perfección de la criatura murciélago y la decadencia de la raza humana, y estaba convencido de que sólo estos seres alados podrían sobrevivir a un futuro cataclismo

evolutivo.

Al poco tiempo, *Langstrom* refinó y logró dominar el suero de la transformación y su antídoto, y comenzó a usarlos para convertirse en *el Murciélago hombre*. *Langstrom* se fijó como meta erradicar a la especie humana y abrir paso a su nueva raza de criaturas. A esto *Batman* se ha opuesto en numerosas ocasiones, logrando detenerlo invariablemente.

Nombre: *Jervis Tetch*

Alias: *El Sombrerero loco (The Mad Hatter)*

Primera aparición: *BATMAN* No. 49 (octubre-noviembre de 1948)

*Jervis Tetch* es probablemente uno de los enemigos más excéntricos de *Batman*. Tomó su apariencia directamente de la interpretación de Sir John Tenniel del personaje clásico de Lewis Carroll que apareció en las historias de *Alicia en el país de las maravillas*. Al contrario de muchos de los rivales del *Cruzado encapotado*, *el Sombrerero* está completamente loco y es absolutamente impredecible.

*Batman* y *Robin* confrontaron por primera vez al *Sombrerero* cuando robó un valioso trofeo del club de yates, y luego intentó, sin éxito, robar a los dueños de un club hípico de *Ciudad Gótica*. Eventualmente la pareja de héroes logró localizar el escondite del *Sombrerero* en un teatro abandonado y lo aprehendieron. En el juzgado, *Tetch* fue catalogado como demente y se le confinó en el *Asilo Arkham*.

Años después *Tetch* escapó del *Asilo*, y su primera acción fue eliminar a un criminal impostor que se había adueñado de su nombre para cometer



76

fechorías. Empezó después una nueva ola de crímenes, la cual rápidamente frustró el *Detective oscuro*, enviándolo de regreso a *Arkham*.

El *Sombrero loco* tiene grandes habilidades técnicas en el campo de la microelectrónica, los estímulos biológicos y la programación de computadoras. Al usar su talento, puede construir aparatos electrónicos que, colocados en los sombreros de sus víctimas, pueden poner a las personas en un trance en el que son altamente sugestionables, e incluso aumentar su fuerza mediante estímulos glandulares.

Nombre: **Arnold Wesker**

Alias: **El Ventrílocuo (The Ventriloquist)**

Primera aparición: **DETECTIVE COMICS No. 583 (febrero de 1988)**

*Arnold Wesker*, alias el *Ventrílocuo*, es un jefe criminal en *Ciudad Gótica* que posee una

personalidad dividida. Por sí mismo, aparenta ser un hombre callado, introvertido e inofensivo. De hecho se espanta y algunas veces se enferma ante la violencia. Lleva un muñeco de ventrílocuo llamado *Cara cortada (Scarface)*, el cual fue construido con madera del árbol de la horca de la prisión de *Blackgate*, y que se supone lleva encerradas las almas de los asesinos que murieron ahorcados en él.

*Cara cortada* se ve y habla como el clásico gángster de las películas de los años treinta, y a través del muñeco *Ventrílocuo* expresa el lado más oscuro de su personalidad: vulgar, fácilmente encolerizable, despiadado, amoral y mortal; y a través del muñeco maneja a sus secuaces y dirige sus actividades criminales. De hecho *Cara cortada* parece tan real, que otros criminales se refieren a él como el jefe de la banda, dejando en un segundo plano al *Ventrílocuo*, como su subordinado.

El *Ventrílocuo* y su organización criminal se dedicaron a distribuir en



77



todos fueron sujetos de quejas en cartas publicadas en una columna de la *Gaceta Gótica*. Con estos datos, el *Detective oscuro* pudo rastrear a *Anarkía* y acorralarlo, pero no estaba preparado para el descubrimiento que haría al capturarlo.

Detrás de su traje especial, *Anarkía* era solamente un niño de doce años perturbado mentalmente, un escolar con un intelecto increíblemente desarrollado y conocimientos supremos en computación, llamado *Lonnie Machin*. *Lonnie* quedó prendado con ciertos conceptos del sistema de justicia y creó su propio código de valores, lo que lo animó a emplear sus talentos para difundir sus ideales.

*Lonnie* fue encarcelado en la *Correccional Juvenil de Ciudad Gótica*, y se supuso que era inofensivo. Sin embargo continuó sus actividades delictivas: *Tim Drake-Robin* descubrió que él había penetrado en los sistemas de cómputo de los bancos de *Ciudad Gótica* y sustraído millones de dólares para distribuirlos en países del tercer mundo, con la única ayuda de una computadora portátil y un módem.

*Anarkía* permaneció un tiempo más en la *Correccional* y posteriormente logró escapar para reanudar sus actividades, permaneciendo prófugo hasta la fecha.

Nombre: ***El Clan del Barro***  
(***The Mud Pack***)

Primera aparición: DETECTIVE  
COMICS No. 40 (junio de 1940)

*El Clan del Barro* es una organización formada por los tres criminales sobrevivientes que han llevado el nombre de *Cara de Barro*

(*Clayface*), y que han resultado ser formidables adversarios de *Batman*.

El *Cara de Barro* original es ***Basil Karlo***, la estrella de numerosas películas de horror. Muchos años después de terminada su carrera artística, *Karlo* fue llamado para ser asesor en la filmación de la nueva versión de su película más célebre, "*El Terror*". *Karlo* accedió, pero se negó a ver que su más grande papel cinematográfico fuera reinterpretado por otro actor. De este modo, *Karlo* comenzó a asesinar a algunos miembros del reparto de la cinta, disfrazado con una máscara de barro para despistar a la policía. *Batman* no tardó en descubrir la identidad del asesino: la máscara que *Karlo* utilizaba era parte del disfraz del personaje que interpretó en su película de horror "*Barro*". Fue así como el *Dúo Dinámico* pudo capturarlo.

El segundo *Cara de Barro* fue ***Matt Hagen***, un aventurero buscador de tesoros submarinos. En un galeón hundido descubrió una extraña poción aceitosa de origen desconocido, que alteró radicalmente su cuerpo, dándole una consistencia moldeable similar a la arcilla. Extrañamente, *Hagen* no tuvo más un esqueleto, órganos corporales o sangre normales. Las balas podían pasar a través de su cuerpo sin dañarlo, y aún más, ahora podía obligar a su cuerpo a tomar su apariencia original o la de cualquier otro ser humano. *Hagen* empleó sus habilidades para comenzar una ola de crímenes en *Ciudad Gótica*, hasta que *Batman* lo venciera y capturara en repetidas ocasiones.

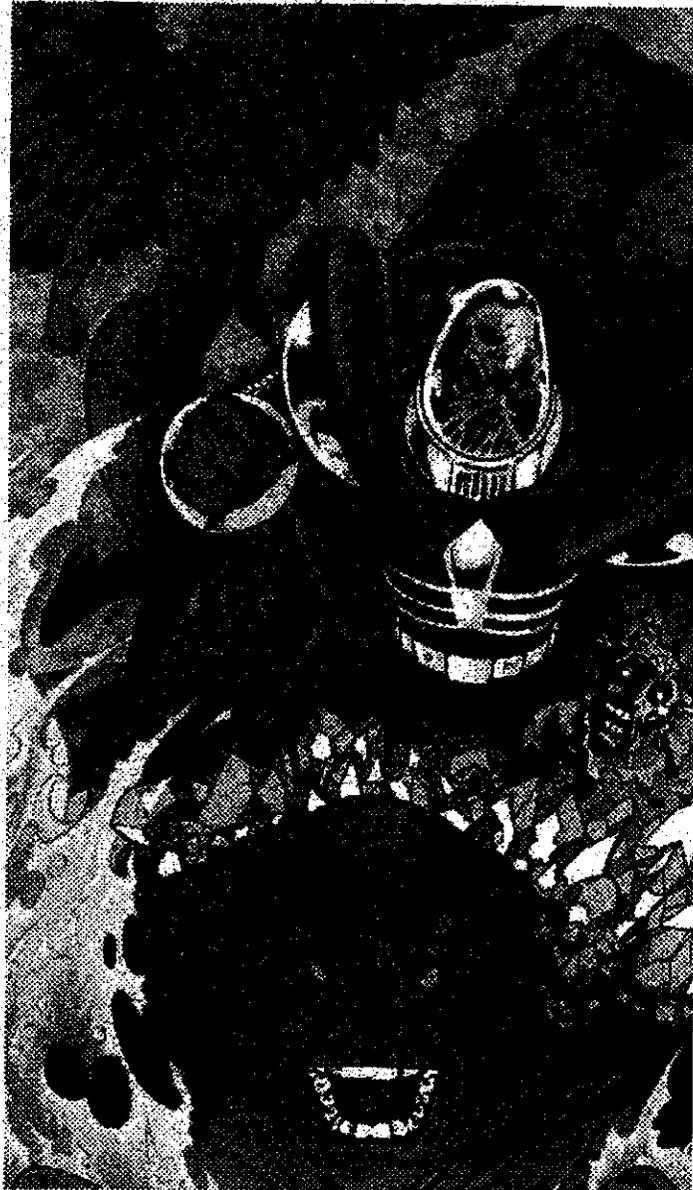
*Hagen* murió durante una guerra devastadora conocida como *Crisis en*

\*\*\*\*\*  
\* **Tierras Infinitas.**

\* El tercer *Cara de Barro*, **Preston Payne**, nació padeciendo una extraña enfermedad de la epidermis que distorsionó grotescamente su apariencia física. Rechazado y sin amigos a lo largo de su vida, consultó inútilmente a muchos cirujanos plásticos. Tras persuadir a *Matt Hagen-Cara de Barro II* de donarle una muestra de sangre, *Payne* se inyectó con un ingrediente que había aislado de la sangre de éste, haciendo su propia piel maleable. *Payne* cayó víctima de severos dolores de cabeza y fiebres que solo podía aliviar al tocar a otra persona, disolviéndola en un lago de protoplasma. Esto lo hizo enloquecer. Como *Cara de Barro III*, creó un exoesqueleto que apoyaba su piel similar a la arcilla y que le dio fuerza sobrehumana. También se enamoró de la única mujer inmune a su toque mortal: un hermoso maniquí de cera, a quien llamó *Helena*. *Batman* logró atraparlo y confinarlo en el *Asilo Arkham*, pero antes se aseguró de que le permitieran conservar el maniquí.

*Cara de Barro IV* es **Sondra Fuller**, quien por odiar sus facciones naturales repelentes, permitió al estratega criminal

*Kobra* transformarla en el cuarto *Cara de Barro*. Igual que *Matt Hagen*, ella puede aparecer en una forma moldeable, similar a la arcilla, y transformar su apariencia física a voluntad; pero a diferencia de *Hagen*, ella puede duplicar temporalmente las habilidades del ser cuya forma imita. Curiosa por conocer al *Cara de Barro*



original, *Fuller* visitó a *Basil Karlo*, quien se encontraba enfermo en un hospital de la prisión. *Karlo* le propuso que se unieran tras su liberación para cobrar venganza contra *Batman*. Ya reunidos *Karlo*, *Fuller* y *Payne*, quien había rescatado los restos de *Matt Hagen*, proclamaron la formación del **Clan del Barro**.

Bajo el mando de *Karlo*, lograron capturar a *Batman* y lo sometieron a una tremenda tortura psicológica. Entonces *Karlo* traicionó a sus compañeros, tomando de ellos muestras de sangre, las cuales se hizo inyectar, dándole todos los poderes de *Cara de Barro*. Pero a pesar de la adversa situación, el *Detective oscuro* logró derrotar a *Karlo*. *Fuller* y *Payne* se enamoraron, abandonaron su plan de venganza y se marcharon de *Ciudad Gótica* con rumbo desconocido. Desde su retiro, *Preston* y *Sondra* procrearon un hijo llamado *Cassius*, quien aparentemente no mostraba ninguna anomalía. Por alguna razón el *Departamento de Operaciones Extranormales* logró conseguir una muestra del tejido del pequeño *Cassius* y la sometió a análisis. La muestra cobró vida y se integró al cuerpo del *Dr. Peter Malley*, transformándolo en *Cara de Barro V*. El tiene la habilidad de derretir cualquier objeto con la vista. Sin embargo fue destruido aparentemente por *Chase*, un agente especial de su misma organización.

Nombre: **Desconocido**

Alias: **Bane**

Primera aparición: **VENGEANCE OF BANE No. 1 (1992)**

*Bane* es una de las adiciones más recientes en la saga de *Batman*. Este criminal irrumpe sorpresivamente en *Ciudad Gótica* con el firme propósito de derrotar al *Detective oscuro* y asumir el control de la urbe.

El origen de *Bane* es un misterio, así como su identidad y las causas del odio profundo que siente por el *Cruzado encapotado*. Se conoce con certeza que es nativo del país tercermundista de *Santa Prisca*, y que fue un convicto sentenciado a muerte en la prisión de *Peña Duro* que formó parte de un experimento gubernamental secreto en el que se pretendía



ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

crear un ejército de super hombres. Como resultado de este proyecto *Bane* es un sujeto con una fortaleza física increíble, la cual incrementa mediante el uso de una droga exótica llamada *venom*, una especie de esteroide que inyecta directamente a su cerebro mediante un dispositivo especial. De alguna manera, *Bane* logró escapar del penal en compañía de otros convictos (*Zombi*, *Trogy Ave*) y emigró a América.

A su arribo a *Ciudad Gótica*, *Bane* no tardó en reclutar secuaces para llevar a cabo su plan contra *Batman*. De esta manera, ataca el *Asilo Arkham para criminales dementes* y libera a los mas peligrosos enemigos del *Hombre murciélago*. Una vez hecho esto, y mientras el *Detective oscuro* se da a la labor de recapturar a los villanos prófugos, *Bane* se sienta a esperar que esté lo suficientemente débil para derrotarlo.

Agotado por esta labor titánica, *Batman* es atacado sorpresivamente por *Bane* y después de una pelea desigual rompe la espalda del defensor de *Ciudad Gótica*.

A la caída de *Batman*, *Bane* se convirtió en una figura de poder en la ciudad y en el principal líder criminal, hasta que un nuevo *Batman* apareció en escena. Este era *Jean Paul Valley*, mejor conocido como *Azrael*, el guardián y vengador de una antigua secta llamada *La Orden de San Dumas*, y que fue seleccionado por *Bruce Wayne* para que ocupara su lugar en su ausencia.

La derrota de *Bane* se convirtió en una obsesión para *Valley*, quien fue modificando sistemáticamente su disfraz de *Batman* hasta transformarlo en una especie de armadura. Es así

como el nuevo *Hombre murciélago* derrota a *Bane* en una pelea encarnizada y es recluido en la prisión de *Blackgate*, de donde lograría escapar al poco tiempo.

*Bane* regresó a la actividad recientemente para confrontar de nuevo al *Detective oscuro*. Pero esta vez estaba al lado del mas brillante enemigo del *Encapotado*, *Ra's al Ghul*, quien pretendía erradicar a la especie humana mediante un virus mortal. Pero esta vez la situación fue diferente. *Bruce Wayne-Batman* derrotó contundentemente al villano que lo lisió tiempo atrás e impidió la realización de los planes de *Ra's*.

Desafortunadamente *Bane* consiguió escapar del justiciero, y es muy posible que pronto se tengan noticias suyas.

Nombre: *Garfield Lynns*  
Alias: *Luciérnaga (Firefly)*  
Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 184 (junio de 1952)

*Garfield Lynns* mostró un perfil psicológico fuera de lo normal desde su infancia. Educado en una escuela de monjas, fue un niño conflictivo y rebelde que mostraba tendencias piromaniacas.

Ya como adulto, *Lynns* consiguió trabajo en un estudio cinematográfico y pronto se convirtió en un especialista en efectos pirotécnicos, el mejor en el medio. Ponía especial dedicación en cada trabajo, sintiendo una satisfacción enfermiza al contemplar los catastróficos efectos de su obra.

Decidió desarrollar su talento mas allá del simple trabajo. Diseñó un disfraz para protegerse de las altas



80

temperaturas, mismo que le otorgaba la capacidad de volar mediante un ingenioso dispositivo que aprovechaba la energía calorífica. Adoptó el nombre de *Luciérnaga*, y ofreció sus servicios como incendiario profesional al mejor postor. *Batman* lo enfrentó y logró capturarlo, encerrándolo en el *Asilo Arkham*, de donde logró escapar para reincidir en el crimen.

Nombre: **Temple Fugate**

Alias: **El Rey de los Relojes**  
(*The Clock King*)

Primera aparición: DETECTIVE COMICS No. 265 (marzo de 1959)

El escritor Bill Finger utilizó la frase en latín *Tempus fugit* (el tiempo vuela) para dar nombre a este singular villano. *Temple Fugate* era un asistente legal que trabajaba en el Juzgado de Distrito de *Ciudad Gótica*. El era el brazo derecho del Juez de la Suprema



81

*Corte Hamilton Hill*. *Fugate* era un anticuado y solitario hombre obsesionado con la puntualidad. Cada una de sus actividades estaba planeada por anticipado, mediante un itinerario calculado prácticamente en nanosegundos. Cuando su jefe el *Juez Hill* lo instó a tomar un descanso para tomar café, *Fugate* rechazó el ofrecimiento alegando que no quería arruinar su itinerario. La insistencia de *Hill* hizo que tomara el receso. A su regreso, *Fugate* fue severamente reprendido por el mismo *Juez Hill*, quien no pudo encontrar documentos importantes durante su ausencia, despidiéndolo abruptamente. La personalidad reprimida de *Fugate* salió a flote y juró vengarse de *Hill*, convirtiéndose en el *Rey de los Relojes*. Se convirtió en un criminal y utilizó su agudo sentido del tiempo para poner en jaque al departamento de Policía y a *Batman*.

El *Detective oscuro* frustró su plan de asesinar a *Hill* y lo puso tras las rejas.

El *Rey de los Relojes* fue un villano popular en la década de los sesenta, y su prestigio creció debido a la popular serie de televisión protagonizada por Adam West. Sin

embargo, poco a poco fue cayendo en el olvido. En la época actual el *Rey de los Relojes* sería casi desconocido de no ser por la serie animada producida en 1992.

Nombre: **Drury Walker**

Alias: **Charaxes (The er Moth)**

Primera aparición: (como *Killer Moth*) BATMAN No. 63 (julio de 1951); (como *Charaxes*) ROBIN No. 23 (diciembre de 1995)

*Drury Walker* comenzó su carrera criminal ofreciendo protección a la élite del bajo mundo de *Ciudad Gótica* tras el disfraz del patético *Killer Moth*. Este no resultó ser un contrincante digno para *Batman* y fue prontamente capturado. En prisión, y en el afán de ser respetado y temido, *Walker* vendió su alma al demonio *Neron*, quien lo transformó en el horrible hombre-insecto *Charaxes*. Alimentado por la ira y la locura, *Charaxes* escapó de prisión



82

y provocó una ola de terror, en la cual casi devora a *Robin*. *Batman* logró recapturarlo y fue recluso en el *Asilo Arkham*, donde es temido por los pacientes y los doctores, quienes lo han sometido a varios estudios tratando de comprender su bizarra transformación.

#### Otros villanos relevantes.

Como dije en el principio de este apartado, *Batman* se ha enfrentado a una vasta galería de criminales a lo largo de su carrera. Sin embargo enumerarlos a todos es una tarea difícil. Aunque he mencionado a los más recurridos, existen otros que han tenido una participación considerable en la historia. Uno de ellos es **Cornelius Stirk**, un psicópata que es capaz de hipnotizar a sus víctimas haciéndoles creer que es una persona diferente, así las asesina y devora sus corazones aterrorizados creyendo que este es su único medio de sobrevivir. Otro villano digno de mencionarse es **Sir Edmund Dorrance**, alias **El Rey Serpiente**, un miembro de la élite británica quien es experto en artes marciales y dirige un importante cartel del crimen. Otro psicópata importante es **Zsasz**, un asesino despiadado amante de las armas cortantes que tiene el cuerpo repleto de cicatrices; cada una de ellas representa a una de sus víctimas. Otro caso es **Amygdala**, un gigante con poco seso que posee una fuerza sobrehumana; por lo general influenciado por otros criminales mas brillantes.

Y lista sigue y sigue. En fin. Estos son solo algunos de los torcidos contrincantes del defensor de *Ciudad Gótica*.

## Anexo 1. Harley Quinn, una villana aparte

No puedo cerrar este capítulo sin mencionar a una villana que ha cobrado una gran popularidad en los últimos años.

*Batman: la serie animada*, estrenada en 1992, utilizó a la amplia galería de villanos clásicos para enfrentarlos con el héroe de *Ciudad Gótica*. Pero además ha incorporado nuevos personajes al universo del *Detective oscuro*; uno de ellos es el actor de televisión *Simon Trent*, quien en la década de los treinta personificara al *Fantasma Gris* (*The Gray Ghost*), personaje de ficción que capturó la imaginación de *Bruce Wayne* en su niñez. Otro personaje nuevo es la villana *Baby Doll*, una estrella infantil de televisión que sufre una enfermedad que le atrapa en su apariencia de niña.

Pero el caso de *Harley Quinn* es diferente. Ella es formalmente presentada en la novela gráfica "*Mad Love*" ("*Amor de Locos*"), escrita por Paul Dini en 1993, la cual ganó los premios Harvey y Eisner. El personaje resultó tan exitoso que decidieron incorporarlo al reparto regular de la nueva serie, solo que se hicieron algunas modificaciones para que resultara apta para todas las audiencias.

*Harley Quinn* era la *Dra. Harleen Quinzel*, una exitosa y brillante

psiquiatra que trabajaba en el *Asilo Arkham*. Tras su primer encuentro con *el Guasón*, ella quedó fascinada por la torcida psique del maniático. Comenzó a frecuentarlo con mayor regularidad, hasta que quedó completamente bajo

su control. Podría decirse que él la condujo hacia la locura. *Harleen* ingresó al mundo del más grande enemigo de *Batman*, convirtiéndose en *Harley Quinn*, su cómplice y amante. Lo ayudó a escapar de *Arkham*

y ambos emprendieron una carrera delictiva. Aunque la personalidad de *Harley* ha sido subyugada por *el Guasón*, ella sigue siendo un ser dulce y cariñoso. Sin embargo, puede ser tan caótica, impredecible y mortífera como el villano.

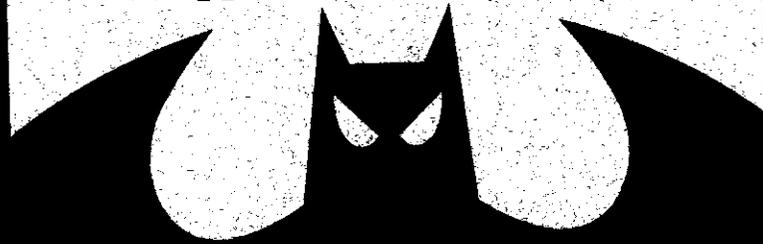
Varias han sido las apariciones de *Harley Quinn* en la serie animada. Inclusive ha formado una estracha amistad con *Pamela Isley*, alias *Hiedra Venenosa*.

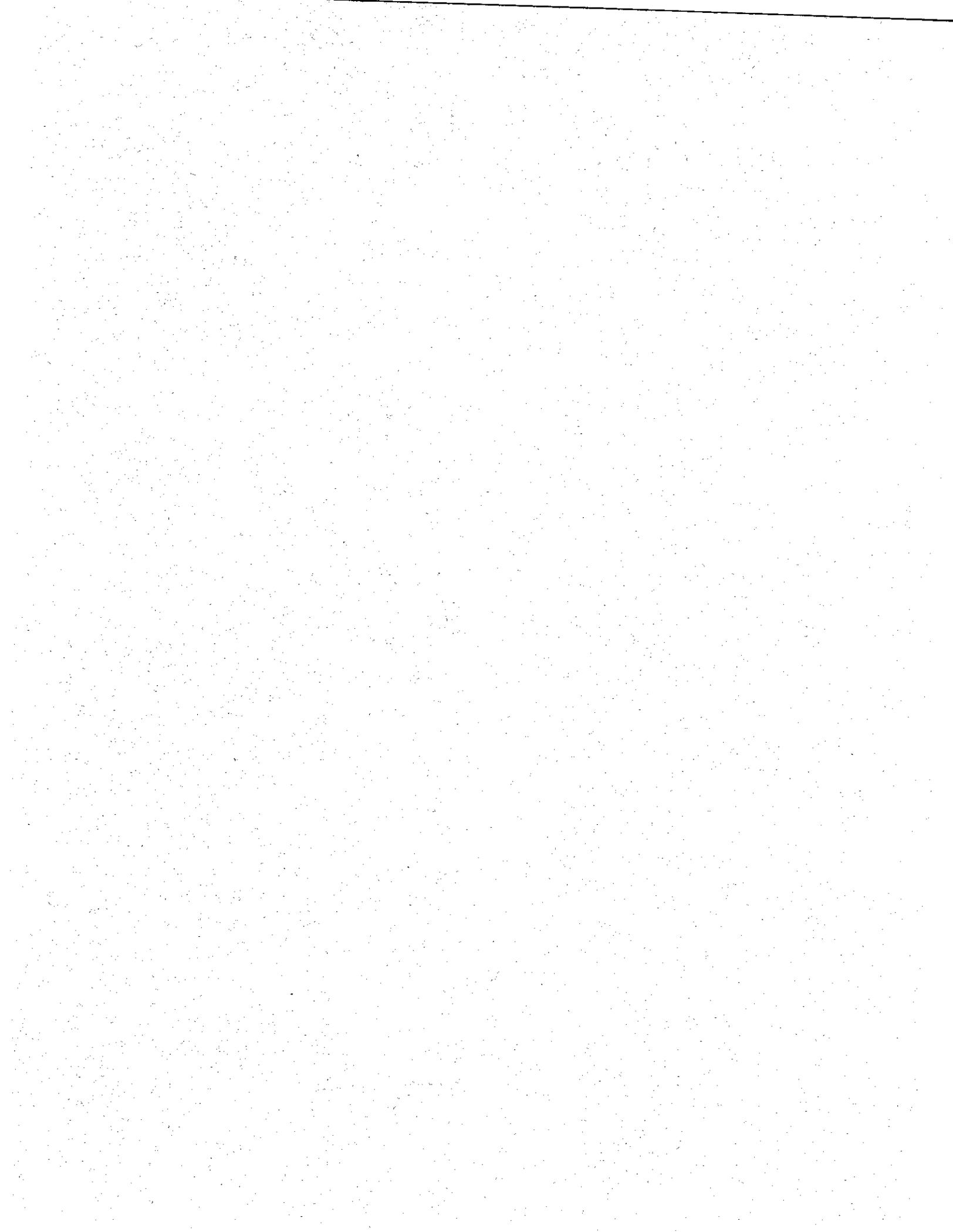
Desde octubre de 1999, y debido a su gran popularidad, *DC Comics* decidió dar a *Harley* su propia revista.

Definitivamente ella es una villana que se cocina aparte.



**Capítulo 2**  
**Anatomía de la**  
**historieta**





## 2.1 ¿Qué es una historieta?

En el capítulo anterior hablamos acerca del origen e historia de la historieta, sin embargo no se ofreció una definición de ella.

El término *historieta* ha pasado a formar parte del lenguaje cotidiano de los países de Latinoamérica, y está presente en el resto de las regiones del planeta. Por ejemplo en los países de habla inglesa son conocidas como *comics*, en España como *tebeos*, en Italia como *fumetto* o *fumetti*, mientras en Francia como *bande dessinée*.

Las definiciones que puede haber sobre ella son igualmente variadas. José Luis Rodríguez Diéguez, en su libro *"El comic y su utilización didáctica"* (pag. 17), condensa las concepciones de diversos estudiosos del tema, las cuales reproduciré a continuación:

"Así, en una caracterización directa y fácil, Javier Coma define a la historieta como "narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas". Frente a ella, Umberto Eco adopta otra perspectiva en su definición: "la historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores [...]. Así, las historietas, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes."

[...] Elisabeth K. Baur da la siguiente definición: "Es una forma

narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen"

[...] M. V. Manacorda Rosetti señala: "Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boom, crash, bang, etc.)"

[...] Para Román Gubern, es: "historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un *globo* o *bocadillo* que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista, o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno o *comic-book*"

[...] La viñeta como elemento singular de la historieta, aparece en otra caracterización, la de Juan Antonio de Laiglesia: "Relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista compone en su aspecto puramente literario"

[...] Juan Antonio Ramírez, en un interesante estudio sobre los tebeos españoles para niñas, define así este género: "Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen-texto trata de ser complementaria; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir para dar mayor importancia a los de relevo. El carácter estandarizado de su

realización y, sobre todo, el industrializado en los modos de producción y distribución, terminan de caracterizar al comic en cuanto tal"

[...]Todavía más explícito es, en este sentido, F. Loras al señalar: "La historieta es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva".

[...]Una definición amplia y formalizada es la que realiza Ludolfo Paramio. Para él, "el comic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico"

[...]Esto mismo, con un sentido más claramente descriptivo, señala M. Arizmendi: "La historieta es una expresión figurativa, una narración en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabra y dibujo gracias fundamentalmente a dos convenciones: la viñeta...y el globo".

[...]Una última carecterización, de Manuel Muñoz Zielinski, es la siguiente: "la historieta es una narración construída por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal que supone la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza".

Esta serie de conceptos está

repleta a su vez de otros (viñetas, globos, lenguajes, etc.), los cuales en conjunto son necesarios para comprenderla en toda su extensión.

En lo que resta de este capítulo, haré una revisión de las características formales de la historieta y mencionaré los elementos que la conforman.

## 2.2 ¿Cómo se crea una historieta?

Durante los primeros años de vida de las historietas, los ejemplares se concebían uno a la vez. Cuando se trataba de una serie o de un personaje en particular, los guionistas tenían cierta idea en mente respecto al curso que seguiría la historia pero, por lo general, mucho de lo que surgía se realizaba en el camino. Si en el momento parecía una buena idea el hacer un giro drástico en los acontecimientos, simplemente se hacía y ya. El hilo de la trama podía tomar múltiples direcciones y eso era en cierta manera un riesgo, pues si se tomaba una desición equivocada los resultados podían ser desastrosos, y no había marcha atrás. Muchas series de historietas desaparecieron del mercado paulatinamente por estas situaciones, al no ser aceptadas por la audiencia.

