



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

“ BATMAN: EL CASTRADOR, CASTRADO. UN SUPER POLICÍA
INTERNALIZADO A TRAVÉS DE LOS MEDIOS MASIVOS DE
DIFUSIÓN”

TESINA
QUE PRESENTA PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

RIGOBERTO GUZMÁN TREJO

DIRECTOR: PROF. CESÁR ILLESCAS MONTERROSO



México, D.F.

Invierno del 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

¿POR DONDE EMPEZAR?

¿Cómo agradecer tanto a tan pocos sin omitir, sin ser reiterativo y sobre todo en no caer en frases trilladas?

No sería sencillo ni creíble para mis adorables padres, verme titularme, sobre todo cuando les dí tantos dolores de cabeza para poder acabar la escuela.

Aún escucho en mis recuerdos ¿Cuándo será el día que te recibas?

Ese día ya llegó, se los dedico.

En especial debo agradecer con todo mi corazón a mi gran hermano Ricardo y mi prima Rosalba, por que siempre, me apoyaron, me apoyan y me apoyarán.

LA CONFIANZA

El que nunca duden de ti es lo más valioso que hay sobre todo cuando uno mismo duda de sí mismo, de ahí hay personas especiales en tu vida que de alguna manera te ayudan a seguir buscando ese camino, "Ángeles" les diría yo, ejemplo de ello son mis hijas o grandes amigos o amigas como Adriana y todos los profesores que ocuparon su tiempo y esfuerzos en hacer de mí una mejor persona.

EL TIEMPO

Por que ahora y no antes, creo que en mi caso tenía que pasar este tiempo para entender lo que mi esposa me dice desde que me casé, "todo en tu vida depende de tí, es tu decisión ", ahora lo sé.

AL PERSONAJE

Como olvidar al que inspiró este pequeño y humilde trabajo, Batman con mas de 60 años de haber sido creado, creando furor, con sus historietas y películas. Lo mas seguro es que estuvo, está y estará presente sobre todo en estos tiempos cuando se le reconoce más como un vigilante nocturno que como superhéroe, tan complejo como la sociedad.

Gracias a todos.

Índice

Introducción	1
Capítulo 1 La historieta	
1.1. ¿Qué es una historieta?	7
1.2. Descripción de los elementos del lenguaje de la historieta.	14
1.3. Descripción de los elementos del lenguaje visual de la historieta.	23
1.4. ¿Quiénes son los guionistas de la historieta? ¿A qué y quiénes responden?	35
Capítulo 2 Batman y su lugar en la historieta	
2.1 Evolución de la historieta	48
2.2 Los géneros de la historieta	55
2.3 ¿Cómo se crea a un vigilante enmascarado?	66
Capítulo 3 Reseña crítica de Batman.	
3.1 Revisión de la historieta de Batman, según la psicología profunda.	74

3.2	Descripción de Batman, como el vigilante enmascarado necesario, para mantener el statu quo, ideal para ser utilizado por los medios de difusión colectiva.	88
4	Conclusiones	95
5	Bibliografía	107

INTRODUCCION

BATMAN

¿Para qué se imagina que sirve un superhéroe como *Batman*?

Todos los pueblos que han desarrollado una gran cultura han glorificado en sus historias, poemas, leyendas, ha reyes, príncipes que edifican religiones, ciudades, imperios. En suma son los héroes nacionales.

Estos héroes en general tienen características en común:

El héroe es hijo de padres nobles.

Su nacimiento es precedido por dificultades, como larga infecundidad, comercio secreto entre los padres ha consecuencia de prohibiciones, anuncios que previenen al padre sobre el próximo hijo que lo amenaza, y por consecuencia el recién nacido suele ser abandonado o condenado a la muerte, en general lo dejan a su suerte en el agua, dentro de una canasta.

Luego lo rescatan animales o gente de baja condición.

Ya crecido, encuentra a sus padres una vez más, se venga del padre, por una parte, y por la otra, es reconocido y alcanza la grandeza y la fama.

Un héroe es quién osado, se alzó contra su padre y al final, triunfante, lo ha vencido.

Por tanto, un superhéroe sirve para influir sobre sus prójimos, en primera por su personalidad y por los ideales que defiende, esta idea puede acentuar una antigua figura de deseo de las masas, mostrarles una meta nueva de deseo, o cautivar con su ejemplo de hombre recto y honesto, influyen en las masas para mantener y

reproducir el marco social existente. Marca y define que hay ciertas cosas que podemos hacer y otras que no; los creadores de estas historias introducen valores, normas, se puede decir un código de moral y de alguna manera, inadvertidamente, internaliza el cómo se deben hacer las cosas.

Sabemos que las sociedades necesitan tener alguna autoridad que uno pueda admirar, ante la cual uno se incline, por quien sea gobernado y llegado el caso, hasta maltratado.

Por el psicoanálisis sabemos de donde proviene esta necesidad de las sociedades. Es la añoranza del padre, añoranza inherente a todos desde la niñez, de ese mismo padre a quien el héroe de la saga se congratula de haber vencido.

Y ahora vemos, que todos los rasgos con que dotamos al héroe son cualidades del padre, y en esa coincidencia consiste la esencia de aquel, que en vano buscamos.

La claridad en el pensamiento, la autonomía e independencia del gran héroe nos permite admirarlo, confiar en él, pero nunca se le dejara de temer.

¿Qué dirían si supieran que *Batman* no es tan inocente y puro como parece?

Sin duda alguna, es un vigoroso arquetipo paterno el que en la persona de *Batman*, vemos representado, pero los creadores de *Batman*, construyeron un personaje con características de un neurótico obsesivo, castrado y castrador.

En la presente investigación, utilizare las categorías del psicoanálisis. Con las cuales intentare, comprender y analizar, un producto de consumo masivo, como lo es, el personaje de *Batman*.

El elegir estas categorías, nos permitirá ver cosas que los autores de *Batman*, tal vez inconscientemente, crearon, pero que son reales y enajenantes si no se les conoce, y entiende bien.

En el capítulo uno titulado " La Historieta"
Presentaré lo que es una historieta, lo que viene siendo una serie de viñetas o dibujos encadenadas de cierta forma, que cuentan una historia. Además los elementos del lenguaje visual, que constituyen la historieta, como la viñeta, el papel, el formato, las ilustraciones, el dibujo, el color, los tipos de caricaturas, el montaje, y el uso de la elipsis, el ralentí, la redacción de los diálogos, el estilo del lenguaje, lo que nos lleva ha la sintaxis y puntuación, para el mejor entendimiento de la historieta.

Además, toda historieta en su momento de creación tiene, autores, guionistas, intelectuales. Los cuales tienen diversos fines e intenciones, con idiosincrasias bien definidas por el sistema al que pertenecen. Analizaremos sus motivos de creación de *Batman*.

En el capítulo dos " *Batman* y su lugar en la historieta"

Ubicaré y describiré a esté superhéroe en sus inicios, auge, declive y resurgimiento en un período de 60 años.

Con el propósito de identificar a *Batman* en que género se encuentra. Describiré los diferentes géneros de la historieta, entre los más importantes se encuentran: infantiles, familiares, de

animales, superheroes, de aventuras, los *westerns*, policíacos, de terror y los *cómics* intelectuales.

En el capítulo tres " Reseña crítica de *Batman* "

Analizaré desde la perspectiva psicoanalítica el papel que *Batman* desempeña como el hombre necesario que mantiene el orden del sistema social.

Para este menester es necesario usar, las categorías del psicoanálisis, de *Sigmund Freud*, como el aparato psíquico, el cual se compone de la primera figura o instancia:

Que es él Ello es la más antigua de las figuras o instancias del aparato psíquico: su contenido es todo lo heredado, lo que se trae al nacer, puro instinto, pulsiones que provienen del cuerpo.

El Yo es una instancia que se forma, para la recepción de estímulos del mundo exterior, lo real, objetivo. Es una organización que en lo sucesivo media entre el Ello y el mundo exterior.

Tiene la tarea de conservación, de memorizar eventos, y de preparar huidas ha estímulos dolorosos, enfrentando estímulos moderados, mediante adaptación.

El Yo busca el placer, y evita el displacer en caso de no lograrlo, responde con angustia.

La tercera instancia, es el SuperYo la cual se origina durante el largo periodo de infancia, en la medida en que este superyo se aparta del yo, se contrapone a él, es un tercer poder que el yo se ve precisado a tomar en cuenta, es la conciencia moral.

Estas instancias nos ayudara ha conocer como funciona la personalidad, de *Batman*. Además con la conferencia sobre el desarrollo de la función sexual, Tótem y tabú, él Malestar en la Cultura, Moisés y la religión monoteísta. Entenderemos, el papel del héroe.

Las fases sexuales, son importantisimas en el crecimiento de cualquier persona.

La vida sexual no comienza en la pubertad, inicia enseguida después del nacimiento.

1) La fase oral entra en escena, con la aparición de los dientes, y el chupeteo de la teta, provocando, unos impulsos sádicos aislados.

2) La fase sádico anal, se satisface buscando en la agresión y en la función excretora.

3) La fase fálica, se fija en los genitales, de ambos sexos, ambos empiezan a poner su actividad exploratoria en los genitales, en el toqueteo, en esta fase, se dividen los sexos, se desarrolla el complejo de Edipo, en caso de los hombres y el complejo de Elecktra.

4) La fase genital, es la ultima. Cuando se organiza plenamente, la vida sexual, en la pubertad.

Este proceso no siempre se consuma de manera impecable. Las inhibiciones en su desarrollo se presentan como las múltiples perturbaciones de la vida sexual.

Nos permitirá saber, en que fase quedo fijado, nuestro personaje *Batman*, para ser el vengador nocturno, con estas categorías, comprobaremos, que Batman, es un personaje creado, con síntomas,

de neurótico obsesivo, castrado, castrador, y no un simple héroe, que defiende las libertades de los inocentes.

Hay que hacer notar que una persona real, sería raro que la neurosis de la infancia se prolongara, sin interrupción en la neurosis del adulto.

Por tal razón, es importante la última parte de este trabajo, ya que el trabajo analítico, nos aclara como un producto de consumo masivo como *Batman*, puede ser no tan inocentemente, y sí muy alienante.

CAPITULO 1. LA HISTORIETA.

1.1. ¿Qué es una historieta?

¡ Sorpréndete, sabias que "comic" son uno de los muchos nombres que existen para definir este medio de difusión!

Por ejemplo en España se le conoce como "tebeo", en Italia como "fumetto" o "fumetti" (su plural), por la analogía entre los globos que se incluyen en las viñetas con una nube de humo; más descriptivos son los franceses cuando se refieren a ese medio como la "bande dessinée"; en México, se le conoce como "historietas"; en Cuba como "muñequitos", "quadrinhos" en Brasil, "comiquitas" en Venezuela... Todos estos nombres aluden a una misma expresión; a un mismo tipo de narrativa. (Figura: 1)



Fig. 1
Corresponde a un tebeo editado en Barcelona, España en 1985 (Portada)



Corresponde a una historieta editada en México de la revista Chanoc, de Angel Mora

Para los que dicen que saben: Fernando Loras., explica

"El *comic* es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin el requisito de difusión masiva; Por la otra, es un

sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva.”¹

Para, Manuel Muñoz Zielinski dice que: “la historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel, enlazadas encadenadamente por la presencia mas o menos presente 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.”²

“ Un comic es cualquier historia impresa contada en imágenes, usualmente acompañada por un *script*”,³ así definen estos investigadores Maurice Horn y Peter M. Coogan a la historieta. Hay que tener cuidado en lo que es tira cómica e historietas, pues el punto clave es el medio por el cual se dan a conocer dichas imágenes y textos.

Un ejemplo de lo que digo es del caricaturista Jis quien en el periódico Milenio publica diariamente una caricatura y el fin de semana hace algo parecido a una tira cómica en el periódico La Jornada. (FIGURA: 2)

¹ DIEGUEZ RODRIGUEZ, J. L. Op. cit., p. 19 (Loras, F.(1976): “El mundo del comic” , en Lenguaje de la imagen. El: Cartel, Cómic, Cine, TV, Edimag (Educación en la imagen), Valencia, pp.39 a 67.

² IDEM

³ Peter M. Coogan, “Comic Scholars Survey Results Part I”.



Corresponde al periódico Milenio de la sección; Cultural, Página 44 del martes 18 de febrero de 2003.



La Jornada, Sección Cultural. Del miércoles 12 de Mayo de 1993.

Si el medio en el que se distribuye es el que define, entonces agregaríamos a las definiciones de historieta además de su carácter de la imagen y el carácter textual, debe contenerse a sí misma en un cuerpo, en la revista, es historieta y en el periódico es una tira cómica.

La historieta tiene características bien definidas y son las siguientes:

- a) "La historieta es resultado de la combinación de imágenes dibujadas o *collages* o fotografías, con un aspecto literario, con textos en diversas manifestaciones. (Figura: 3)



Fig.3 Corresponde a las imágenes dibujadas ejemplificando la historieta. Figura obtenida de Detective Comics. Mayo de 1939. Ejemplo de obsequio



Corresponde a las fotografías, para la historieta, Wizard 2000, diciembre. P. 47.

- b) La historieta es una combinación de dibujos y literatura, por tanto, es una narración en imágenes y texto.
- c) La historieta es un medio masivo de difusión porque su origen es inminentemente periodístico, producto de una sociedad industrializada, por tanto, historieta y prensa están unidos.
- d) La historieta es un código a descifrar que, como tal, participa de una serie de símbolos y normas. Por ejemplo: la historieta se lee como la escritura occidental: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, igualmente se usan los ya aceptados globos saliendo de la boca del personaje que habla, o la división de las viñetas en cuadros sucesivos, entre otros. (Figura: 4)

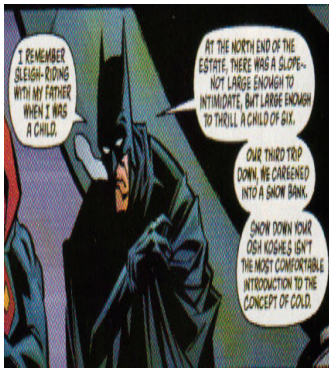


Fig.4 corresponde, a la ejemplificación, de los globos, saliendo de la boca.” Wizard 2001 febrero, p.33.

- e) La historieta se ha llegado a considerar en una doble vertiente como un producto industrial masificado, y como expresión artística, algunos le llaman el noveno arte, sin embargo, debemos aclarar que, del hecho a todas luces palpable de que existan

verdaderas creaciones artísticas, no quiere decir que todas las historietas tengan calidad estética. (Figura: 5)



Fig:5 ejemplifica, un producto artístico. “Batman contra Dracula. Lluvia roja”. La portada.