Actualmente las cosas no son tan simples. Las grandes compañías de historietas (como la que atañe a este trabajo, *DC Comics*) se preocupan sobremanera por la planeación anticipada, sobre todo cuando se trata de personajes cuyas vidas se desarrollan en 6 o 7 revistas diferentes, y que tienen la historia, el impacto y la popularidad

de Batman.

Archie Goodwin, editor en DC de *Batman: Legends of the Dark Knight* menciona, en el prólogo que hace en la compilación de *La espada de Azrael*, lo siguiente: "... tenemos una junta de creativos una o dos veces al año, con los talentos involucrados en el personaje, o grupo de personajes de la altura de *Batman*. Y así se discute y se decide la dirección y los eventos que se desarrollarán, con la esperanza de mantener emocionado al público y ansioso de leer más... Todo el peso de dicha reunión recae sobre los hombros del editor Dennis O'Neil (editor en jefe de la serie), lo que es inevitable, pues tiene la responsabilidad de todos los títulos de *Batman*. Bajo la dirección de Denny, los argumentistas y dibujantes reunidos deciden el futuro de *Bruce Wayne*, *Jim Gordon*, *Tim Drake*, *Alfred Pennyworth*, y el asombroso y vasto tapiz de villanos de *Ciudad Gótica*".

Ahora bien, una vez que se decide el curso que la historia ha de seguir, se procede a la elección de un escritor para elaborar el argumento. Una saga de la talla de *Batman* no podría sobrevivir con un solo argumentista; requiere de un equipo de escritores que participarán en el momento adecuado, es decir cuando su talento favorezca a cierto momento en la serie. Esto, además, imprime cierta diversidad a la trama y evita que se encasille en un mismo estilo.

Ya elaborado el guión, se procede a la elección del artista que lo ha de plasmar en imágenes. El criterio para designar al dibujante es similar al que se emplea para elegir al escritor. Cada uno tiene un estilo visual propio, y mientras unos se aproximan más al

realismo, otros lo hacen hacia la caricatura; de tal suerte que, de un número a otro, podemos encontrar diferencias visuales notorias, pero siempre acordes al ritmo y situaciones que se desarrollan en ese momento de la historia.

Vale la pena mencionar que existen casos específicos en que el dibujante es también el escritor de la historia, y tal vez el caso más representativo sea Frank Miller con su novela gráfica "*El Caballero Oscuro regresa*".

El dibujante realizará íntegramente el ejemplar, en trazos a lápiz. Él decidirá también los recursos visuales apropiados para imprimir emoción al argumento.

Una vez terminados los trazos, se procede al entintado de los mismos. El entintador seleccionado perfeccionará, por así decirlo, el trabajo del dibujante al agregar sombras y otros detalles que depurarán el dibujo original. Asimismo, en esta etapa entrará en acción el rotulista, quien añadirá el diálogo de los personajes y demás textos en los globos u onomatopeyas.

Llega aquí la etapa de añadir color a los dibujos ya entintados. Este proceso puede hacerse mediante diversas técnicas, pero actualmente la tecnología de la computación se ha incorporado como la opción más viable, por su rapidez y por la variedad de recursos que ofrece. La imagen ya entintada se introduce a un scanner y se colorea mediante un programa de dibujo o de manipulación fotográfica. La virtud de esta técnica radica, como ya dije, en la extensa gama de efectos que pueden añadirse al dibujo, como efectos de movimiento, de volumen,

\*\*\*\*\*

bruma, neblinas, destellos, etc.  
La computadora ofrece también la posibilidad de elaborar directamente el proceso de selección de color, arrojando los negativos correspondientes que han de integrarse al proceso de impresión convencional. Todo concluye con el producto terminado y listo para su distribución y venta.

que puede realizarse mediante varias técnicas, no siempre es realizado por el autor. Actualmente, y de manera especial en la historieta norteamericana, esta etapa es encomendada a un especialista.

Existen numerosas excepciones, especialmente cuando se trata de artistas jóvenes e innovadores, en que la historieta no es entintada y queda reflejada a lápiz, o en que se pasa del trazado a lápiz a la aplicación directa del color, sin pasar por el entintado. De cualquier manera, la gran mayoría de los artistas sigue el procedimiento *lápiz-tinta-color*, y por esto hablaré a continuación sobre él.

## 2.3 El dibujo de las historietas

### 2.3.1 El trazo a lápiz

Acabo de mencionar, de manera breve, el procedimiento de confección de una historieta. Es necesario ahora abundar un poco en las etapas que conforman este proceso. No profundizaremos en el proceso de concepción de la historia y el argumento, sino que nos abocaremos a los aspectos más afines hacia nuestra disciplina. Esto no quiere decir que nosotros no seamos capaces de gestar una buena historia, pues la creatividad no se limita exclusivamente a un campo.

Ahora bien, una vez que se cuenta con un guión aprobado e inteligentemente planeado, continúa la fase del dibujo a lápiz.

De hecho, desde el punto de vista del dibujo, la producción de la historieta puede dividirse en dos etapas, que ya mencioné anteriormente: el trazo a lápiz y el entintado. En la primera la imagen es concebida y plasmada por el dibujante (quien por lo general es quien recibe el crédito en la portada), mientras que el entintado,

### 2.3.2. El entintado

El elemento básico de cualquier dibujo es la *línea*. La psicología de la percepción nos enseña que, como signo gráfico, puede representar:

- 1) Ella misma al cuerpo del objeto, como el caso de una línea que representa una cuerda o a un hilo.
- 2) El contorno de un objeto, como un círculo que representa a una pelota, o la línea del perfil de un rostro.
- 3) Ser usada para representar un relleno a través de retículas y tramas para dar volumen y superficie al objeto.

El primero de estos aspectos no reviste gran importancia para el dibujo de la historieta, pues la *línea-objeto* es un recurso con aplicaciones limitadas, ya sea para representar objetos nítidos o lejanos o para dar una connotación *infantilista* a ciertas imágenes. En cambio el segundo apartado, la *línea-contorno*, ofrece un mayor rango de posibilidades visuales. Del tercero hablaré posteriormente.

La línea-contorno del dibujo de la historieta puede ser, desde el punto de vista de su espesor, de dos maneras:

- 1) *Pura*, que se obtiene mediante el trazo con rapidograph o ciertos rotuladores.
- 2) *Modulada*, la cual se engrosa o estiliza en ciertos tramos, y que se obtiene con instrumentos como la plumilla, el pincel o ciertos rotuladores.

La línea pura nos permite distinguir aquello que forma parte de la figura de lo que, en cambio, constituye el fondo, lo que no forma parte de ella. La línea modulada nos proporciona lo mismo, pero añade algo más: no nos dice sólo dónde acaban las figuras y dónde empieza el fondo, sino que nos informa en muchos casos sobre espesores e iluminación, sobre distancia e importancia.

Por otra parte, la línea modulada es más informativa que la línea pura, pues transmite emociones e implicación, al abocarnos a la situación con mayor intensidad. Por otro lado, la línea pura es más inmóvil que la modulada, mientras que esta última es más dinámica. No es que la línea pura no pueda expresar movimiento, pero le costará más trabajo hacerlo. Al modular la línea se puede dar la impresión de movimiento con una sola línea quebrada o con un sencillo y ligero engrosamiento en un punto. Las líneas breves y fuertemente moduladas hacen la imagen mucho más dinámica que las líneas largas y tendencialmente puras.

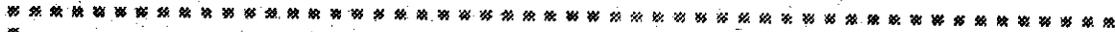
El trazo en tinta sobre el papel, además del dibujo de las líneas de contorno que ya estudiamos, posee otro elemento expresivo poderoso: el

*relleno*, que nos ofrece una idea de la iluminación y la composición de la superficie de los objetos. Sustancialmente, el relleno puede ser de dos maneras:

- 1) *Sombreado*, a través del más o menos denso entrecruzamiento de trazos, generalmente a plumilla, y
- 2) *Tramados*, superficies punteadas o regularmente rayadas, realizadas a veces a mano pero más a menudo directamente en imprenta o con ayuda de superficies móviles.



84. En este detalle del rostro del Guasón, que aparece en la cubierta de «La broma mortal», podemos observar el empleo de la línea para dar volumen en el área de la nariz, frente y mejillas. La sombra producida por su sonrisa es trabajada mediante mancha negra.



85. He aquí un caso de trama aplicada en la fase de impresión. Muchas áreas de sombras del respaldo del sillón, en que descansa el niño Víctor Fries, están representadas por un tramado de puntos



86. Las siluetas de Batman y Robin están representadas por manchas negras

La *mancha negra* es considerada el caso límite del relleno, aún cuando los artistas que la emplean eviten utilizar los sombreados y las tramas.

El trazo del relleno se lee distintamente al del contorno: el último puede tener un significado propio

dentro de su contexto (como el contorno de una mano o de cualquier objeto), en tanto un trazo de relleno aislado no significa nada. Es el conjunto el que determina el efecto: la línea modulada representa ya un esbozo del relleno, pues nos da una idea de la iluminación de las superficies y, por tanto, de su consistencia y volúmen; el relleno es expresivo, una vez que reconocemos al objeto nos dice cómo es, nos dice si es brillante u oscuro, si está cerca o lejos. También permite crear zonas oscuras que hagan resaltar a las claras, es decir, un contraste que permite poner un acento sobre algo específico.

A través del tipo de relleno que se emplee, además, recibimos otras informaciones emotivas. La trama es por lo general mas tranquila que el sombreado; en tanto que este puede resultar tenso y nervioso. Estas variaciones afectan, evidentemente, la emotividad y la narrativa en la historia, y son recursos que el artista debe explotar según sea conveniente.

### 2.3.3 La aplicación del color y sus técnicas

Un tipo de relleno característico, que a menudo no es considerado como tal, es el color. De él se puede hablar como un signo de relleno porque, a diferencia del signo-objeto y del signo-contorno, y a semejanza del signo-relleno en blanco y negro, en general no es usado para delinear objetos o contornos, sino para darnos un detalle de superficie.

Pero refirámonos al caso más simple y difundido de la historieta, el

caso del color como un relleno que es añadido al dibujo de contorno cuando este ya presenta su relleno (sombreado o tramado) en tinta.

El color, al igual que el relleno, puede utilizarse para crear contrastes *emotivos* y subrayar el centro de atención, llegando a superar el relleno expresivo en blanco y negro, dominando el color, pues su impacto visual se hace mucho más fuerte que el del relleno.

Las imágenes en color son en general más legibles, más fáciles de mirar y más atractivas. Los dibujantes que saben utilizar el color saben cuando, además de aprovechar sus características de vivacidad y de definición visual, es posible jugar con sus contenidos simbólicos.

El uso del color puede ser, en efecto, no solo el contraste que hace a las imágenes más variadamente evidentes. Para empezar el discurso de los contenidos simbólicos del color, puede aplicarse también a los rellenos en blanco y negro: lo claro puede definirse perfectamente por su contraste con lo oscuro y visceversa dentro de una imagen o de una historia, pero hay también imágenes o historias que son en conjunto claras, y en conjunto oscuras; y (como lectores) sabemos bien qué tipo de efecto produce una historieta dibujada oscura-oscura, y no clara, en estos casos no es la nitidez visual la que produce el contraste, sino los efectos emotivos que dependen de los factores simbólicos de lo claro y lo oscuro en el fondo de nuestra cultura.

Y es así con los colores. Todos sabemos, y especialmente nosotros los diseñadores gráficos, que los colores cálidos, rojos y amarillos, tienen

connotaciones emotivas diferentes de los colores fríos, azules y verdes; y los colores vivaces o intensos son opuestos a los tenues, como los claros de los oscuros.

Existe un lenguaje de los colores del que todos tenemos una idea bastante aproximada. Pero es quizá más interesante el hecho de que, en una historieta, un autor que hace un uso simbólico de un color específico puede atribuirle un significado en particular, importante en el contexto y en la manera de contar el relato.

Existen, como ya mencioné, ejemplos de historietas realizadas a lápiz, pero esta fase es en su mayoría puramente transitoria, y el efecto final se debe al trabajo de entintado y coloreado. La elección de la técnica para colorear las imágenes es determinante en el efecto definitivo. Cada técnica de ilustración subraya aspectos de la imagen y subordinan otros. Existe el *coloreado difuminado*, en que se aplican diversas técnicas para lograr un *degradado* en el color; y están los *colores planos*, que se introducen en la fase de impresión en base a indicaciones del dibujante.

Las técnicas más utilizadas por los dibujantes de historietas, tanto clásicos como contemporáneos, son variadas y van desde la plumilla y pincel, el lápiz de color, la acuarela, el pastel, el crayón, el temple, los acrílicos, el collage, el aerógrafo y, con la reciente incorporación de la tecnología, el computador.

No abundaré sobre ellas, ni mencionaré si una es mejor que otra. Simplemente cada una de ellas presentan características y ventajas

diferentes. El emplear una u otra depende, principalmente, de los recursos disponibles, de la habilidad del artista y del estilo visual que el autor desee conferir a su obra. La técnica es, en sí, un recurso más para narrar la historia.

## 2.4 La página de la historieta

Empezaremos diciendo que la unidad básica de la historieta es la *viñeta*, a la cual Román Gubern define como "la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad del comic". Para su análisis, la viñeta puede dividirse en dos partes: *continente* y *contenido*.

El *continente* está constituido por las líneas (rectas, curvas, etc.), la forma (rectangular, cuadrangular, oval, etc.) y las dimensiones de la viñeta.

El *contenido* se puede especificar de dos formas: *icónico* y *verbal*. El primer aspecto se refiere a características visuales, como tipo de dibujo, color, encuadres, angulaciones, códigos de movimiento, etc. El segundo comprende el contenido textual, como son los diálogos (en forma de globos o didascalias) y las onomatopeyas. En el siguiente capítulo abundaré sobre este aspecto.

El trazo, el entintado y el color son solo elementos primarios en la elaboración de la viñeta de la historieta. Es también necesario organizar sobre el papel las formas, masas y textos de modo que formen un conjunto que

contenga los requisitos de claridad (o no claridad) y de armonía (o disonancia) adecuados a lo que se quiere expresar en la página.

Aquí entra en acción el diseñador o grafista quien, por lo general, no escribe, dibuja o fotografía, sino que se limita a compaginar y ordenar materiales ajenos. Pero su participación es fundamental, pues de la distribución de elementos dentro de la página dependerá la lectura que se haga de ella.

Dimensión y posición son algunos de los elementos que maneja. En algunos casos, también, se puede manejar el color. En este sentido se decide el color de fondo en la página, el tipo de papel para la impresión (en el caso de que esto no lo decida el editor), el procedimiento de impresión y las tintas. El determina cuál será el producto definitivo, y decide sobre todo lo que no está estipulado. Su papel en el proceso es crucial.

Aunque muchas de las desiciones implícitamente gráficas están en manos del dibujante, los aspectos que conciernen a la estructura general de la página o de la tira cómica, los ritmos gráficos en la sucesión de viñetas y el rotulado (el texto que ocupa el globo y las inscripciones al margen) son, usualmente, desiciones del diseñador: él rige la dirección del efecto visual de la lámina y organiza un mensaje con dimensiones espaciales y temporales.

El dibujante decidirá el dibujo y el encuadre, pero el efecto conjunto de la página y de la historieta es lo que cuenta. La planificación gráfica de la página es, desde el punto de vista visual, el momento más importante en la realización de la historieta.

## 2.4.1 La distribución de las imágenes

Tradicionalmente, las unidades gráficas del relato de historietas son dos: la *tira* y la *página* (o lámina).

La *tira* es de relativa sencillez. Sus reducidas dimensiones impiden grandes juegos visuales. Puede estar compuesta por tres o cuatro viñetas, rara vez por cinco; por dos o por una sola. Según las exigencias del relato, puede tener esquemas rígidos o de diversas dimensiones.

La *página*, en cambio, está constituida en la mayoría de las veces por secuencias de viñetas rectangulares organizadas en tiras horizontales. Este esquema regular puede ser quebrado por viñetas más anchas o más estrechas que rompen la regularidad de la tira, sin mellar la secuencialidad; o bien por viñetas más altas o más bajas (de formato horizontal o vertical) que modifican la regularidad de la sucesión de las tiras, destacándose arriba o abajo.

### Esquemas regulares

Dentro de las páginas construidas por tiras regulares, encontramos diversos tipos de organización que han sido aprovechados por los historietistas, basados en una división distinta de la página en tiras.

La división característica y más tradicional de la página (y la más popular en los primeros decenios de la historieta) es aquella que aparece en cuatro tiras de idéntica altura, las cuales suelen dividirse interiormente en dos o tres viñetas. En algunos casos la línea de división vertical entre las viñetas puede NO coincidir, a fin de evitar un

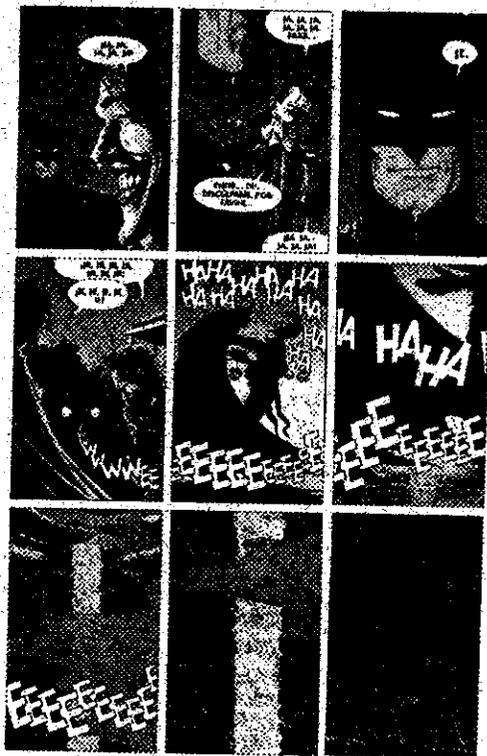
efecto de retícula. Esta estructuración remite a un modo de relato armonioso y modulado, sin embargo esa continuidad, en un relato largo, puede producir aburrimiento. Por esto fué utilizada preferentemente para láminas semanales. Para estructurar historias largas es necesaria una compaginación más animada.

La página de tres tiras se convierte en un hecho difundido con el advenimiento del *comic book* en los años treinta, esto, principalmente, por las reducidas medidas del formato (usualmente de 26 por 17 centímetros), contrariamente a la amplitud de su antiguo medio de publicación (a toda página del periódico o en formato tabloide). El continuar con láminas de cuatro tiras afectaría la claridad y la eficacia de las viñetas.

Las primeras historietas de *comic book* de *Batman*, en 1939, muestran una estructura de cuatro tiras, que poco a poco se reduce a tres. La ganancia de espacio para las viñetas significa un mayor cuidado del dibujo y la espectacularidad de la imagen: la victoria de lo visual sobre lo narrativo.

Está también la división en dos tiras con tres viñetas por cada una, de dimensión vertical y no horizontal, privilegiando las figuras enteras y planos medios, además de las composiciones en primeros planos.

El formato más pequeño en que son publicadas las historietas es de 17 por 12 centímetros. Con algunas excepciones, como la que divide la página en dos únicas viñetas de gran dimensión, cuyo desarrollo es horizontal y se prestan mejor para desarrollar escenas enteras que personajes aislados o primeros planos.



87. Este es un clásico esquema regular. La página está dividida en tres tiras de tres viñetas cada una; todas de idéntico tamaño.

Este es el caso límite de la estructuración absolutamente regular.

### Esquemas dinámicos

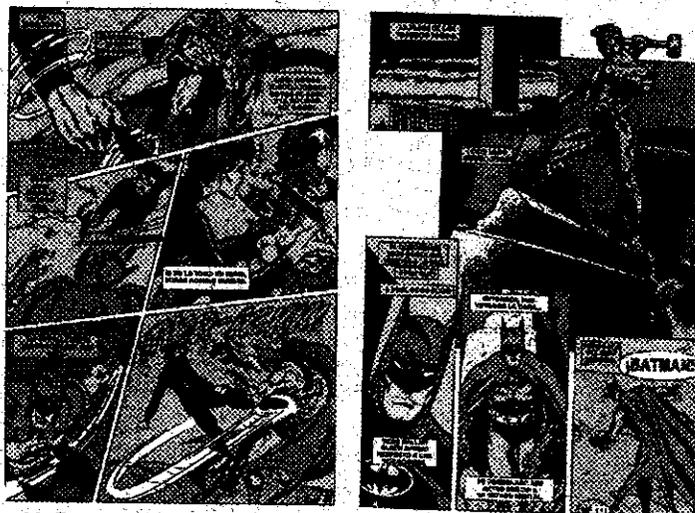
Los esquemas a que nos referimos anteriormente tienen una función de organización estética. Pero su estructura general es ortogonal: las líneas dominantes de la página son horizontales y verticales.

A principios de los años sesenta y setenta, algunos autores decidieron innovar en

los modos de construir las páginas. Cortes de viñetas circulares, diagonales, o en todo caso curvilíneos o dentados, fueron introducidos. El efecto gráfico resulta de una dinamicidad mucho mayor, de hecho la acción contada es dinamizada a partir del impacto visual de la página. Esta estructuración es más consistente que en el pasado.

Pero, al construir las páginas de esta forma, se acentuaba pesadamente el impacto visual de las historietas. La trama se convertía en secundaria respecto de la narración de imágenes. Su lectura se volvió difícil, pero de un impacto dinámico y emotivo seguro.

A partir de la mitad de la década de 1970, se trató de invertir la tendencia. La hiperdinamicidad de estas páginas se había vuelto agotadora y excesiva. Se buscaban formas más discretas, más sutilmente expresivas. En este sentido se recurre a la inserción de imágenes (viñetas) dentro de una imagen mayor (otra viñeta) que constituye el fondo de la página,



88. Dos casos de esquemas dinámicos. Mientras el primero explota el uso de viñetas de dimensiones irregulares, el segundo maneja la superposición de las viñetas regulares logrando un juego tridimensional

haciendo un juego tridimensional entre imágenes. Este recurso se volvió muy popular desde ese momento, y es muy frecuentado por los artistas actualmente.

### **Secuencia y ritmo**

Las elecciones gráficas dentro de la página influyen directamente sobre la secuencialidad de las viñetas.

La *secuencialidad* de las viñetas que encontramos en una página de historieta se da mediante la recurrencia de la *línea blanca* que separa las diversas imágenes. Esta línea conserva una tradicional dimensión, suficiente para notarse, pero no bastante para invadir la atención. Desde el punto de vista narrativo, esta línea blanca entre las viñetas tiene una función de separación espacial y de demarcación temporal: generalmente, lo que se sitúa a la derecha o debajo de una línea blanca es posterior a lo que se sitúa a la izquierda o encima. Hay casos en que la línea blanca está reforzada por cargadas líneas negras de demarcación de las viñetas, y en otros casos en los que las líneas negras son muy delgadas.

Ahora bien, hay casos en que no solo se abandona esta estructura general de esquematización, sino que ni siquiera es constante el modo de separar las viñetas. Bastante difundido en las historietas de los últimos treinta años es el uso de las viñetas *despegadas* total o parcialmente sin límite, a las cuales hace de fondo y límite abierto el blanco de la página. Una vez eliminado el margen, el espacio de la viñeta parece extenderse mucho más que con él. Esto es, evidentemente, la contraposición al caso en que el fondo

de las viñetas es una gran imagen, que crea un efecto tridimensional con las otras imágenes que parecen apoyadas encima o como ventanas abiertas.

En otro sentido, es también usual el recurrir a la eliminación de la línea blanca (cuestión que hace más débil la separación entre las viñetas) para subrayar la continuidad del relato entre uno y otro cuadro. Aquí ninguna imagen es privilegiada, lo único que interesa es el flujo de las imágenes.

En resumen, sea cual fuere el recurso visual a emplearse, lo verdaderamente importante es utilizarlo acertadamente para dar una correcta secuencia al desarrollo del relato.

### **2.4.2 Elementos dentro de la página**

Además del dibujo, el entintado, el color y la distribución de éstos dentro de la página, existen otros elementos importantes que contribuyen a dar uniformidad al todo. Estos elementos precisamente cumplen la función de adornar el relato, de hacerlo más expresivo, más intenso. A continuación les echaremos un vistazo.

#### **Los textos**

En todos los aspectos del diseño, la relación entre la imagen y el texto es esencial para tener un mensaje eficaz. Debe haber una justa ecuación entre ellos para obtener los matices semánticos y emotivos que se desean obtener del lector. En el caso de la historieta, análogamente, la relación entre textos e imágenes es fundamental desde el punto de vista gráfico, y no solamente desde el narrativo.

Las palabras, ya sean contenidas en un *globo*, o como parte de una *didascalia*, como gritos o ruidos fuera del globo, son importantes para el aspecto gráfico de toda la página y para la secuencia gráfica. Para su estudio, tomaremos en consideración tres de sus aspectos: la importancia constructiva de los *ruidos violentos*, el peso gráfico de los espacios (blancos o de otro color) en el que las palabras están encerradas como *globo* o como recuadro explicativo, y el *tipo de letra*.

### Onomatopeyas o ruidos.

Conocidos también como *onomatopeyas*, los *ruidos* son la imitación de sonidos por medio de letras: un grito desesperado, el choque de un automóvil, o el impacto de una palmada... todos los eventos de breve duración y de gran intensidad. Así como en nuestra vida un estruendo marca un momento intenso y emocionante, en las historietas también ocupan un espacio fundamental como posición o como dimensión, o como ambas cosas. Sirven para enfatizar un momento

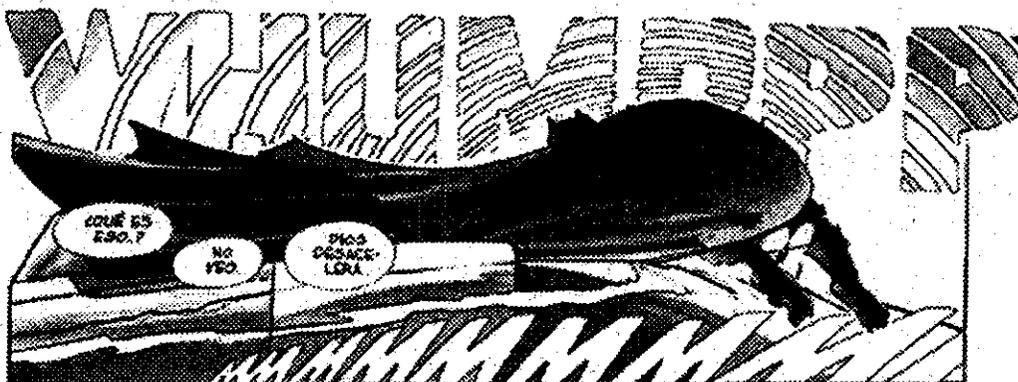
determinado. Apoyan y reafirman a la imagen al crear un vínculo con ella. por ejemplo, una viñeta en la que figure un automóvil haciendo una maniobra de frenamiento será más convincente y clara si se incluye un "¡SCREEEECH!" secundándola. Sin este "¡SCREEEECH!" será también comprensible, pero el lector tardará más tiempo en asimilar la intención de la imagen. Existen también casos extremos y sumamente interesantes, en el que el ruido no es una mera partícula dentro de la viñeta, sino que el ruido se convierte en la viñeta.

De esto abundaré en el análisis del tercer capítulo.

### Globos y didascalias.

Entenderemos por *globos* los recursos gráficos que se emplean para dar voz a los personajes de la historia. De este se desprende otro elemento, el *delta*, que es el fragmento direccional del globo que nos indica a qué personaje debe atribuirse el texto.

La *didascalia* o *cartucho*, en cambio, es el recuadro ubicado



89. Aquí la onomatopeya "WHUMPPP" se integra no solo como un ruido, sino como la representación gráfica del estruendo que se produce cuando el Batman cae sobre el cofre de un auto. En su parte inferior, la onomatopeya "MMMMMMMM" nos indica el ruido que genera el motor del vehículo al estar en movimiento.



90. En estas dos viñetas podemos observar el uso de los globos y didascalias. En la primera los globos dan voz al personaje (Batman), quien aparece fuera de cuadro. En la segunda viñeta la didascalia situada en el ángulo superior izquierdo es utilizada no para ubicar el salto espacial que se ha dado, sino para continuar el diálogo que el héroe inició en el segundo globo de la primera viñeta.

regularmente en los ángulos superiores o inferiores de la viñeta, que se emplea para hacer acotaciones espaciales o temporales en el relato, o como espacios para dar voz a un narrador.

Estos elementos cumplen dos funciones primordiales:

1. *Función de relevo*, adaptación o modificación del ritmo temporal preexistente en la historieta, ya sea planteando la coexistencia temporal de dos fenómenos ("Mientras tanto al otro lado de la ciudad...") o acelerando el proceso temporal ("Cinco años después...").
2. *Función de anclaje*, la que precisa contundentemente una situación determinada, eliminando la posibilidad de que el espectador confunda su significado.

Volviendo a los globos, estos pueden ser formas elípticas o circulares

de las que los personajes se valen para discutir entre ellos, o en forma de nube para hacer reflexiones personales. Pueden tener también formas de estrella, para expresar gritos desesperados.

Haciendo alusión a esto, para su estudio, el globo puede dividirse en tres componentes:

1. La silueta (convencional, convencional compleja, icónica y ausente).
2. El delta (lineal simple, en sierra, en burbujas, múltiple).
3. El contenido (verbal, icónico, paralingüístico, mixto).

Revisemos las características de estos tres componentes.

La *silueta convencional* es, como ya mencioné, la que tiene forma elíptica o circular. Una variante de ella es la *silueta convencional compuesta*, que está constituida por la alineación de dos o más globos enlazados entre sí por alguna zona común y con un solo delta para todos ellos. La *silueta icónica* posee una forma con carácter significativo y participa directamente con el desarrollo de la historieta, un ejemplo de ella puede ser la que desprende lágrimas si el personaje está llorando. Otra forma de ella es la *silueta ausente*, donde el texto aparecerá a un lado del personaje, sin ningún elemento visual que lo ligue a él. Esta fórmula se utiliza muy frecuentemente en historietas altamente intelectualizadas.