Ejemplo de un producto puramente comercial. Revista mexicana. Hembra y machos en celo. Ed. Egea.

f) La historieta es un excelente vehículo de ideologías, y, por tanto, puede ayudar a reforzar el orden imperante, o al contrario, puede ser un medio de politización. (Figura: 6)



Fig.6 Ejemplifica cómo se puede influenciar y politizar un asunto tan alarmante como las minas terrestres que afectan a una parte del mundo. En este número Batman no lucha contra un loco, trató de salvar a una niña de este peligro aunque no lo logró, pero da un mensaje de alarma a los lectores. Portada e interiores del No. 300 de detective cómic

g) Como medio de expresión tiene sus propias características: la facilidad de lectura que lo hace accesible a millones de lectores,

la versatilidad que tiene el medio al crear sus propios mundos, personajes y situaciones, que para el cine son difíciles de producir. En cuanto a sus limitaciones, no dispone de la fuerza del sonido, está limitado a un número de páginas y por tanto cae en lo superficial, su finalidad es predominantemente distractiva.

h) La historieta se caracteriza profundamente por su carácter de un trabajo de equipo en el que intervienen dibujantes, creadores, coloristas, fondistas, letristas, así como guionistas, aparte de todo el proceso industrial en la fabricación de la historieta, lo cual le da un carácter inminentemente social." ⁴ (FIGURA: 7)



Fig. 7 Para lograr solamente este número de Batman 491 en la serie americana participaron en su realización: Jene Kahn (Presidente y editor en jefe), Dick Giordano (Presidente de editorial VIP) Mike Carln (Editor de la serie original), Jennefer Frank (Asistente de editor, de la serie original), Jim Chadwick (Director de servicios de diseño), Joe Orlando (Director Creativo de VIP), Paul Levitz (Ejecutivo de publicación) Bruce Briston (Ventas y Mercadotecnia), Patrick Caldon (Finanzas) Terri Cunnighan (Jefe editor), Chantal D'Aulnis (Gerente de circulación) Lilian Laserson (Departamento Legal), Dougmoench (Argumento), Jim Aparo (Dibujo), Adrienne Roy (Color).

No obstante las características de la historieta, ni son generalizables, ni son estables, se someten a un proceso progresivo de creación, y surge un código como hallazgo personal de cada autor y a partir de su aparición, comienza a funcionar como tal, integrándose en el trabajo y diseño de cada historieta.

Por una lógica histórica la tira cómica da origen a la historieta como la conocemos y le brinda casi todas sus actuales características. La aparición de *The Yellow Kid*, en aquel año de 1896 de *Richard Felton Outcault*, se constituye en un hito histórico fundamental, más por su impacto y sus efectos en la industria cultural que por tratarse de una revolución del lenguaje iconográfico.

Por lo que hemos definido anteriormente, ya existían desde la última década del siglo XIX las innovaciones de las tiras a partir de *The Yellow Kid* los globos, onomatopeyas dibujadas, personajes fijos y formatos estandarizados los elementos que vendrían a definir al medio del cual nacería la historieta, pero para profundizar sobre los formatos, explicaré en el siguiente punto mejor sobre el lenguaje de la historieta.

⁴ Gallo, Miguel Angel. Los Comics: un enfoque sociológico. Ediciones Quinto Sol, S.A. Pág: 303 p 78-79.

1.2 DESCRIPCION DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE DE LA HISTORIETA.



Portada de "Batman, Consecuencias" Número. 292/9 de agosto de 1999.

1.2 DESCRIPCION DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE DE LA HISTORIETA.

A pesar de que en su formación las historietas han adoptado elementos de lo más común, como pintura, fotografía y el cine, por su propia naturaleza narrativa y por ser un medio impreso no todos los aspectos pueden ser reproducidos en su totalidad en las historietas. (Figura: 8)



Figura. 8 Ejemplifica las limitantes de la historieta, aunque con onomatopeyas se puede indicar el sonido de un auto, no se puede reproducir fielmente. Wizard febrero 2001, p.88

En este punto será expuesto el lenguaje de las historietas con los diversos códigos que lo integran, algunos han sido adoptados de la fotografía y del cine y otros son exclusivos de las historietas.

Podremos saber cómo las líneas y los puntos son la base en una lámina de la historieta, de ahí a las viñetas y las diversas estructuras que forman dentro de una página.

Para la construcción de este punto de análisis de la historieta, tomé en cuenta a Miguel Angel Gallo, debido a que su investigación puede ser retomada en el caso de las historietas, en el ámbito discursivo.

NARRATIVA

Toda historia tiene una línea temporal de desarrollo (un antes y un después) la secuencia temporal es claramente dominante en la historieta.

La línea que marca el avance del tiempo, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda -derecha, coordinado con la lectura de arriba abajo como complementaria, por lo menos en los países occidentales, por que en Japón es diferente.

En la historieta como en el cine existe un recurso conocido como el *flash-back* supone una evocación del pasado o el *flash forward* que indica un salto al futuro, estos elementos se refuerzan con la forma diacrónica de contar una historia, ¿cómo entender eso?, Es muy simple, en la historieta desde el momento que los personajes tienen un diálogo se diseña con globos en forma de secuencia predeterminada y clara en la lectura.

De manera sincrónica es cuando se narra un acción de manera secuencial pero con viñetas relacionadas de tal forma que siguen el

hilo conductor de izquierda - derecha, de arriba abajo
comprenderemos sin necesidad de diálogos el mensaje expuesto.
No es muy fácil ordenar esto, antes el argumentista junto con el
dibujante escriben un breve esquema, para luego desarrollar el
tema y darle forma al guión junto con las imágenes de las viñetas,
A esto se le conoce como **montaje**. (FIGURA: 9)



Fig.9
Ilustración tomada
de los bocetos, de
Wizard, febrero
2001. P 24.

MONTAJE

El montaje es "la ordenación y yuxtaposición de viñetas para
desarrollar una narración en imágenes. Aunque tomado del cine el
término en el caso de los comics supone diferentes complicaciones.
El dibujante debe pensar cada viñeta con relación a las demás. No
se trata aquí del simple acomodo de viñetas una delante de la otra"
⁵ (Figura: 10)



Fig.10 Corresponde a una secuencia
de viñetas que desarrollan una
narración en imágenes. Mafalda
Quino. Excélsior. México D.F.
febrero de 1995

Por obvio que esto parezca, muchas historietas fallan, resultan confusas y poco significativas, porque la idea central no fue determinada con claridad. (Figura: 11)



Fig. 11. Si estas viñetas no estuvieran ordenadas como en el ejemplo, no se entendería si estos sujetos vienen o van.

Se debe elegir muy bien la idea básica, el *motivo guía*. Por tanto, se debe tomar en cuenta como se va manejar el tiempo de la narración.

“ELIPSIS. Es la omisión de una parte del relato, que puede ser supuesta con facilidad por el lector. (Figura: 12)



Fig. 12, corresponde a la figura retórica, elipsis, la cual omite una parte del relato, que puede ser entendida. Por ejemplo aquí se entiende que el sujeto que es perseguido por el gigante es muerto y aplastado, aunque no se ve aplastado. Mandrake el mago. Excelsior México.24/12/94. P. 2.

⁵ Gallo Miguel Angel, Los comics: un enfoque sociológico, Pág. 303, p.142-143

RALENTÍ. Especial distorsión de flujo normal del tiempo para producir la impresión de que una acción dura más. (Figura: 13)



La figura, 13 demuestra como una acción, rápida de incendio, al fragmentarlo, se da la impresión de mayor duración temporal.

De la revista, Azrael, Ash cross over, pagina 46.

MONTAJE. Analítico - Básicamente introducido por Guido Crepax, Consiste en descomponer la acción principal, en detalles, significantes." ⁶ (Figura: 14)



Fig.14 del libro "el cómic y su utilización didáctica" de J.L. Rodríguez Diéguez. Pág. 54 (Viñetas de Guido Crepax)

⁶ Ibidem

REDACCION

El escribir un diálogo no es nada fácil, primero que todo oiga hablar a los distintos personajes que escucha en la vida diaria. Capte los sabrosos matices del habla popular y reproduzcalos. Que se escuche natural y auténtico, ahora transcribalo en un guión para una historieta. ¡ Si lo logra usted, es un futuro guionista con posible éxito !

Para lograr esto se necesita tomar en cuenta ciertos factores que mencionaré:

EL ESTILO

Para lograr, un estilo coloquial. El guionista no debe escribir para él. Ni para una multitud. Escriba para un solo oyente. Converse con él como si ambos estuvieran a solas y no hubiera nadie más.

Se debe entender que lo que se escribe será reforzado con imágenes esto complementara el estilo de la historieta.

EL LENGUAJE

El lenguaje ha de ser coloquial, pero debe evitarse que un diálogo se vea artificioso, largo, pesado, con vericuetos, con idas y venidas.

Hay que escuchar cada frase; probar como suena, sentir el ritmo.

El oído es el que nos indicará dónde ubicar con más naturalidad el sujeto, el verbo, el predicado; si un adjetivo suena con más fuerza y belleza verbal al sustantivo o colocándolo después de éste. Oiga no sólo las palabras, sino también las inflexiones, los énfasis, los matices: Hay que buscar no sólo los vocablos más sencillos, sino también los más cálidos para un guionista.

(Figura: 15)



Fig.15 Batman, la máscara del fantasma. Pág.10. Edición especial.

LA SINTAXIS

Sin embargo, esta diferencia entre el lenguaje hablado y el escrito no nos dispensa de saber gramática y redactar correctamente.

Una condición adecuada para escribir bien un guión para historieta, es tener una redacción clara y segura. Obedecer las reglas de la construcción gramatical. Si en algún caso sobre todo al escribir diálogos el libretista altera deliberadamente la corrección sintáctica para reproducir mejor el estado de ánimo de un personaje, una cosa es que lo haga ex profeso y otra muy distinta es que simplemente redacte mal.

LA PUNTUACION

Existe una puntuación gramatical, propia del lenguaje escrito, y otra fonética o prosódica. En la historieta, debemos usar ambas. Por ejemplo: a veces debemos poner comas, donde la gramática no las preceptúa, porque indican pausas que de hecho hacemos al hablar; y, aunque no sean gramaticalmente correctas, ayudan al lector a entender el diálogo.

A veces, el resultado final es tan fallido que el mensaje final queda desvirtuado y traicionado.

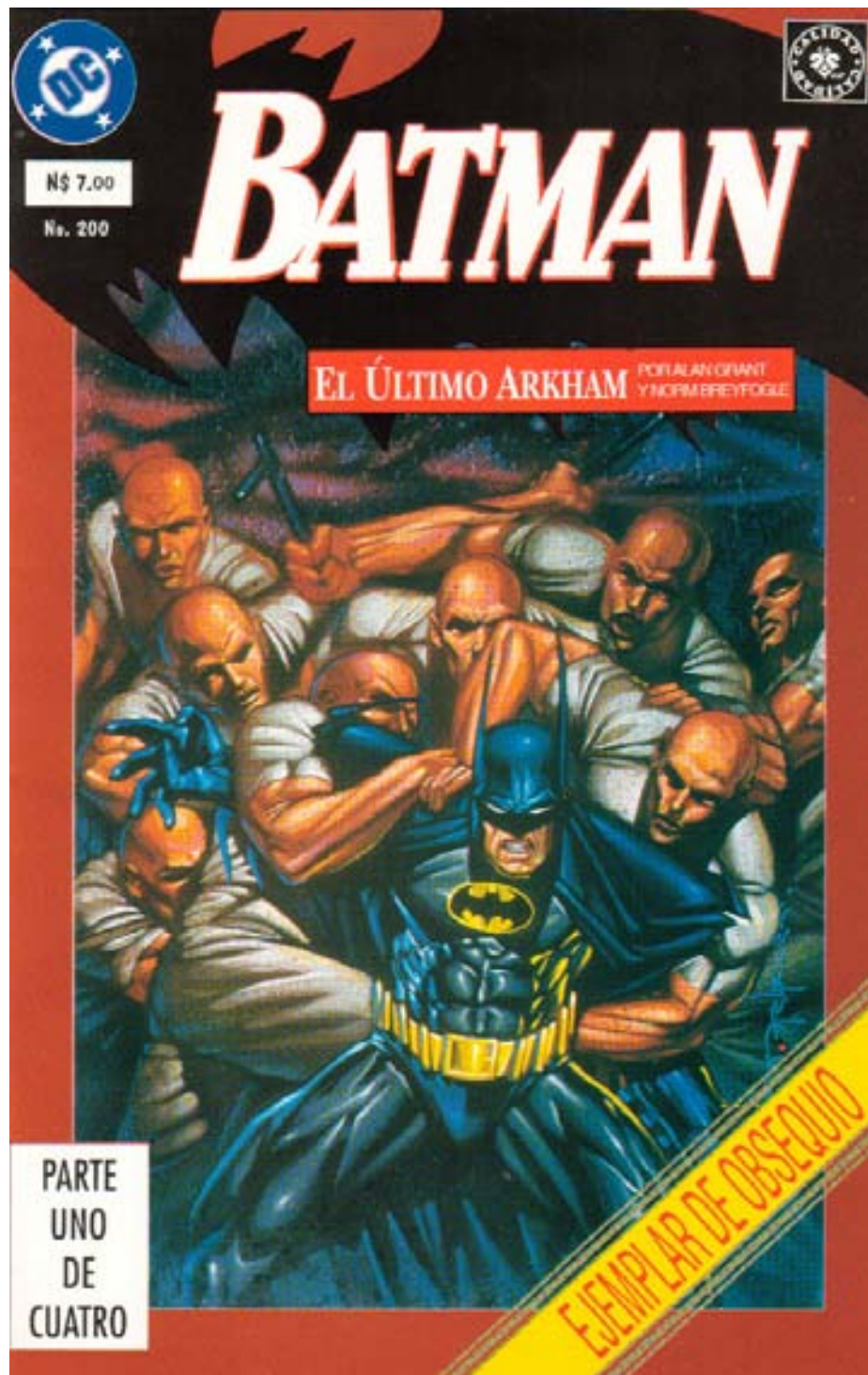
Quiero decir una cosa y, en realidad digo otra, es por eso tan importante tomar en cuenta los elementos que se han descrito anteriormente para elaborar un buen mensaje.