En el caso del segundo

componente, el *delta lineal simple* está formado por un ángulo generalmente agudo que acerca al globo con el personaje que lo emite, pueden ser cortos y achatados o curvos y delicados. El *delta en sierra* presenta dos líneas quebradas que convergen y expresan situaciones diferentes de las normales representadas por el delta lineal simple. Estas situaciones pueden ser gritos, voces que surgen de un televisor, etc. El *delta en burbujas* sustituye al delta convencional por una serie de pequeños círculos, y normalmente expresan la voz de un personaje que no habla en voz alta. El *delta múltiple* se utiliza para atribuir un mismo parlamento a un amplio conjunto de personajes.

El tercer núcleo del globo es el *contenido verbal*, ya sea en la forma de diálogos que emiten los personajes o de onomatopeyas. El *contenido icónico* es donde el diálogo de un personaje se representa mediante imágenes encerradas en el globo. El *contenido paralingüístico* se expresa mediante signos identificables, como lo puede ser el clásico foco encendido dentro del globo cuando el personaje ha tenido una idea. Finalmente, el *contenido mixto* es el que integra elementos de las formas anteriores.

El caso de la historieta de superhéroes norteamericana es muy característico. En estas vemos una inundación de globos, correspondientes a agobiantes monólogos de los personajes, que deben decirlo todo de sus pensamientos, intenciones y motivaciones. Las láminas de este tipo son abundantes en globos y didascalias. Los espacios-texto redondeados o

rectangulares invaden literalmente la escena, convirtiéndose a menudo en los objetos más significativos.

### La rotulación.

Un aspecto importante, y poco atendido, de la comunicación y la gráfica de la historieta se refiere al tipo de letra que se emplea en la lámina. El *rotulado* es la operación de escritura material de todos los textos escritos en los espacios-texto, sean globos o didascalias. Por extensión, el término es empleado también para definir el estilo con el que ha sido realizada esta escritura.

Como cualquier otro componente de la historia, el rotulado es realizado generalmente a mano, pero algunos artistas, y sobre todo algunas editoriales, imponen un rotulado de imprenta a todas las revistas publicadas por ellos. Cuando es un autor el que elige el tipo de letra, la elección se debe en general a problemas de coherencia gráfica.

La cuestión es diferente cuando el editor impone la propia elección de rotulado de las historietas que publica, independientemente de la efectuada por el autor. En muchos casos los caracteres de imprenta son chocantes, como un color chillón y equivocado sobre colores tenues que salta demasiado a la vista. En cambio, un rotulado fino a plumilla se adecua perfectamente al tipo de dibujo en cuestión: los dos componentes de la lámina se integrarán perfectamente.

En la siguiente página veremos un ejemplo de lo anterior.



91. Tres casos de rotulación. En la primera viñeta el texto del globo está formado en Helvetica regular, mientras la segunda y tercera con Tekton y Comic sans, respectivamente. Mientras el rotulado del primer ejemplo resulta rígido (por ser una tipografía de imprenta), los dos restantes parecen armonizar mejor con el dibujo, por parecer trazadas a mano.

## 2.5 Los recursos narrativos

Los recursos narrativos están formados por una serie de convenciones o códigos característicos de la historieta.

Al igual que lo son las viñetas, los globos y las onomatopeyas, existen otros códigos para llevar a cabo la narración, como los son los encuadres y ángulos, la temporalidad, la gestualidad y el movimiento.

A continuación hablaremos de ellos.

### 2.5.1. Encuadres y ángulos

El encuadre es uno de los recursos narrativos más importantes,

pues puede restar o añadir características a las figuras y elementos representados.

El encuadre sustrae a una imagen; pero es necesario tener presente que al eliminar ciertos objetos o figuras, se elimina también la correspondencia que tienen con ellos los objetos.

Puesto que sabemos que la elección del encuadre no es casual, y que elige a unos objetos y figuras y excluye a otras, entonces habrá obviamente una razón para que el artista hiciera tal elección: el encuadre subraya las figuras encuadradas, reclamando ellas nuestra atención y dejando que otras figuras sugeridas eventualmente hagan de fondo, de ambiente.

Los encuadres, recursos que se encuentran usualmente en la fotografía,

el cine y la televisión, han sido clasificados y denominados según la distancia en que captan su objeto.

Partiendo de los encuadres más lejanos tenemos:

- 1) *El plano general largo y plano general*, en los que las figuras humanas aparecen alejadísimas o un poco más próximas, pero siempre mucho más pequeñas que toda la imagen.
- 2) *El plano medio y el plano total*, las figuras humanas erguidas adquieren una dimensión significativa respecto a la altura de la imagen, pero respeta un espacio arriba y/o abajo que constituye el margen.
- 3) *La figura entera*, llena toda la imagen, de la cabeza a los pies.
- 4) *Plano americano*, recorta la figura en torno a las rodillas.
- 5) *Plano medio*, recorta la figura por la cintura.
- 6) *Primer plano*, recorta al sujeto a la altura del pecho.
- 7) *El primerísimo plano*, encuadra solamente el rostro.
- 8) *El plano de detalle*, encuadra solamente una pequeña parte (una mano, un ojo, etc.).

Estos encuadres pueden hacerse desde *ángulos* diferentes. He aquí algunos casos de angulación:

- 1) *Angulación horizontal*, la más frecuente de todas, el plano de la toma es horizontal, es decir, el punto de vista de quien observa y representa la escena está aproximadamente a la misma altura de lo que es encuadrado.
- 2) *Angulación oblicua*, enfoca desde arriba mirando hacia abajo, o de abajo mirando hacia arriba.
- 3) *Angulaciones verticales*, desde arriba



92. En la primera viñeta podemos observar al Guasón en plano medio, mientras en la segunda los dos personajes están encuadrados en primer plano

o desde abajo, como las calles vistas en lo alto de un rascacielos o el rascacielos visto desde la calle por un peatón.

Los encuadres lejanos (planos generales y medios) subrayan el conjunto de una situación o son usados para mostrar el ambiente circundante; mientras que los aproximados enfocan la atención en los detalles relevantes, sean personas u objetos.

La angulación oblicua es más dinámica: hace más convulsa la acción y arroja al lector de algún modo al interior del relato.

El encuadre horizontal, más frecuente y normal, es neutro desde este punto de vista.

El recurso del ángulo oblicuo

involucra la mirada del lector en la escena, y no implica que ese punto de vista pertenezca a algún personaje de la historia: la ilusión de participación se obtiene aún cuando esa mirada no pertenezca a nadie. Aunque también, en muchos casos, esta mirada puede pertenecer a alguien. Esta situación recibe el nombre de *encuadre subjetivo*, por ejemplo, cuando se presenta a un personaje a través de otro situado a los pies del primero. Además de subrayar al personaje encuadrado como protagonista de la acción en curso y de enfocar nuestra atención sobre él, el encuadre subjetivo nos sugiere el modo de ver las cosas de otro personaje que esté mirando. Así quedan subrayadas simultáneamente la figura del *narrador* circunstancial y la figura del protagonista.



93. Un ejemplo de encuadre subjetivo. En esta viñeta vemos los acontecimientos a través de los ojos de Batman. Nos damos cuenta de esto por la ubicación de las manos del héroe.

## 2.5.2 La temporalidad del relato

Desde los primeros días de las historietas hemos observado historias ubicadas en el viejo oeste, en el medioevo, en la época contemporánea (refiriéndonos aquí a la época de su publicación) e inclusive en el futuro, inmediato o lejano.

Al igual que el cine o la televisión, la historieta puede valerse de numerosos recursos para dar una ubicación temporal a su relato. En la historieta de aventuras de los últimos años las didascalías tienen una función limitada a breves reclamos espacio-temporales. Existen naturalmente excepciones en sentido anticinematográfico que ofrecen un fuerte relieve a la didascalia, pero no en el sentido de ubicador temporal, sino como un contrapunto de la imagen, como una narración verbal que corre independiente y paralela a la visual, profundizando en características diferentes del mismo acontecimiento.

El artista, basándose en encuadres y angulaciones, puede hacer libremente saltos temporales hacia el pasado o el futuro. Muy común resulta en este marco, el empleo del llamado *flash-back* (o vistazo al pasado) en las historietas de superheroes, el cual se utiliza para hacer retrospecciones al pasado de los personajes. A través de estos acontecimientos el lector puede llegar a conocer sus motivaciones y puede acercarse a obtener una mayor comprensión de ellos.

Otro recurso, opuesto al anterior, es el *flash-forward*. Este se utiliza para hechar un vistazo hacia el futuro de los acontecimientos que se describen en la



94. En este ejemplo podemos observar el uso del flash-back. En la primera viñeta observamos al Guasón ante un cartel de circo; en la siguiente aparece contemplando a la mujer que alguna vez fue su esposa, en estado de embarazo. El salto temporal se logra mediante la distribución y similitud de los elementos en ambas viñetas.

preceptualización de las expresiones teatrales. Como pasa en el teatro, en la historieta (o en muchas de ellas) las expresiones y las situaciones están en gran parte preceptualizadas, estereotipadas en ejemplos fácilmente reconocibles. Así, existen algunas variantes de expresión para la rabia, el estupor, la alegría, el miedo, la lucha, el idilio amoroso, la ira, la tristeza,

historieta.

Un recurso más es el *ralenti*, que es la distorsión del flujo del tiempo real para producir la impresión de que una acción dura más de lo que ocurriría en la realidad.

En el capítulo 3 analizaremos la aplicación de la temporalidad y sus diferentes recursos en un caso específico.

### 2.5.3 La gestualidad de los personajes

Una característica de la interpretación teatral, que la hace diferente de la cinematográfica, es la muy desarrollada preceptualización de los modos de expresión gestual. Mientras el cine tiende a una interpretación mimética de lo cotidiano, el teatro sigue reglas propias, convenciones internas al género, modos de expresión de las situaciones, de los sentimientos y de las emociones.

Por lo que se refiere a la historieta, existe una caracterización estrechamente análoga a esta

etc. Todas estas se pueden clasificar de la siguiente manera:

1. *Sentimientos elementales*: temor, cólera, provocación, amor, etc.
2. *Conductas interpersonales*: agresión, burla, ayuda, conversación, etc.
3. *Acciones irrelevantes*: leer, caminar, correr, etc.
4. *Acciones complejas y poco frecuentes* (expresadas a través de similitud de otras más comunes): la actitud de pilotear un avión es muy similar a conducir un auto.

El teatro comparte con la historieta una exigencia de concisión y de claridad sobre algunos elementos fundamentales: las emociones y las situaciones deben ser rápidamente comprensibles por parte del público. Todo debe fluir, si algo se estanca, si algo no queda claro, el motor pierde potencia, y la atención del espectador se ve afectada.

Es preciso no confundir esta exigencia de claridad con la exigencia de generar en el espectador preguntas y dudas (¿como acabará?, ¿quién habrá sido?). Esta segunda exigencia es algo

muy distinto: la claridad a la que hacemos referencia es precisamente la que sirve para que quede claro al espectador qué preguntas debe plantearse. El espectador debe entender bien qué está sucediendo, incluso para entender bien qué no entiende o qué no sabe todavía.

Esta manifestación se puede apreciar claramente en las historietas humorísticas y de aventuras. Pero la historieta de tendencia realista ha intentado, dentro de lo posible, de evitarla.

Pero hay al menos un tipo de historieta de tendencia realista en el que la impronta del teatro, a pesar de todo, ha permanecido fiel. Y es precisamente la historieta de superhéroes norteamericana, cuya tendencia a los largos monólogos y a la amplia presencia de los diálogos mantiene una fuerte correspondencia con la clásica necesidad histriónica de expresar con la palabra aquello que la acción no puede demostrar.

En este tipo de historieta, la de superhéroes, uno esperaría mucho movimiento y poco diálogo, puesto que la acción constante y el movimiento a ultranza son sus elementos cruciales: la palabra hace más lenta la lectura y disminuye los ritmos de la acción. Obliga a permanecer más tiempo en cada viñeta y darles más peso.

Sin embargo las cosas no son precisamente así. La tendencia es bastante general, aún cuando se puedan encontrar ejemplos de distintos matices.

Parecería, al leer estas historietas, que sus personajes no pudieran prescindir de expresar con palabras todo lo que sienten -lo que es bastante natural- cuando interactúan con otros

personajes, y cuando actúan en absoluta soledad. En ambos casos la tradición teatral de la palabra juega un papel determinante.

En el caso del monólogo la raíz es el monólogo teatral en que el personaje expresa en voz alta sus pensamientos, porque ese es el único medio de comunicarlos al público. Siglos de tradición teatral nos han habituado a encontrar este comportamiento del todo natural a condición de que uno se encuentre en el lugar adecuado, es decir, en el teatro, mientras que supondríamos muy extraño que alguien se comportara así de verdad. La historieta de superhéroes no ha hecho más que apropiarse de esta costumbre para monólogo de los propios lectores.

No es distinta la situación por lo que se refiere a muchos diálogos. Por ejemplo, es muy común el diálogo entre personajes durante peleas a muerte. También en este caso, solamente en el teatro aceptaríamos como natural una situación de este tipo, o quizá en un determinado cine de planteamiento muy teatral.

Pero rara vez el teatro está tan centrado en la acción como lo están las historietas. Existe una razón histórica para esta característica. Al principio las cosas no eran así en absoluto. Las primeras historias de *Batman*, por ejemplo, eran clásicas tramas de acción, con el mínimo de textos indispensables. Héroes como él y *Superman* no tenían más problemas que derrotar al villano en turno, mientras sus situaciones de nivel sentimental permanecían en un segundo plano.

A principios de los años sesenta

la *Marvel Comics* comienza a introducir una nueva serie de héroes que tenían características diferentes a los que acabo de mencionar: ellos tenían problemas personales. Esto modificó radicalmente el tratamiento que se daría en lo sucesivo a esta clase de personajes.

A partir de entonces, el éxito de estos héroes se debió en buena medida al hecho de exponer su interioridad. Pero para demostrar lo que llevaban dentro debían hablar: como personajes de un drama teatral, no tenían otro modo de expresar la propia interioridad que las palabras. Expresarla de otro modo, como a través de una situación, hubiera restado demasiado espacio a la acción y habría desnaturalizado las mismas historietas de superhéroes: en consecuencia, no había elección. Y así, primero de manera incierta, y luego cada vez con mayor decisión, la historieta de superhéroes se llenó de monólogos y de diálogos que no son diálogos.

## 2.5.4 El movimiento

El término *movimiento* parecería exclusivo del cine de animación, pero comparte numerosos aspectos con la historieta: su lenguaje tiene algunas posibilidades implícitas, debidas a algunas características imprescindibles que recoge de su supeditación al papel. Pero por razones de eficacia expresiva debe remedar un lenguaje cuyas características más evidentes están precisamente entre aquellas que le faltan a la historieta en absoluto. ¿Qué hacer? Se trata entonces de inventar un modo para representar aquellas

características en un lenguaje que no las puede reproducir. Se trata, especificando, de inventar un lenguaje de la representación del movimiento en la inmovilidad.

Existen exponentes más o menos difundidos en las historietas para representar el movimiento. Así se encuentran *movimientos continuos*, *movimientos repetidos*, *secuencias de movimientos*, y varios modos de expresarlos.

Imaginemos una viñeta en donde un superhéroe aparece en el centro, estático, rodeado por varios villanos saltando sobre él. Si observamos esta imagen por sí sola, excluyendo todos los signos que la rodeen, nos encontraremos con una *instantánea*, con un instante de la acción. Veremos aquí a una serie de figuras inconexas e individuales. La clave para conferir dinamismo está en añadir *signos de movimiento*, es decir, las líneas que expresan el desplazamiento de las figuras hacia el héroe. Estas son el conector temporal que mantiene juntas a una serie de figuras inmóviles, captadas cada una en un momento crucial. Gracias a estas líneas la imagen en su conjunto no solo cuenta, sino también representa una duración, a pesar de que cada una de las figuras que aparecen estén reproducidas en un solo instante. Esta representación se conoce como *movimiento continuo*.

Un caso de *movimiento repetido*, puede ser una viñeta en donde el héroe zarandea a un ladronzuelo para obtener información. Aquí el movimiento se da en diferente forma al caso anterior: no a través de líneas de desplazamiento, sino mediante la repetición de la línea

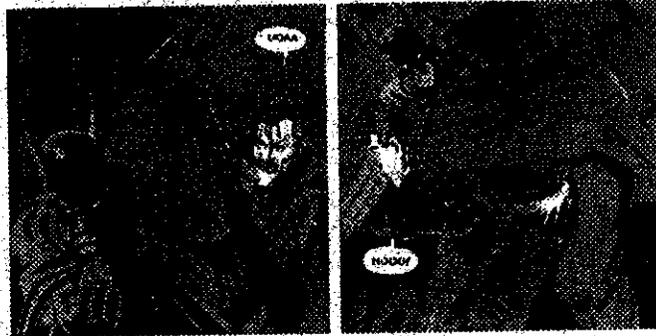
del perfil del ladrón. En este mismo tenor, otro caso puede ser la viñeta en donde un personaje mira a su alrededor con excitación.

Más complejo, pero un clásico ejemplo de la representación en historieta del movimiento, es el caso de la escenificación de una lucha furibunda. Las figuras desaparecen, dejando solo alguna mano empeñada en la repetición de movimientos convulsos. Esta desaparición de las figuras produce un efecto de enorme dinamismo: las figuras se mueven demasiado rápido para poder ser individualizadas, pero la situación en su conjunto es suficientemente clara incluso sin esta individualización. Tanto más cuando los eventuales detalles necesarios para una mejor comprensión (las manos) siguen siendo identificables. Este caso es conocido como *movimiento iterativo*.

Otro caso de este tipo de movimiento es el *temblequeo*. En una viñeta en donde dos personajes están temblando de miedo, el movimiento se representa por medio de líneas temblorosas. Se trata de una simbolización dinámica estrechamente emparentada con la de las imágenes precedentes.

Un último ejemplo, bastante diferente a los anteriores, es el movimiento reproducido a través de la deformación de un personaje.

Existen otros tipos de exponentes además de los ya considerados para reproducir el movimiento y la duración



95. Los códigos de movimiento pueden identificarse en ambas viñetas. En la primera El Guasón trata de atacar a Batman y este le detiene; en la segunda el héroe devuelve el golpe al villano.

en el interior de una sola imagen. Imaginemos una viñeta en donde el alejamiento de un personaje se representa a través de la secuencia de sonidos producidos por sus pasos. Las expresiones de ruido de las pisadas ("CRUNCH", por ejemplo) se empequeñecen perspectivamente, representando metafóricamente el alejamiento progresivo del sonido.

Otra situación puede ser una viñeta en donde se describa la trayectoria de un superhéroe pendiendo de una cuerda hasta posarse en la cornisa de un edificio. Aquí podemos encontrar los clásicos signos de movimiento (las líneas que representan el desplazamiento), así como la repetición de la figura especificando las características del modo de moverse, en el curso de un movimiento de larga duración. Solo la imagen final (o la posición final) del personaje estará dibujada con todo detalle. En las fases previas de su movimiento, el héroe solo estará brevemente esbozado.

## Anexo 2. Globos y didascalias



1. Globo de silueta icónica con delta en sierra. Representa la voz de una persona a través de un altoparlante



2. Las didascalias son utilizadas para dar voz a los pensamientos de Batman. Su forma irregular nos indica el dolor del héroe.



3. Los globos en estas dos viñetas tienen silueta icónica y una variante de delta en sierra. Se manejan de este modo para representar la agonía del Guasón. El delta irregular da voz a una reflexión de Batman, quien se encuentra herido.



4. Un globo similar al anterior representa al llanto del Guasón. La mujer desprende un diálogo con globo convencional y delta lineal simple.



5. Globo con silueta icónica y delta en burbujas. Es utilizado para dar voz al pensamiento del personaje.



6. Globo de silueta icónica y delta simple. Expresa el grito de dolor del Señor Frío.



7. Los globos superior e inferior son convencionales; el intermedio tiene silueta icónica y delta simple y expresa el grito de dolor del Guasón



8. Globo de silueta icónica y delta simple, expresa el grito del Guasón.

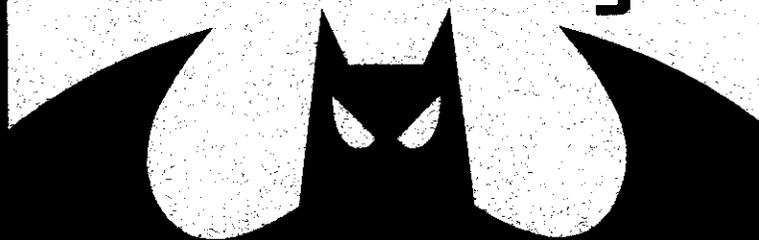


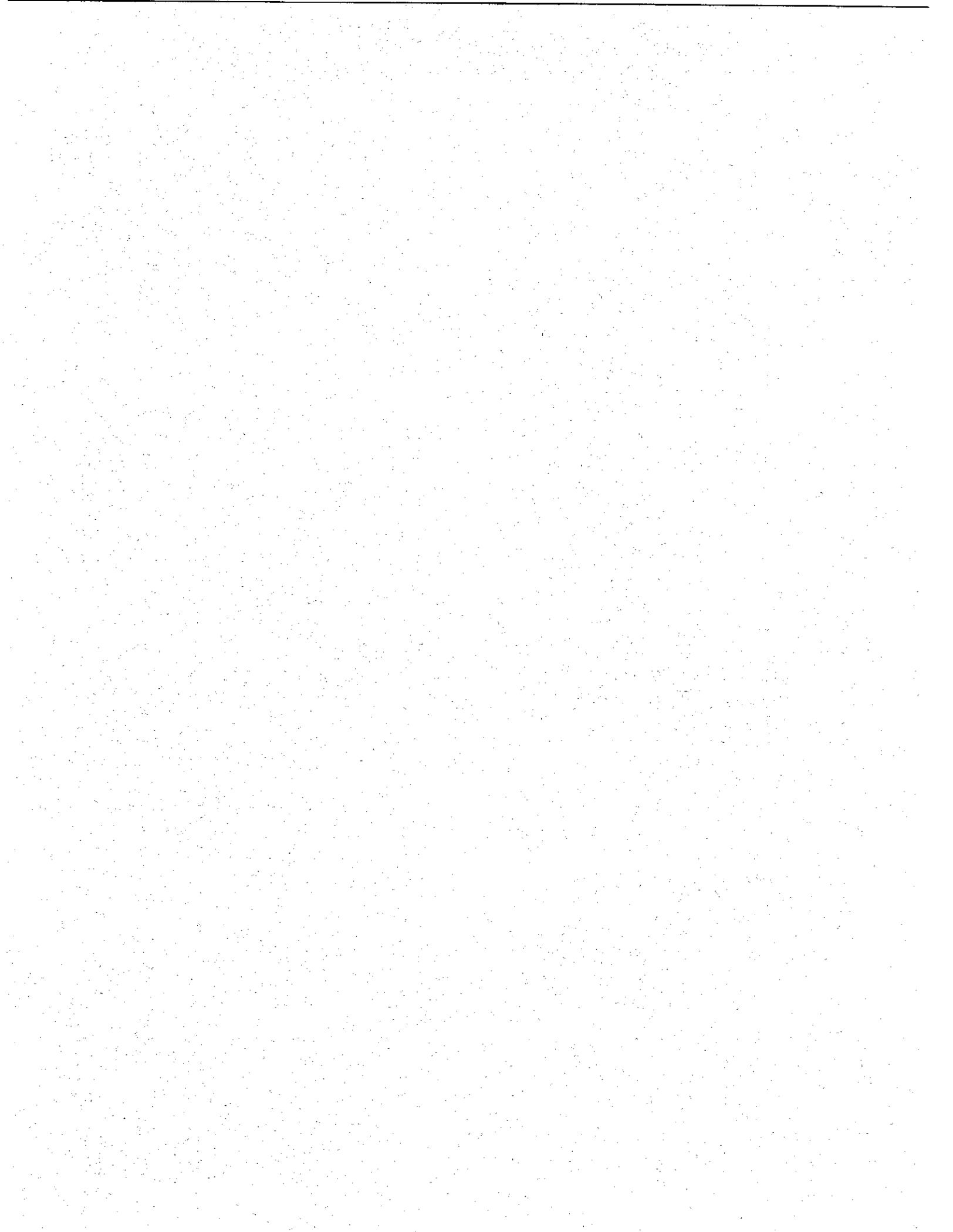
9. Globo de silueta icónica y delta simple, expresa el grito de un personaje fuera de cuadro.



10. Globo de silueta icónica con delta en sierra. Da voz a una grabación

**Capítulo 3**  
**Signo y lenguaje**  
**del murciélago**





### 3.1 El Lenguaje verbal y el lenguaje icónico

Hemos establecido que la historieta constituye un medio de comunicación *verboicónico*, es decir integrado por un lenguaje verbal (palabra) e icónico (imagen). La parte verbal incluye los diálogos entre los personajes, los textos de apoyo y las onomatopeyas. Por lo que se refiere al contenido icónico encontramos códigos cromáticos, gestuales, de movimiento o cinéticos, vestimentarios, escenográficos, etc. De ellos hemos hablado con anterioridad.

Recordemos que todos estos aspectos se integran en la célula básica del relato de la historieta, comúnmente denominada *viñeta*. Para su análisis, la viñeta puede dividirse en dos partes: *continente* y *contenido*.

El *continente* está constituido por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página de la historieta y comprende tres aspectos:

1. *Las características de las líneas constitutivas* (rectas, curvas, onduladas, etc.)
2. *La forma de la viñeta* (rectangular, cuadrangular, circular, triangular, etc.)
3. *Las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta* (dimensión de los ejes en las rectangulares, proporción respecto a otras viñetas, etc.)

El *contenido* se puede especificar de dos formas: *icónico* y *verbal*.

El contenido icónico, a su vez, puede estudiarse en dos dimensiones: *sustantiva* y *adjetiva*.

La *sustantiva* se refiere a lo que se representa, a los personajes de la

acción sin verse afectados por dinamismo ni expresividad alguna, ni adjetivados de modo alguno. Entra aquí el concepto de *iconicidad*, que es el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto al cual representa. Encontramos cinco niveles de iconicidad:

1. *La fotografía*; de uso nulo en la historieta y mayormente recurrida por la *fotonovela*.
2. *La ilustración realista*; permite una elaboración más conceptualizada de lo representado al eliminar elementos superfluos o innecesarios. Este nivel es sumamente socorrido en la historieta de superhéroes contemporánea, como *Batman*.
3. *La caricatura*; que supone un tratamiento que deforma intencionalmente los personajes humanos. Ejemplos de esto son los personajes de la serie *Asterix* de Uderzo, o *Popeye* de Segar.
4. *Las caricaturas de animales*; la representación de animales con características humanas. El mejor ejemplo de este nivel es cualquier personaje de Walt Disney.
5. *Lo no figurativo*; superficies ordenadas, de color y forma orientadas a causar una determinada impresión global. Las viñetas que representan luchas entre personajes o impactos son ejemplos concretos de este nivel.

La *adjetivación* se refiere a la serie de recursos que dan matiz al objeto o personaje, es decir, la información que se presenta al receptor. Incumbe a características como el movimiento, la expresividad, la temporalidad, el ambiente, etc. Esta adjetivación se realiza por medio de

los códigos de movimiento, planos, encuadres, angulación y gestualidad. A ellos me referí ampliamente en el capítulo 2.

Como ya sabemos, una de las características básicas de la historieta es la integración de códigos verbales e icónicos en la viñeta. Esta puede soportar mensajes icónicos, verbales-icónicos e, incluso, solo verbales. Aunque del último modo no podría considerarse propiamente como viñeta.

El contenido *verbal*, como ya he mencionado, se expresa en la forma de didascalias, globos y onomatopeyas.

### 3.1.1 El color y su significación psicológica

Como mencioné en el punto anterior, el color es un código icónico fundamental en el desarrollo de la historieta. En el segundo capítulo estudiamos al color como una de las etapas del proceso de confección de la historieta. Hablamos de él como el relleno del dibujo que le otorga diferentes connotaciones, ya sea visuales o emotivas, y un significado en particular, importante en el contexto y en la manera de contar el relato.

En nuestra disciplina, el fenómeno del color puede ser estudiado desde diferentes aristas: como luz o como pigmento. Pero también ha sido objeto del estudio de otras materias, como la filosofía, la física, la biología, la fisiología y, sobre todo, la psicología. Estos últimos han estudiado el carácter objetivo o subjetivo del color, su significado existencial, los mecanismos

que hacen posible su percepción y las reacciones emotivas a estos.

En base a estos estudios, se ha logrado establecer que los colores, además de pertenecer al ámbito elemental de la percepción, se ubican dentro de una esfera de significados simbólicos cuyas raíces se encuentran en la historia misma de la humanidad. Por ejemplo, en épocas antiguas los colores se designaban por comparación con los elementos de la naturaleza o mediante la imaginación, y eran asociados con determinados ritos y creencias religiosas.

En la actualidad, el color está saturado de connotaciones y ha llegado a ser por sí mismo una de las experiencias visuales más relevantes que se comparten universalmente, lo cual constituye una valiosa fuente de comunicadores, por la asociación que se establece entre los colores, así como por la amplia categoría de significados simbólicos.

El simbolismo del color, que ha sido utilizado y fomentado conscientemente, se encuentra en toda expresión humana, como en la heráldica, el arte, la vestimenta, etc. Dicho simbolismo se establece de manera intuitiva al relacionar el parentesco elemental de la naturaleza. No obstante que el simbolismo cambia de acuerdo con las diferentes culturas, grupos humanos e incluso entre individuos de un mismo grupo, existen simbolismos "permanentes"; por ejemplo, el amarillo es el color del sol y está asociado con la luz; el rojo es el color de la sangre y el fuego y generalmente se asocia con la palabra ardor, etcétera.

Esto podría deberse a que lo

simbólico tiende a relacionarse por analogía con la naturaleza y el universo, por lo cual el simbolismo de los colores es una realidad casi exclusivamente anímica que se proyecta sobre la naturaleza, ya que al tomar a sus seres como elementos idiomáticos o al transformarlos, conduce muchas veces a un mensaje ambiguo, nunca explícito, lleno de redundancia mítica y de rituales iconográficos que nos remiten a un significado innegable e invisible.