Por eso es necesario en el siguiente punto, entender la descripción del lenguaje visual, para tener una idea global, del cómo funciona el proceso de elaboración de una historieta. (Figura: 16)



Fig. 16 Batman
La máscara del
fantasma. Pág.
10. Edición
especial

1.3 DESCRIPCION DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL DE LA HISTORIETA.



PORTADA, DE LA SERIE "BATMAN, ÉL ULTIMO DE ARKAHAM" NUMERO 200. TOMO 1

1.3 DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE VISUAL DE LA HISTORIETA.

Los elementos que son únicos de la historieta, y que es de naturaleza visual el primero a título personal son por ejemplo:

EL PAPEL

En las historietas para poder plasmar los dibujos lo básico es el papel, que debe cumplir con aspectos técnicos importantes, como capacidad o incapacidad de reflejar la luz, no es lo mismo un cuento en papel *couche* que papel *revolución* ni por calidad, ni precio.

La textura que se logre es importante, pues el efecto será diferente de acuerdo con el objetivo que plantea la narración.

EL FORMATO

Los tamaños como en todo hacen diferencia, si recordamos las primeras tiras cómicas aparecían en las páginas de los diarios con un formato tabloide. Tiempo después los primeros *comic-books* fueron de mayor tamaño que los actuales. Hoy en día se maneja un formato estándar con una medida de 17X25.8 centímetros.

NARRATIVA VISUAL

Ahora podemos agregar que la historieta esta integrada por elementos visuales y verbales como el globo o bocadillo que es un espacio en forma redonda con deltas o rabos que indica, de que personaje es el texto, puede haber textos de anclaje, que son los que dan información o ubicación al momento de pasar a una escena diferente. Por lo regular son rectangulares, los textos de relevo se ocupan casi siempre en diálogos y se usan globos redondos.

(Figura: 17)



Fig.17 en el cuadro superior hay una combinación de texto de anclaje que da la ubicación del momento y es rectangular, y de un globo o bocadillo. En la parte inferior encontramos globos o bocadillos que es en forma redonda con deltas o rabos.

Las onomatopeyas son definidas por el investigador Roman Gubern como "fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal" o también como, representación mediante la escritura fonética de ruidos o de sonidos emitidos por animales." ⁷ es otro tipo de lenguaje verbal, y

⁷ Roman Gubern. El discurso del cómic, pág.151

son las palabras como *bang*, *boom*, *plash*, y otras más, su finalidad poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonéticas del mismo. Las onomatopeyas, normalmente, aparecen libremente indicadas en la superficie de la viñeta sin encontrarse determinadas a un tipo de presentación.

Existen excepciones de historietas que no usan globos ni textos, como son las historietas mudas donde solamente se usan los recursos del dibujante como los gestos, y posturas de los personajes para narrar la historia. (Figura: 18)



Fig. 18
Aquí se muestra como sin decir palabras se puede contar una situación

ILUSTRACION

“ La ilustración es normalmente ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración de algo, y ese algo puede existir incluso sin la ilustración: su papel es, por tanto, proporcionar un comentario externo, que añade algo al relato de partida.

En el comic, por el contrario, cada viñeta tiene una función directamente narrativa; Incluso en ausencia de diálogos y de didascalias o texto narrativo, la viñeta cuenta un momento de acción que constituye parte integrante de la historieta... ⁸

(FIGURA: 19)



Fig. 19
Ilustración
de Batman
No. 300
Muerte de
inocentes
Pág.40

"Las didascalias son textos didácticos, que por lo general pueden ser encontradas dentro de la viñeta o pictograma, y son empleadas para situar al lector dentro de un lugar o tiempo específico al proporcionar datos de la fecha, lugar u hora en que ocurren los acontecimientos." ⁹ (FIGURA: 20)



Figura: 20 Ilustración de
Batman # 300 Muerte de
inocentes página: 15

⁸ BARBIERI, Daniele. Los Lenguajes del Comic. Editorial Paidós Pág: 281 P.21.

⁹ Lozano Sandoval, José Julián., Batman: 60 años de ideología y discurso. Tesis, pág: 89.

DIBUJO

Puede parecer un tema muy técnico, pero con relación a la historieta es tan importante como el argumento. A lo que me refiero es que el dibujo, como cualquier otra técnica de producción de imágenes, se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que quiere representar. No todas las características son iguales eficaces para dar la idea del objeto, sea por que son perceptivamente, irrelevantes, sea porque son imposibles de reproducir con el dibujo ya sea como olores y sonidos que son de dicho objeto.

Para resumir “ Dibujar es, pues, elegir entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar el objeto.”¹⁰

(Figura: 21)

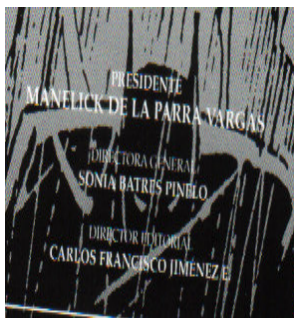


Fig. 21 Ilustración de La máscara de Batman. Batman # 300.

¹⁰ Ibidem p.51

COLOR

El color es un relleno que es añadido al dibujo de contorno, el color es usado para crear contrastes emotivos y subrayar de este modo el centro de atención.

" Para ser preciso el fenómeno que es estas páginas denominamos color se caracteriza en psicología de la percepción por tres aspectos, la tonalidad, es decir, el color propiamente dicho, que depende de la mezcla de los colores fundamentales, la saturación, que da la medida de lejanía con la proporción del gris, y la misma luminosidad. Para tener una idea muy intuitiva de la saturación, encendamos el televisor en color: el denominado mando del color es, en realidad, un mando para la saturación; permite pasar gradualmente de imágenes que presentan solamente una gama de grises a imágenes tan saturadas de color que resultan fastidiosas. La distinción entre tonalidad y saturación no es, de todos modos, indispensable para el discurso que queremos hacer." ¹¹

El color es una herramienta que contienen emociones, porque todos sabemos 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 de los tenues,

¹¹ Op cit, p.52

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 del color pueda también invertir el significado de un color específico, o importante en el contexto y en la manera de contar. (FIGURA: 22)



Imagen, blanco y negro.
Del suplemento televisivo
del periódico Reforma.
Televisión pagina, 7.



Imagen, a color de la
revista Wizard, diciembre
del 2000.pagina: 72.

CARICATURA

La caricatura es ese modo de representar personajes y objetos que destacan ciertas características, deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros.

La historieta hace un gran uso de la caricatura desde sus comienzos y de tal manera es necesario resaltar que existen cinco niveles de analogía entre lo representado y lo que se representa:

a) FOTOGRAFIA, es el primer nivel de representación de una imagen. " Su utilización en el *comic* es prácticamente nula. Cuando se utiliza la fotografía como modo expresivo en una estructura global similar al *tebeo*, da lugar a un género peculiar como es la fotonovela caracterizada normalmente por una temática de carácter sentimental, erótico o semierótico."¹²

(FIGURA: 23)



La figura 23, corresponde, al primer nivel de representación. Con fotografía. La imagen es de Wizard Diciembre del 2000. Página: 12

b) LA ILUSTRACION REALISTA, "Presenta un notable interés por cuanto permite una elaboración más conceptualizada de lo representado, al eliminar se requiere, todo rasgo superfluo o toda aquella información no pertinente."¹³ (Figura: 24)



REPRESENTA, LA ILUSTRACION REALISTA. Batman guerra al crimen. Edición especial reimpresión 24 de enero del 2001. Editorial Vid.

¹² RODRIGUEZ DIEGUEZ, J.L., *El comic y su utilización didáctica ,los tebeos en la enseñanza* ,Ediciones G.Gili, S.A. de C.V. PAG: 154 ,P. 60

¹³ *Ibidem*, P.60

LA CARICATURA, " desviación icónica que supone un tratamiento intencionalmente deformador de los personajes, es uno de los indicadores más claros de un subgénero de historietas."¹⁴Figura:25)



Fig.25 Representa la caricatura retrato de "la familia Burrón" de Gabriel Vargas.

c) LA CARICATURA DE ANIMALES HUMANIZADOS," Toda la amplia serie de personajes del mundo de Walt Disney pueden servir como ejemplos de este estadio de iconicidad."¹⁵
(Figura: 26)



Figura: 26 TOM AND JERRY.

¹⁴ RODRIGUEZ DIEGUEZ, José Luis, Op cit.P.61

d) LO NO FIGURATIVO, "Se trata de superficies ordenadas, de color y forma orientadas a causar una determinada impresión global." ¹⁶ Figura: 27



Figura: 27 en esta viñeta se nota los sonidos de unos golpes.

VIÑETA

Una viñeta es "la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo, que constituye la unidad del comic"¹⁷

Así distinguimos que la viñeta tiene un continente y un contenido. El continente está formado por las líneas que determinan el espacio total de la página de la historieta. Se distinguen tres aspectos relevantes en este punto: el primero está en las características de las líneas, en segundo lugar la forma de la viñeta (rectangular, cuadrada, triangular) y en tercer lugar están las dimensiones de la viñeta.

¹⁵ Ibidem, P.61

¹⁶ RODRIGUEZ DIEGUEZ, José Luis, Op cit P.62

¹⁷ RODRÍGUEZ DIEGUEZ, José Luis, Op cit. P. 48.

La descripción somera del lenguaje visual, nos invita a reflexionar, como los guionistas usan este rico lenguaje para poder manipular al lector y utilizar los procesos de percepción en su favor, pues logran que el lector reconozca personajes y objetos, relaciona acontecimientos, a partir de la selección de los trazos que conforman las imágenes y los textos de la historieta.

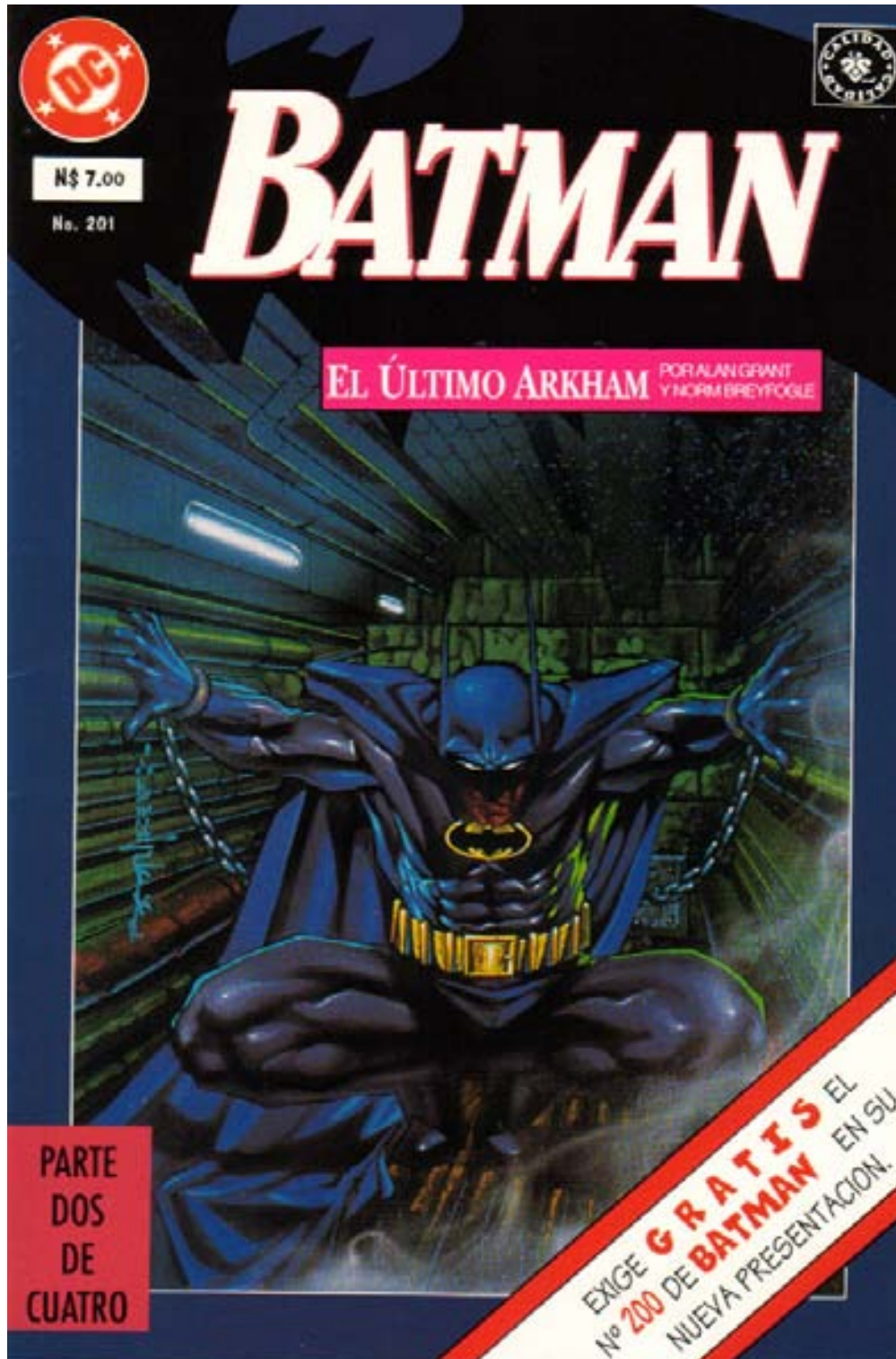
Este poder de involucrar, al lector lo tienen los que crean a los personajes, quienes hacen las historietas, pero ellos a quiénes responden y que fines persiguen, pero lo veremos en el siguiente punto de nuestro trabajo. (Figura: 28)



Figura: 28. La viñeta representativa pictográfica del mínimo espacio.

Wizard, Diciembre 2000.
Página:85

1.4 ¿ QUIÉNES SON LOS GUIONISTAS DE LA HISTORIETA? ¿ A QUÉ Y QUIÉNES RESPONDEN?



PORTADA DE LA SERIE “ BATMAN. ÉL ULTIMO DE ARKAHAM. NUMERO 201. TOMO 2”

1.4) ¿QUIÉNES SON LOS GUIONISTAS DE LA HISTORIETA? Y ¿A QUÉ Y QUIÉNES RESPONDEN?

Ante todo debo decir, quizás ningún hombre puede saber si un drama o narración va ser bueno o no, hasta que ha sido presentado al público.

Y con esto quiero decir, que escribir un drama, un cuento, una novela, una historieta, no es una cuestión fácil; se necesita saber ¿Cuál es el modo de ser fundamental de un ser humano, cualquier ser humano, acaso usted, que está leyendo estas líneas?

Acaso no es cierto si un arquitecto que no conoce el material con él está obligado a trabajar, provocará un desastre.

Estas personas creadoras de aventuras, son los guionistas, los que inventan premisas, caracterizaciones y conflictos.

Aristóteles, "dijo hace 2500 años: *Lo más importante de todo es la escritura de los incidentes, no del hombre, sino de acción y vida.*"¹⁸

Con lo anteriormente expresado estaremos de acuerdo que solo los intelectuales, que tiene ciertos estudios y capacitaciones pueden elaborar escritos con cierta coherencia.

¹⁸ Lajos, Egri. "COMO ESCRIBIR UN DRAMA", Editorial, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. Material Didáctico de uso interno. 1986. Pág.4

Ha estos intelectuales se les puede conocer según Umberto Eco, como intelectuales apocalípticos e integrados. Pero, Eco, indica que "es injusto encasillar las actitudes humanas con todas sus variedades y todos sus matices- en dos conceptos genéricos y polémicos como son apocalípticos e integrados. Ciertas cosas se hacen por que la intitulación de un libro tiene sus exigencias"¹⁹

Los apocalípticos son la cultura, los integrados son la anti- cultura, La cultura de masas es la anti- cultura. "Esta cultura surge de lo bajo, o sea, confeccionada desde arriba para consumidores indefensos, es un problema que el integrado no se plantea. En parte es así porque, mientras los apocalípticos sobreviven precisamente elaborando teorías sobre la decadencia, los integrados raramente teorizan, sino que prefieren actuar, producir, emitir cotidianamente sus mensajes a todos los niveles. El Apocalipsis es una obsesión del *dissenter*, la integración es la realidad concreta de aquellos que no disienten. " ²⁰

En concreto con nuestro tema va en relación que los creadores de historietas son unos intelectuales integrados.

¹⁹ Eco Umberto, "Apocalípticos e Integrados" Cuarta edición, Editorial, Lumen, S.A. y Tusquets Editores, S.A. BARCELONA. Pág. 27.P.p. 366.

²⁰ Op cit; Pág. 28.

Por que crean personajes adecuados a las circunstancias, del momento, por ejemplo dice Eco, que "el personaje ficticio se convierte en central, finalidad explícita de la narración, la obra propone únicamente modelos de vida práctica puramente externos, en los que el lector cree reconocerse, mientras que de hecho proyecta en ellos, únicamente, el aspecto más superficial de la propia personalidad."²¹

BIOGRAFÍA

El padre de *Batman*, es *Bod Kane*. ¿Quién es este sujeto?

"*Roberto Kane* nació el 25 de octubre de 1916, en el *Bronx*, *Nueva York*. Estimulado por las tiras de prensa decidió ser dibujante a muy temprana edad: ya con quince años participó como dibujante en un concurso de dibujo del periódico *New York American*, copió a los personajes principales *Mush* y *Fatso* de la tira de prensa "*Just Kids*" dibujada

Por *Augustus Daniel "Ad" Carter* y utilizo personajes de otra tira de prensa, llamada *Our Friend musch* . Logro el segundo puesto, ganó un original de una tira diaria dedicada por *Carter*, deseándole

²¹ Op cit. Pág. 218

éste buena suerte en su carrera como dibujante, objetivo que lograría concretar."²²

Es oportuno decir que Bod, asistió al colegio de arte el *Commercial Art Studio*, estuvo algunos meses en la escuela, su primer trabajo fue en el taller de (*Shop*) de *Eisner-Iger*, ahí creo un personaje chistoso *sheriff paleta* que apareció en el número tres de la revista *Wow*.

Trabajo en los estudios de animación *Fleischer*, estos trabajos son en su mayoría humorísticos.

Al buscar su creación propia en el año de 1938 comenzó a trabajar en *D.C. Comics*, efectuó narraciones de relleno para *Vicent Sullivan*, paso ahí un tiempo hasta que el señor *Sullivan* le pidió por encargo a *Bob Kane* que concibiera un nuevo superhéroe, que fuera la contra parte de Superman, junto con el escritor *Bill Finger*. Idearon al personaje *BATMAN*, el cual nace en julio de 1939, en el *Detective Comic*, numero 27.

"*Bob Kane* se basó en el Zorro para su doble personalidad (más bien en la parte civil del personaje, un apocado e insulso caballero), en un dibujo de *Leonardo Davinci* sobre un planeador de alas de murcielago y en la película *The Bat Whispers* (tv: *El murcielago*

²² D. Maroto Carlos y Alboreca Luis F. "Batman de Bob Kane a Joel Schumacher. Ediciones Nuer. Pág.13. P.p 223

susurra, 1929), de Roland West. El propio Kane lo recordaba con más detalle: "En realidad me inspiré en tres influencias para Batman. Una fue Leonardo Davinci. Él había diseñado una maquina voladora quinientos años atrás. Se trataba de un hombre provisto de un arnés con alas de murciélago el primer planeador. El libro de las invenciones tenía este boceto del que estoy hablando. Y una frase en ese boceto decía: tú pájaro no tendrá otras alas sino las de un murciélago. Vi ese dibujo cuando tenia 13 años y lo que observé parecía un hombre murciélago (Batman)."

" Mi segunda influencia prosigue Kane, fue una película llamada La marca del Zorro, con Douglas Fairbanks padre. Y ahí estaba la identidad dual. El Zorro era una especie de lechugino playboy. Por la noche se convertía en un cruzado luchador contra la injusticia en el viejo oeste español. Se cubría la cabeza con un pañuelo provisto de dos agujeros para los ojos y disponía de una espada con la que marcaba una Z en la cara de los facinerosos al luchar contra ellos. Yo estaba influido por las habilidades de espadachín de Fairbanks."

" La tercera influencia fue una película (basada en una novela) de Mary Roberts Rinehart, una escritora de misterio añadía Kane. Se llamaba The Bat Whispers, con Chester Morris. La única diferencia en la película era que The Bat era un villano. Pero él vestía un disfraz de quiróptero. Podías ver las sombras del Murciélago a lo

largo (de la película), pero al final se revela en un disfraz, que no es demasiado diferente a mi propio disfraz.”²³

Bob Kane(Dibujante) y su compañero Bill Finger(Guionista), juntos efectuaron cambios por ejemplo: eligieron el color del traje; ya que Bob pensaba en un traje rojo, pero Finger pensó que resultaría mejor los colores grises y negros, luego le pusieron guantes.

El nombre que le dieron a Batman no fue por pura casualidad.

El primer nombre de Bruce Wayne proviene de Robert Bruce, el patriota escocés.

Robert VIII de Bruce, que con el apoyo de la nobleza escocesa fue proclamado rey en Scone en 1306, luchó contra los ingleses en la batalla de Bannockburn y consiguió la independencia, refrendada por el tratado de Northampton en 1328.

El apellido Wayne fue tomado del general de la guerra de independencia de los USA, Mad Anthony Wayne, nacido el 1 de enero de 1745 y muerto el 15 de diciembre de 1796, y que el 20 de agosto de 1794 destruyó la Confederación India del Noroeste en la batalla de Fallen Timbers, Ohio.

De esta forma, Bob Kane dio inicio a la leyenda del hombre murciélago y como lo indica Umberto Eco, agrega un icono más al

²³ Op Cit: “BATMAN de Bob Kane a Joel Schumacher” Pág: 17

arte y cultura popular, ya que pone a disposición de todos, Información, liviana y amable de tal forma que es muy sencillo absorber sus contenidos.

Lo más fácil de absorber, es la violencia, se vende el deseo del hombre por la lucha. Sus egos han sido desairados, quieren una venganza física, pero la diferencia entre ellos no está tan profundamente arraigada para que sólo un perjuicio o la muerte los satisfaga. Estos son antagonistas que pueden razonar, explicar, disculparse y estrecharse las manos. Entonces lo que crea *Kane*, es una verdadera Unidad de opuestos, donde es imposible toda avenencia.

Se crea un universo en donde los criminales, no tienen remedio están locos, donde la lucha es constante y no se ve nunca un posible remedio.

Al tomar material histórico, *Kane* creo la Unidad de Opuestos ideal, el carácter del personaje de *Batman*, es de un material en donde los eventos y sucesos no tiene arreglo el personaje es siempre llevado al limite de desacuerdos insuperables donde la única solución seria la muerte del personaje.

Durante el desarrollo de las aventuras de Batman, hubo una gran caída en la década de los años 60's. Entonces llego a D.C. Comics, "

Denny O' Neil el guionista y el dibujante *Neal Adams*, quienes convirtieron a Batman en la criatura de la noche que siempre debió ser (implacable, decidido, oscuro, obsesionado con su labor justiciera...), además de volver a hacerle merecedor de figurar entre los mejores detectives del mundo, creando así la versión de Batman que hoy conocemos. Su estancia con el personaje fue relativamente breve, pero decisiva.

Sin embargo, salvo por la labor del veterano *Frank Robbins*, quien se adaptó perfectamente a la nueva imagen consiguiendo resultados notables, los nuevos aires no acabaron de cuajar entre los otros autores del momento, por lo que guionistas como *Bob Rozakis* siguieron arrastrando al personaje hacia el terreno de lo ridículo.²⁴

Solo por ocasionales destellos de brillantes, como aquellos seis números que hicieron *Steve Englehart* y *Marshall Rogers* en 1977.

Todo parecía que Batman, iba acabar en el fracaso, pero llegó 1986, año en el que *Frank Miller* publicó su miniserie de cuatro números, *El regreso del señor de la noche*. En esta serie nos presentan a un *Batman Adulto*, vencido por el tiempo, y retirado de la vigilancia nocturna, y con una oleada de crímenes, es aprovechada para salir

²⁴ Frattini, Eric. Palmer Óscar. "Guía Básica del Cómic". Ed; Nuev Ediciones. Pág: 25. Pp.207

del retiro, que estuvo apunto de llevarlo al punto del suicidio, y de esta forma garantizarle una muerte honorable. Lo cual provoca el regreso de sus viejos enemigos, los cuales, a falta de némesis, se habían mantenido tranquilos hasta entonces.

El regreso del señor de la noche, fue un trabajo épico, que otorgó a Batman una estatura mítica, reinventando definitivamente la figura del señor de la noche, ahora sí en forma definitiva.

Estos guionistas, como *Adams Neal*: "Nacido el 6 de junio de 1941, en Nueva York y alumno de la *School of Industrial Arts* de dicha ciudad, *Neal Adams* debutó en el mundo de la historieta en 1959, publicando en el *Archie's Jokebook Magazine* no 41. Al año siguiente fue contratado como ayudante por el dibujante *Howard Nostrand* para su tira diaria *Bat Masterson*, actividad que *Adams* compaginó con trabajos de publicidad para la agencia *Johnstone and Cushing*.

En 1967 entró en DC Comics, sus primeros trabajos para esta editorial aparecieron en series tan absurdas como Bob Hope y Jerry Lewis, aunque afortunadamente pronto empezó a recibir encargos de más envergadura. El primero: ilustrar el serial de Deadman que aparecía publicado en las páginas de Strange

Adventures. Allí, Adams empezó a causar sensación entre los aficionados al comic-book gracias a su estilo realista y anatómicamente perfecto, reforzado por su particular modo de dar volumen a los objetos y pliegues musculares mediante acumulaciones de pequeños brochazos estratégicamente dispuestos. Su siguiente paso fue hacerse con el dibujo de The Brave and The Bold, una colección dedicada a unir a Batman con otros Héroes de la editorial, haciéndoles vivir aventuras en conjunto.²⁵

El trabajo de Adams Neal causa revuelo desde los números 79 y 86 logrando junto con el guionista Denny O'Neil definir completamente la imagen del personaje, transformándolo en un autentico vengador nocturno, dinámico y amenazador, recalcado su aspecto de investigador policiaco.

Todo este marco bibliográfico, me permite indicar que los guionistas, "integrados". Estructuran un trasfondo moral, mediante el cual el lector aprende el camino ético y estético adecuado; según las reglas morales que marca el statu quo.

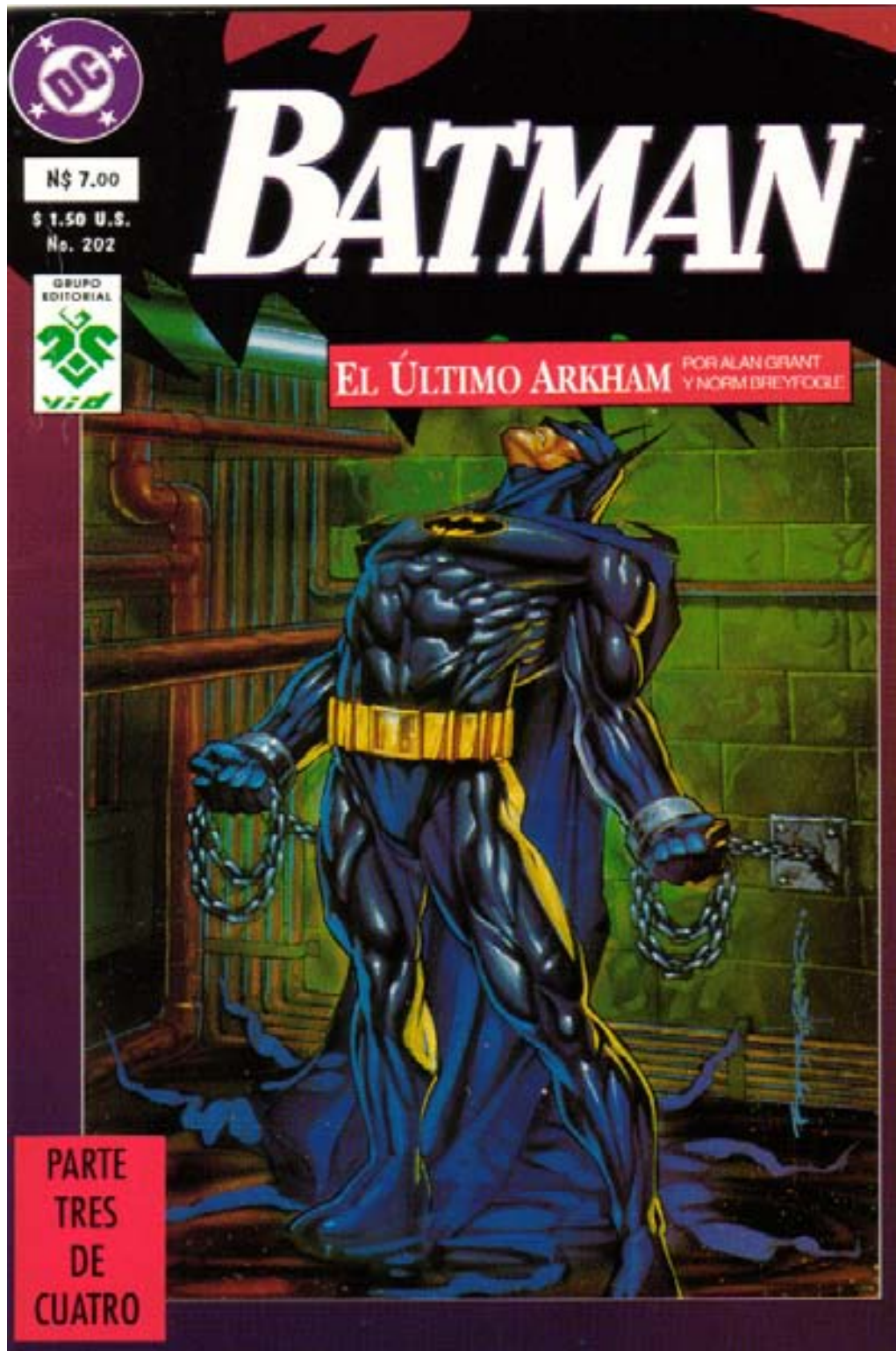
Se nos invita a un mundo en el cual ingresamos confiados y seguros, respaldados por un ser superior, pero si rompes sus reglas serán perseguidos. ¡ No por la ley, sino por su ley!