Todo esto nos permite que existan significados duales y en algunos casos opuestos: por ejemplo, el color rojo que significa vida y muerte.

Los supuestos que rigen la concepción simbolista y el nacimiento y la dinámica del color son:

- a) Nada es indiferente, todo expresa algo y todo es significativo.
- b) Ninguna forma de la realidad es independiente, todo se relaciona de algún modo.
- c) Lo cuantitativo se transforma en cualitativo, en ciertos puntos esenciales que constituyen precisamente la significación de la cantidad.
- d) Todo es serial, fenómeno fundamental que abarca tanto el mundo físico (gama de colores) como espiritual (vicios, virtudes, sentimientos).
- e) Existen correlaciones de situaciones entre las diversas series y elementos que las integran.

Es innegable que los significados de los colores se basan en asociaciones muy dispersas y difusas. Por ejemplo, el rojo que se asocia al fuego y a la sangre se considera de manera general como excitante; el verde lleva a pensar en la tranquilidad de la naturaleza, y el azul en lo refrescante del agua. Estas

asociaciones, aunque son parte de la vida cotidiana y pueden tener cierto interés, no son trascendentes si no se les encuentra una explicación más amplia y convincente.

Sin embargo, a la mayoría de quienes utilizan el color como un medio de comunicación, les interesa más el efecto que el color ejerce sobre quien lo percibe (efecto que en la mayor parte de los casos aparenta ser directo y espontáneo), que el color como elemento comunicante.

Muchos han sido los autores y artistas que han estudiado este fenómeno (Kandinsky, Goethe, Küpers, Déribère, etc.), y en las siguientes líneas vertiré los diversos significados que atribuyen a cada color específico.

De acuerdo con Harold Küpers existen ocho colores elementales: seis colores elementales cromáticos y dos acromáticos. Los primeros reciben los nombres de amarillo, magenta, cyan, azul-violeta, verde y rojo-naranja, en tanto que los acromáticos son el blanco y el negro.

Estos colores están basados en la relación que existe entre los tres componentes del órgano de la vista. Como se sabe, el ojo cuenta con tres tipos de células visuales que rigen tres tipos de diferentes sensaciones correspondientes al azul, el verde y el rojo.

Sin embargo, si uno observa las diferentes tonalidades del espectro en los campos de recepción de los conos y los colores primarios, se verá que se encuentran algunas combinaciones de dichos colores, dados obviamente por los campos de luz. Es así que se observa el siguiente orden: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, morado, violeta

\*\*\*  
\* y púrpura.

\* Georgina Ortiz en su libro "El  
\* significado de los colores" hace una  
\* reseña de sus diversas connotaciones,  
\* basándose en diferentes estudios y  
\* encuestas realizados por ella misma. A  
\* continuación haré un extracto de sus  
\* resultados.

### **Rojo**

Algunos autores le dan al rojo una gran relevancia en rango de dignidad y seriedad. Otros consideran que es el color de la sangre; es también representativo de algunas emociones, ya que estas provocan rubor en el rostro. Todo esto hace que se formen una serie de asociaciones duales como son el poder y la masculinidad, la ira y el belicismo, la crueldad y el martirio, la salud y la belleza, lo erótico y lo sexual, el amor y la felicidad. También se afirma que el rojo es excitante y estimulante, de manera particular en aquellas tonalidades que contienen tinte amarillo.

Para otros, el rojo cardenal es común en las vestimentas eclesiásticas que usan quienes tienen poder, en tanto el rojo y el negro se encuentran en el ropaje del demonio; la explicación es que la unión de estos colores rompe la perfección y la armonía. El rojo significa deseo en toda su gama de apetencia y anhelo; es el apremio para lograr éxito, la fuerza de voluntad, la sangre de la conquista, el temperamento sanguíneo, la masculinidad y la sexualidad; representa lo excéntrico, lo ofensivo, lo autónomo, lo locomotor, lo competitivo; aspectos afectivos tales como la apetencia, la excitabilidad y la autoridad.

Se dice también que el rojo es el

color más fuerte y posee gran poder de atracción, es positivo, agresivo y excitante; simboliza una pasión primitiva y fuertes emociones; está asociado con el peligro, el coraje, la rabia, la rivalidad, la lucha, la virilidad y el sexo.

Algunos autores señalan que los caracteres que más destacan en él son los siguientes: dinámico, brutal, exalta hasta llegar al enervamiento; es el color del guerrero, del amor vencedor, la intensidad afectiva, el afecto apasionado; es el color de la violencia y la explosividad; significa impulsos vitales expansivos y agresivos. Es el color del corazón, del espíritu, del amor.

### **Anaranjado**

El anaranjado es una combinación del rojo con el amarillo. Aunque algunos autores se refieren a él como rojo amarillento y no como anaranjado, los usaremos como sinónimos, no obstante que ambos no sean exactamente lo mismo.

Para unos, el anaranjado provoca choque, disturbio y produce una sensación de calor; para otros suscita sentimientos de fuerza, energía, ambición, determinación, alegría y triunfo. Representa al sol, el origen de la vida y, por tanto, la estimación a Dios. El anaranjado simboliza la exaltación, transmite un mensaje de entusiasmo, pasión incontrolable, agresión deliberada; es el mal, aunque también es excitante y representa el deseo en el matrimonio.

Es muy cálido, íntimo, acogedor, sobresaliente, evoca al fuego, al Sol, a la luz y al calor; es un color fisiológicamente activo y capaz de

afectar positivamente la digestión.

### **Amarillo**

Es el color de la luz solar, del mediodía. Simboliza el camino central, el curso de la acción ideal que yace entre dos extremos, es atrayente y significa claridad, fuerza, cercanía, atracción y afinidad. Es el color más próximo a la luz, en su máxima pureza tiene la naturaleza de la claridad y posee una condición alegre, risueña, lo cual da una impresión marcadamente grata y comfortable.

Algunos autores opinan que es el más hermoso de los colores, pues al estar asociado con el Sol, significa alegría y es muy llamativo, por lo que es el símbolo de la luz, del calor y del mismo Sol. Al reconocer que este color ha sido también usado para representar a la enfermedad, se han distinguido diferentes tipos de amarillo, dentro de los cuales está el amarillo verdoso que se usa para representar a las personas malignas, así como a la envidia, los celos y la mentira. El amarillo anaranjado con tonalidades cafés está asociado al otoño y significa deleite, fuerza, confianza y dignidad. También simboliza madurez. Se menciona igualmente al dorado, que simboliza con frecuencia a la riqueza, la gloria, el poder y el esplendor. Es por eso que este color tiene un valor muy especial y simboliza a la luz brillante y la santidad, usado en las aureolas, adquiere así el significado de la luz, la gloria, la santidad y el poder divino.

Para otros, el amarillo es claridad, reflexión, brillo y energía; manifiesta expansividad, desinhibición, laxitud y relajación; es excéntrico, activo, planificador, ambicioso, inquisitivo y

sus aspectos afectivos son la expectación, la originalidad y el regocijo.

Suele asociarse también, en determinadas tonalidades, con la enfermedad, mal, indecencia, cobardía, engaño, locura, traición, y se utiliza en hospitales y barcos cuando hay peste.

Se señala además que es expresivo y está relacionado con la fuerza vital del individuo. Con el amarillo se ha representado la intuición y el presentimiento. Se considera el símbolo de la fecundidad y también el impulso de los individuos a presentir, con más vigor que efectividad, el futuro.

### **Verde**

El verde es considerado como matiz de transición y comunicación entre los dos grandes grupos de colores: cálidos y fríos. La mayoría de los significados del verde están asociados con la naturaleza, principalmente con la primavera, con la vida y el desarrollo de la vegetación, por eso se ha considerado apropiado para simbolizar la juventud, la lealtad, la esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección.

El verde se utilizó en la antigüedad como símbolo de la inmortalidad y perdurable memoria; el simbolismo del verde se originó por la asociación con la naturaleza. Corresponde a un temperamento austero y de voluntad constante. El verde azulado representa pasividad, lo concéntrico y la autoestima.

Suele representar también la inmovilidad y la tranquilidad total; significa el momento de paz basado en la lógica y en el amor, un deseo de vivir y una necesidad de protección;

simboliza el deseo de una aventura romántica y el amor que perdura.

El verde indica apertura social, sensibilidad, capacidad de contactos psicológicos. El verde claro representa tendencias extrovertidas, en tanto el tono oscuro tendencias introvertidas. El verde es el color de la relación psico-sensible.

### **Azul**

Muchos de los simbolismos y significados del azul provienen de las asociaciones con el firmamento y con el agua, por lo que hay gran semejanza en los conceptos de diversos autores.

Por ejemplo, algunos dicen que el azul oscuro está en el extremo de uno de los polos de contraste e indica disminución, por lo cual es el color de la privación, la sombra, la oscuridad, la sensibilidad, la lejanía, la repulsión y la inquietud. El azul claro, por el contrario, simboliza el idealismo juvenil y causa a la vista una impresión singular, inexpresable; su efecto es una mezcla de excitación y serenidad.

Para otros, el azul se asocia con el firmamento, lo cual hace que se le atribuyan las características de los dioses; significa esperanza, constancia, fidelidad, serenidad, generosidad, espiritualidad, inteligencia, verdad, libertad, aristocracia. También tiene un simbolismo de melancolía y de calma, de gran dignidad y salud.

Se asocia también con la tranquilidad y la pasividad, lo perceptivo, lo unificador, la satisfacción, la ternura, lo sensible y el afecto. Además representa satisfacción y logro, así como los más altos ideales de la humanidad: verdad, confianza, unidad, dedicación y entrega; es la

atemporalidad de lo eterno que se enraiza en el pasado para perpetuar en el futuro la tradición y los valores inmutables. Tiene relación con el estrato superior y espiritual de la personalidad humana; representa lo creativo en el pensamiento estético, los sentimientos, la religión, la devoción y la inocencia.

### **Violeta**

El violeta produce el efecto de una excitación libre de alegría. Contiene, en el sentido físico y espiritual, un elemento de fragilidad inspirador de tristeza. Su significado es el juicio y la benevolencia, también está asociado con la muerte, con un mal crónico incurable y es el equivalente al silencio.

Para muchos autores, el violeta significa frío, serenidad, pasividad, tranquilidad y en las iglesias simboliza la sinceridad. Se le ha asignado un simbolismo de resignación y recogimiento; ha simbolizado al amor, pasión, verdad y penitencia. Es un color poco frecuente en la naturaleza, únicamente se vé en el cielo y se dice que es un color frío y sedante.

Otros dicen que significa nostalgia, recuerdo y devoción, más que pasión.

### **Púrpura**

El púrpura causa una impresión de seria dignidad, no menos que de una serena gracia. No obstante, cuando contiene mas tonalidad azul adquiere una presencia intolerable.

Tradicionalmente se considera que el color púrpura significa riqueza, pompa y por ser una combinación del rojo con el azul adquiere también los

atributos de estos dos colores, como el coraje, la virilidad (rojo); la espiritualidad y la nobleza (azul). En un sentido metafórico expresa muerte y tristeza, y en la actualidad simboliza "ley" en la universidades.

### **Indigo**

El indigo sugiere misticismo y la majestuosidad de la ley, así como la transformación de lo ideal en la ley.

### **Blanco**

Aunque el blanco no se considera propiamente un color, ya que desde el punto de vista físico es la integración de todos los colores, esto no ha sido impedimento para adjudicarle diferentes significados.

El blanco es la turbiedad absoluta; es el elemento más neutro y claro de los que llenan el espacio; es el primer elemento del universo.

El blanco significa luz, pureza, castidad, paz, verdad, modestia e inocencia. Se encuentra en los atributos físicos de debilidad y por ello simboliza delicadeza, femineidad y también achaques. Representa lo positivo, estimulante, luminoso, brillante, delicado y puro, así como la castidad, la inocencia y la verdad.

El blanco tiene también una doble cualidad: por un lado representa el absoluto, la integración de toda riqueza obtenible mediante la suma de todos los colores, y por otro lado, es también ausencia del color, de vida. Este color tiene la pureza de los inocentes que no han vivido y el vacío de los muertos.

### **Negro**

Al color negro, que es el opuesto

del blanco, se le han dado generalmente significados contradictorios respecto de este último. Tiene características que podrían considerarse negativas para el ser humano, ya que simboliza desgracia, duelo, lóbreguez, oscuridad, noche, ignominia, misterio de la nada, desesperanza, terror, horror, maldad, satanismo, crimen y muerte. Usado con el blanco es bajeza y su temperamento es severo; entonces, significa humildad, melancolía, resolución, solemnidad, profundidad y prudencia.

La noche está cubierta de un manto negro con estrellas y el silencio se extiende en la noche. El cielo de la noche es a menudo el más inspirado y encantado escenario de la naturaleza. El negro es uno de los colores más poderosos, pero debe su mala reputación a los caprichos y usos inventados por la humanidad.

Para algunos representa una cualidad negativa y en el lenguaje del color significa negación, depresión, solemnidad y profundidad. En las civilizaciones de occidente representa tristeza y muerte. Para los niños significa secreto, temor, mal.

Simboliza la negación y es típico en individuos con clara conciencia de enfermedad, estados de angustia, amenaza vital y cacofonía.

### **Gris**

Mitad blanco mitad negro, muchos autores no consideran importante al gris dentro del significado del lenguaje del color, aunque siempre se le asocia con la vejez y, por extensión, con la resignación, el saber, la pasividad y la humildad.

Los diversos significados de este

color en muchos aspectos están comprendidos entre el blanco y el negro. El gris es el color de la sobriedad, de la penitencia, de la humildad, de la piedad, de la tristeza, de la edad de los juicios maduros. En la naturaleza puede ser frío, retraído o sugerente de distancia; también puede recordar los cielos de invierno, las lluvias, los días nublados. El cansancio y la inconformidad están a menudo también asociadas con él.

#### Café

Se le otorga al café un significado ambivalente, ya que por un lado es un ensombrecimiento del amarillo, por lo que significa tristeza y es un color común en el otoño y, por el otro, dice que es fruición (goce, deleite) y también se asocia al vigor, fuerza, solidaridad, confianza y dignidad. En la naturaleza, el café representa la madurez.

#### Rosa

Este color tiene una alta relación con lo etéreo, lo dulce y lo agradable. Es también asociado con el amor y la inocencia.

### 3.2 Una mente detrás de la máscara

Cuando realicé el planteamiento de este trabajo de tesis, manifesté que en las historietas operan diferentes aspectos en su proceso de concepción.

Es innegable que, al igual que en cualquier obra literaria o cinematográfica, en las historietas pueden identificarse aspectos concernientes a

la psicología. Y no me refiero a la psicología del color o la forma, ni a la psicología que manifiesta el creador (ya sea el escritor del guión o el dibujante), sino a los procesos psicológicos que presentan los personajes del relato.

Muchos podrían preguntarse en este punto *¿puede el personaje de un "cuentito" tener un perfil psicológico de personalidad?* La respuesta es por supuesto. Al igual que cualquier personaje literario (como *Hamlet* o *Don Quijote*), un personaje de historieta manifiesta rasgos propios de personalidad, los cuales pueden corresponder a los diversos tipos psicológicos que identifica la Psicología Moderna.

*Batman* no es la excepción, pues de hecho es el personaje con la más fuerte carga psicológica en el mundo de las historietas. Y no solo él, sino también la extensa variedad de personajes de apoyo que fueron creados alrededor suyo.

Podría considerarse que estoy entrando en terrenos ajenos a mi comprensión, pues soy un *diseñador gráfico* y no un *psicólogo*. Pero lo que leerán a continuación son una serie de consideraciones al alcance de todos.

No pretendo realizar un estudio psicológico profundo en torno a *Batman*. Eso sería algo impensable para una persona ajena y sin preparación en las disciplinas de la mente. Tampoco pretendo realizar un trabajo de *psicoanálisis*, pues esto resultaría imposible en función a que no puede existir una interlocución con el personaje (pues no existe en la realidad). El psicoanálisis requiere de una interacción entre el analista y el

analizado.

Lo que pretendo en este apartado es proporcionar un esbozo que nos permita identificar la presencia de los procesos psicológicos en el personaje que estamos estudiando. Expondré una serie de conceptos fáciles de digerir con la simple intención comprender al personaje desde otra arista y apreciar con esto la complejidad que encierra.

### 3.2.1 Una explicación psicológica del encapotado

Para empezar, el personaje de *Batman* puede ser explicado psicológicamente desde varias direcciones de análisis.

En el siglo pasado el italiano César Lombroso (1836-1909), eminente psiquiatra, penalista y antropólogo criminal, llegó a identificar a ciertos grupos psicológicos que creían fervientemente que eran depositarios de la verdad y la justicia. Lombroso carecía de un término para denominar a este tipo de individuos, quienes en sus propias palabras padecían una "locura parcial". De esta manera creó el término *mattoide*, proveniente del italiano *matto* (loco).

Si confiamos en las afirmaciones del psiquiatra italiano, *Batman* es un ejemplo típico del *mattoide lombrosiano*. Entre las características que presenta este individuo, encontramos que:

*\*Suele originarse en las grandes ciudades.*

*\*Es una persona que crea su propio código de justicia y lo sigue fervientemente.*

*\*Escribe compulsivamente.*

Este último rasgo no lo comparte la personalidad de *Batman*. El no escribe, y sin embargo pretende dejar un testimonio de su paso por este planeta. Ese testimonio es su diario combate contra el crimen.

Obviamente, los conceptos de Lombroso han evolucionado a través de los años, y el *mattoide* es conocido hoy en día como *paranoico*.

La *paranoia* es la enfermedad mental mas común en la actualidad (según los especialistas, casi todos padecemos algún tipo de neurosis paranoica), pues nuestra problemática sociedad de 20 millones de personas nos hace desconfiados y nos provoca una suerte de delirio. En este aspecto *Batman* tiene el suyo: él cree que es la ley y la impone, y está dispuesto a utilizar todos los recursos a su alcance para lograrlo.

Ahora bien, la Psicología plantea que ningún tipo psicológico se manifiesta en un individuo de manera pura, sino que comparte rasgos característicos de tipos diferentes, por lo general. De hecho *Batman* no es un paranoico total, es mas bien lo que puede llamarse un *esquizofrénico paranoico*.

La *esquizofrenia* es otra enfermedad mental frecuente en los individuos. El término esquizofrenia se debe a la noción que indica una disociación de los actos psíquicos (*esquizo* significa dividir o fisurar). Este padecimiento no implica ningún tipo de afectación a las capacidades intelectivas, sino una fragmentación de la realidad del sujeto: su pensamiento separa lo unido, une lo contrario y desplaza significados y terminologías. Demostrar este rasgo en nuestro

personaje resulta sencillo: *Bruce Wayne* tiene una doble personalidad. Divide su mundo en dos partes: por un lado, el millonario mujeriego y vanal durante el día, y por el otro el justiciero implacable que opera por las noches.

Otro ángulo de estudio lo puede proporcionar la obra de Sigmund Freud, quien distingue dos puntos interesantes para explicar el aspecto psicológico en *Batman*: uno, la existencia del inconsciente, y otro, la existencia de estadios en la vida del hombre.

Primero expliquemos el inconsciente en *Batman*. Este se manifiesta por dos historias. Uno, el niño *Bruce Wayne* camina por los acres de su mansión cuando cae en una gruta llena de murciélagos, experimentando un gran terror hasta que es rescatado por su padre. Dos, el niño *Bruce Wayne* regresa del cine junto con sus padres cuando aparece un criminal que pretende asaltarlos, y los acribilla a tiros en presencia del niño.

Aunque *Bruce* tiene un futuro (económico) asegurado, nadie puede curar el trauma de presenciar el asesinato de sus padres. En realidad esto origina dos traumas:

- 1) *El no haber muerto junto con sus padres, lo que crea en él un sentimiento de culpabilidad terrible.*
- 2) *El no poder haber hecho nada por evitar el crimen.*

Estos traumas son enormes y lo mueven para que en su adolescencia, en lugar de divertirse y conocer chicas, se confine en su hogar a estudiar y hacer ejercicio de manera obsesiva, con un solo objetivo en mente: acabar con la persona que acabó con su vida.

En este punto surgen algunas

preguntas interesantes, como *¿por qué los demonios interiores de Bruce Wayne no salieron a flote de otra manera?, ¿por qué libera su trauma a través de una lucha diaria contra el mal?*

La respuesta a estas interrogantes está precisamente en los dos traumas que le acosan. *Bruce* tuvo, entre otras, la opción de descargar su pesar haciendo obras de caridad, o donando grandes cantidades de dinero para mejorar los servicios de seguridad en *Ciudad Gótica*. Pero esto no sería suficiente. La pérdida que sufrió requiere de un sacrificio más personal para aliviar su malestar interno. Al involucrarse directamente en el problema que ocasionó la muerte de sus padres, expía la culpa que le ocasionó el no poder hacer nada por evitar este suceso. Pero este dolor no desaparece del todo, sino que regresa a él noche tras noche.

Respecto de los estadios de la vida del hombre, se puede decir que *Batman* superó el primero de ellos (el oral), pues no habla mucho. Esto indica evolución, pues se concentra más en sus pensamientos y su interior, y no en la necesidad de expresar su sentir.

Sin embargo no puede superar otro de los estadios, el anal, y el hecho de utilizar una capa es un signo de esto. Desde el punto de vista del psicoanálisis freudiano, el superar la etapa anal significa compromiso, seguridad, retención y control (en esta etapa el niño aprende a controlar sus heces y cuándo quiere expulsarlas). *Batman* no ha superado esta fase pues no tiene control sobre su vida, las circunstancias lo controlan a él. Aunque desde el punto de vista económico es un individuo con pleno control de su

situación, desde el punto de vista psicológico no puede controlar nada. En múltiples ocasiones le hemos visto sacrificar aspectos importantes de su vida en el afán de llevar a cabo su misión contra el delito. El no puede controlar este impulso, sino que opera automáticamente.

Desde el punto de vista de la *psicología individual* de Alfred Adler (1870-1937), célebre psicoanalista austriaco, se manifiesta la existencia del individuo con complejo de inferioridad que necesita realizar grandes acciones para compensar su complejo. *Batman* sale a luchar contra los criminales siendo que es un individuo que carece de algo muypreciado: *madre y padre*. Esto lo lleva a tratar de superar esta carencia luchando contra la maldad. Este fenómeno es también identificado en la psicología como *complejo de redentor*. *Batman* no tiene ninguna necesidad de salir disfrazado en las noches a arriesgar su vida combatiendo a delincuentes, pero de alguna manera siente que esta es su obligación, su penitencia. *Batman* se siente redimido al enfrentar al crimen.

Como hemos examinado, *Batman* no es un sujeto sano del todo, mentalmente hablando. El psicólogo español Enrique Rojas ha delimitado lo que sería el perfil psicológico de una persona sana:

- 1) *Una persona madura y equilibrada debe ser consciente de sí misma desde un prisma de realismo, esto es, conoce tanto sus actitudes como sus limitaciones.*
- 2) *Cuenta con un modelo de identidad.*

- 3) *Una persona equilibrada se comporta tal como ella es, procurando corregir los aspectos de su personalidad que no sean adecuados ni positivos para la convivencia.*

- 4) *Cuenta con un proyecto de vida.*

- 5) *Este proyecto de vida debe tener el menor número de contradicciones posibles.*

- 6) *La estabilidad psicológica precisa conseguir una correcta ecuación entre la vida afectiva y la vida intelectual.*

- 7) *Es imprescindible contar con una organización temporal sana.*

- 8) *Una persona equilibrada es dueña de sí misma, siendo capaz de resistir las presiones del ambiente y las circunstancias, sin perder por ello las riendas de su vida.*

- 9) *En una persona madura, la sexualidad debe estar situada en un tercer o cuarto plano de interés.*

- 10) *Se debe contar con una sana constitución corporal y fisiológica.*

Hagamos algunos comentarios a este listado con relación al *Cruzado Encapotado*.

*Batman* no posee plena conciencia de sí mismo ni de sus acciones, y esto lo demuestra el hecho de que en muchas ocasiones extralimita sus capacidades en su faena diaria contra el crimen. Exige demasiado de sí mismo, olvidando a menudo que es solamente un ser humano.

Desde su infancia *Bruce* sufrió la pérdida de sus padres, situación que le obligó a valerse por sí mismo y crear un modelo de identidad propio, no tuvo a un padre o a un hermano como ejemplo.

Ni *Bruce Wayne* ni *Batman* poseen un modelo de vida, simplemente son arrastrados por las

circunstancias y niegan la posibilidad de opciones al respecto. *Batman* solo está concentrado en su labor: acabar con el crimen en *Ciudad Gótica*, y entiende esto como una responsabilidad que no puede rehusar, pues sin su presencia la ciudad estaría condenada.

No manifiesta ningún tipo de ecuación entre la vida afectiva e intelectual. En él la parte dominante es el intelecto, pues alimentando este aspecto subsanó las carencias de afecto y estimación que padeció desde niño. Esto lo volvió frío e insensible para manifestar sus emociones, aunque esto no quiere decir que no sienta algún tipo de afecto por los seres que le rodean.

*Batman*, según el *inconsciente colectivo* de Jung, representa el héroe que todos anhelamos ser, que nos cautiva. De acuerdo al inconsciente colectivo -que es la memoria cultural que tenemos desde hace siglos en nuestros genes-, *Batman* se manifiesta como un icono indiscutible, como un héroe necesario para la supervivencia no solo del bien y del mal, sino de cada uno de nosotros.

Así mismo, investigaciones han demostrado que *Batman* ha logrado algo que ningún otro héroe en este siglo: transmitir un sentimiento de seguridad en la mente de muchos niños, pese a la violencia que viven cotidianamente.

### 3.2.2 El héroe y su némesis

Hemos identificado plenamente diferentes aspectos de la psicología en nuestro personaje, pero ¿qué hay en la otra cara de la moneda?, ¿acaso la

*presencia del bien no es siempre respuesta a la presencia del mal?*

Es evidente que sí. La lucha constante de *Batman* no tendría ningún sentido de no ser por la vasta galería de torcidos criminales que acechan a *Ciudad Gótica*. Bob Kane y quienes prosiguieron con su obra crearon villanos que un cuerpo de policía ordinario difícilmente podría enfrentar: seres de pesadilla, sin remordimientos y capaces de cometer las más grandes atrocidades para llevar a cabo sus planes.

Si bien el perfil de personalidad de estos malechores es exagerado hasta cierto punto, no son muy lejanos a lo que puede existir en la realidad.

Pero nos estamos adelantando. Primero debemos establecer claramente qué es un villano. En la historieta el villano es aquél que ocasiona crisis y desorden, o bien el que no concuerda con los planteamientos del héroe, o aquel que no simpatiza con él o sus aliados. Con los villanos el héroe establece una relación de competencia. Ellos son (casi siempre) tan poderosos como el bienhechor y utilizan recursos semejantes a los suyos.

Generalmente cada héroe enfrenta a sus villanos específicos y realiza contra ellos una guerra abierta donde despliega todo su poderío.

Distinguimos 3 tipos básicos de villanos en la historieta de superhéroes:

1. *Villanos antisociales*. Los que transgreden el orden establecido: gangsters, ladrones, guerrilleros, terroristas, etc. En algunos casos son seres débiles e ignorantes.

2. *Monstruos y seres de otros mundos*. Los que se sitúan fuera del contexto

social (y de la realidad).

3. *Villanos patológicos*. Aquellos afectados psicológicamente y que, por lo regular, poseen una imagen y conducta extravagante.

La serie de *Batman* hace uso recurrente de los primeros y los últimos, tal vez por ser los más atractivos y verosímiles en el contexto del *Encapotado*. A pesar de que el defensor de *Ciudad Gótica* ha combatido a vampiros y criminales extraterrestres (en sus inicios), los villanos del segundo grupo son más fáciles de ubicar en aventuras como las de *Superman*, un ser proveniente de otro planeta.

Pero volvamos a los criminales patológicos.

César Lombroso, paralelamente a la identificación de su *mattoide*, describió a un *delincuente loco moral*; un individuo con personalidad antisocial dotado de extrema inteligencia, que carece de sentimientos y de remordimientos. En nuestros días, esta clase de individuos son denominados por la psicología como *psicópatas* (del latín *psyque* o alma, y *pathos* o enfermedad).

Y dentro de la saga de *Batman* encontramos a un estupendo representante de esta clase de individuos: *el Guasón*.

Como cita Daniele Barbieri, en su libro *los lenguajes del comic*, "...el rostro caricaturesco del *Joker* [*el Guasón*] en las muy serias aventuras de *Batman* representa la abyección y la crueldad. Único rostro de caricatura en medio de figuras *realistas*, el *Joker* se destaca por su absurdidad. Salpica de absurdo vicisitudes de otro modo demasiado previsibles. No por casualidad entre los coprotagonistas de

la serie *Batman*, el *Joker* es desde siempre el que obtiene mayor éxito, el enemigo preferido del lector".

En este sentido el psicólogo David Abrahamsen enumera las características predominantes del asesino psicópata:

1. Deseos intensos de venganza y fantasías de realizar hazañas grandiosas que puedan conducir a la abreacción de sus impulsos hostiles.

2. Soledad, retraimiento, sentimientos de desconfianza, desamparos, temores, insignificancia y subestimación de la propia persona, causados por experiencias sufridas durante la infancia temprana.

3. Situación familiar sexualmente sobreestimulante por presenciar el niño relaciones sexuales parentales.

4. Errores ortográficos o verbales relacionados con trastornos emocionales surgidos en la infancia.

5. Tendencia a cambios de identidad. Imagen propia confusa, sugestibilidad, impresionabilidad.

6. Incapacidad para tolerar la frustración y encontrar satisfacción suficiente para canalizar sus sentimientos agresivos y hostiles mediante actividades constructivas.

7. Incapacidad para transformar su persistente egocentrismo y su egolatría (narcisismo primitivo) en elementos integrantes de ideales y conciencia saludables (ideales del ego y elementos del super ego), lo que tiene como resultado dependencia y desprecio por la autoridad.

8. Tendencias suicidas acompañadas de depresión.

9. Visión de la víctima como una imagen compuesta que incorpora y refleja la propia imagen del criminal.

10. Antecedentes de una conducta previa antisocial o delictiva junto con amenazas de homicidio o comisión del mismo.

Muchos de estas cualidades pueden observarse en más de uno de los enemigos de *Batman*. Esto nos hace suponer que existe una fuerte fundamentación teórica detrás de su concepción. A pesar de ser personajes ficticios, no se alejan mucho del mundo real.