²⁵ Ibidem. pág: 11

Los medios de difusión, junto con sus intelectuales, organizan mensajes que implican la enseñanza de un sistema de pensamiento. En este sentido las precisas ideas de Enrique Guinsberg son una perfecta síntesis de las funciones de los guionistas, " dar una identidad, las aspiraciones a tener, las formas de lograrlo, y las evasiones permitidas por el sistema como escape a las tensiones pero sin chocar con el mismo sistema. Con la crudeza absoluta que caracteriza su concepción ideológica, lanzada sin disfraces, Ernest Dichter expresa lo mismo brutalmente: Libramos una batalla fingida con cohetes y bombas de hidrógeno, en tanto que por debajo de ella la verdadera lucha, la guerra silenciosa, se libra por la posesión de la mente humana." ²⁶

²⁶ Guinsberg, Enrique., Control de los medios, control del hombre, UAM/PANGEA, MEXICO. Pág: 45, pp.158

CAPITULO 2 BATMAN Y SU LUGAR EN LA HISTORIETA



PORTADA DE LA SERIE “ BATMAN, EL ÚLTIMO DE ARKAHAM, NÚMERO 202. TOMO 3”

2.1 EVOLUCIÓN DE LA HISTORIETA



PORTADA DEL PRIMER NUMERO DE BATMAN. EJEMPLAR DE OBSEQUIO POR PARTE DE LA EDITORIAL VID.

2.1. EVOLUCION DE LA HISTORIETA.

Ahora bien, el hecho es que la historieta tiene su origen en la ilustración y en la caricatura política de los siglos XVIII y XIX, se consolidó como medio de expresión a principios de este siglo, siendo una convención comúnmente aceptada la de considerar la publicación estadounidense en 1896 del *Yellow Kid de Outcault*, en las páginas del periódico *The New York World*, como el momento en el que el medio comienza realmente a desarrollar sus propias señas de identidad. Desde entonces, hasta ahora, el comic ha seguido una imparable evolución, mutando incesablemente y adecuándose a las necesidades y realidades de cada época. Sin embargo, buena parte de sus lectores potenciales, creen que las historietas están destinadas exclusivamente al consumo infantil y adolescente, por lo que ignoran un medio que, en realidad ha demostrado sobradamente su capacidad para abordar tantos temas y registros como sus parientes: el cine y la literatura, que usa unos códigos narrativos y en muchas ocasiones intransferibles.

LA NIÑEZ

En el curso de las investigaciones sobre la historia del comic se hace una división por edades: La primera es "LA NIÑEZ" donde la caricatura es plana, los personajes son jocosos todos ellos, dominan el plano general y poco a poco se utilizan las características que definirán al género: los globos la separación de las viñetas, los personajes fijos en las series, etc. Persiste cierta crítica social como sello de sus orígenes caricaturescos. Del género festivo de estas series, se deriva el nombre de comic, que hasta la fecha aún se usa.

Paralelamente al género crítico representando por *Outcault, Yellow Kid*, se desarrolla un espejo deformante: la condición para que sea aceptable la imagen de él mismo que el lector observa y no es del todo de su agrado, ya que los argumentos exaltan la honestidad pequeño burguesa, incita la evolución social, proporcionan coartadas dignas y universales en sus pequeñas aventuras cotidianas, en las que todos pueden reconocer y con los que todos se pueden identificar.

En esta etapa es importante destacar que el desarrollo del *comic* es debido al proceso de monopolización que van desde la lucha entre *Pullitzer* y *Hearst*, dueños de enormes diarios por el acaparamiento de series cómicas, hasta la fundación del primer gran sindicato de distribución de historietas y la aparición de los *comics-books*. " No

olvidemos tampoco que el cine, la historieta como mensaje básicamente visual ayudará a formar una especie de cultura nacional integradora de la gran cantidad de inmigrantes semianalfabetos que llegan a las fábricas estadounidenses provenientes de Europa, y al mismo tiempo la internacionalización del cine y las historietas yanquis, como reflejo del enorme poderío que a otros niveles alcanzó este país después de la Primera Guerra Mundial."²⁷

LA ADOLESCENCIA

Precisamente en 1929, año de la depresión confluyen varios factores a la llegada de la segunda etapa en los *comics*: la adolescencia.

En primer lugar, y seguramente como influencia del éxito cinematográfico de las series de aventuras, aparece en las historietas el género realista. Ahora ya los creadores son dibujantes profesionales, muchos de ellos egresados de escuelas de arte, que integrarán sus conocimientos a enriquecer la historieta.

Inicia el género épico con la creación de **superhéroes**, ya sea situados en otros continentes (Tarzán, el Fantasma), o en sociedades futuras (*Buck Rogers*, *Flash Gordon*), luchando contra la delincuencia (*Dick Tracy*, *Agente Secreto X-9*) o con una serie de atributos más allá de lo humano: **POPEYE**, y sobre todo, **SUPERMAN**.

²⁷ GALLO, Miguel Angel, Los Comics (Un Enfoque Sociológico), Ediciones Quinto Sol, S.A., P.86.

En épocas anteriores a la de 1929 se sitúan, por ejemplo, series como *EL PRINCIPE VALIENTE*, de *Hal Foster*.

Las características de esta etapa son los detalles anatómicos, y el sombreado de los escenarios, dando prioridad al movimiento a la dinámica, y dejan el plano general, y tomando panorámicas, rostros expresivos y nuevos planos, en un "lenguaje"²⁸ icónico que toma muchos elementos del cine. Los superhombres infectan la mentalidad de millones en el mundo entero.

El *comic* se convierte en un artículo de esparcimiento y distracción aunque también de enajenación, en tiempos de Pre- Guerra y Segunda Guerra Mundial,

Estos personajes formarán parte activa de la propaganda yanqui (*Johnny Hazard*, el Capitán América, los Halcones Negros, *Terry* que se incorpora a las fuerzas armadas.

Los superhéroes han tenido dos grandes etapas:

a) Lo que va desde la gran depresión (1929) hasta los sesentas

b) La que va de los sesentas hasta nuestros días.

²⁸ NOTA DE AUTOR. Entre el lenguaje y lengua, se establecen semejanzas y diferencias, que hay que dilucidar para entender cuál de los dos es propiamente objeto de la lingüística. Tanto el lenguaje como la lengua es la capacidad natural de crear signos verbales y no verbales; lo que implica que el lenguaje es el conjunto de instrumentos que sirven para la comunicación.

Dentro de estos instrumentos de comunicación (lenguaje) podemos contar a la lengua; esta es un sistema ordenadamente interrelacionado de signos son elegidos y articulados, relacionados y combinados ordenadamente, conforme a ciertas reglas antes establecida por una convención social.

LA EDAD ADULTA

Estos nos lleva a la tercera etapa de desarrollo, **la edad adulta** donde predomina las historias críticas es la década de los años 60' s y 70' s la principal ola de revistas experimentales que rebasa por mucho los modelos típicos de los superhéroes norteamericanos. Y que se cuestionan así mismo, por dar un ejemplo: *Charlie Brown*, *Pogo*, *El Gato Fritz*, la célebre *Mafalda* de Quino, *Astérix*, de *Goscinny* y *Uderzo*, así como la deificación del *comic* en el ámbito de arte, tanto por los pintores "Pop" *Lichestein*, *Warholl*, como los críticos, llevarán a la historieta, por fin a ser considerada algo más rico en posibilidades que lo que muchos imaginan.

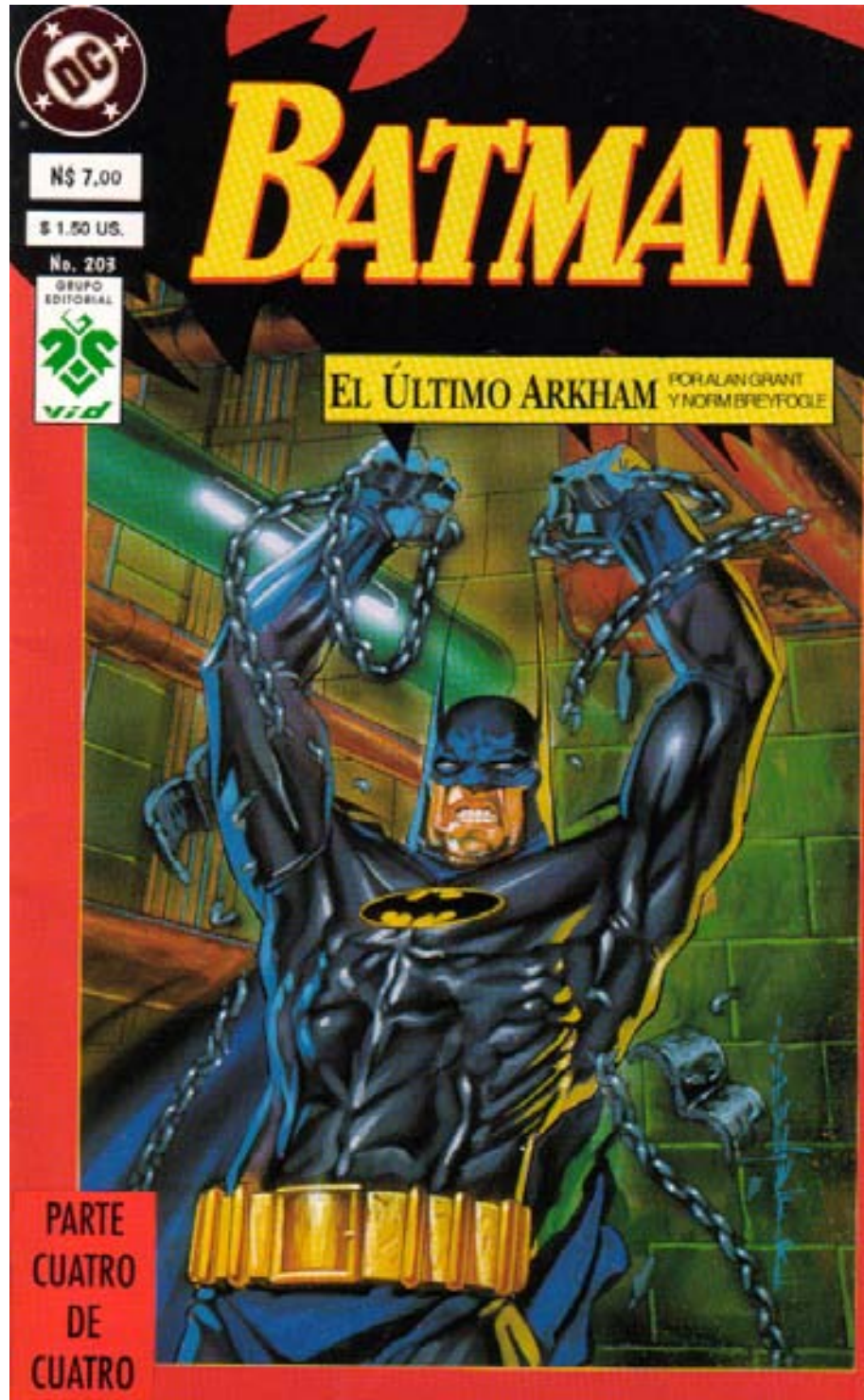
Para redondear este punto leer dibujos es una vieja tradición, la lectura en imágenes otorga un placer especial a los hombres, mismos que las historietas rescatan en alguna forma dicho placer, quizá el lector se identifica con el personaje esto es una forma de evasión de la realidad lo cual garantiza la supervivencia de los *comics*.

Aquí la reflexión sería en el sentido que la gente en su mayoría niños suplen el texto por imágenes evitando que en su vida adulta sean aficionados a la lectura productiva, obteniendo gente enajenada, aunque no todo es malo las historietas reviven o han creado

verdaderos mitos de importancia social, auténticos estereotipos que van mas allá de su intención inicial, como lo veremos más adelante de ahí que algunos personajes sean una especie de encarnación de anhelos sociales, de vicios o simpatías que provocan verdaderas respuestas tal y como si el personaje estuviera vivo, y fuera de carne y hueso...

Si se usaran los elementos del *comic* para difusión cultural y no sólo de entretenimiento se tendría una arma que nos ayudaría a encaminar a las próximas generaciones abandonar el rango de analfabetos funcionales los cuales por desidia leen una historieta sin sentirse comprometidos al menor esfuerzo cultural.

2.2 LOS GÉNEROS DE LA HISTORIETA



PORTADA DE BATMAN. "EL ÚLTIMO DE ARKAHAM". TOMO CUATRO. NUMERO 203.

2.2 LOS GENEROS DE LA HISTORIETA

Los géneros de la historieta constituyen un método útil para clasificar las historietas en categorías para su estudio. Si gran parte del análisis de las tiras cómicas se han enfocado a la obra de los dibujantes y guionistas por ejemplo Stan Lee y sus "CUATRO FANTASTICOS" por dar un ejemplo.

Puede decirse que si se estudia al guionista y dibujante como se estudia un árbol, los géneros estudian al bosque.

¿Cómo se define un género? Un género es el grupo o categoría que reúne obras similares; ahora bien, la similitud deriva de compartir una serie de elementos formales y temáticos. Una clasificación genérica surge incluso espontáneamente. Si un lector común y corriente habla de leer historietas de monstruos o de amor, hablan, a partir de su percepción, de elementos afines, de géneros como el *Western*, el Género de Terror y el melodrama, aun cuando no use los términos oficiales para clasificarlos.