### 3.3 Un nuevo tipo de representación: la novela gráfica.

El término *novela gráfica*, muy en voga últimamente, es usado tan a menudo que no parece sino un eufemismo empleado para dar mayor escala a una historieta.

Hablando propiamente, una *novela gráfica* es una historia única creada para aparecer en la forma de un libro, ya sea de cubierta suave o dura. Su formato es la que la distingue de una historieta pues, en algunos casos, es la compilación de series de historietas previamente publicadas.

La primera novela gráfica de *DC Comics* apareció casi por accidente. Esta fue "*Star Raiders*" (1983), originalmente planeada como una miniserie de 4 tomos. Como su editor Andy Elfer explicó, su lanzamiento era planeado simultáneamente con el de un videojuego de la firma *Atari*, pero desafortunadamente las ventas de esta empresa disminuyeron dramáticamente. Para cuando *DC* estaba a la mitad de su labor, *Atari* canceló el

proyecto. Los editores tenían listas 45 páginas de trabajo artístico, así que decidieron convertirlas en una novela gráfica. Pulieron algunas escenas y convirtieron otras en la batalla climax de la historia. Todo esto por el artista José García-López.

"*Star Raiders*", con un guión de Elliot Maggin, fue impresa en pasta dura y designada en su cubierta como "*Novela Gráfica No. 1*". A pesar de ser vendida al precio de *USD* \$5.95, tuvo una buena acogida por parte de los lectores.

Este triunfo representaría la introducción de un nuevo formato, y la empresa tenía una larga fila de personajes listos para ser explotados en este nuevo medio. La introducción de *Batman* a este género no tardaría mucho tiempo.

"*The killing joke*" ("*La broma asesina*"), de 1988 creada por Alan Moore y Brian Bolland, explora la relación simbiótica que existe entre *Batman* y el *Guasón* con tan buen efecto que abrirá el camino a una pequeña industria de novelas gráficas basadas en el *Detective oscuro*. Tan es así, que la siguiente de ellas llevaría a este nuevo género -y a la empresa- a la cima.

Publicada en 1989 durante el periodo de creciente interés por *Batman*, ocasionado por el filme de Tim Burton, al substancial precio de *USD* \$ 24.95, la novela gráfica "*Arkham Asylum*" ("*El Asilo Arkham*") fue un éxito sin precedentes vendiendo 182,166 copias en pasta dura y otras 85,047 en libro de bolsillo. El proyecto fue originalmente planeado para una fecha anterior, con *Batman* interpretando un rol menor el cual era

entendido como un estudio de sus mayores traumas. El *Asilo Arkham* es la institución psiquiátrica donde son reclusos sus más peligrosos y coloridos enemigos, y la idea de ubicar en sus confines una historia era algo diferente. Karen Berger la editó, con un guión de Grant Morrison y arte de Dave McKean.

Mejor conocido por su trabajo como cubiertista de *Sandman*, McKean produjo 120 páginas de pinturas para el *Asilo Arkham*, ofreciendo una poderosa y macabra reinterpretación visual de los personajes clásicos. Aquí el *Guasón*, quien ha tomado el control del *Asilo* y conduce a *Batman* a su interior con la amenaza de sacar un ojo a una rehén, rara vez ha lucido tan aterrador. Como la historia de Morrison intenta presentar al héroe como una construcción simbólica, *Batman* es una figura vaga y sombría, definida sólo en relación con la maldad que encuentra.

La popularidad de *Batman*, conjuntamente con su carácter de detective, lo ha llevado a servir como vehículo para historias que van más allá del rango del superhéroe ordinario. En *"Night Cries"* (*"El llanto de la noche"*), publicada en 1992, él investiga el caso de un asesino serial. Eventualmente descubre que las víctimas fueron culpables de abuso de infantes. El asesino resulta ser un respetable miembro de la sociedad, quien se suicida antes de responder por sus crímenes. *Batman* queda con el conocimiento de que existen miles de niños sufriendo, y con el terror de que nunca será capaz de salvarlos a todos. Publicada en pasta dura y en libro de bolsillo, *"Night Cries"* fue escrita por Archie Goodwin, quien es recordado por ser uno de los mejores escritores

del medio de las historietas. La cubierta e interiores de la novela se deben al artista Scott Hampton.

Este nuevo furor por *Batman* propiciaría la creación de una interesante nueva serie denominada *"Elseworlds"* (algo así como *"Otros mundos"*), en donde el *Detective oscuro* era sacado de su contexto e interactuaba con personajes como Harry Houdini, Jack el destripador y Vlad Dracula.

### 3.4. Cuatro casos de análisis

En el capítulo anterior expuse los componentes que conforman la página de una historieta. Ahora ha llegado el momento de identificarlos mediante algunos ejemplos.

Para esto he seleccionado cuatro casos específicos de la saga de *Batman*: *"El regreso del Caballero nocturno"*, *"Muerte en la familia"*, *"La broma mortal"* y *"Batman: Mr. Freeze"*, todos ellos publicados en español por Grupo editorial Vid de México.

En este punto pueden surgir algunas preguntas, como *¿por qué estos cuatro títulos en particular?*, *¿por qué no analizar una obra en concreto?*. La respuesta es simple. Cada uno de estos relatos, producidos en los últimos diez años, representa un buen ejemplo de los diferentes tratamientos que ha recibido el *Detective oscuro* en la época contemporánea, donde ha cobrado mayor madurez. Simultáneamente, nos dan un claro ejemplo de cómo un mismo personaje puede ser interpretado por diferentes artistas, cuestión que nos permite también observar ampliamente

los diversos recursos visuales y narrativos dentro de una historieta, cosa que sería difícil de apreciar en una sola obra.

Como un preámbulo, y a pesar de que ya mencioné algunas en el primer capítulo, hablaré brevemente de cada caso.

**"El regreso del Caballero nocturno"** (1986), escrita y dibujada por Frank Miller, con tintas de Klaus Janson, color de Lynn Varley y letreros de John Constanza, fue publicada como una mini-serie de cuatro tomos que posteriormente serían recopilados como una novela gráfica. En México apareció en 1997, una década después.

Esta historia surge en el periodo que siguió a la serie *Crisis en Tierras Infinitas*, en donde se reubicó el pasado de los personajes de DC, y quedó abierto el camino para nuevas interpretaciones de los superhéroes clásicos. Es considerada por muchos como la primera y más significativa revisión en la trayectoria del *Detective oscuro*, pues está fuertemente cimentada en su pasado. Desde su aparición produjo ondas de choque que se sienten, aún, una década después.

Su mérito radica fundamentalmente en que marca un renacimiento para la imagen del superhéroe, la cual fue severamente devaluada durante los años 50's y 60's por los códigos moralistas y por el furor de un popular programa de televisión al que me referí anteriormente. Miller siente que los superhéroes se han humanizado demasiado en los años recientes y ve a



96

Batman como "un dios de la venganza", e intentó restaurar algo del poder mítico que creyó había perdido, un poder sustentado en su carácter oscuro, siniestro y violento, el cual su creador Bob Kane le otorgó en 1939.

La trama, que no mantiene ninguna relación con los acontecimientos actuales de la serie, es ubicada en un futuro no muy lejano. Bruce Wayne es un hombre maduro, de 55 años, y ha estado retirado de su vida de superhéroe desde hace una década. Es testigo de la degradación de una *Ciudad Gótica* asolada por la corrupción y la violenta banda de criminales conocida como "los Mutantes". Vé como un *Comisionado Gordon*, viejo y a punto de retirarse, es incapaz de poner fin al caos que reina en la urbe. Wayne sigue siendo un hombre solitario, que cuenta solo con la compañía de su incondicional mayordomo *Alfred*. Está deprimido, bebe demasiado y todavía está atormentado por la muerte de sus padres. También sigue obsesionado con

la visión de un murciélago. Cansado de la situación, comienza a ejercitar sus viejos músculos para recuperar la condición física que alguna vez tuvo, y decide volver a la actividad como *Batman*. Se embarca entonces en una cruzada sangrienta para erradicar a la criminalidad.

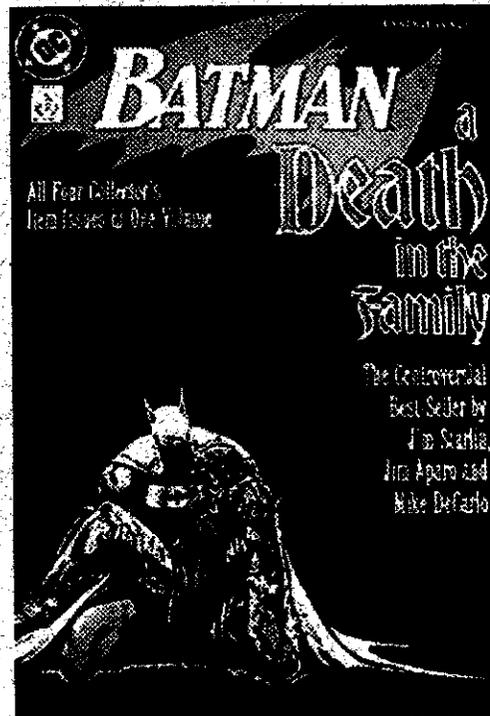
En esta lucha no solo se enfrentará al malvado líder de "*los Mutantes*", sino a dos de sus viejos adversarios quienes estaban reclusos en el *Asilo Arkham: Dos caras*, quien vuelve a la sociedad aparentemente rehabilitado física y psicológicamente; y *el Guasón*, quien despierta de un estado catatónico de diez años (tiempo que *Batman* estuvo inactivo) y engaña al personal médico haciéndoles creer que está curado. Ambos vuelven únicamente para continuar delinquiendo y asesinando gente. Además, por si esto fuera poco, tendrá una confrontación con su otrora aliado *Superman*, quien se ha puesto al servicio del gobierno norteamericano y es enviado por el presidente para contenerlo.

"*Muerte en la familia*" (1988), escrita por Jim Starlin con dibujos de Jim Aparo, tintas de Mike DeCarlo, color de Adrienne Roy y letreros de John Constanza, fue publicada como una mini-serie de cuatro capítulos que aparecieron en *Batman* No. 426 a 429. Posteriormente serían compilados como una novela gráfica.

Esta historia surge como un proyecto de *DC Comics* en el cual los lectores (de la unión americana) intervendrían directamente en el desarrollo de las aventuras de *Batman*. Este experimento debía tener como

premisas algo importante, según manifestó Dennis O'Neil, editor de la serie. Sería un desperdicio el someter a votación cuál sería el nuevo color de las botas de *Batman*, especialmente porque cada llamada costaría al participante cincuenta centavos de dólar. Se debía poner en consideración un asunto de vida o muerte, pero no se podía crear un personaje para que los lectores decidieran si debía morir. Debía ser alguien que tuviera un lazo sentimental con el protagonista y con ellos mismos, de lo contrario el resultado no justificaría un costo tan alto.

Así que *Jason Todd*, el segundo *Robin*, era el candidato ideal. La idea de separar al *Dúo Dinámico* era algo arriesgada. Por una parte la popularidad que el *Detective oscuro* ha ganado durante su existencia se debe en gran



medida a su joven acompañante. Por otro lado, la respuesta del público hacia *Jason* estaba muy dividida desde su aparición en la serie, y muchos pensaban que para su cincuenta aniversario (a celebrarse en mayo de 1989) *Batman* debía volver a ser el vigilante solitario de un principio. De esta manera se construyó una historia en la cual *Jason* quedaba atrapado en medio de una explosión y se informó a los lectores que ellos decidirían su destino. Si se llamaba a un número votarían a favor de que viviera, si marcaban otro votarían por su desaparición. La encuesta telefónica duraría 36 horas, iniciando a las 8:00 a.m. del 16 de septiembre de 1988 y concluyendo a las 8:00 p.m. del día siguiente. O'Neil tenía dos versiones del siguiente ejemplar de *Batman* en su escritorio esperando el veredicto.

10,614 llamadas fueron recibidas: 5,271 estaban a favor de *Todd*, mientras que 5,343 en contra.

**"La broma mortal"** (1988), escrita por Alan Moore con dibujos de Brian Bolland, tintas y color de John Higgins y letreros de Richard Starkings, es una historia individual publicada como novela gráfica. Su trama es una exploración hacia la extraña relación que *Batman* ha establecido con su adversario más notable.

El *Guasón* escapa una vez más del *Asilo Arkham* y emprende un siniestro plan: le dispara a *Barbara Gordon* frente a los ojos de su padre el Comisionado; pero esto sólo es el preámbulo, pues acto seguido secuestra al viejo *Gordon* y lo somete a una cruel tortura psicológica con el propósito de conducirlo a la demencia. El *Cruzado*



98

*encapotado* se dará a la tarea de detenerlo.

Alan Moore, uno de los escritores más prolíficos del medio, marca dos acontecimientos importantes en la serie. Primero, deja parálitica a *Barbara Gordon* tras el ataque del *Guasón*, cosa que le obligará a dejar el manto de *Batichica* para posteriormente convertirse en *Oráculo*, la experta en informática que auxiliará al *Dúo Dinámico* en múltiples ocasiones. Pero lo tal vez más significativo es que arroja luz al origen del tal vez más importante villano de la serie quien, irónicamente, carecía de un pasado. En el transcurso del relato, nos enteramos la manera en que un pobre comediante frustrado se transforma en un criminal psicópata.

**"Batman: Mr. Freeze"** (1997), escrita por Paul Dini con arte de Mark Buckingham, tintas de Wayne Faucher y color de Linda Medley, es parte de una serie de relatos individuales inspirados por los personajes

protagonistas de la película "Batman y Robin" (Bane, Hiedra Venenosa, el Sr. Frío y Batichica).

En esta historieta Paul Dini, escritor y productor del programa de dibujos animados "Batman: la serie animada", toma a uno de los villanos más populares (y poco utilizado) de la saga y hace una introspección hacia su origen. Dini, quien había hecho algo similar en el episodio ganador del Emmy "Corazón de hielo" del mismo serial, revela el sombrío y enigmático pasado del Dr. Victor Fries, el eminente científico rodeado por la tragedia que se convierte en el Señor Frío, y nos explica los motivos que le condujeron al crimen y la demencia.

Una vez enterados de esto, echemos un vistazo a las láminas.

La línea es el elemento básico de cualquier dibujo, y según la psicología puede representar, entre otras cosas, el contorno de un objeto. Desde el punto de vista de su espesor puede ser de dos maneras: pura o modulada.

La línea pura se obtiene mediante el trazo simple con estilográficas o ciertos rotuladores; la línea modulada se engrosa o estiliza en ciertos tramos con ayuda de instrumentos como la plumilla, el pincel o ciertos rotuladores.

Todas las páginas de historieta que presentaré a continuación contienen viñetas cuyos dibujos están entintados con líneas moduladas. Para comprender esto, veamos algunos ejemplos.

En la viñeta inferior de la lámina 3.1, dibujada por Jim Aparo, podemos observar al Comisionado Gordon y a

Batman contemplar un salón lleno de cadáveres. Comparemos las líneas que definen el contorno del Comisionado, las líneas de la sábana que cubre el cuerpo a su espalda y las líneas de las hojas dispersas en el suelo. La línea de la gabardina de Gordon se engrosa en el área en que se superpone al cadáver, cerca de su brazo derecho, mientras que se afina al llegar al borde inferior de dicha prenda. Este fenómeno se repite en su otro extremo, donde Batman se ubica por detrás. Esto tiene una clara intención, la de establecer niveles de profundidad dentro de la viñeta. Así se nos indica que Gordon está ubicado por enfrente de Batman y del cuerpo que recién mencioné. Ahora bien, se pueden establecer otros niveles si vemos los dos cadáveres ubicados en el ángulo inferior izquierdo de la viñeta. En la sábana que limita con el borde izquierdo del recuadro podemos observar una línea delgada que representa el pliegue en la tela producido por la separación de las piernas del cuerpo, mientras la línea se engrosa un poco para indicarnos el borde que hace contacto con el suelo; al mismo tiempo nos damos cuenta que esta figura se encuentra en un plano diferente a la silueta que limita con el borde inferior de la viñeta. Esta tiene una línea tendenciosamente engrosada para establecer la diferencia de ubicación respecto al cadáver que señalé anteriormente. En otro sentido, las hojas dispersas en el suelo son realizadas con líneas delgadas con el fin de representar la idea de que están hechas de papel.

Veamos ahora la lámina 2.7, dibujada por Mark Buckingham. En la tercera viñeta podemos observar

nuevamente distintas intensidades de línea. Concentremos nuestra atención en el dispositivo congelante que se encuentra en el extremo derecho. Podemos distinguir que la estructura más próxima a nosotros (parte inferior derecha) tiene una línea más gruesa que la que define al cilindro inmediato a ella. En este cilindro existen a su vez diferentes grosores de línea: su contorno es representado con una línea más delgada para sugerirnos que está hecho de cristal. En su interior, y para representar que contiene líquidos, aparecen burbujas dibujadas con líneas más delgadas. Asimismo, podemos apreciar un efecto de transparencia mediante el uso de líneas más finas que completan a través del cristal el contorno de las otras estructuras que se encuentran detrás. Veamos como las burbujas se interponen al trazo curvo que completa la estructura de su base.

En esta misma lámina 2.7, en la cuarta viñeta (ángulo inferior izquierdo), podemos observar tres planos de profundidad. En primera instancia vemos a *Nora Fries* en el momento previo a entrar en estado de congelación. Veamos como la línea de su contorno se engrosa a la altura de su pecho y parte del cabello, esto para indicarnos que se encuentra muy próxima a nosotros en relación con la siguiente figura. Detrás de ella está su amado esposo *Victor*, quien está contorneado por líneas ligeramente menos gruesas que las de *Nora*. Atrás de ellos se encuentra el dispositivo congelador que vimos en la viñeta anterior, trazado con una línea más delgada que la de los dos personajes situados delante de él.

Como hemos visto, la línea

modulada tiene un carácter muy informativo, pues nos dice donde termina cada figura y donde comienza el fondo, y en muchos casos nos informa también sobre espesores e iluminación, sobre distancia e importancia, etc.

Pero la función de la línea, sea modulada o pura, no sirve solo como contorno de los objetos, también puede ser utilizada como relleno. Este nos ofrece la idea de iluminación y la composición de la superficie de las figuras, y puede ser de dos maneras: sombreado, a través del entrecruzamiento de trazos; o tramados, mediante superficies punteadas o rayadas realizadas generalmente en la fase de impresión.

El relleno posee un carácter expresivo, pues nos dice qué son y cómo son los objetos, si son lustrosos u opacos, luminosos u oscuros, cercanos o lejanos. Crea zonas oscuras que hagan resaltar las claras, contraste que pone un acento en algo y descuida el resto de la imagen.

Un caso particular de contraste claro-oscuro con fines expresivos es el relleno emotivo de la lámina 4.8 de Brian Bolland. Aquí nos ilustra el fatídico momento en que el *Guasón* dispara a *Barbara Gordon*. Si observamos la cuarta viñeta, todos los trazos negros que rodean el centro de la imagen representan al mismo tiempo la oscuridad circundante y la gravedad de la escena, y constituyen por contraste la zona luminosa.

Observemos la lámina 4.5 del mismo artista. En la tercera viñeta (parte inferior izquierda) el sombreado del rostro del *Guasón* es realizado

\*\*\*\*\*

mediante un entrecruzamiento de trazos, cosa que dá un efecto muy expresivo a su mirada.

Pero tal vez más impactante y expresiva es la ilustración de la cubierta de *"La broma mortal"* (láminas H y 4.1), realizada al igual que las dos láminas anteriores por Brian Bolland. Aquí el entrecruzamiento nos indica claramente las zonas iluminadas de la figura en contraposición con las zonas oscuras, y da un estupendo volúmen al *"Payaso príncipe del crimen"*.

En el sentido opuesto, regresemos a la lámina 2.7 para observar el uso de tramados realizados en el proceso de impresión. La primera viñeta tiene varios ejemplos de esto. Distinguimos 3 tramas diferentes, aplicadas a la estructura similar a un cohete detrás del guardia de seguridad, en el cilindro que está delante de ella y en la estructura ubicada en el extremo derecho de la viñeta. Igualmente, en la tercera viñeta distinguimos un tramado en la base y parte superior del cilindro congelante y en uno de los cuadrantes del aparato ubicado en el límite superior del recuadro.

Adicionalmente, el sillón de la séptima viñeta de la lámina 2.2 presenta una trama punteada en el respaldo.

Si nos hemos dado cuenta, el tramado tiene un efecto diferente al del sombreado de líneas entrecruzadas. La trama es por lo general más tranquila y estática. No obstante ha sido utilizada únicamente en objetos de menor importancia en relación a los personajes, los cuales son sombreados con un tratamiento diferente. El contraste que aquí se presenta está realizado mediante diferentes tipos de relleno.

Un caso extremo del relleno es la *mancha negra*, aún cuando los artistas que la emplean eviten utilizar los sombreados y las tramas. Un magnífico ejemplo de la aplicación de este recurso son las viñetas de la lámina 1.2. Aquí vemos cómo algunas áreas que pueden ser sombreadas mediante trazos cruzados o tramas punteadas son representadas mediante manchas negras compactas. Veamos las sombras en los rostros de las viñetas 2 y 3, o el tratamiento que reciben las mangas del saco de *Jim Gordon* en la quinta viñeta.

Esto puede apreciarse también en la lámina 2.1. En la primera viñeta las sombras del saco de *Alfred* y las del dispositivo a su lado son expresadas mediante grandes áreas negras, cosa que sucede también en la segunda viñeta para representar las sombras que cubren el rostro de *Batman*.

Otro tipo de relleno característico es el color, el cual es empleado para dar detalle a las superficies de los objetos que ya presentan relleno, sea sombreado o tramado, en tinta.

El color sirve igualmente para establecer contrastes emotivos y subrayar el centro de atención. En este contexto, los artistas aprovechan su vivacidad y definición visual utilizando sus contenidos simbólicos.

En la lámina D, en la cual el *Señor Frío* encara al responsable de su tragedia *Ferris Boyle*, el artista mantiene un dominio de los tonos azules y grises, los cuales son considerados dentro del grupo de los colores fríos. Esto, de manera obvia, es para crear una asociación entre la naturaleza de estos colores y las características del villano, un ser frío y sin emociones que busca

ven-gan-za. Se establece también un acento de color rojo en los ojos del *Señor Frío* para representar la ira que siente hacia su víctima.

Vayamos ahora a la lámina I. En las dos primeras viñetas observamos a *Barbara Gordon* abrir la puerta y contemplar a un individuo (el *Guasón*) armado. En estas dos el color se asigna de forma normal a las figuras. Sin embargo en la tercera viñeta, la cual enmascara el terror y el sobresalto en el rostro de *Barbara*, hay un giro en el color hacia los tonos anaranjados. Las viñetas sucesivas, que describen el momento del disparo y su caída sobre una mesa, están coloreadas en anaranjados más intensos que contrastan fuertemente con el negro del contorno. Este recurso es utilizado hábilmente por el artista para acentuar el momento en que una situación apacible y rutinaria se torna violenta y dramática. Los anaranjados representan la intensidad y la gravedad del acontecimiento.

Algo similar sucede en la lámina E. Aquí se presenta el momento en que el *Señor Frío* dispara accidentalmente al cilindro en que reposa su esposa *Nora*, fragmentándolo en pedazos. Observemos como los tonos azules del *Señor Frío* viran gradualmente hacia los colores cálidos, hasta llegar a la quinta viñeta, en la que *Frío* culpa a *Batman* del accidente. Esto representa un cambio gradual en las emociones del villano: desde su habitual estado, la comprensión de la gravedad del hecho (representado esto por el fondo color rojo en la parte superior), hasta llegar a la furia.

Ahora bien, existen diferentes técnicas para aplicar el color. La

elección depende de la intensión que el artista desee conferir a la obra. Por ejemplo "*El regreso del Caballero nocturno*" y "*La broma mortal*" parecen haber sido coloreadas con acuarela o acrílicos, lo cual ofrece diferentes matices a las figuras a través de los efectos de degradados de color que acentúan el volumen y la iluminación de los objetos. En "*El regreso del caballero nocturno*" (láminas A y B) predominan los colores oscuros y difusos, pues la obra es en sí sombría, casi apocalíptica. En cambio, a pesar de que "*La broma mortal*" (láminas H e I) tiene similitudes con la anterior, esta utiliza colores más vivos, sin llegar a la exageración.

"*Muerte en la familia*" (láminas F y G) presenta contrariamente colores planos, lo cual nos dá la idea de que fueron añadidos en la fase de impresión. La diferencia con los dos casos anteriores es notoria. Las figuras de "*Muerte en la familia*" resultan planas, inorgánicas, pues carecen de las nociones de volumen e iluminación que ofrecen los colores difuminados en las dos anteriores.

"*Batman: Mr. Freeze*" (láminas C, D y E) es un ejemplo de coloreado asistido por computadora. Este recurso representa una serie de ventajas adicionales en función a su rapidez, pues proporciona además una gama enorme de tonos y efectos, como el que podemos ver en la quinta viñeta de la lámina D. En esta imagen vemos un efecto ligeramente difuso en el rostro del *Señor Frío*, el cual no aparece delineado con tinta negra para darnos la impresión de que está cubierto por la cúpula de cristal de su traje especial.

El trazo, el entintado y el color son solo elementos primarios dentro de la historieta, pues existen otros componentes que al planificarse en conjunto otorgan claridad y armonía a la página.

Tradicionalmente las unidades gráficas del relato de las historietas son dos: la tira y la página. La tira es de relativa sencillez, y sus reducidas dimensiones impiden grandes juegos visuales al tener solo tres o cuatro viñetas como límite. En cambio, la página se constituye por secuencias de viñetas rectangulares organizadas en tiras horizontales. Este esquema puede ser quebrado por viñetas más anchas o estrechas que rompen la regularidad de la tira sin mellar su secuencialidad. Estos esquemas de distribución pueden ser de dos formas: regulares o dinámicos.

En los llamados esquemas regulares encontramos diversos tipos de organización. La división más característica y popular es aquella que aparece en los primeros días de la historieta, con cuatro tiras de idéntica altura divididas cada una de manera libre en dos o tres viñetas.

Sin embargo, el reducido tamaño de estas viñetas restaba claridad e impacto a las imágenes. Para mejorar esta situación, y con el advenimiento del *comic book* en la década de los 30's, se popularizó el uso de la página de tres tiras divididas libremente en su interior en dos o tres viñetas.

Tenemos un buen ejemplo de estas en la lámina 4.2 de Brian Bolland, en las que observamos esta clásica manera de dividir la página. Sin embargo ésta, en un relato largo, puede resultar monótona y aburrida

visualmente hablando. Para combatir esto, el artista recurre al uso de variantes dentro de la misma historia, como lo vemos en la lámina 4.9. En ella distinguimos una división de tres tiras de idéntica altura, pero en este caso las líneas de división vertical no coinciden, esto para evitar el efecto de retícula que la lámina 4.2 nos produce.

Como podemos advertir, una viñeta más grande significa un mayor cuidado del dibujo y de la espectacularidad de la imagen. En este sentido operan algunos autores que reducen la página a dos tiras, como lo vemos en la lámina 2.14 de Mark Buckingham. Con esta estructuración de dos por tres, el artista dispone de seis viñetas de dimensión vertical, y no de seis o nueve horizontales más o menos cuadradas. La elección de este planteamiento está ligada al tipo de encuadre que se maneje, el cual privilegia las figuras enteras y los planos medio y americano, así como composiciones en primeros y segundos planos.

Existen excepciones como las de la lámina 3.1, donde aparece una página dividida en dos tiras de alturas diferentes: la primera de ellas esta dividida en dos viñetas, mientras que la segunda es una sola viñeta de gran tamaño. Este recurso permite representar escenas enteras más que personajes aislados o primeros planos, dando un aspecto narrativo muy intenso a pesar de la simplicidad de su construcción. La lámina 4.3 nos muestra una estructuración muy similar, solo que la primera tira esta dividida en tres viñetas.

El caso límite lo representa la lámina 1.15, donde la página está

inundada por una sola viñeta de gran dimensión, la cual busca dar un aire espectacular a la escena.

Los esquemas que acabamos de observar tienen una función esencial de organización estática. El eventual dinamismo se encuentra en el interior de sus viñetas y en la correspondencia entre ellas. Pero su estructura general es ortogonal: las líneas dominantes son horizontales y verticales.

A principios de los años 60's, muchos artistas reaccionaron contra este convencionalismo y comenzaron a innovar con nuevos métodos para construir la página, introduciendo cortes de viñetas diagonales, circulares, curvilíneos o dentados. El efecto resulta más dinámico a partir del primer impacto visual de la página. Conocemos a estos como esquemas dinámicos.

Un ejemplo de ellos lo constituye la lámina 3.3, donde los cortes diagonales acentúan la acción dentro del relato.

Sin embargo una historia desarrollada enteramente con este esquema resulta demasiado profusa, incluso de difícil lectura. La hiperdinamicidad se puede volver agotadora y excesiva.

Como respuesta a esto, se desarrolló un recurso más sutil y atractivo: jugar con la dimensionalidad de la página. En la primera viñeta de la lámina 1.1 de Frank Miller, una vista panorámica de gran dimensión de *Ciudad Gótica*, podemos ver dos viñetas, con la forma de una pantalla de televisión, de menor tamaño insertadas dentro de ella. La lámina 1.10 tiene una gran similitud: una

poterosa imagen de *Batman* inunda la página mientras que tres viñetas más pequeñas se incrustan dentro de esta, como si fueran ventanas abiertas. Construir la página de este modo permite atribuir a una de las imágenes la función de fondo incluso desde el punto de vista narrativo. Las otras imágenes representan comentarios o desarrollos de ese fondo que nos hablan del tema central: el regreso de *Batman* después de una década de inactividad.