Estos elementos nos ubicaran para identificar elementos temáticos Según nuestro objeto de estudio.

NIÑOS: "NIÑOS DE LA CALLE"

Este género se destaca por las siguientes características: Los argumentos siempre describen las aventuras de niños o pandillas que tratan de vencer los rigores del destino.

En los años veinte, una oleada de historietas infantiles invade a los Estados Unidos, está por ejemplo: "LULÚ, de Marge, una de las pocas mujeres autoras de *comics*. De género blanco preconiza el modo de vida americano, y antepone la inocencia a la maldad de la famosa bruja Agata (cacle, cacle). El barrigón Tobi, insaciable comedor de helados, y jefe del famoso Club donde no se admiten niñas, Anita la siempre despeinada amiga de Lulú y el pequeñito Memo forman ese universo infantil, de clase media gringa y claramente feminista."²⁹

El Yellow Kid, Anita la Huerfanita, es quien entra en esta categoría.

²⁹ Gallo, Miguel Angel, Los Comics (Un Enfoque Sociológico), Ediciones Quinto Sol, S.A. , P. 95

FAMILIAS: " FAMILY STRIPS"

En este género se matiza los modelos de familias americanas, donde se presentan los valores morales de los sectores medios de la sociedad americana

Bringing up Father (Educando a Papá), de Geo Mc Manus Aparece en 1910. " Este *comic* está inspirado en una obra teatral satírica que tiene como personajes centrales a un inmigrante irlandés, enriquecido por la lotería, y su tiránica esposa, ex lavandera. Pancho y Ramona (en las revistas americanas conocidos como "Jiggs" y "MAGGIE"), que corresponde exactamente a los nuevos ricos que tanto obsesionan a los norteamericanos.

Blondie (Lorenzo y Pepita) de *Chic Young* es considerado, junto con *Lil Abner* uno de los clásicos del *comic* de tipo *family strip*. La tirana Pepita es la reencarnación de aquella Ramona, y ambos sufridos maridos (Lorenzo y Pancho) el símbolo evidente de un matriarcado muy a la yanqui."³⁰

³⁰ Op cit, p.96

ANIMALES HUMANIZADOS

En este género se caracteriza por dar cualidades a los animales, que son de los seres humanos creando historias sencillas, son de un modo interpretaciones populares de los fenómenos naturales. Ejemplo de ello son los comics de Krazy Cat, de Harriman , es una de las creaciones Félix the cat, de Pat Sullivan, pionero de los dibujos animados, éste poeta inocente y surrealista, mancha negra con enormes ojos y cola que sirve para todo, continúa la gato- manía que en la literatura tiene antecedentes célebres como "El gato con Botas" de Perrault. De Félix tomará referencias Disney en su gato loco de "Alicia en el país de las Maravillas", y seguramente Robert Crumb en *Fritz the Cat*.

Los animales de Disney, a partir de *Mickey Mouse* y parentela, se hará célebre por la creación de personajes con base en la paradoja animales humanizados. Surgen de su galería: *Donald*, *Daisy*, el célebre *Mc Pato*, y las creaciones dibujadas de personajes de cuentos considerados clásicos: El conejo blanco de Alicia en el país de las Maravillas, o los ratones de *Gus* y *Jack* en *La Cenicienta*, el Pepe Grillo de Pinocho, del cuento de *Collodi*, etc. Célebre sobre todo por su difusión en las pantallas hogareñas, son los personajes creados por

Friz Freleng para la *Warner Brothers*: *Bugs* el conejo, *Piolín* el canario, *Porky* el cerdito, *Silvestre* el gato, *Speedy González* el ratón, etc. Asimismo importante creación de *Walter Lantz*: *El Pájaro Loco*, o la famosa *Pantera Rosa*, salida de la película del mismo nombre, donde hizo furor.

SUPERHEROES

El primer fortachón del comic como tal es sin duda alguna, *POPEYE EL MARINO* (1929), es el primer símbolo que da inició a la edad de oro del *comic* norteamericano, luego sigue *TARZAN*(1929), *BUCK ROGER*(1929), tres títulos que anticipan y condensan una gran parte de la riqueza de posibilidades e invenciones, que durante los años treinta, constituirían definitiva y prácticamente la imagen moderna del *comic*.

Las características históricas que se vivieron en los años 1930 a 1940, son muy interesantes para analizar y entender por que los *SUPERHEROES* tuvieron tanto éxito. Por ejemplo se vivía la gran depresión en los E.U. Así como la formación de las corrientes de pensamiento como el fascismo, lo cual desencadena " la Segunda Guerra Mundial" y posteriormente el macartismo. Que fue la

política norteamericana contra las actividades comunistas, los amarillos, negros y latinos. El *superhéroe* viene a cumplir un papel fundamental de símbolo ideológico, cuando el Estadounidense necesita convencer a su población de la existencia de un enemigo extranjero amenaza el orden y la paz social, ahí radica la importancia ideológica y social de los *superhéroes*, viene a llenar un vacío que el Estadounidense por si solo no lo llena. Corresponde en cuanto a desarrollo histórico técnico, a la época del florecimiento del cine de aventuras y la publicidad, y en cuanto a desarrollo político económico, a la época de supremacía norteamericana en el mundo.

FUENTES

La figura del héroe proviene de varias fuentes una de las principales es la mitología clásica; Hércules, Odiseo, Perseo, Mercurio, Neptuno, Zeus, Prometeo, Thor y muchos más dioses y semidioses los cuales son los modelos de inspiración para los actuales superhéroes, además otra fuente son los personajes de leyendas.

CLASIFICACION DE LOS SUPERHEROES

- a) Humanos fuertes y valerosos (**Tarzán, El Fantasma, Batman, Flash Gordon, Dick Tracy, Buck Rogers, El Llanero Solitario**)
- b) Humanos con cualidades adquiridas mediante magia, accidentes o experimentos científicos (mediante magia, **Mandrake, El Capitan**)

Marvel y Linterna Verde. Mediante accidentes científicos, **Flash, Los Cuatro Fantásticos, El Hombre Araña, Hulk, El Capitán América.**

c) Extraterrestres (**Superman y Wonder Woman**)

CARACTERISTICAS GENERALES

El héroe físicamente por lo general es diseñado poderoso, alto con gran musculatura y elástico, guapo pero con cierto grado de frialdad en el rostro, generalmente anglosajón. Se destaca en el atuendo un individualismo reiterativo.

El Héroe tiene atributos positivos como por ejemplo: es honrado, bueno, valiente, justo y fuerte. Tiene doble personalidad muchos de ellos y sobre todo son superiores a los humanos del montón básicamente en todo.

La función social del héroe es apoyar a la justicia, castigar al villano usan todos los medios posibles legales o ilegales para conseguirlo, y por lo regular siempre salvan al mundo del mal.

AVENTURAS

Los *comics* de este género tienen como antecedente las novelas y el cine del mismo tema: ya sea en lugares exóticos, es decir en Africa, o Asia, ya con respecto a la ciencia-ficción, o simplemente refiriéndose a personajes, viajeros incasables o justicieros medio policías, medio espías.

La ciencia-ficción ha sido un género literario y cinematográfico y en la historieta el ejemplo más puro es **Flash Gordon**, **Buck Rogers**, en el *comic* para adultos esta **Barbarella** de Jean-Claude Forest.

En la historieta de aventura sobresale en fama *Mandrake el Mago*, vestido como mago de opereta, con frack, bastón, capa y chistera, peinado con vaselina como Rodolfo Valentino actor de los años veinte. *Mandrake* cuenta con un ayudante *Lothar* un negrazo cuya única virtud es la fuerza bruta y la gran fidelidad constante.

WESTERNS

El que tiene más definido su código de convenciones, tanto temáticas como formales. Situado en la segunda mitad del siglo pasado, es la épica estadounidense, la narración de la conquista de sus fronteras, y por ello es un género violento por naturaleza (todo se resuelve por medio de la acción y del enfrentamiento con armas de fuego). Varios autores han sido determinantes en su evolución;

algunos de los más importantes son: **The Lone Ranger (El Llanero Solitario)**, *Roy Rogers* casi un vaquero sacado de un rodeo, y *Hopalong Cassidy* formarán una especie de trilogía simbólica del western yanqui, que sacraliza la propiedad privada- la granja-combate a los malhechores, y siempre castigarán al delincuente.

POLICIACOS

Este género se caracteriza por tener gran violencia en sus cartones, se maneja el suspenso, la gráfica "caricaturesca"³¹ del dibujante, en historias donde siempre el crimen sale perdiendo de la manera más brutal posible.

Se le puede poner al policía en lugares exóticos para llevar a cabo una misión casi imposible de resolver, un ejemplo clásico sería *Dick Tracy* de *Chester Gould* (1931), donde se combina la violencia, el suspenso.

³¹ Nota: Según Daniele Barbieri, en su libro "Los Lenguajes del Comic". La caricatura es ese modo de representar personajes y objetos que destacan ciertas características, deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros.

TERROR

Las características de este género son los ambientes sofocantes lúgubres y sombríos con un dibujo expresionista que coquetea con un surrealismo impactante. Nace este género en la década de los años cuarenta. Surgen : **Tales from de Cript, The Haunt of fear, The Vault of Horror, Panic y Creepy**, otros más modernos son **Vampirella, The Witch Blade, The Darness, Spawn.**

COMIC INTELECTUAL

La historieta intelectual o *Underground* a parece a finales de 1950 en Europa, Estados Unidos, y en América Latina, se caracteriza por crítica, a todos los valores establecidos, y abarca a todos los géneros antes expuestos pero diseñados con tono de denuncia y sátira. Ejemplo de ello, es *Astérix*, de *Goscinnny y Uderzo*, *Charlie Brown*, de *Shulz*, *Mafalda*, de *Quino*, *Fritz the Cat*, de *Crumb*, *Los Agachados*, de *Rius* y otros más. Estas revistas van dirigidas a una pequeña clase de burguesía supuestamente crítica con cierta cultura general.

2.3. ¿CÓMO SE CREA A UN VIGILANTE ENMASCARADO?

En 1939, *Action Comics*, la historieta en el que aparecía Superman, apenas llevaba un año publicándose. Tiempo suficiente, en todo caso, para que los editores de *National Comics* se hubiesen dado cuenta de que tenían entre las manos un éxito sin precedente e intentarían repetirlo. *Vince Sullivan*, el director de *Detective Comics*, uno de los tres únicos *Comic-books* que por aquel entonces editaba *National*, le pidió a uno de sus artistas, Bob Kane que creara a un personaje parecido a la estrella de la casa. Kane a través de diferentes influencias como el ornitóptero de Leonardo *Da vinci*, la Dualidad del Zorro con su identidad pública y su otro yo privado y la estética de la película de 1930 *The Bat Wispers*, diseño al personaje y logro impresionar a *Bill Finger*, con el que ya había colaborado anteriormente en diversos trabajos, y le pidió ayuda. *Finger* aportó algunas modificaciones al diseño del personaje, principalmente los guantes, las orejas y las mallas de color gris, Kane se las había dibujado rojas, probablemente pensando en Superman, y creó la identidad secreta del superhéroe, el aburrido y perezoso multimillonario Bruce Wayne.

Una vez asimiladas estas aportaciones, *Batman* hizo su debut oficial en el número 27 de *Detective Comics* mayo de 1939. El éxito del personaje fue tan fulgurante que ya en 1940 apareció su propia colección.

En 1941, se creó *World's Best Comics*, un título en el que el hombre murciélago vivía aventuras compartidas con Superman.

El incremento de la producción obligó a Bob Kane a buscar ayudantes, por lo que en las aventuras de Batman empezaron a participar guionistas como *Gardner Fox* u *Otto Binder* y dibujantes como Jerry Robinson. En 1943 le suceden su primer serial cinematográfico, *Batman* obtuvo una tira de prensa de la que Bob Kane se encargó hasta 1946, año de su cancelación, abandona las colecciones de *Comic Books* a los hábiles pinceles de *Robinson*, *Sheldon Moldoff*, *Jack Burneley* y *Dick Sprang*. Este último dibujante diseñó de nuevo la imagen de Batman, creando la que se utilizó a lo largo de las dos siguientes décadas y con la que aún hoy se asocia a menudo al personaje: cuadrado, esquemático y de mandíbula prominente. Lastima, el héroe nocturno, había comenzado su carrera como un vengador implacable, activo y fascinante, se degradó progresivamente hasta llegar a un punto en el que sus historias caían

derrotadas por el peso de su propia ridiculez, alcanzándose un extremo en el que, para evitar tener problemas con la censura, se sustituyó a los criminales de rasgos lobunos y pistola humeante por *robots* gigantes, alienígenas rosas y desvaríos semejantes, a la vez que se incorporaron nuevos personajes al mito, tales como el *Batsahueso*, *Batwoman* o *Batgirl*.

En 1964, y con la colección a punto de cancelarse, quedó claro que había llegado la hora de renovarse o morir. Los encargados de resucitar al personaje fueron el editor Julius Schwartz y el dibujante Carmine Infantino, quienes le dieron nueva vida alejándose gráficamente de esa sensación de pesadez inherente a Dick Sprang y prescindiendo de los argumentos absurdos para centrarse en las tramas detectivescas. En enero de 1966, sin embargo, se estrenó la famosa serie de televisión en la que Adam West interpretaba a *Batman*. Una serie absurda pero divertida, que consiguió un éxito inusitado, provocó una ola de *Batímania* que recorrió todo los Estados Unidos. Nunca han vuelto las historietas de *Batman* a vender tanto como entonces. Desgraciadamente, el tono descaradamente absurdo de la serie se trasladó a las historietas, las cuales volvieron a caer en el ridículo más absoluto.

En Marzo de 1968 terminó la serie, y las ventas descendieron drásticamente a razón de 100 mil ejemplares por mes. Había llegado el momento de una renovación. Esta llegó de la mano del guionista *Denny O'Neil* y del dibujante *Neal Adams*, quienes convirtieron a *Batman* en la criatura de la noche que siempre debió ser, implacable, decidido, oscuro y obsesionado por la venganza, además de volver a hacerle merecedor de figurar entre los mejores detectives del mundo, creando así la versión de *Batman* que hoy conocemos. Su estancia con el personaje fue relativamente breve, pero decisiva. Sin embargo, salvo por la labor del veterano Frank Robins, quién se adaptó perfectamente a la nueva imagen consiguiendo resultados buenos, los nuevos aires no acabaron de cuajar entre los autores del momento, por lo que guionistas como Bob Rosakis arrastraron al personaje al terreno de lo ridículo. Salvo por ocasionales destellos de brillantez, como los seis números *Steve Englerhart* y *Marshall Rogers* en 1977. *Batman* parecía destinado a no levantar cabeza. Tras una larga etapa de mediocridad, llegó en 1986, año en el que Frank Miller publicó su miniserie de cuatro números, "El regreso de "El señor de la noche", en ella presentó a un *Batman* maduro inicialmente derrotado por las circunstancias y retirado del oficio de las mallas, que aprovechaba un incontrolado aumento de la violencia callejera como excusa para volver a patrullar las calles,

provocando con su regreso la reaparición de sus viejos enemigos, los cuales, a falta de némesis, se habían mantenido tranquilos hasta entonces.