Hay otros usos interesantes de esta técnica de dinamización de la página. La lámina 2.10 nos muestra en posición lateral el evento crucial, el momento en que el *Señor Frío* se presenta ante *Ferris Boyle*, porque es la imagen donde recae inmediatamente la vista del lector al dar vuelta a la página. Si miramos bien la imagen del *Señor Frío* en la viñeta tres, esta constituye el fondo para las viñetas 4, 5 y 6. De hecho la silueta rebasa los límites propios de la viñeta y nos produce la impresión de que están ubicadas en planos diferentes. Al mismo tiempo, el arma del villano parece situarse por delante de la segunda viñeta.

Algo similar ocurre en la lámina 2.8, en donde hay una peculiar relación visual entre las viñetas que componen la página. Si vemos la quinta viñeta, la imagen no solo rebasa el límite del recuadro, sino que se extiende ascendentemente hasta invadir la parte inferior de la primera viñeta. En tanto, la imagen de esta primera viñeta excede su límite inferior para aparecer parcialmente por detrás de las viñetas 3 y 4. Al mismo tiempo, la segunda viñeta parece figurar frente a una parte de la imagen de la quinta viñeta.

Otro ejemplo lo vemos también

en la lámina 1.8, en donde las primeras seis viñetas, así como las cuatro últimas aparecen frente a la séptima viñeta, la cual además excede sus dimensiones en altura y anchura.

Desde el punto de vista del aspecto general de la lámina, las elecciones gráficas influyen sobre un aspecto directamente relacionado con la secuencialidad de las viñetas.

En general, la secuencia de viñetas de una página de historieta está regida por la recurrencia de la línea blanca que separa las diversas imágenes. Tradicionalmente esta línea mantiene una discreta dimensión, suficiente para notarse pero no bastante para invadir la atención. Desde el punto de vista narrativo, esta línea blanca entre las viñetas tiene una función de separación espacial y de demarcación temporal: generalmente lo que se sitúa a la derecha o debajo de una línea blanca es posterior a lo que se sitúa a la izquierda o encima. Hay casos en los que la línea negra demarcativa es muy delgada como en las láminas 4.2 y 3.7, pero a menudo hay casos en los cuales ésta es más gruesa, llegando incluso a hacer desaparecer la línea blanca divisoria de las viñetas, como vemos en las primeras cinco viñetas de la lámina 2.2. En esta misma lámina apreciamos algo curioso: la sexta viñeta experimenta un cambio de grosor en su línea de demarcación, siendo extremadamente gruesa en una parte y delgada en la otra. Las viñetas sucesivas, la 7 y 8, tendrán una línea delgada, respetando el área en blanco que las separa. Este recurso obedece fundamentalmente a necesidades de narración temporal, pero de esto

hablaré ampliamente en un punto posterior.

Pero eso no es todo, existen otras formas de utilización del blanco como separador y fondo de las imágenes. Bastante popular es, en las últimas décadas, el uso de las viñetas despegadas total o parcialmente sin límite, a las cuales hace de fondo y límite abierto el blanco del papel. Veamos la primera viñeta de la lámina 2.1, donde *Alfred* y el dispositivo donde yace congelado *Robin* no tienen ningún tipo de fondo sino el blanco del papel. La cuarta viñeta de la lámina 2.3 por su parte incluye solamente tres figuras y parte del inmobiliario de la habitación, sin presentar fondo alguno, al igual que la lámina 2.9 en su quinta viñeta, donde el suelo y el firmamento carecen de color.

En todos los aspectos del diseño la relación entre la imagen y el texto es esencial para tener un mensaje eficaz. En el caso de la historieta esta relación es fundamental no solo desde el punto de vista visual, sino del narrativo.

Las palabras son importantes para el aspecto y secuencia gráfica de toda la página, y para su estudio consideraremos tres de sus aspectos: los ruidos violentos, los globos y didascalias y la rotulación.

Los grandes ruidos son espectaculares y representan eventos de breve duración y gran intensidad. En la historieta ocupan un espacio fundamental como posición o dimensión, o como ambos.

En la lámina 1.8 de Frank Miller el espacio que ocuparían la primera y tercera viñeta lo inundan la sonora

expresión "KRESSSHHH". Este ruido bien podría ser inscrito dentro de las viñetas inmediatas, la dos y la cuatro, pero al darles independencia visual adquieren una dimensión más significativa, además alestar colocadas sobre el blanco del papel resaltan más como momentos cruciales en la secuencia, el la cual *Batman* detiene a un maleante antes de que cometa un asesinato.

Las viñetas de la lámina 1.11 están inundadas de ruidos. En esta página *Batman* acosa a unos criminales que huyen a toda velocidad en un auto. El hecho de que las viñetas abarquen el ancho completo de cada tira ofrece a los ruidos mayor duración. En la primera viñeta los "MMMMMMMMMM" que aparecen como si siguieran una línea de apoyo ondulada nos indican la aceleración del motor. En la segunda viñeta hay dos ruidos; el primero de los cuales "WHUMPPP" presenta un tratamiento que dá la impresión de que la palabra está formada por ondas para reafirmar que se ha producido por la caída súbita de *Batman* sobre el cofre del vehículo de los asaltantes; el segundo ruido sigue representando el sonido del motor. La repetición del ruido "MMMMMMMM" de la tercera viñeta parece disminuir de tamaño a medida que se aleja el automóvil. Pero los ruidos de las viñetas 4, 5, 6 y 7 presentan cierta secuencialidad. El "SSSRKEEE" de la cuarta viñeta parece guardar relación y prolongarse a las viñetas sucesivas, secuencia que describe el intento de frenamiento del auto ante la inminencia de impactarse contra una pared.

La lámina 1.16, en su segunda tira de cuatro viñetas, presenta una

interesante continuidad a través de los ruidos. En esta tira el *Guasón* muere, no sin antes emitir una aterradora carcajada. Dos ruidos surgen de manera paralela en la quinta viñeta. El primero es un "HHEHHAHAHAHA", mientras el segundo un "KKKRAAKKK"; uno representa la carcajada que recién mencioné, mientras el otro nos indica el sonido de los huesos del villano al romperse. Ambos pasan por las viñetas sucesivas, para culminar en la octava. La sonora carcajada remata en la boca del villano mostrando una notable disminución en su tamaño, Indicándonos así su final.

Pero tal vez el caso más interesante sea el de la lámina 1.12, la cual es subsecuente a la que acabamos de examinar. En esta la viñeta misma se convierte en el ruido; todo lo que sucede en ella forma parte de ese monumental "SKRAKK". Las letras que conforman esta expresión tienen una difícil lectura, pero su impacto gráfico y narrativo sigue siendo fuerte.

Si damos un vistazo a la lámina 4.12 observaremos únicamente un manejo de los ruidos en la segunda y séptima viñeta, cuando también podrían ser utilizados en las viñetas 4 y 5. ¿Por qué el artista no utiliza un ruido para reforzar la acción de estas dos viñetas? Muy sencillo. Los ruidos son sustituidos por las expresiones del *Guasón* y por el manejo del efecto de movimiento. Solo en la séptima viñeta podemos observar que el "BDUUP" está ubicado entre *Batman* y el *Guasón*, cosa que nos indica que el criminal fue golpeado por el *Hombre murciélago*, lanzándolo hacia el exterior.

Los globos y las didascalias son otros componentes importantes dentro

de la página. Los globos son los recursos gráficos que sirven para dar voz a los personajes de la historieta mediante el diálogo. La didascalia es el recuadro, generalmente ubicado en la parte superior de la viñeta, que sirve para hacer acotaciones al relato, ya sean de lugar, de tiempo o de carácter reflexivo.

La historieta norteamericana de superhéroes hace uso extremo de los globos y didascalias. Tal vez uno de los ejemplos en este sentido lo brinde la obra de Frank Miller. En la lámina 1.10 podemos observar un gran número de didascalias de dos tipos diferentes: unas pequeñas y de delgado contorno, y otras más grandes con un contorno un poco más grueso. Las primeras se ubican alrededor de la gran imagen de *Batman*, mientras que las segundas aparecen por encima de las tres pequeñas viñetas con forma de pantalla de televisión que están en el extremo derecho de la página. Las primeras contienen una serie de reflexiones hechas por el héroe enmascarado, mientras que las otras son las impresiones de los personajes entrevistados por un noticiero. Ambas didascalias son muy cercanas entre sí, sin embargo no nos producen confusión para su lectura. Podríamos preguntarnos ¿por qué no utilizar una sola didascalia para exponer la reflexión que *Batman* hace sobre su regreso a las andadas?, ¿por qué el artista utiliza varias de ellas para hacerlo?. La respuesta es simple. El hecho de recurrir a varias didascalias sirve para dar pausas a la reflexión. Si esta se leyera de corrido y en un solo recuadro restaría profusión al contenido. Son estas pausas lo que lo hacen más emotivo, más impactante.

En la lámina 1.13 observamos el manejo del diálogo a partir de la tercera viñeta. A primera vista podríamos pensar que se tratan de didascalias de forma ovoidal, sin embargo esto no es así. Si leemos con cuidado nos daremos cuenta que se trata de un diálogo entre dos personajes, efecto que se nos reafirma mediante el manejo de dos globos con características diferentes: uno de forma ovoide más o menos regular en la parte superior izquierda; y otro de forma irregular en la parte inferior derecha. Las causas de esta irregularidad en el segundo se advierte si leemos su contenido, pues se trata del diálogo de un individuo que acaba de volver en sí después de estar inconsciente. Pero ¿cómo podemos aseverar que estos son globos, si carecen de cola?; porque estas viñetas inundadas por la oscuridad nos impiden apreciar físicamente a los personajes que emiten la voz.

En la lámina 1.16 podemos ver globos irregulares muy parecidos a los de la lámina anterior. En la primera viñeta podemos ver uno de ellos, solo que aquí sí tiene cola contariamente a los de la lámina 1.13. Este globo contiene las últimas y agonizantes palabras del *Guasón*, victimado finalmente por *Batman*. Sin embargo, en la cuarta viñeta podemos observar, además del globo que da voz al criminal, un recuadro de forma irregular. Solo que este no contiene un comentario del villano, sino una reflexión del hombre murciélago: esta es una didascalia de forma irregular, y es dibujada de este modo para afirmarnos que *Batman* se encuentra malherido, pues recibió varias puñaladas del psicópata. Esto lo

advertimos en la viñeta número nueve, donde vemos tres didascalias más de idéntica factura.

En la lámina 1.18 podemos ver algunas didascalias de forma rectangular. Estas comienzan en la tercera viñeta y concluyen en la séptima. Toda esta serie de espacios contienen reflexiones de los personajes que combaten, y nos percatamos de esto no sólo por el texto en sí, sino porque las que representan a *Batman* están en blanco, mientras que las de *Superman* están coloreadas en azul.

En esta misma lámina, la segunda viñeta nos muestra un globo de vértices angulosos, recurso empleado para indicarnos que este texto es una grabación. Mientras tanto, la novena viñeta vuelve a presentar didascalias de forma irregular, situación que nos refiere al mal estado de *Batman* después del enfrentamiento.

La lámina 3.1 contiene, en su primera viñeta, dos didascalias en su expresión más básica.

Otro aspecto importante es el que se refiere al tipo de letra que se emplea en la lámina. El rotulado es la operación de escritura material de todos los textos en los espacios-texto, sean globos o didascalias. Por extensión, este término se emplea también para definir el estilo con el que se ha realizado esta escritura.

Como el resto de los componentes de la historieta el rotulado es realizado a mano, pero algunos artistas y editoriales imponen en ocasiones rotulados de imprenta. La lámina 1.1 y la lámina 2.2 son solo dos ejemplos de fino rotulado a plumilla, de trazos limpios que se adecúan perfectamente al tipo de

dibujo en cada caso. Si nos fijamos, este texto ocupa una buena parte de la lámina y sin embargo no es pesado, visualmente hablando.

Por el contrario, la lámina 3.2 y la 4.7 presentan un manejo del rotulado impuesto por caracteres de imprenta. En el primer caso observamos tipografía *Helvética medium*, en mayúsculas o altas. Estos tipos, al ser contemplados en conjunto, resultan pesados y monótonos. Si consideramos que se repiten en todas las láminas del relato, el lector puede encontrar su exámen agotador. Por el contrario el segundo caso utiliza la fuente *Optima regular*, también en mayúsculas, que comparada con la *Helvética* posee un trazo más fino que resulta en consecuencia menos cansado a la vista. Sin embargo ambos caracteres parecen ajenos al relato: no hay una justa ecuación entre el estilo del texto y la imagen, cosa que merma significativamente su atractivo visual.

El encuadre es uno de los recursos narrativos más importantes, pues puede restar o añadir características a las figuras y elementos representados.

La elección del encuadre no es casual, pues no elige a unos objetos o figuras y excluye a otros, sino que subraya a las figuras encuadradas para que reclamen nuestra atención, dejando que otras figuras sugeridas hagan las veces de fondo.

Los encuadres son recursos que se encuentran usualmente en la fotografía, el cine y la televisión, y han sido clasificados y denominados según la distancia en que captan a su objeto. Partiendo de los más lejanos tenemos

el *plano general largo* y *plano general*, donde las figuras humanas aparecen alejadísimas o más pequeñas que toda la imagen. Ejemplos de estos son la segunda viñeta de la lámina 3.1, donde se nos explica que los acontecimientos sucesivos se desarrollarán en el *Asilo Arkham*; por otra parte, la cuarta viñeta de la lámina 3.2 nos muestra una panorámica de un escondite del *Guasón*. La lámina 4.5, en su segunda viñeta, nos muestra un parque de diversiones abandonado como la locación de la escena. Tenemos también una monumental vista de *Ciudad Gótica* en la primera viñeta de la lámina 1.1, lugar donde se desarrollará el relato en las viñetas consecutivas.

En el *plano medio* y el *plano total* las figuras humanas erguidas adquieren una dimensión significativa respecto a la altura de la imagen, pero respeta un espacio arriba y/o abajo que constituye un margen. Esto lo vemos en la décima viñeta de la lámina 1.3, en donde *Bruce Wayne* y *Alfred* aparecen en el centro de un salón en su lujosa mansión. Algo similar sucede en la cuarta viñeta de la lámina 1.7, donde la altura de la mujer conserva un espacio respecto a los límites superior e inferior del recuadro. La tercera viñeta de la lámina 3.1, por su parte, mantiene un área libre entre *Batman* y *Jim Gordon*, quienes ocupan la parte central de la viñeta.

La *figura entera* llena toda la imagen, de la cabeza a los pies. En la primera viñeta de la lámina 1.17 las figuras de *Batman* y *Superman* inundan la escena. La tercera viñeta de la lámina 2.6 presenta a *Nora Fries* de cuerpo completo patinando. La lámina 4.3 en la viñeta número cuatro ubica en medio

de la penumbra las siluetas de *Batman* y el *Guasón*. Otro ejemplo lo vemos en la quinta viñeta de la lámina 4.11, donde los personajes antagonistas están peleando.

El *plano americano* recorta a las figuras en torno a las rodillas. Esto puede apreciarse en la lámina 1.16, en la novena viñeta, donde *Batman* concluye mal herido el combate en que quitó la vida al infame criminal. La cuarta viñeta de la lámina 2.4 es otro ejemplo, donde un furioso señor *Fries* lleva a rastras a su hijo *Victor*. En la cuarta viñeta de la lámina 2.14 el *Señor Frío* habla a sus secuaces. La quinta viñeta de la lámina 4.12 es otro ejemplo, en donde *Batman* golpea el estómago del villano.

El *plano medio*, en cambio, recorta a la figura por la cintura, como sucede en la séptima viñeta de la lámina 1.18 donde *Superman* golpea a *Batman*. La primera y tercera viñetas de la lámina 2.1 nos muestran a *Alfred* y a *Batman* en este encuadre. De modo similar aparece el *Señor Frío* en la cuarta viñeta de lámina 2.13, al igual que el *Guasón* en la sexta viñeta de la lámina 3.5. Una siniestra figura de *Batman* se aprecia de esta manera en la lámina 4.10, en la séptima viñeta. El héroe vuelve a aparecer así en la sexta viñeta de la lámina 4.11, mientras que el *Guasón* figura aquí mismo en plano americano.

El *primer plano* recorta al sujeto a la altura del pecho, como aparece *Batman* en la cuarta viñeta de la lámina 1.12. La tercera viñeta de la lámina 2.10 nos muestra así a un amenazante *Señor Frío*. Cualquiera de las ocho primeras viñetas de la lámina 3.7 nos muestran al *Guasón* en este encuadre. *Batman*

vuelve a aparecer de esta manera en la cuarta viñeta de la lámina 3.8, al igual que en la lámina 3.4 en su quinta viñeta, donde su rostro está sangrando.

El *primerísimo plano* encuadra el rostro del personaje, como lo hace la viñeta séptima de la lámina 1.1 sobre el duro rostro de *Jim Gordon*. Otros ejemplos los vemos en la lámina 1.9 en su décima viñeta, donde aparece el semblante de un policía atónito; el rostro del doctor de la tercera viñeta de la lámina 2.4 se encuadra así, al igual que la expresión asombrada del *Guasón* de la séptima viñeta de la lámina 3.5. El villano vuelve a presentarse de este modo en la lámina 4.5, en su viñeta número tres, con una sonrisa macabra que contrasta con el aterrorizado rostro de *Barbara Gordon* en la tercera viñeta de la lámina 4.8. Por su parte, *Batman* se muestra atónito en la lámina 4.13, en la quinta viñeta.

El *plano de detalle* encuadra solamente una pequeña parte, como en la cuarta viñeta de la lámina 1.6, donde aparece una fracción de una mano empuñando una pistola. La octava viñeta de la lámina 1.16 busca enfatizar la malvada expresión del *Guasón* previa a su muerte. Igual se aprecia la mano de *Superman* arrancando la máscara de *Batman* en la tercera viñeta de la lámina 1.17. Por otra parte, la mirada penetrante del *Detective oscuro* aparece encuadrada en la primera viñeta de la lámina 3.3, en contraste al destello malévolo en el ojo del *Guasón* de la lámina 3.5 en su cuarta viñeta. Del mismo criminal distinguimos un detalle de su arma en la viñeta dos de la lámina 4.8.

Todos estos encuadres pueden hacerse desde ángulos diferentes. Si

observamos por ejemplo la lámina 1.10 podemos darnos cuenta que la escena está tomada con una angulación oblícua, ligeramente de abajo hacia arriba.

Se trata en este caso de un exponente dinámico. La angulación oblícua en el encuadre hace más convulsa la ya de por sí animada acción que nos presenta a *Batman* en caída libre a través de los rascacielos de *Ciudad Gótica*.

El encuadre horizontal, más frecuente y normal, suele ser neutro. Un encuadre de este tipo es, por ejemplo, el de la cuarta y quinta viñetas de la lámina 4.2. Su función radica única y exclusivamente en presentar la escena, sin más pretensiones que esta. Al representar la norma, cada vez que encontramos una excepción sufrimos su efecto: cuando el encuadre no es horizontal ya no nos parece tan objetivo como habitualmente lo es; tenemos la impresión de que hay unos ojos mirando desde abajo. Los ojos de alguien que forma parte de la escena, que está dentro de ella.

No quiere decir que los ojos pertenezcan a alguien de la historia: la ilusión de participación se obtiene aún cuando esa mirada no pertenezca a alguien.

En muchos casos, sin embargo, esos ojos sí pertenecen a alguien. En la lámina 4.4 encontramos varios ejemplos de esto. La primera viñeta nos presenta a *Batman* a través de los ojos de un personaje situado frente a él. En la viñeta consecutiva nos percatamos que el observador de la lámina anterior es el *Guasón*, y esto lo sabemos a través de la mirada de *Batman*. Las manos de los personajes, en la parte inferior de la

viñeta, subrayan el cambio en el punto de vista. Por otro lado, en la cuarta viñeta podemos ver en el fondo el rostro de *Jim Gordon* tratando de observar lo que ocurre en la celda del *Guasón*, mientras que en la viñeta inmediata obtenemos su punto de vista a través de los barrotes. Estos tipos de encuadre son denominados *subjetivos*. Además de subrayar al personaje encuadrado como protagonista de la acción en curso y de enfocar nuestra atención sobre él, el encuadre subjetivo nos sugiere el modo de ver las cosas de otro personaje que está mirando. Así quedan subrayadas simultáneamente las figuras del "narrador" circunstancial y la figura del protagonista.

Otro encuadre subjetivo, esta vez desde lo alto, lo podemos apreciar en las últimas cuatro viñetas de la lámina 1.13. En las imágenes previas tenemos un negro absoluto como fondo. A través del diálogo y del avance de la acción nos damos cuenta que la oscuridad es producida por la mano de *Batman* que está cubriendo la mirada de un maleante suspendido en las alturas, cosa que descubrimos plenamente en la primera viñeta de la lámina 1.14. Al retirar *Batman* su mano, el malechor tiene una estupenda vista aérea de *Ciudad Gótica*.

Esto no quiere decir que el encuadre oblicuo esté ligado al subjetivo en todos los casos.

El encuadre de la primera viñeta de la lámina 2.11 sostiene una fuerte angulación oblicua desde abajo, pero esta angulación tan particular se hace necesaria y habitual para representar la entrada de *Batman* a través de un domo en el techo. Mientras el uso del encuadre oblicuo adquiere un

significado especial al tratarse de encuadres subjetivos, aquí no lo tiene en absoluto: al estar justificado por las circunstancias es neutro, como en otras ocasiones lo son los encuadres horizontales,

Hay algunos casos en que la angulación oblicua del encuadre está tan presente que se hace norma. Está claro que en estos casos el juego ya no es el que hace referencia a un encuadre subjetivo más o menos cierto: no se hace una película o una historieta solamente de encuadres subjetivos. La característica del provecho de las angulaciones oblicuas es más bien otra: la ortogonalidad, la diagonalidad de las líneas como consecuencia.

En la novena viñeta de la lámina 1.18 la misma diagonalidad dá mas impacto a la acción, y no pone en juego la mirada de nadie. La toma desde arriba permite el planteamiento diagonal que contrasta con la organización ortogonal (horizontal y vertical) de las divisiones de las viñetas y de la estructura general de la página.

Otros ejemplos de esto los veremos en la cuarta viñeta de la lámina 3.6 o en la tercera viñeta de la lámina 4.4.

Como mencioné anteriormente, la didascalia tiene una función referente a breves reclamos espacio-temporales dentro de la historieta. Existen naturalmente varias excepciones, tanto en un sentido como otro. Las excepciones en sentido anticinematográfico ofrecen un fuerte relieve a la didascalia como un contrapunto respecto de la imagen, como una narración verbal que corre independiente y paralela a la visual,

profundizando en características diferentes a las del mismo acontecimiento.

Un buen ejemplo de esto lo tenemos en la secuencia que comienza en la lámina 2.5, que se extiende a la lámina 2.6. En esta escena el *Señor Frío* siembra el terror en las calles de la ciudad, congelando a los transeúntes. Una de sus víctimas le hará recordar al único y verdadero amor de su vida, su esposa *Nora*.

Encontraremos aquí un recurso fuertemente empleado en el cine: el *flashback*, el cual inicia en la segunda viñeta de la lámina 2.6. Si nos damos cuenta las viñetas previas tienen un recuadro limitante de gruesa línea negra. El salto temporal será advertido mediante una línea límite más fina para las viñetas sucesivas. Observemos como en esta segunda viñeta la parte superior, donde vemos el melancólico rostro del villano, conserva este grueso marco; mientras tanto, el resto del recuadro presenta una fina línea negra. Estamos en presencia de un recurso visual que busca enfatizar un cambio de temporalidad en el desarrollo del relato. En esta y en la tercera viñeta, el salto al pasado es subrayado por didascalias que encierran comentarios en pretérito hechos por el criminal sobre su amada esposa.

Examinemos ahora dos excepciones en sentido anticinematográfico en historias que tratan de reproducir los saltos espacio-temporales sin hacer uso de las didascalias.

Tal vez el más significativo sea el de la lámina 1.4, donde se inicia una secuencia que habrá de continuar en las láminas 1.5 y 1.6, correspondientes

a la obra de Frank Miller. En ella observaremos, además del *flashback*, otro recurso narrativo procedente del cine: el *ralentí*. Este será utilizado en el contexto del *Batman* de Miller, el cual tiene con el cine una relación mucho menos directa y mucho más compleja. Lo que Miller hace no es evocar al lector un contexto cinematográfico, sino sencillamente utilizar los conocimientos del lector como espectador cinematográfico, de modo que aproveche las posibilidades narrativas de la historieta.

En esta escena *Bruce Wayne* mira la televisión, que transmite la cinta "*La marca del Zorro*" con Tyrone Power, y esto le recuerda el trágico episodio de su infancia en que, precisamente a la salida de la proyección de esa película, sus padres fueron asesinados por un asaltante.

Además de la explicación de las didascalias, que transcriben los pensamientos de *Wayne*, el advenimiento del *flashback* es anunciado por el acercamiento del encuadre al primerísimo plano, casi de detalle, por la imprevista alternancia de éste con una escena distinta, con la marquesina anunciando la película en cuestión, y por una secuencia de acciones que, por la ambientación y los personajes, conecta claramente la imagen a la salida del cine. Sigue una larga secuencia sin palabras, en la que se encuadran detalles que en una secuencia cinematográfica a velocidad normal sería imposible detectar: el dedo que aprieta el gatillo, el casquillo que salta de la recámara del arma, la mano que presiona cada vez más el pecho del chico para tirarlo hacia atrás, las perlas del collar volando por el aire. Se

trata de un ralenti justificado narrativamente por la claridad de las imágenes en el recuerdo y por la angustia del protagonista al revivirlas. Y esto sucede porque nuestra familiaridad con el cine nos acostumbra a esta percepción.

Desde el punto de vista relacionado con la historieta la impresión del *ralenti* es provocada o reforzada por otro aspecto: el tiempo de lectura necesario para la secuencia es evidente, y desproporcionadamente largo respecto de la duración de la acción relatada, que normalmente sería breve. Este tiempo de lectura tan largo quiere remitir al tiempo interior con que Wayne está reviviendo los eventos, independientemente de su originaria duración real. La longitud del tiempo de lectura respecto al tiempo relatado logra simultáneamente subrayar la importancia de lo que se está contando y reproducir el tiempo subjetivo del personaje que recuerda.

Veamos ahora un segundo caso. En la lámina 4.5 inicia una secuencia que se extenderá hasta la lámina 4.6, es decir a su página consecutiva. Es evidente, al leerla, que en las primeras cinco viñetas no hay ningún salto temporal. Lo entendemos por el discurso de los personajes, que hila con secuencia lógica la primera viñeta hasta la quinta, y por la continuidad de la situación: el *Guasón* examinando junto con un vendedor de bienes raíces un parque de diversiones abandonado.

Sin embargo, en la primera viñeta de la lámina 4.6, es decir en la inmediata al cambio de página, hay un cambio de situación notable. El cambio de página funciona aquí como un medio para fisurar el flujo del relato.

Encontraremos de esta manera un encuadre y elementos compositivos similares a los de la quinta viñeta de la lámina 4.5, pero en esta primera viñeta de la 4.6 el contexto es totalmente distinto; el salto espacio-temporal se manifiesta por el cambio brusco en la situación: el *Guasón* observa un cartel que anuncia a la mujer gorga de la feria, acto que remite a la siguiente imagen donde contempla a la mujer que alguna vez fue su esposa, en estado de embarazo.

No hay pues necesidad de didascalias, ni de ningún "hace veinte años..." Cualquier lector con un mínimo de competencia cinematográfica, que todos poseemos, está en perfectas condiciones de entender que la escena ha cambiado al pasado. El hilo conector entre el presente y el pasado es la analogía en las imágenes.

Una característica de la interpretación teatral, que la hace diferente a la cinematográfica, es la muy desarrollada preceptualización de los modos de expresión gestual. Por lo que se refiere a la historieta, existe una caracterización estrechamente análoga a esta preceptualización de las expresiones teatrales.

Como pasa en el teatro, en la historieta las expresiones y las situaciones están en gran parte estereotipadas en ejemplos fácilmente reconocibles. Así, existen algunas variantes de expresión para la rabia, el estupor, el miedo, la alegría, la ira, la tristeza, etc.

El teatro comparte con la historieta una exigencia de consición y claridad sobre algunos elementos fundamentales: las emociones y las

situaciones deben ser rápidamente comprensibles para el espectador.

Las viñetas de la lámina 3.7 pueden constituir un buen catálogo de expresiones. El personaje en cuestión, el *Guasón*, al ser un individuo mentalmente perturbado, ofrece una rica variedad de gesticulaciones. En la primera viñeta podemos apreciar signos de serenidad, mientras la segunda contiene un aire de vanidad; la cuarta manifiesta cierta alegría malévola, mientras la quinta expresa aflicción e incomprensión. La onceava y doceava representan ira en su máxima expresión.

Continuar con más ejemplos sería superfluo: cualquier página de historieta está repleta de este lenguaje gestual.

Hay un tipo de historieta que alberga la impronta teatral, y es precisamente la historieta norteamericana de superhéroes, cuya tendencia a los largos monólogos y a la amplia presencia de diálogos mantienen una fuerte correspondencia con la clásica necesidad histriónica de expresar con la palabra aquello que la acción no puede demostrar.

En este tipo de historieta uno esperaría mucho movimiento y poco diálogo, debido a que la acción constante y el movimiento a ultranza son elementos cruciales: la palabra disminuye el ritmo de la acción y hace más lenta la lectura.

Al leerlas, parecería que sus personajes no pudieran prescindir de expresar con palabras sus emociones cuando interactúan con otros personajes, y aún cuando actúan en la soledad absoluta.

En el caso del monólogo interior de la lámina 1.10, este tiene su raíz en el monólogo teatral. Aquí *Batman* expresa su sentir al volver a la actividad después de diez años de ausencia.

No es distinta la situación por lo que se refiere a muchos diálogos. En la secuencia de la lámina 4.11 la discusión entre *Batman* y el *Guasón* se efectúa mientras luchan a muerte. Este caso procede también del teatro, y solamente en él aceptaríamos una situación de este tipo, o quizá en cierto tipo de cine de planteamiento muy teatral.

El término movimiento parecería exclusivo del cine de animación, pero comparte numerosos aspectos con la historieta: esta ha tratado de inventar un modo de representar aquellas características en un lenguaje que no las puede reproducir. Existen exponentes más o menos difundidos en las historietas para representar el movimiento. Así encontraremos casos como los que veremos a continuación.

Veamos la sexta viñeta de la lámina 4.11. Si observamos la imagen por sí sola, excluyendo todos los signos que la rodean, nos encontraremos con una instantánea, con un fragmento de la acción. Veremos dos figuras inconexas, individuales. La clave para conferir dinamismo está en añadir signos de movimiento, es decir, las líneas que expresan el desplazamiento del madero hacia la cabeza del héroe. Estas son el conectivo temporal que mantiene juntas a dos figuras inmóviles captadas en un momento crucial. Gracias a estas líneas la imagen en conjunto representa una duración. Esta representación se conoce como

movimiento continuo. Las tres primeras viñetas de la lámina 3.4 son otros ejemplos de este movimiento.

El movimiento repetido, en cambio, es aquel que se da no por las líneas de desplazamiento antes mencionadas, sino por la repetición de las líneas del perfil de un objeto o personaje.

Un caso de movimiento iterativo es el temblequeo. En la quinta viñeta de la lámina 3.3 vemos a *Batman* intimidar a un sujeto que yace en el suelo. Podemos advertir el temor de este individuo hacia la figura de *Batman* a través del movimiento de la mano que mantiene en alto. El movimiento aquí es representado por varias líneas temblorosas, las cuales son una simbolización dinámica de la emoción que lo provoca.

En la lámina 3.4, en la cuarta viñeta, además de los clásicos signos de movimiento encontramos la repetición de la figura femenina representando no ya la repetición de un movimiento como en los casos previos, sino reafirmando casi su presencia y especificando las características de su modo de moverse, en el curso de un movimiento de larga duración. No hay dudas de que se trata de un solo personaje retratado en cuatro momentos. Solo la imagen final está dibujada con plena definición mientras las otras, provisionales y transitorias, están simplemente esbozadas.

Existen muchísimos tipos más de movimiento, solo que muchos de ellos no son aplicables a un estilo realista de representación como el que emplea la historieta de superhéroes.

### Anexo 3. Batman y el Guasón vistos por diferentes artistas



En el *Asilo Arkham*, Batman es visto como una sombra oscura y difusa por el artista Dave McKean.



En la apocalíptica novela gráfica *Kingdom Come*, el artista Alex Ross ve a un Batman mecanizado en el futuro, con un acentuado estilo realista.



Para la serie de dos tomos *Batman: Blanco y Negro*, el artista Howard Chaykin maneja a un héroe sombrío y siniestro, de trazos duros y enérgicos.



Tal vez lo más poderoso de él *Asilo Arkham*, es la reinterpretación que Dave McKean hace del *Guasón*. El criminal se convierte en un ser de pesadilla que refleja nítidamente su mente torcida y su maldad.



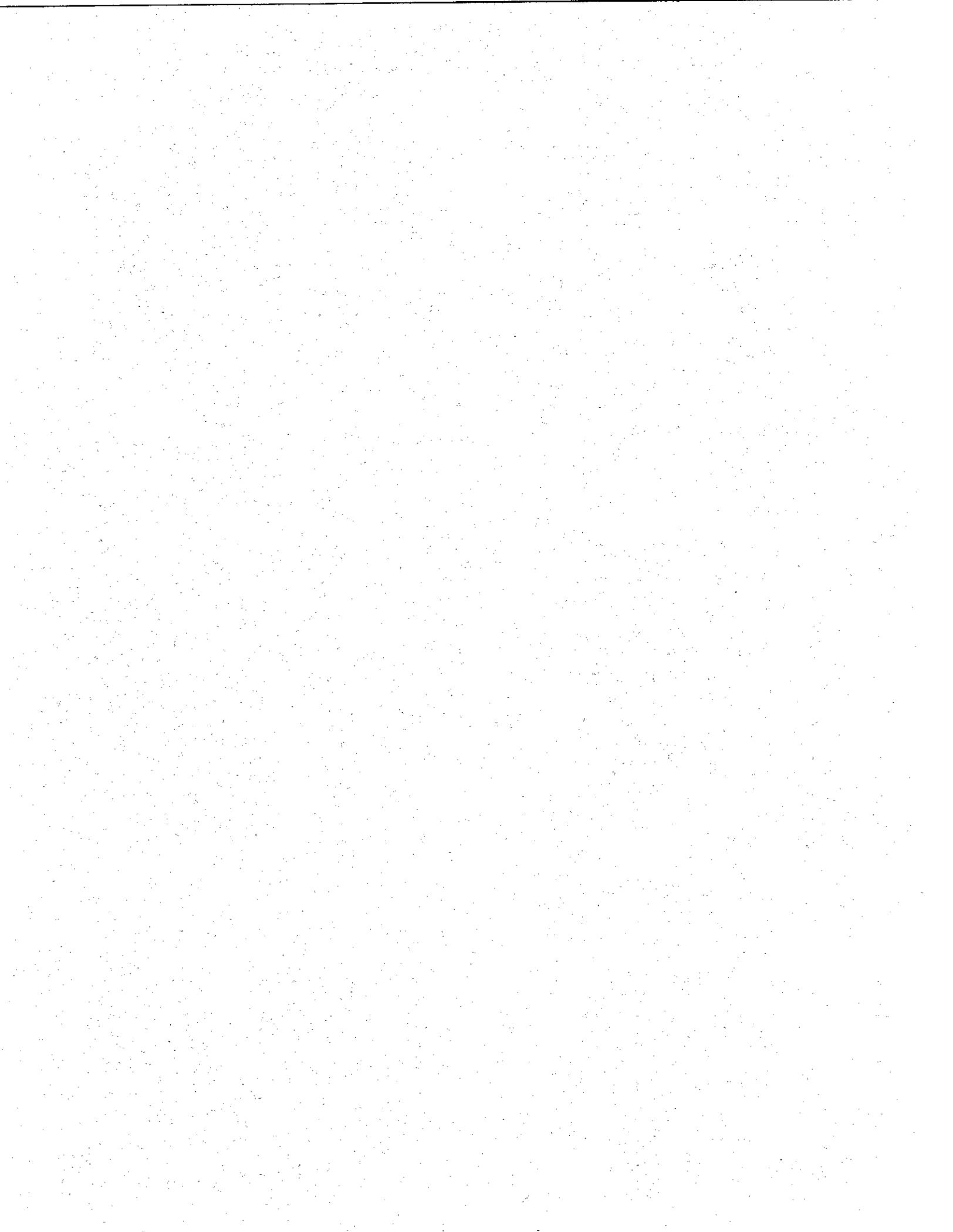
Muy popular es este estilo caricaturesco para representar al *Guasón*. Aquí en la pluma del artista Mark Buckingham.



El estilo realista de Alex Ross da un aire de sobrecogedora malicia al villano, quien aparece envejecido en la ya mencionada *Kingdom Come*.

# Conclusiones





## Un héroe de 61 años.

### Conclusiones

Antes de comenzar deseo expresar una serie de aspectos que sentí durante el desarrollo de esta investigación.

Comencé a realizar este trabajo de tesis con el precepto de que la historieta ha sido considerada, por la mayoría de las personas, inferior a muchas de las disciplinas artísticas que existen hoy en día. Erróneamente se le considera improvisada y espontánea, cuando en realidad es uno de los más poderosos medios de comunicación masiva, y como tal representa trascendentemente un momento histórico y cultural determinado. Sin embargo, y a pesar de estar en contra de esta opinión discriminatoria, el pensar de la generalidad llegó a afectarme considerablemente. En muchos momentos del proceso, un largo proceso de tres años, tuve dudas acerca de la relevancia que podría representar este escrito.

A pesar de esto, conforme cubría los objetivos que planteé en el inicio, me dí cuenta de que ni la casualidad ni lo espontáneo obraban en el proceso de creación de una historieta. En este momento creo firmemente que es un medio fuertemente fundamentado en el arte y en las técnicas de comunicación de nuestra época, tan importante como la pintura, la cinematografía o la escultura.

De esto hablaré en las siguientes líneas.

Si echamos un vistazo a la historia de nuestro planeta hacia el año de 1939, el año en que fue creado *Batman*, el mundo estaba convul-

sionado por diferentes acontecimientos sociales y políticos de gran magnitud. Como escenario encontramos una crisis económica mundial (ocurrida en 1929), los estragos ocasionados por la Guerra Civil española, el amenazante expansionismo de la Alemania Nazi sobre Europa, el estallido de la Segunda Guerra Mundial y, posteriormente, la incorporación de Norteamérica a este conflicto bélico.

En resumen tenemos una situación mundial caótica. Ante este tipo de situaciones la población de los países, sin importar el lugar del planeta donde se encuentren, se sumerge en una especie de estado de desesperanza y de incertidumbre ante el curso desconocido que puedan tomar los acontecimientos. Son momentos en los que se necesita algo o alguien en quien depositar la esperanza. En este marco, las actividades de evasión adquieren una especial importancia: para el grueso de las personas, en todos los sitios del orbe, es preferible desviar la vista a encarar la cruda realidad de los hechos. Es por esto que la historieta adquiere gran importancia en estos tiempos. Su carácter accesible, cultural y económicamente, la pone al alcance de cualquier estrato social en cualquier momento histórico. Y dentro de la historieta adquirió suma importancia un género en particular: *los superhéroes*.

Con lo anterior no quiero afirmar que *Batman* surgió como respuesta directa a esta necesidad de evasión de la población. Eso sería impensable, y más en un país capitalista como en el que se gestó. Tenemos a una joven empresa de historietas buscando despuntar en medio de una época de crisis, una empresa que a pesar de tener

algunos años en el negocio sobrevive a duras penas, con deudas a sus espaldas, y con el espectro de la quiebra rondando por sus oficinas. A pesar de contar con revistas más o menos populares y de regular demanda, no contaban con un personaje que capturara la atención de los lectores. Y de hecho su primer acierto fue el personaje que los lanzó a la fama: *Superman*.

Su inmediato éxito invitó a esta empresa, que hoy es conocida como *DC Comics*, a buscar nuevos personajes igualmente impactantes para así afianzar su preferencia en el gusto de los lectores y asegurar el éxito comercial. Y precisamente *Batman* llegó en respuesta a esta necesidad. La reacción de los lectores a este nuevo personaje fue arrolladora, y ha sido tal que hasta nuestros días permanece en circulación.

¿Cómo explicar la aceptación del *Hombre murciélago* en esos tiempos de adversidad?. Muy sencillo. Tanto *Batman* como *Superman* pertenecen al popular género de ficción de los superhéroes, y estos personajes se colocaron fácil y rápidamente debido a que se convirtieron en protectores de la población desvalida. Se convirtieron en emblemas de la época, en seres dignos de admiración que salían a arriesgar su vida para salvaguardar los intereses del pueblo. Esta imagen no solo se popularizó entre los lectores infantiles, sino entre los adultos, en quienes adquirió una mayor y más profunda dimensión. Mientras *Superman* y otros héroes salieron de América -en sus aventuras- para pelear directamente contra la amenaza Nazi, *Batman* permaneció en casa para luchar

contra los peligros locales. Aquí entra otro factor importante: mientras *Superman* es invulnerable y superpoderoso debido a que es un ser proveniente de otro planeta, *Batman* es un ser humano común y corriente. De esto podemos desprender lo siguiente: un héroe humano vulnerable puede causar un grado mayor de emoción y vinculación con el lector que un héroe invencible. Y este hecho lo confirma una adición a la serie de *Superman* hecha varios años después de su lanzamiento, la *kriptonita*. Antes de la aparición de este elemento, el último hijo del planeta *Krypton* no tenía debilidad alguna, cosa que restaba intriga y suspenso para el espectador en sus historietas.

El hecho es que, si bien *Batman* no surgió directamente en respuesta a una necesidad ocasionada por acontecimientos suscitados en un momento histórico, sino a intereses capitalistas, la aceptación y auge que tuvo sí fue producto de esto. *Batman* se convirtió en un símbolo trascendente y asumió la imagen del protector no solo dentro de la ficción de sus aventuras, sino en la vida real misma para muchos de sus lectores.

Si examinamos la trayectoria del héroe enmascarado, nos daremos cuenta que ha pasado por diferentes etapas, las cuales obedecen a las costumbres y situaciones dominantes en un momento concreto. De tal suerte, en el año de su creación posee un carácter sombrío y violento que utiliza para combatir a gangsters y a los coloridos villanos que todos conocemos. Al estallar la Segunda Guerra Mundial combate a espías y

contrabandistas que operan en su país. En los años cincuenta suaviza su imagen debido a los códigos morales que imperan en ese momento. Hacia la década de los sesenta es influenciado fuertemente por la pasión por la ciencia ficción y la cultura pop. En los años setenta regresa a sus raíces sombrías, continuando así hasta el día de hoy. En sus páginas por igual ha tratado diferentes temáticas y problemas que la sociedad ha padecido a lo largo de los años: crisis estudiantiles, terrorismo, racismo, pobreza, tráfico de armas, maltrato a menores, catástrofes naturales, drogadicción, prostitución, guerra bacteriológica, conflictos internacionales, etc.

Este hecho demuestra su adaptabilidad a cualquier situación y cualquier momento. Y no solo se ha adaptado a estos, sino que se ha extendido hasta otros medios además de la historieta: el radio, el cine y la televisión, sin mencionar a toda la mercadería desprendida de su incursión en ellos. El personaje de *Batman* por sí mismo representa un franquicia millonaria que genera enormes cantidades de dinero cada año para quienes poseen los derechos sobre él. En realidad, es probable que haya adquirido mayor difusión a nivel mundial a través de estos medios alternos que por la historieta misma. De cualquier modo, ha acaparado tal atención como pocos personajes en la historia de las historietas lo han hecho. La compañía que lo publica, *DC Comics*, ostenta a *Superman* como el emblema de la editorial, por ser el primer personaje exitoso y el responsable de hacer despegar el negocio. Sin embargo es *Batman* quien

posee los índices de venta más altos de la empresa, al grado que desde hace varios años sus aventuras aparecen en varias revistas, todas de igual impacto y popularidad. Mencioné que desde su primera publicación su permanencia en el mercado ha sido ininterrumpida, cosa que pocos superhéroes han podido lograr. Y es precisamente el público el responsable de esto. Recordemos a varios héroes que en su momento fueron figuras importantes y se quedaron a la mitad del camino, como *Flash Gordon*, *la Sombra* o *el Avispón Verde*. Inclusive *Superman* fue asesinado y retirado de circulación en 1993.

Nada de esto es debido a la suerte. La permanencia continua de *Batman* no solo se debe a la capacidad de adaptación que recién mencioné, sino a su evolución misma como personaje. Mientras *Superman*, por ejemplo, ha ostentado siempre una etiqueta de *boy scout* defensor del capitalismo y la democracia, *Batman* es un personaje que adquiere diferentes matices debido a un aspecto sobresaliente: la fuerte carga psicológica implícita en él.

Hay quienes pensarían que un personaje de historietas no puede manifestar una carga psicológica, pero esto sí puede suceder. Se han realizado estudios para delimitar el perfil psicológico de diversos personajes de la literatura, personajes provenientes de la ficción. Si esto es aplicable a ellos, ¿porqué no hacerlo con un superhéroe?. En el tercer capítulo hice un breve análisis de la personalidad del *Detective oscuro*, que es mas bien una explicación de su psique desde distintas vertientes de la psicología. Todas y cada

una de ellas establecen conceptos que pueden ayudarnos a comprender los motivos que le empujan a combatir el crimen enfundado en un disfraz con forma de murciélago: traumas, fobias y delirios. En comparación con el resto de los superhéroes que existen en el mercado, es tal vez *Batmán* el más complejo y humano de todos. Es un ser humano perturbado mentalmente que se lanza a la caza de seres torcidos y de pesadilla para poder liberarse de los demonios interiores que le acosan, aunque no desaparezcan del todo. En este sentido, su oponente más interesante es el *Guasón*. No por ser el más peligroso -*Ra's al Ghul*, un sociópata, es un contrincante más inteligente y letal-, sino por la contraposición a su personalidad rígida y sombría. Su solo atuendo, colorido y extravagante, es el opuesto al disfraz oscuro y tenebroso del héroe. En el sentido más estricto es su némesis, su contraparte.

La locura puede parecer entonces un elemento inherente a esta serie. De tal suerte, nos encontramos ante una historieta con muchos personajes afectados mentalmente, pero si nos damos cuenta ¿quién en nuestros días es un individuo completamente cuerdo?. Según estudiosos en la materia todos, absolutamente todos los habitantes de esta sociedad padecemos algún tipo (aunque sea insignificante) de enfermedad mental. La esquizofrenia es el padecimiento más común en las poblaciones de las diferentes naciones del planeta.

Al igual que pudimos identificar la presencia de la psicología en la saga de *Batman*, podemos hacerlo con el

diseño y las técnicas de comunicación. La forma y el color son solo elementos primarios, pues su sola presencia nos brinda un concepto primigenio sobre el personaje. Hemos hablado de la significación psicológica que tiene el color para las personas. En este contexto, la elección de los colores que representan al vengador de *Ciudad Gótica* no es casual, ni se debe a un aspecto puramente estético. Se trata de establecer una asociación entre color y personaje, de vincular el significado del color con la personalidad del héroe. Los tonos oscuros de su disfraz, azul y gris, representan la privación, lo sombrío, la oscuridad, la lejanía, la constancia, serenidad, inteligencia, verdad, libertad, aristocracia. Tiene también un simbolismo de melancolía, de saber, sobriedad, penitencia, tristeza y frialdad; todos estos aspectos definen las características del héroe. Si por ejemplo cambiáramos el color de su disfraz por verde y naranja (aunque parezca algo muy radical) su significación cambiaría por completo. Habría una disparidad entre el icono y el sujeto, entre el representante y el representado. La inclusión de Robin en 1940 dió un giro drástico a la serie: su colorido disfraz (rojo, amarillo y verde) alteraba por sí solo el tono de las historietas, las cuales solían ser serias y violentas. Esto obedeció a una necesidad de atenuar el carácter del *Encapotado* para hacerlo más accesible a ciertos públicos, como el infantil. Conozco personas que suelen bromear diciendo que el motivo del colorido disfraz del ayudante de *Batman* era para que los delincuentes lo tomaran como el blanco de sus armas. En cierto modo tienen razón. La vestimenta de *Robin*

es una llamada de atención, un contraste para la personalidad de su mentor.

En este rubro, el tipo de dibujo, el entintado, el sombreado, la diagramación y composición de la página son otros de los aspectos que obedecen al diseño, por no mencionar la fase de impresión.

Paralelo a esto, podemos encontrar diferentes estrategias comunicacionales que aparecen en medios como el cine y la televisión, y son los referentes a los encuadres, los ángulos de toma, la temporalidad, el movimiento, etc. El hecho de que *Batman* aparezca en una viñeta de forma rectangular vertical, de cuerpo completo, de abajo hacia arriba y en una actitud amenazante, no es obra de la casualidad ni de lo espontáneo: el artista recurre a esto con el fin de acentuar aspectos necesarios para el desarrollo del relato, los cuales sirven para engrandecer al personaje y hacer más espectacular el dibujo. Existen también recursos para conferir dinamismo a un dibujo de dos dimensiones, al igual que hay recursos narrativos y visuales para saltar temporalmente en el flujo de la historia.

Es evidente que una página de historieta que pareciera ordinaria y dibujada espontáneamente posee un trasfondo muchísimo más complejo. En ella obran recursos narrativos y visuales emparentados con disciplinas del área del grafismo y la comunicación.

Pero el mérito fundamental de la historieta no radica en estar apoyada en las disciplinas que mencioné anteriormente, ni en sus cualidades como medio masivo de comunicación. Su mérito está en la forma en cómo

logran que el lector se involucre en la historia. En el caso de los superhéroes, se ha llegado a comentar que se han convertido en una especie de mitología de nuestra época. Yo los considero además como los equivalentes post-industriales de las leyendas, y como tales han influido enormemente en muchas personas pues, como asegura el mismo Dennis O'Neil, las historietas llegan a lo más inocente y maravilloso de todos nosotros: **nuestra imaginación y nuestra capacidad de asombro.**

Olvidemos por un momento el asunto de los géneros que representa. La historieta, al igual que la literatura o el cine, es capaz de llegar hasta el niño que todos llevamos dentro, sin importar que este niño permanezca muy enterrado en nuestro interior. No creo que exista una persona que, en cierto momento de su vida, no haya tenido en sus manos un ejemplar de estas publicaciones y no se haya maravillado con los relatos contenidos en ella. En términos estrictos, es más fácil que un menor acceda a una historieta que a un libro de cualquier índole. De hecho, la historieta representa una fase introductoria al fascinante mundo de la lectura.

*Batman*, al ser un exponente clásico de estos personajes, un héroe de 61 años de edad, ha penetrado profundamente no solo en la cultura que lo vio nacer, sino en todas las culturas del planeta. El hecho de ser una leyenda lo ha obligado a evolucionar y a mantener ese ritmo para no convertirse en un reflejo irrelevante de la realidad, y no perder así su capacidad de asombrarnos.

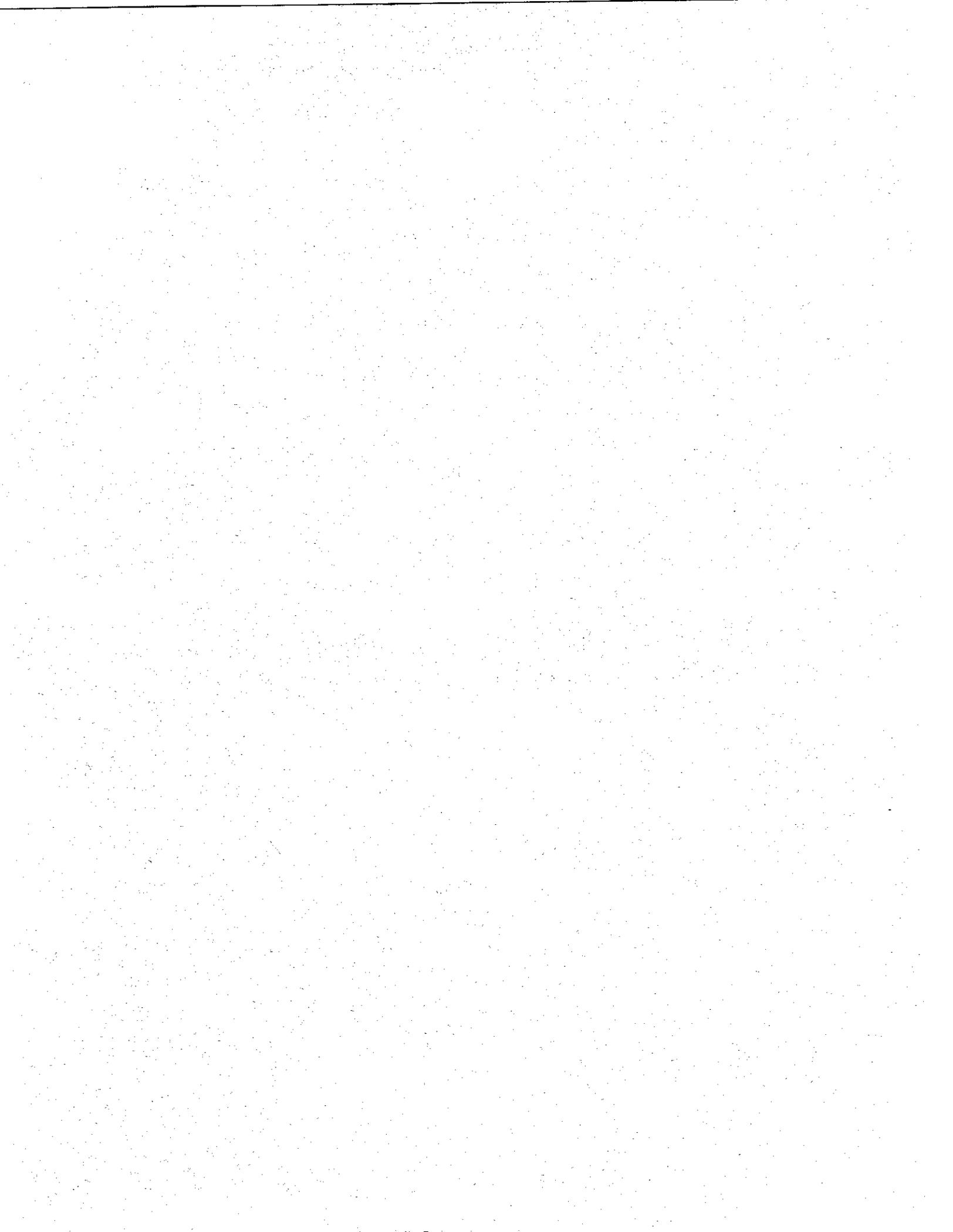
Creo que seguiremos teniendo noticias tuyas por mucho tiempo.



Esta es una reinterpretación que hace el artista Alex Ross de la escena clásica de la portada del No. 27 de *Detective Comics*, misma que aparece en el tomo I de la premiada novela gráfica *Kingdom Come*. Esta novela, considerada ya un clásico de la historieta, nos presenta una historia futurista y apocalíptica que involucra a todos los superhéroes de *DC Comics* en un conflicto global que puede tener consecuencias desastrosas para la humanidad.

# Bibliografía





## Bibliografía

Abrahamsen, David  
*La mente asesina*  
Ed. FCE, México. 1969

Barbieri, Daniele  
*Los lenguajes del comic*  
Ed. Paidós, Barcelona. 1991

Base, Ron  
*The movies of the eighties*  
Portland House, Nueva York. 1990

Benton, Mike  
*The illustrated history of Superhero comics of the silver age*  
Taylor Publishing Company, Nueva York. 1991

Coma, Javier  
*Del gato Félix al gato Fritz: historia de los comics*  
Ed. Gustavo Gili, Barcelona. 1979

Coma, Javier  
*Los comics en Hollywood*  
Ed. Plaza & Janes, Barcelona. 1988

Curiel, Fernando  
*Mal de ojo: iniciación a la literatura icónica*  
Ed. UNAM, México. 1989

Daniels, Les  
*DC COMICS: Sixty years of the world's favorite comic book heroes*  
Bullfinch Press Books, Estados Unidos. 1995

De Fleur, M.R.  
*Teorías de la comunicación masiva*  
Ed. Paidós, Buenos Aires. 1970

Desris, Joe  
*The Golden Age of Batman. The greatest covers of Detective Comics from '30s to the '50s*  
Artabras books, USA. 1994

Desris, Joe  
*Batman in Detective Comics. Featuring the complete covers of the first 25 years*  
Abbeville Press, USA. 1993

Desris, Joe  
*Batman in Detective Comics. Featuring the complete covers of the second 25 years*  
Abbeville Press, USA. 1994

Díaz, Lorenzo  
*Diccionario de Superhéroes*  
Ed. Glénat, Barcelona. 1997

Dondis, D.A.  
*La sintaxis de la imagen*  
Ed. Gustavo Gili, Barcelona. 1991

Gallo, Miguel Angel  
*Los comics: un enfoque sociológico*  
Ed. Quinto Sol, México. 1985

García Córdova, Clemente  
*Los comics: dibujar con el arte y la palabra*  
Ed. Humanitas, Barcelona. 1983

Gasca, Luis  
*El discurso del comic*  
Ed. Catedra, España. 1991

Giraud, Pierre  
*La semiología*  
Ed. Siglo XXI, México. 1979

\*\*\*\*\*

Gubern, Roman  
*Literatura de la imagen*  
Salvat Editores, Barcelona. 1979

Herner, Irene  
*Mitos y monitos: historietas y fotonovelas en México*  
UNAM/Nueva Imagen, México, 1979

Horn, Maurice  
*100 years of American newspaper comics*  
Gramercy Books, Nueva York. 1996

Kane, Bob  
*Batman and me*  
Eclipse Books, Nueva York. 1989

Knapp, Mark  
*La comunicación no verbal*  
Ed. Paidós, Buenos Aires. 1989

Koffka, Kurt  
*Principios de la psicología de la forma*  
Ed. Paidós, Buenos Aires. 1990

Marriot, John  
*Batman, the official book of the movie*  
Hamlyn Publishing House, Londres. 1989

Massotta, Oscar  
*La historieta en el mundo moderno*  
Ed. Paidós, Barcelona. 1982

Ortiz, Georgina  
*El significado de los colores*  
Ed. Trillas, México. 1992

Reynolds, Richard  
*Superheroes: A modern mythology*  
Univ. Pr. of Mississippi, USA. 1994

Rodríguez Diéguez, Jose Luis  
*El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*  
Ed. Gustavo Gili, Barcelona. 1991

Sabin, Roger  
*Comics, Comix & Graphic Novels: a history of comic art*  
Ed. Phaidon, USA. 1997

Sánchez, Sergi  
*El libro gordo de los superhéroes*  
Midons editorial, Barcelona. 1997

Sanz, Juan Carlos  
*El lenguaje del color*  
Ed. Herman Blume, Madrid. 1985

Zavala, V.S.  
*Imagen y lenguajes*  
Ed. Fontanella, Barcelona. 1981

### Historietaografía

Miller, Frank  
*Batman: The Dark knight returns*  
DC Comics, New York. 1986

Starlin, Jim. Aparo, Jim  
*Batman: A death in the family*  
DC Comics, New York. 1988

Moore, Alan. Bolland, Brian  
*Batman: The killing joke*  
DC Comics, New York. 1988

Morrison, Grant. McKean, David  
*Batman: Arkham Asylum. A serious house on serious earth*  
DC Comics, New York. 1989

Goodwin, Archie. Hampton, Scott  
*Batman: Night Cries*  
DC Comics, New York. 1992.

O'Neil, Dennis. Quesada, Joe  
*Batman: Sword of Azrael*  
DC Comics, New York. 1993.

O'Neil, Dennis. Aparo, Jim  
*Knightfall, la caída del murciélago.*  
DC Comics. Ed. Vid, México, 1993.

Delano, Jim. Bolton, John  
*Batman: Manbat (1-3)*  
DC Comics. New York, 1995.

Grant, Alan. Giarrano, Vince  
*Batman: Contagion.*  
DC Comics. New York, 1996.

Miller, Frank  
*El retorno del Caballero Nocturno.*  
Tomos I y II  
DC Comics. Ed. Vid. México, 1997.

Dini, Paul. Buckingham, Mark  
*Batman: Mr. Freeze*  
DC Comics. Ed. Vid. México, 1997.

Dixon, Chuck. Burchett, Rick  
*Batman: Bane*  
DC Comics. Ed. Vid. México, 1997.