Intenso, emocionante fue el regreso de "El señor de la noche" un trabajo clave que otorgó a *Batman* una estatura de mito, reinventando la figura del hombre murciélago y sacudiendo hasta sus cimientos la figura de la historieta norteamericana. Miller repitió con el personaje al año siguiente, recrea sus orígenes en *Batman: año 1*, una excelente historieta, más cercana al género negro cinematográfico que a los superhéroes, ilustrado magistralmente por David Mazzuchelli.

El señor de la noche ha estado más o menos constante en la gloria comercial, ha sido traspasado con regularidad a las pantallas cinematográficas convirtiéndose en una de las franquicias más rentables de la *Warner Brothers*. Protagoniza continuos proyectos especiales y ha visto multiplicarse las colecciones protagonizadas por él mismo o por secundarios nacidos en las páginas de sus historietas: *Legends of the Dark Knight*, *Batman: Shadow of the Bat*, *Robin*, *Catwoman*, *Azrael*, *Nightwing*. De todos estos proyectos, sin duda el más interesante ha sido la serie de dibujos animados *Batman: The*

Animated Adventures, creada por *Bruce Timm* y *Paul Dini*; Una auténtica maravilla repleta de episodios memorables y que además ha propiciado la creación de una colección de historietas basadas en sus diseños, así en octubre de 1992 aparecieron "Las aventuras de Batman", una serie que al principio parecía enfocada al público infantil, pero que acabó por conquistar a la mayoría de los aficionados al hombre murciélago, ofreciendo historietas breves, dinámicas a menudo trágicas y con un estilo épico que sólo se encuentra muy de vez en cuando en el resto de sus colecciones. Dado que siguen las fluctuaciones de la serie televisiva, "Las aventuras de Batman" cerró en el número 36 para convertirse en "Batman y Robin Adventures", 25 números duraron y a partir de 1998 en *Batman: The Gotham Adventures*. Pese a los años transcurridos, desde su creación, no hay duda de que Batman se encuentra en mejor forma que nunca; es uno de los personajes más populares de las historietas, y sigue manteniendo el encanto y la fascinación de un personaje dedicado a impartir justicia.

CAPITULO 3 RESEÑA CRÍTICA DE BATMAN



PORTADA TOMADA DE WIZARD. FEBRERO 2001. PAGINA:132

3.1) REVISIÓN DE LA HISTORIETA DE BATMAN, SEGÚN LA PSICOLOGÍA PROFUNDA.



PORTADA TOMADA DE WIZARD, FEBRERO 2001, PÁGINA: 152

3.1) REVISION DE LA HISTORIETA DE BATMAN, SEGÚN LA PSICOLOGÍA PROFUNDA.

Para empezar ha desentrañar la verdadera personalidad de Batman. El cual siendo un personaje ficticio, ha sido dotado de cualidades y atributos, dignos de un superhéroe.

Las categorías del psicoanálisis nos permitirán conocer el verdadero rostro del vigilante nocturno.

Al héroe encapotado (Bruce Wayne), surge en el momento que ve asesinar a sus padres, durante su niñez.

La neurosis obsesiva que sufre este, personaje de historieta, surge a consecuencia de las vivencias e impresiones traumáticas.

Pero, ¿qué es un trauma?

“ Todos los traumas corresponden a la temprana infancia, hasta los cinco años aproximadamente. Las impresiones del período en que se inicia la capacidad del lenguaje se destacan como de particular interés; el período entre los dos y los cuatros años aparece como el más importante; no se puede establecer con certeza el momento, a partir del nacimiento, en que se inicia este período de receptividad. Por regla general, las vivencias pertinentes han caído bajo un completo olvido, no son asequibles al recuerdo, pertenecen al período de la amnesia infantil que las más de las veces es penetrado

por restos mnémicos singulares, los llamamos recuerdos encubridores.”³²

Con lo anterior, empezaré parafraseando a los guionistas en la historieta “Guerra al Crimen” Edición especial, con el argumento de Alex Ross y Paul Dini. “Oculto entre las sombras, acechó a las fuerzas del mal.

Decidido a inspirar terror en todo el bajo mundo, adopté la terrible imagen del murciélago.

Al prepararme para la batalla, preparé mi mente para el dominio de la ciencia y la criminología.

Me presioné al límite de la resistencia humana, al entrenar mi cuerpo hasta lograr la perfección física...

En todo momento me guiaba el dolor de mi peor recuerdo...
La noche en que un criminal salió de las sombras, e hizo pedazos mi mundo.

En un parpadeo, perdí a las dos personas más importantes de mi vida. Esa pérdida me transformó para siempre...

La noche en que un niño, lleno de pesar, hizo un juramento que nunca olvidaría.

Aquí enterré a mis padres, cuando tenía ocho años.

³² Freud, Sigmund. “Moisés y la religión monoteísta esquema del psicoanálisis y otras obras (1937-1939)” volumen XXIII. Ed , Amorrortu . Pág: 71. P.P. 317.

Desde ese día, parte de mí se quedó en este lugar. A la memoria de la gente inocente que el crimen ha destruido. Fantasmas que ya se han ido, y fantasmas que aún esperan.”

Estas frases son de los guionistas que ponen en boca del vengador nocturno, es su pensamiento sobre su cruzada.

Los guionistas plantean, que nuestro vengador, inicia esta guerra de venganza y castigo, cuando vio el asesinato de sus padres, y jura vengarlos.

Es obvio que los traumas son de efectos positivos y negativos, los primeros son unos empeños por devolver al trauma su vigencia, se le conoce mejor como fijación al trauma y como compulsión de repetición.

Pueden ser acogidos en el yo llamado normal y, como tendencias de él, aunque su fundamento real y efectivo, es vivencial, justamente por una ligazón con una madre hiperpotente, y un padre rígido, se provocan reacciones de defensa, evitaciones que pueden acrecentarse hasta ser inhibiciones y fobias.

Es obvio que *Batman*, lo han dotado de los recuerdos encubridores, para poder explicar sus actos y resoluciones que toma después del asesinato de sus padres. Pero una más profunda explicación, nos la darían las categorías del psicoanálisis, acaso no sería más comprensible saber que la angustia que siente *Bruce Wayne*, es debida al placer, de ver muerto su padre.

Estamos por tanto, ante el fenómeno de que en el desarrollo de la humanidad lo sensual de nuestros deseos, es aplastado poco a poco por lo espiritual, lo heroico, y ha los lectores provocan que nos sintamos orgullosos, enaltecidos por estos personajes legendarios, enigmáticos, y llegó a la afirmación común fundamento de toda religión, lo creo por que es absurdo.

A simple vista estamos de acuerdo que *Batman* trata de mantener una sociedad disciplinada regida por instituciones.

Ya sean las escuelas, hogares, cárceles, etc., las cuales están diseñadas para reproducir el sistema disciplinario imperante y corregir cualquier desviación.

La sociedad idílica de *Batman*, está regida por el panoptismo, el cual fue inventado por el señor *Bentham* como un sistema de vigilancia para las prisiones. Se trata de construir una torre central

de vigilancia y alrededor las crujiás. Con el objeto de vigilar sin ser visto.

Parafraseando a Michael Foucault. El panoptismo es una forma de ejercer poder.

La observación es ejercida, por una red, que almacena datos. Aunque oculta es conocida por la sociedad.

Foucault habla de un pacto social que mantiene la disciplina, aquél que lo rompe esta fuera de las reglas y es merecedor de un castigo.

El castigo tiene su origen en la venganza, la cual fue provocada por el sufrimiento, que causo el miedo. La venganza es dejada de lado cuando la justicia castiga en nombre de la sociedad. Cuando no sucede así se rompe el pacto.

El castigo dentro de la sociedad es el encierro, para ello se han creado cárceles, donde las penas son uniformes en forma y se distinguen simplemente por la cantidad de tiempo del encarcelamiento.

Supuestamente se readaptará al reo, para salir reformado, a la calle. Este carácter de corrector le concede un carácter benigno a la cárcel.

En primera instancia, pensamos que *Batman* protege estos valores y conceptos, de vigilar, castigar, y lograr su venganza con ello.

Creo que no totalmente, creo que subyace algo más profundo en este drama.

Bruce Wayne, se propuso vengar la muerte de sus padres, pero ¿Porqué no dejo esa lucha a las autoridades?. Uno no inicia una cruzada por solo vengarse. Acaso será que el verdadero motivo de esta lucha sea reprimir el sentimiento de culpa, que Bruce Wayne, tiene pues al ver a sus padres muertos, no sintió lastima sino felicidad. De ver a su padre muerto. Y en realidad sublimó³³ esta pulsión de muerte en una cacería sin cuartel de cuanto criminal pone pie en *Ciudad Gótica*.

Surge esta idea de los guionistas intelectuales integrados; cuando Bruce Wayne, adopta la figura de un murciélago, para provocar terror en sus adversarios.

Cuando Bob Kane y Bill Finger crean ha, Bruce Wayne crean un tabú, no trasegadas la ley sino te castigo. Y adopta al murciélago como su Tótem.

³³ NOTA: La sublimación se puede plantear como el único mecanismo de defensa positivo, la sublimaciones como una defensa del yo contra la irrupción violenta de lo sexual. La sublimación es una defensa contra los excesos de la transferencia amorosa en la cura, que implica un proceso largo de trocar las representaciones sexuales a otras no sexuales, dominando así a las pulsiones.

En el momento del crimen de sus padres, según lo que nos hacen saber los guionistas de Batman, le provocan a Bruce Wayne, una conmoción que lo obliga a reordenar el material psíquico hacia una nueva meta; y ese reordenamiento es a menudo hartamente forzado a fin que parezca concebible bajo el punto de vista del sistema moral imperante.

Ahora pues si partimos desde el punto de vista sociológico, el tótem es para "las tribus australianas la división en estirpes, o clanes, cada uno de los cuales lleva el nombre de su tótem. Ahora bien, ¿qué es el tótem? Por regla general, un animal comestible, inofensivo, o peligroso y temido; rara vez una planta o una fuerza natural que mantienen un vínculo particular con la estirpe entera."³⁴

En la teoría psicológica, " El tótem constituiría un lugar de refugio seguro para el alma, que era depositada en él a fin de permanecer a salvo de los peligros que la amenazaban. Si el primitivo depositaba su alma en su tótem, él mismo se volvía invulnerable y desde luego, se guardaba de hacer daño al portador de su alma."³⁵

³⁴ Freud, Sigmund., Tótem y Tabú. Volumen 13, Editorial, Amorrortu, Argentina.275pp. Pág:12

³⁵ Ibidem. Pág:119.

A simple vista con estas dos definiciones, no queda claro por que *Batman*, adopta su tótem del murciélago y aplica su ley.

La ley sólo prohíbe a los seres humanos aquello que pueden llevar a cabo bajo el deseo de su pulsión.

“ No hace falta que sea prohibido y castigado por la ley lo que la naturaleza misma prohíbe y castiga. Por eso podemos suponer tranquilamente que unos delitos prohibidos por una ley son tales que muchos hombres los cometerían llevados por sus inclinaciones naturales. Si no existiera una inclinación natural de esa índole, tampoco se producirían aquellos delitos; y si estos no se cometieran, ¿para qué haría falta prohibirlos? Por tanto, en vez de inferir, de la prohibición legal del incesto, la existencia de una repugnancia natural hacia él, más bien debiéramos extraer la conclusión de que un instinto natural pulsiona³⁶ hacia el incesto y que, si la ley sofoca a esta pulsión como a otras pulsiones naturales,

³⁶ Nota: Para aclarar lo que es una pulsión, según Sigmund, Freud. “ Si en un ser humano el ello eleva una exigencia pulsional de naturaleza erótica o agresiva, lo más simple y natural es que el yo, que tiene a su disposición el aparato cognitivo y muscular, la satisfaga por medio de una acción. Esta satisfacción de la pulsión será sentida por el yo como un placer, así como la insatisfacción sin duda alguna se habría convertido en fuente de un displacer. Pues bien; puede darse el caso de que el yo omita satisfacer la pulsión por miramiento a obstáculos exteriores, a saber, si entiende que la acción correspondiente provocaría un serio peligro para el yo. Semejante abstención de satisfacer, semejante renuncia de lo pulsional a consecuencia de una disuasión exterior diríamos: en obediencia al principio de realidad, en ningún caso es placentera.” Freud, Sigmund., *Moisés y la Religión monoteísta Esquema del Psicoanálisis y otras obras*. Volumen 23, Editorial, Amorrortu, Argentina. 317pp. Pág: 112.

ello se funda en la intelección de los hombres civilizados de que satisfacer esas pulsiones naturales perjudicaría a la sociedad."³⁷

Los guionistas no dan datos sobre la infancia de *Batman*. Puedo aventurarme a suponer que, Bruce Wayne cuando fue niño sus mociones sexuales por regla general, son de índole incestuosa. Desde luego puedo suponer que desarrollo "El Complejo de Edipo"³⁸ desencadenando por consecuencia lógica, "la angustia a la castración".³⁹ Por tanto, odió al papá y deseó a su madre.

Cuando fueron asesinados los padres de Bruce Wayne, enfrente de él, tuvo la necesidad interior de verse forzado a abandonar la

³⁷ Freud, Sigmund., tótem y tabú. Volumen 13, Editorial, Amorrortu, Argentina. 275pp. Página: 126

³⁸ Nota: El nacimiento del complejo de Edipo que desencadena a su vez el complejo de castración. Según lo expuesto precedentemente, podemos decir que la angustia de castración obedece a tres factores: 1) el descubrimiento de la diferencia fálica según los sexos. 2) El poder mágico atribuido a los adultos. 3) una inferioridad general y verdadera ante el adulto. " Françoise Dolto, Psicoanálisis y pediatría. Ed; siglo XXI. Página 74.