Moore, John. Aporp, Brian  
*Batman: Poison Ivy*  
DC Comics. Ed. Vid. México, 1997.

Puckett, Kelley. Haley, Matt  
*Batman: Batgirl*  
DC Comics. Ed. Vid. México, 1997.

## Revistografía

Johnstone, Iain  
*Dark Knight in the city of dreams*  
Empire magazine. Nueva York.  
Agosto de 1989.

Calvillo, Rodrigo  
*Príncipe de las tinieblas urbanas*  
en Revista de Revistas No. 4159.  
Excelsior. México. Octubre de 1989.

Mendez Acosta, Mario  
*La soledad del superhéroe*  
en Revista de Revistas No. 4159.  
Excelsior. México. Octubre de 1989.

Calzada Jáuregui, Francisco  
*Batman en el comic*  
en Revista de Revistas No. 4159.  
Excelsior. México. Octubre de 1989.

Aguilera, César  
*El Batman de 1966 y ahora el de 1989*  
en Revista de Revistas No. 4159.  
Excelsior. México. Octubre de 1989.

Estrada, Martín  
*50 años de batiaventuras*  
en Revista de Revistas No. 4159.  
Excelsior. México. Octubre de 1989.

Miller, Bob  
*Metropolis Daze and Gotham Knights*  
en *Batman and other comic heroes*  
de Starlog magazine. Nueva York.  
Julio de 1997.

Murray, Will  
*Six decades of Batman*  
en *Batman and other comic heroes*  
de Starlog magazine. Nueva York.  
Julio de 1997.

## En Internet

Vale la pena mencionar que existen en la red cientos de páginas web dedicadas al *Detective oscuro*. Estas son solo algunas de las que utilicé en el desarrollo de este trabajo. Si el lector desea saber más, simplemente teclee la palabra *Batman* en cualquier buscador de internet y cientos de opciones aparecerán ante él.

<http://www.geocities.com/Hollywood/0555/biobatman.html>

<http://www.geocities.com/Hollywood/0555/biobane.html>

<http://www.math.ufl.edu/~wdn/images/Batman.gif>

<http://www.math.ufl.edu/~wdn/comics/batman/BTAS/BTAS-FAQ.html>

<http://www.batmanforever.com>

<http://www.batman-robin.com>

<http://www.batmantas.com>

<http://www.libraryofcomics.com>

<http://www.smash.mgz.com/comics>

<http://www.darkknighth.ca>

<http://www.wbanimation.com>

[http://come.to/arkham\\_asylum](http://come.to/arkham_asylum)

<http://www.geocities.com/Area51/Rampart/5439/ArkhamAsylum>

<http://www.dccomics.com>

<http://www.marvelonline.com>

<http://www.batcave.com>

<http://udel.edu/~demes/batman.html>

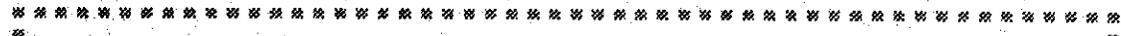


# Indice de ilustraciones

1. *Batman*, dibujo de Frank Miller, tintas de Klaus Janson.
2. *Batman y el Guasón*, dibujo de Brian Bolland, tintas de John Higgins.
3. *Batman*, dibujo de Frank Miller, tintas de Klaus Janson.
4. Cubierta del No. 27 de *Detective Comics*, por Bob Kane
5. El Mayor Malcolm Wheeler-Nicholson, fundador de *DC Comics*.
6. Cubierta del No. 1 de *More Fun*.
7. Bob Kane.
8. Boceto del artefacto volador de Leonardo Da Vinci.
9. Cubierta del No. 27 de *Detective Comics*, por Bob Kane.
10. *Batman* portando un arma, dibujo y tintas de Bob Kane.
11. *Batman*, dibujo y tintas de Dick Sprang.
12. Lewis Wilson y Douglas Croft como *Batman y Robin*.
13. Adam West y Burt Ward como *Batman y Robin*.
14. Julie Newmar como *Gatúbela*.
15. Cesar Romero como el *Guasón*.
16. Tomo No. 7 de *Crisis en Tierras Infinitas*, por George Perez.
17. *Batman*, dibujo de Frank Miller, tintas de Klaus Janson.
18. Cartel promocional para la encuesta de *Muerte en la Familia*, dibujo de Jim Aparo, tintas de Mike de Carlo.
19. *Batman y Robin* en *Muerte en la Familia*, dibujo de Jim Aparo, tintas de Mike de Carlo.
20. Michael Keaton como *Batman*.
21. Jack Nicholson como el *Guasón*.
22. Danny De Vito como el *Pingüino*.
23. Michelle Pfeiffer como *Gatúbela*.
24. Teorías de la capa para *Batman: la serie animada*, por Bruce Timm.
25. *Batman* combatiendo al *Murciélago hombre* en *Batman: la serie animada*.
26. *Batman y Robin* en *Las Aventuras de Batman y Robin*.
27. Cubierta de *Detective Comics* No. 664, por Kelley Jones.
28. Cubierta de *Batman* No. 500, por Kelley Jones.
29. Val Kilmer como *Batman*.
30. Tommy Lee Jones como *Dos caras*.

31. Cubierta de *Batman: Shadow of the Bat* No. 48, por Brian Stelfreeze.
32. Cubierta de *Detective Comics* No. 700, dibujo de Graham Nolan, tintas de Scott Hanna.
33. George Clooney como *Batman*.
34. Arnold Schwarzenegger y Uma Thurman como el *Señor Frío* y *Hiedra Venenosa*.
35. *Batman* en *Batman: Caballeros Góticos*.
36. Cubierta de *Detective Comics* No. 719, por Flint Henry.
37. *Batman/Terry McGinnis* en la nueva serie *Batman Beyond*.
38. La mansión Wayne destruida por un terremoto, dibujo de Mark Buckingham, tintas de Wayne Faucher.
39. Una vista de *Ciudad Gótica*, dibujo de Mark Buckingham, tintas de Wayne Faucher.
40. *El batimóvil*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.
41. *La baticueva*, dibujo de Scott McDaniel, tintas de Klaus Janson.
42. *Robin/Dick Grayson*, dibujo y tintas de Bob Kane.
43. *Ala nocturna/Dick Grayson*, dibujo de Scott McDaniel, tintas de Karl Scory.
44. *Robin II/Jason Todd*, dibujo de Jim Aparo, tintas de Mike de Carlo.
45. *Robin III/Tim Drake*, dibujo de Mike Wieringo, tintas de Ray McCarthy.
46. *Alfred Pennyworth*, dibujo de Brian Apherp, tintas de Stan Woch.
47. Lee Edwards, tintas de John Paul Leon.
48. *Barbara Gordon/Batichica*, dibujo de Matt Haley, tintas de Karl Kesel.
49. *Jean Paul Valley/Azrael*, dibujo de Mike Wieringo, tintas de Stan Woch.
50. *Helena Bertinelli/La Cazadora*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Scott Hanna.
51. *Batmito*, dibujo y tintas de Sheldon Moldoff.
52. *Superman*, dibujo de John Byrne, tintas de Dick Giordano.
53. *La Mujer Maravilla*, dibujo y tintas de Brian Bolland.
54. *Linterna Verde*, dibujo de M.D. Bright, tintas de Romeo Tanghal.
55. *Aquaman*, dibujo de Chris Schrenck, tintas de Bob Dvorak.
56. *El Detective Marciano*, dibujo de Jeff Johnson, tintas de Joe Holdredge.
57. *Flash*, dibujo de Mike Wieringo, tintas de José Marzan Jr.

58. *Flecha Verde*, dibujo y tintas de Murphy Anderson.
59. *El Hombre Halcón*, dibujo y tintas de Sheldon Moldoff.
60. *El Hombre Araña y Batman*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Karl Kesel.
61. *Spawn y Batman*, dibujo y tintas de Todd McFarlane.
62. *El Guasón*, dibujo de Brian Bolland, tintas de John Higgins.
63. *Oswald Cobblepot/El Pingüino*, en *Batman: la serie animada*.
64. *Oswald Cobblepot/El Pingüino*, dibujo y tintas de Win Mortimer.
65. *Harvey Dent/Dos caras*, dibujo y tintas de Roberto Coria.
66. *Selina Kyle/Gatúbela*, dibujo de Dick Giordano, tintas de Jim Balent.
67. *Jonathan Crane/El Espantapájaros*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Brian Stelfreeze.
68. *Edward Nygma/El Acertijo*, dibujo y tintas de Win Mortimer.
69. *Edward Nygma/El Acertijo*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Scott Hanna.
70. *Pamela Isley/Hiedra venenosa*, dibujo de Brian Aporthorp, tintas de Stan Woch.
71. *Waylon Jones/Croc*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Brian Stelfreeze.
72. *Ra's al Ghul*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Scott Hanna.
73. *Talia*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Scott Hanna.
74. *Victor Fries/El Señor Frío*, dibujo de Mark Buckingham, tintas de Wayne Faucher.
75. *Kirk Langstrom/El Murciélago hombre*, dibujo y tintas de Brian Bolton.
76. *Jervis Tetch/El Sombrero Loco*, dibujo de Roger Robinson, tintas de James Pascoe.
77. *Arnold Wesker/El Ventrílocuo y Cara Cortada*, dibujo de Dave Taylor, tintas de Stan Woch.
78. *El Clan del Barro*, dibujo de Mark Buckingham, tintas de Wayne Faucher.
79. *Bane*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Scott Hanna.
80. *Garfield Lynns/Luciérnaga*, dibujo de Graham Nolan, tintas de Ed Barreto.
81. *Temple Fugate/El Rey de los Relojes*, en *Batman: la serie animada*.
82. *Drury Walker/Charaxes*, dibujo de Dave Taylor, tintas de Bjarne Hansen.



Anexo 1. *Harleen Quinzel/Harley Quinn*, en *Batman: la serie animada*.

84. *El Guasón*, dibujo de Brian Bolland, tintas de John Higgins.

85. El niño *Victor Fries*, dibujo de Mark Buckingham, tintas de Wayne Faucher.

86. *Batman y Robin*, dibujo de Frank Miller, tintas de Klaus Janson.

87. Un panel de *La broma mortal*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.

88. Dos paneles de *Muerte en la Familia*, dibujo de Jim Aparo, tintas de Mike de Carlo.

89. *Batman*, dibujo de Frank Miller, tintas de Klaus Janson.

90. Dos paneles de *La broma mortal*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.

91. *Batman*, dibujo de Joe Quezada, tintas de Kevin Nowlan.

92. Dos paneles que ejemplifican el uso de los encuadres, (arriba) *El Guasón*, dibujo de Jim Aparo, tintas de Mike de Carlo, (abajo) *Batman y el Guasón*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.

93. *el Guasón*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.

94. Dos paneles de *La broma mortal*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.

95. Dos paneles de *La broma mortal*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.

Anexo 2. Globos y didascalias. (1, 6) Viñetas de *Batman: Mr. Freeze*, dibujo de Mark Buckingham, tintas de Wayne Faucher. (2,3,10) Viñetas de Frank Miller con tintas de Klaus Janson. (4, 7, 8, 9) Viñetas de *La broma mortal*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins. (5) Viñeta de *Muerte en la Familia*, dibujo de Jim Aparo, tintas de Mike de Carlo.

96. *Batman peleando con Superman*, dibujo de Frank Miller, tintas de Klaus Janson.

97. Cubierta de *Muerte en la Familia*, dibujo de Jim Aparo, tintas de Mike de Carlo.

98. *El Guasón*, dibujo Brian Bolland, tintas de John Higgins.

# Apéndice

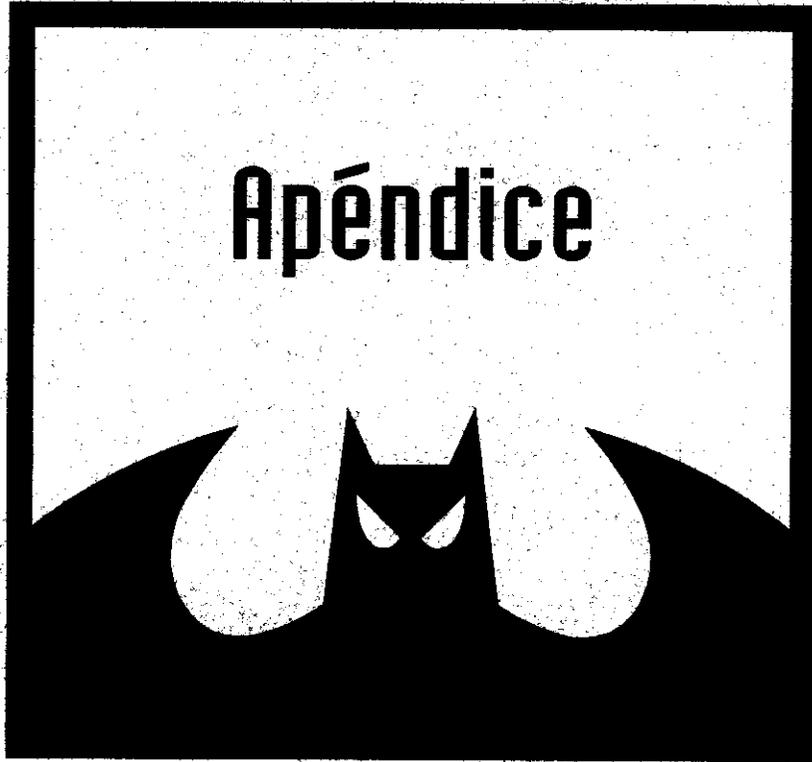






fig. 1.3



fig. 1.4



fig. 1.5



fig. 1.6





ESA CARGA SE ALEJA DEL BANCO AL MOMENTO.  
AL DENOMINADO SE AUTO DEBE SER SU HERMANO FUGITIVO.

POLICIA SUTURADA DE REPORTES DE CIUDADANOS EL BAJO MUNDO PARECE ESTAR CITIADO POR.

BATMAN

AUNQUE VARIOS DE LOS CASI VICTIMADOS HAN DESCRITO PARA LAS NOTICIAS EL HERMANO URBANO.

EL COMISIONADO JAMES GORDON DECIDIO ESPECIAR SI ESTO SIGNIFICA EL REGRESO DE BATMAN



SI LOS HERMANOS GORDON NOS MATA.

MALDICON QUE RAPIDO VA

QUE ES ESOT?

QUE NO VEO NADA

ALGO RARO.

HERMANO NO VENGAS CON

PERO ES. ESTÁ BIEN ESTÁ BIEN QUE ES?



SANTO



LA POLICIA HA ENCONTRADO VARIOS CRIMINALES APALACADOS Y HERMANOS. HISTRAS QUE LAS DESCRIPCIONES DE LOS TESTIGOS SON CONFUSAS.



ESTÁS PREVENIDO? VAMOS A VER EL SHOW HERMANO



CASI TODAS LAS DESCRIPCIONES CONCORDAN CON EL METODO Y APARIENCIA DE BATMAN. O AL MENOS LA IMPRESION QUE CAUSABA

fig. 1.9



GORDON 323 UNA MASCARA

EL PODIA SER UNA MASA DE MUSCULOS ADORNADOS VENIENDO MUY... ANOYE

Y SI FUERA UN VESGO ASI SERIA.

GRUÑIDOS DE ANIMAL SALVAJE DEBE SER UN HOMBRE LOBO.



AUN MONSTRUO CON COLMILLOS ALAS Y TODA LA COSA ADEMÁS PUEDE VOLAR.



PERO SOY UN HOMBRE DE 30 DE 20 AÑOS OTRA VEZ

LA LLUVIA EN EL PUEBLO ES M RAITORO

QUE SALIDAS DICES MICHELLE NECESITAS UN CARTON ES UN HOMBRE QUE MIDE UNOS TRES METROS Y MEDIO

MUY OTRA VEZ.



fig. 1.10



fig. 1.11



fig. 1.12

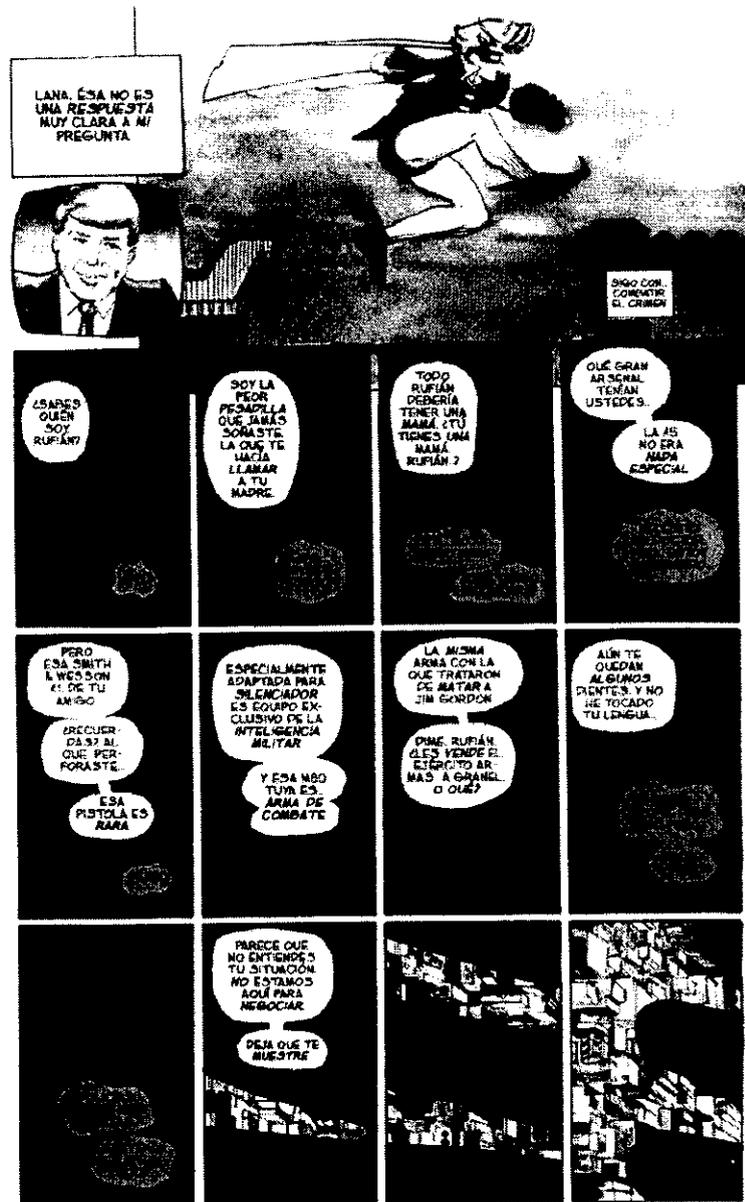


fig. 1.13



fig. 1.14





fig. 1.17



fig. 1.18



fig. 2.1



fig. 2.2



fig. 2.3



fig. 2.4



fig. 2.5



fig. 2.6



fig. 2.7



fig. 2.8

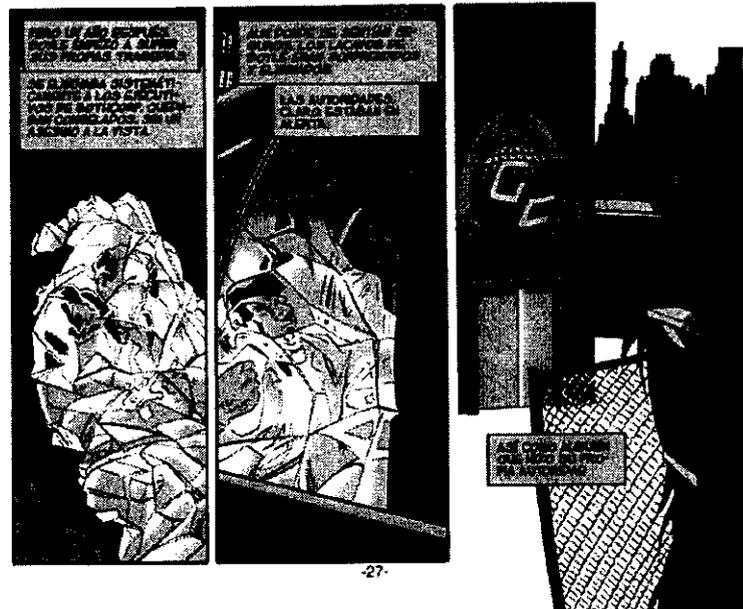
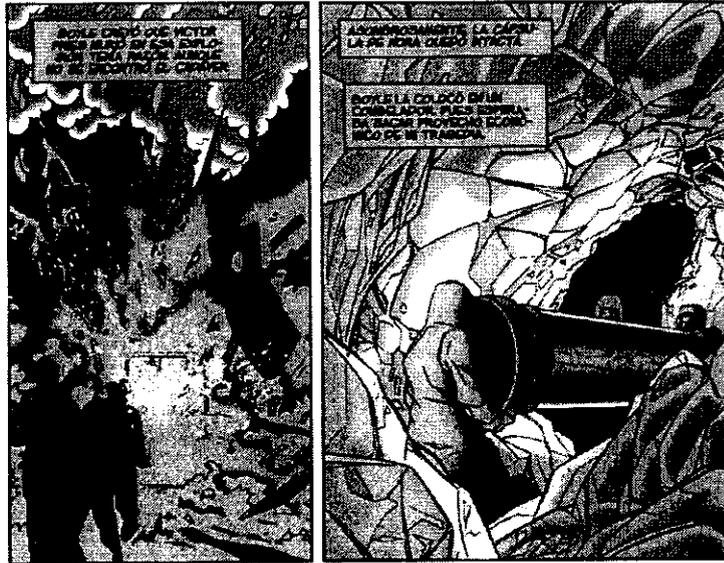


fig. 2.9



fig. 2.10



fig. 2.11



fig. 2.12



fig. 2.13

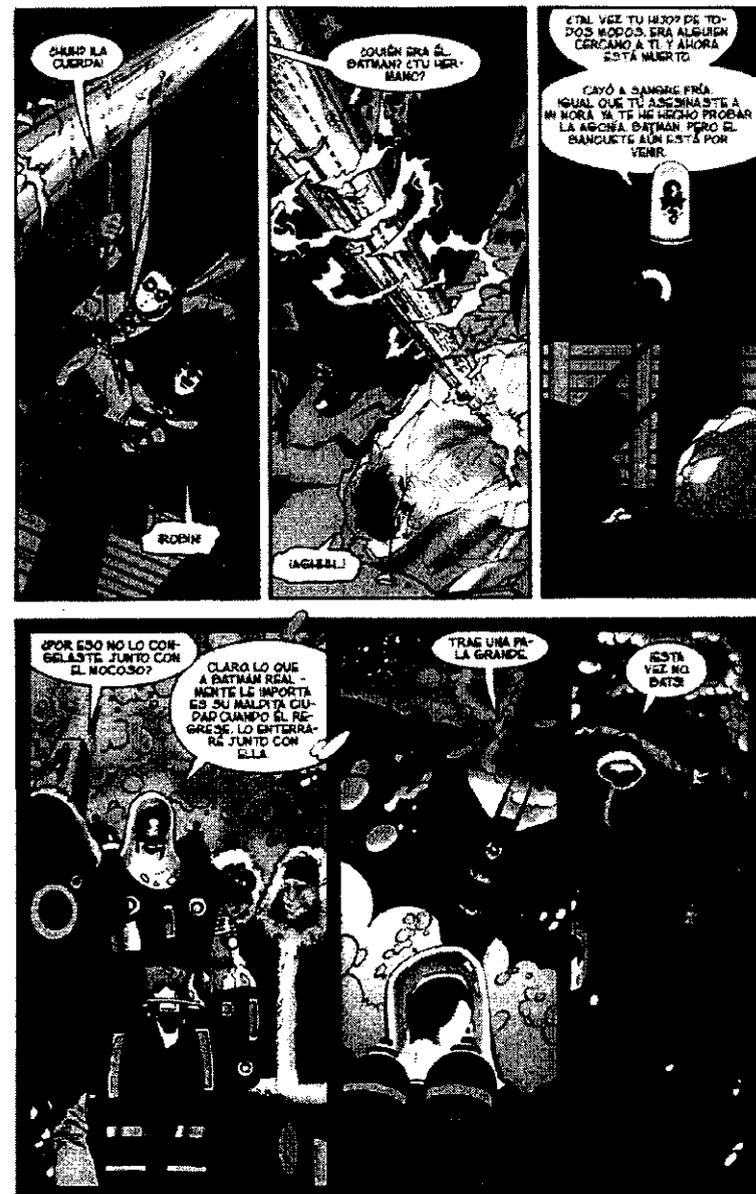


fig. 2.14



fig. 3.1



fig. 3.2



fig. 3.3



fig. 3.4



fig. 3.5



fig. 3.6



fig. 3.7



fig. 3.8



fig. 4.1



fig. 4.2

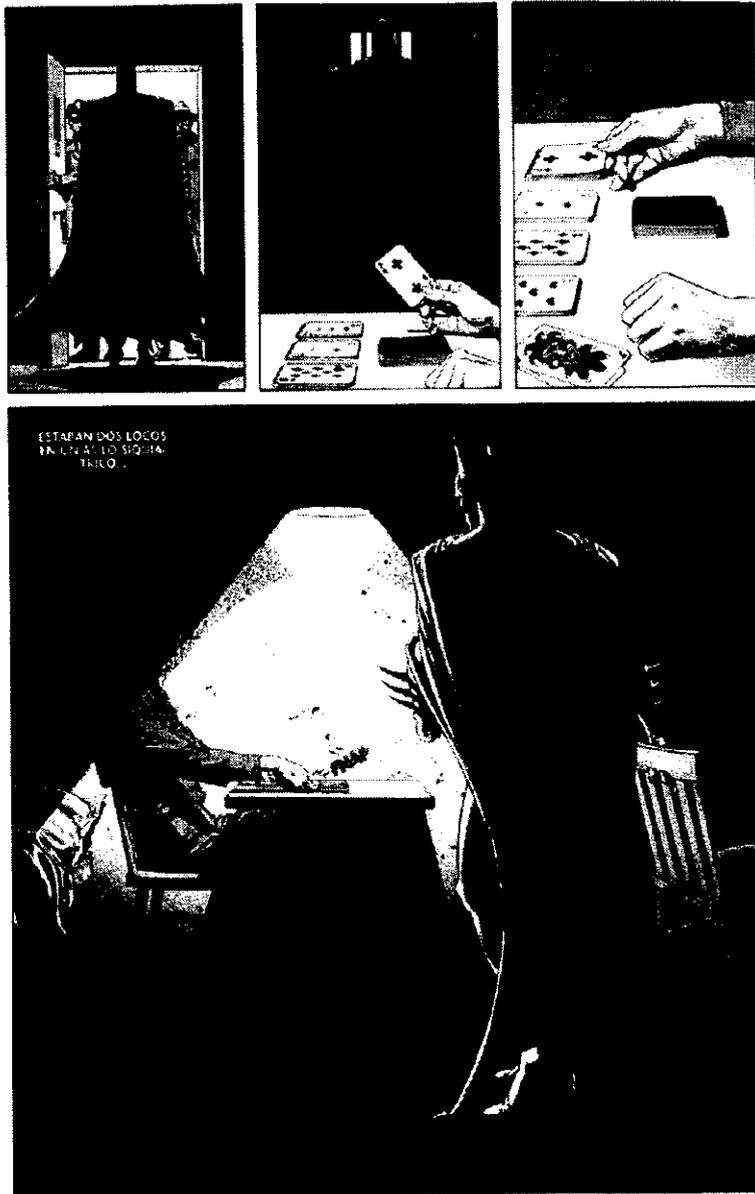


fig. 4.3



fig. 4.4



fig. 4.5



fig. 4.6



fig. 4.7



fig. 4.8



fig. 4.9



fig. 4.10



fig. 4.11

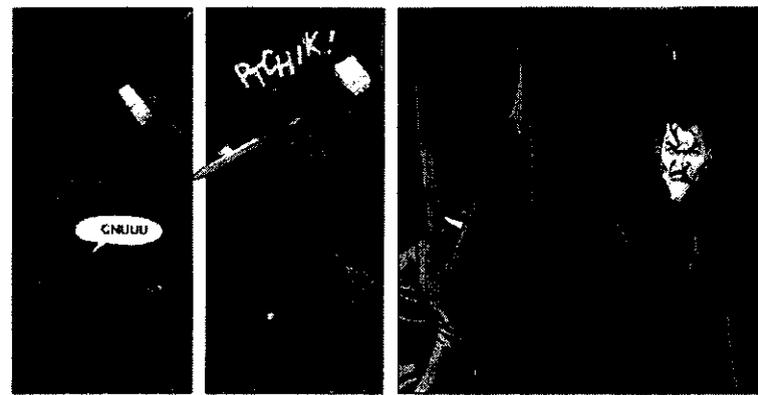


fig. 4.12



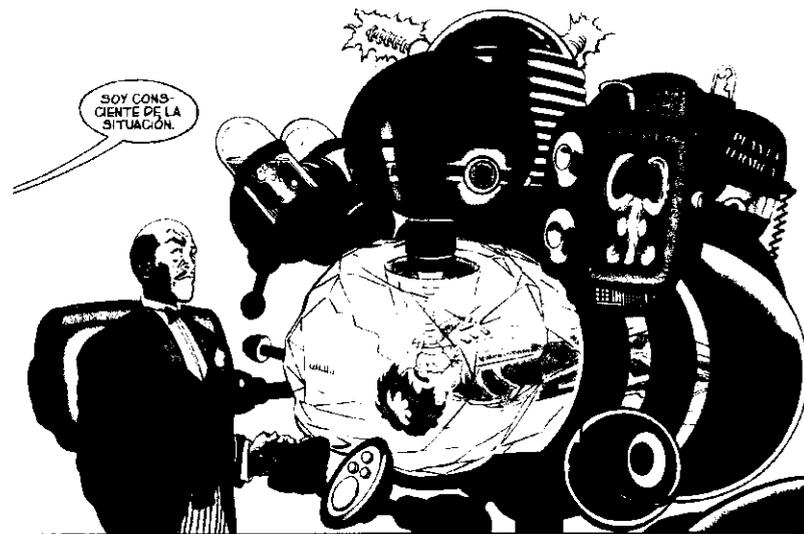
fig. 4.13



A



B



C



D



E



F

MF-13



G



H