³⁹ Nota: El comportamiento de Bruce Wayne, cuando niño debió ser de esta manera: "El niño va a sobrestimar al padre y a celarlo, porque, si éste es normal, es su rival frente a la madre, a quien protege y sostiene. El niño va así a intentar superar al padre tratando de ser útil a la madre por todos los medios y de aprender todo lo necesario para llegar a ser como papá, leer, escribir, ganar con sus buenas notas algún dinero con el que comprará un ramo de flores o un regalo, que entregará triunfalmente a su madre. Se las ingeniará para fabricar con sus propias manos objetos que la agradarán. Así se formará el esbozo de su superyó, esto es, en su fuero interno, de su conciencia , que le indicará lo más conveniente que debe tener para ser tomado en consideración por su madre, para que ella le diga eres todo un hombrecito." Françoise Dolto, Psicoanálisis y pediatría. Ed; siglo XXI. Página: 78.

Creo que en su imaginación, del niño lleva a su madre de viaje con él solo, él va al volante del coche, en fin el hace lo que el padre. Pero más temprano que tarde la realidad a la realidad contraria, que es la inferioridad de edad, inexorable. La madre es de papá. Tú tendrás también una mujer cuando seas grande dice papá. Además mamá será vieja cuando tu seas joven. **El niño no puede admitir la doloroso realidad. De ahí las fantasías bélicas , agresivas, brutales, respecto del papá, los no te necesita nadie, nos bastamos nosotros dos.**

lucha con su padre, o a sublimar hacia otros objetos la libido primitivamente empleada en la fijación afectiva hacia la madre. Y dar le cause, formando el tótem del murciélago, que es símbolo de *Ciudad Gótica*, a sume el lugar del padre castrador, *Batman* es la ley un tabú.

“ En efecto, si la agresividad hacia el padre llegara a triunfar sobre el plano consciente y en realidad, nunca podría el niño identificarse con él; ahora bien, el niño tiene necesidad de castrarse a su padre, el poseedor masculino real de su madre, de libido pasiva. Quiere no sólo remplazar al padre, sino también imitarlo. Esta doble actitud rival y pasiva no acontece prácticamente sino en una familia normal es decir, sin neurosis, donde el niño está autorizado a comportarse como niño, donde los altercados inevitables y necesarios estallan con el padre sin intervención de la madre. Que se entiendan entre hombres.”⁴⁰

La construcción del tótem del murciélago, y la posterior imposición de la ley sobre un tabú, y el castigo de los criminales, tiene su mejor explicación, en lo que Sigmund Freud, ilustra como se formó el tótem.

En la horda primordial darwiniana,“ hay ahí un padre violento, celoso, que se reserva todas las hembras para sí y expulsa a los

⁴⁰ Ibidem:81

hijos varones cuando crecen; y nada más. Ese estado primordial de la sociedad no ha sido observado en ninguna parte. Lo que hallamos como la organización más primitiva, lo que todavía hoy está en vigor en ciertas tribus, son las ligas de varones compuestas por miembros de iguales derechos y sometidos a las restricciones del sistema totemista, que heredan por línea materna...

Un día los hermanos expulsados se aliaron, mataron y devoraron al padre, y así pusieron fin a la horda paterna. Unidos osaron hacer y llevaron a cabo lo que individualmente les habría sido imposible. Que devoraran al muerto era cosa natural para unos salvajes caníbales. El violento padre primordial era por cierto el arquetipo envidiado y temido de cada uno de los miembros de la banda de hermanos. Y ahora, en el acto de la devoración, consumaban la identificación con él, cada uno se apropiaba de una parte de la fuerza."⁴¹

Odiaban a ese padre que tan gran obstáculo significaba para su necesidad de poder y sus exigencias sexuales, pero también lo amaban y admiraban. Después de satisfacer sus pulsiones, se dieron las mociones de ternura y por tanto se formó el arrepentimiento; así nació una conciencia de culpa, que en este

⁴¹ Op cit: Freud Sigmund, Tótem y tabú. pág: 143-144

caso coincidía con el arrepentimiento sentido en común. El muerto se volvió aún más fuerte de lo que fuera en vida; Lo que antes él había impedido con su existencia, ellos mismos se lo prohibieron ahora en la situación psíquica de la obediencia de efecto retardado.

Restringieron su asesinato, declarando no permitida la muerte del sustituto paterno, el tótem, y renunciaron a sus frutos renunciando a las mujeres liberadas.

Así, desde la conciencia de culpa del hijo varón, ellos crearon los dos tabúes fundamentales del totemismo, que por eso mismo necesariamente coincidieron con los dos deseos reprimidos del complejo de Edipo⁴².

Los dos tabúes del totemismo, con los cuales comenzó la eticidad de los hombres, no son psicológicamente del mismo valor.

⁴² Nota: Es importante saber que la “intensidad del complejo de Edipo se da cuando el varoncito (a partir de los dos o los tres años) ha entrado en la fase fálica de su desarrollo libidinal, ha recibido sensaciones placenteras de su miembro sexual y ha aprendido a procurárselas a voluntad mediante estimulación manual, deviene el amante de la madre. Desea poseerla corporalmente en las formas que ha colegido por sus observaciones y vislumbres de la vida sexual, y procura seducirla mostrándole su miembro viril, de cuya posesión esta orgulloso. En suma, su masculinidad de temprano despertar busca sustituir junto a ella al padre, quien hasta entonces ha sido su envidiado arquetipo por la fuerza corporal que en él percibe y la autoridad que se encuentra revestido. Ahora el padre es el rival, le estorba el camino y le gustaría quitárselo de en medio. Si durante una ausencia del padre le es permitido compartir el lecho de la madre, de donde es de nuevo proscrito tras el regreso de aquel, la satisfacción al desaparecer el padre y el desengaño cuando reaparece le significan unas vivencias que calan en lo hondo. Este es el contenido del complejo de Edipo, que la saga griega ha traducido del mundo de la fantasía del niño a una presunta realidad objetiva. En nuestras constelaciones culturales, por regla general se le depara un final terrorífico.” Freud, Sigmund., Moisés y la Religión mono-teísta Esquema del Psicoanálisis y otras obras. Volumen 23, Editorial, Amorrortu, Argentina. 317 pp. Pág: 189

La prohibición del incesto, logra que todos los hermanos renuncien a las mujeres por ellos anheladas y por causa de las cuales, sobre todo, habían eliminado al padre.

Si lo trasladamos a nuestra actual, *Ciudad Gótica*, Batman se encarga de hacer descansar la culpa compartida por el crimen perpetrado en común; la *ley*, en la conciencia de culpa y el arrepentimiento consiguiente; De esta manera *Batman*, después de girar hasta el vértigo en la duda más angustiosa, termina por pasar a la acción entregando a las llamas de su empresa justiciera su propia vida. Y así el dulce y melancólico Bruce Wayne, a quien hemos visto durante su cruzada como un anti-héroe, adquiere características de héroe.

La duda central que atormenta a *Batman* nace de la tortura moral que representa tener que utilizar, para combatir el mal, las mismas armas que el mal utiliza. No hay otras a su alcance en el medio en que se mueve.

3.2) DESCRIPCIÓN DE BATMAN, COMO EL VIGILANTE ENMASCARADO NECESARIO, PARA MANTENER EL STATU QUO, IDEAL PARA SER UTILIZADO POR LOS MEDIOS DE DIFUSION COLECTIVA.



PORTADA TOMADA DEL TOMO II DE TORMENTA DE SANGRE. EDICIÓN ESPECIAL.

3.2) DESCRIPCIÓN DE BATMAN, COMO EL VIGILANTE ENMASCARADO NECESARIO, PARA MANTENER EL *STATU QUO*, IDEAL PARA SER UTILIZADO POR LOS MEDIOS DE DIFUSIÓN COLECTIVA.

Con una cita extraída de la tragedia de *Hamlet*, podemos mostrar los rasgos similares, que tienen los héroes, clásicos y los modernos.

Acto II, Escena 2da.

"Polonio.- Juro, *Milady*, que yo no uso artificios.

Que está loco es muy cierto, que sea cierto es penoso, y apenas que sea cierto lo que es cierto.

¡Qué figura pueril! No usaré más retóricas.

Admitamos que es loco, lo que ahora debemos es encontrar la causa de ese efecto, o digamos mejor de ese defecto, puesto que tal efecto defectuoso nace de alguna causa"⁴³

¿Por qué los medios de difusión masiva usan a un personaje con claros defectos mentales?

⁴³ William Shakespeare Arden. "*Hamlet*". Editores mexicanos unidos. 6ta reimpresión, enero 2002. P.P. 159. Pág: 64

Una aproximación de la respuesta nos las da, Umberto Eco:
El tipo y el topo. El primero es un personaje fresco, con personalidad, con experiencias auténticas que sean creíbles y disfrutables, el tipo perdura en la memoria del lector y puede proponerse de nuevo como experiencia moral. Ejemplo: *Hamlet*

El segundo, es aquel personaje que es intrascendente, es el príncipe valiente, las hadas, las brujas, el niño desobediente. El topo es prefijado, y por tanto refleja un orden preexistente a la obra, tiene una utilización pedagógica conservadora.

El topo se adapta a nuestro personaje *Batman*, ya que su lucha y sus ideales, son perfectamente entendidos por el lector medio, y a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier persona que lee la revista, alimenta en secreto la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad.

Afirma Aristóteles que existe una trama trágica cuando al personaje le suceden una serie de acontecimientos, peripecias y acciones, lastimosas o terroríficas, que culminan en una catástrofe.

Los medios aprovechan, la necesidad de las masas, de creer en algún personaje poderoso, arquetipo del padre primordial.

Sigmund Freud sugiere, por ejemplo, con su consabido enfoque, que " el asesinato del Rey y el matrimonio del asesino con la madre de *Hamlet* fueron realizaciones de los propios deseos infantiles reprimidos de *Hamlet*. Y que así, al comienzo, una fantasía incestuosa le impide a *Hamlet* matar a su tío por que reconoce en él la imagen de sus propios deseos."

Una situación parecida, es lo que *Batman* enfrentó, aunque con la diferencia que en este drama no hay un fin, es un " mensaje de alta redundancia, ya que nos informa poco y que, por el contrario, nos pone de manifiesto, merced a la utilización de elementos redundantes, un significado que habíamos adquirido tranquilamente con la lectura de la primera obra de la serie (es este caso, el significado es un cierto mecanismo de la acción, debido al interferir de personajes tópicos.)"⁴⁴

Por tanto la estructura narrativa de *Batman*, es circular, estática, vehículo de un mensaje pedagógico sustancialmente inmovilístico.

⁴⁴ Eco, Umberto. " Apocalípticos e integrados". Editorial Lumen.P.P.366. Pág: 247

Por ello puedo pensar, que los medios de difusión masiva, manipulan el sentido de la realidad.

Dice, Christian Doelker, (escritor de *La Realidad Manipulada*) “ la construcción de nuestra imagen del mundo se realiza cada vez más a través de los medios, que a su vez proporcionan una imagen del mundo. Por consiguiente, nuestro concepto de la realidad nace según nuestra proporción de consumo de los medios, asimismo de experiencias mediatas y no tan sólo de experiencias inmediatas.”⁴⁵

Se trata de informar lo necesario para el mantenimiento de la estructura de dominación es cuestión de dar la información matizada o segmentada, de tal forma que él público no puede formar una idea de la realidad.

Por ejemplo, la moraleja que nos queda de cualquier cuento de *Batman*, es que el crimen siempre es castigado. En otras palabras, el mensaje de las historias del vengador nocturno, es advertir que si la ley es violada, él como representante de ésta ley perseguirá al delincuente, éste caerá y será castigado de forma violenta, y sin pasar un proceso legal.

¿Cómo se puede llegar uno a identificar con nuestros personajes de historieta? Cuando es uno niño juega a su héroe de

⁴⁵ Guinsberg, Enrique. “ Control de los medios, control del hombre.” Editorial; Pangea. P.P. 153. Pág: 85

historieta, los medios de difusión masiva introyectan un modelo, con todos sus significados logran que los niños sean o quieran llegar a ser como él.

Por identificaciones, podemos entender, " proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo de otro y se transforma, total o parcialmente, sobre el modelo de éste."⁴⁶

Esto nos lleva afirmar que somos sometidos los lectores de *Batman*, a un proceso de conversión y de internalización de los contenidos básicos de la ideología del momento histórico concreto de una sociedad concreta.

Batman, es de alguna manera la sujeción del yo, es el Superyó, el guardián de la convivencia y de un marco común de relaciones sociales.

"Freud consideraba que el recién nacido es fundamentalmente ello, esto es, una masa de pulsiones sin consciencia organizadora o rectora. Es ante el contacto con el mundo que el sujeto va modificando una porción del ello y da lugar al surgimiento del yo, este ente surge a partir de la necesidad de verificar la realidad y lo que ésta impone al sujeto; el contacto con la realidad significa la coerción de miles de reglas y normas morales a las que el sujeto

⁴⁶ Ibidem: pág: 99

habrá de adaptarse. Estas normas se van incorporando como imágenes del padre, la primera figura de autoridad dentro del yo, dando origen a la parte denominada como superyó." ⁴⁷

Este elemento de la estructura psíquica (ello, yo, superyó) lo divido en superyó conciencia, aquél dedicado a censurar y criticar y su contra parte, el superyó tiránico, que vendría a desempeñar el papel de abogado del ello.

" El superyó ideal de la sociedad burguesa de clases estriba en que cada cual funcione como su propio policía, como su propio policía secreto, no solo contra sí mismo, sino, sobre todo, contra los demás... Por consiguiente, el superyó representa el enraizamiento de la contrarrevolución en las capas más profundas de la estructura institucional del individuo (J.M. Brohm)"⁴⁸

Por tanto, una persona de bien es aquella, que cumple con lo que la moral indica, consume aquello que todos entienden que es bueno, tiene lo que hay que tener. Sirve precisamente, para mantener el *Statu quo* ideal.

⁴⁷ Bautista Reymundo Jacobo. "Análisis de dos superhéroes de historieta desde dos perspectivas teóricas, Batman y el hombre araña desde el psicoanálisis freudiano y el panoptismo de Michael Foucault" Tesis , México, 1997. P.P. 154. Pág: 71.

⁴⁸ Ibídem: pág: 117

4 CONCLUSIONES



PORTADA DEL TOMO DE TORMETA DE SANGRE. ES LA TERCERA DE FORROS. EDICIÓN ESPECIAL.

CONCLUSIONES

En esta breve argumentación he logrado, saber que un superhéroe como *Batman*. Sirve para algo, y para alguien, y que no es gratis su formación, y creación.

Batman no es un pensador de gabinete. No se le puede encerrar en su propio mundo, no es un filósofo de profesión que discute ciertas tesis, es un producto comercial, destinado a mantener al sujeto, en el orden creado, con los instrumentos de la vieja sociedad, que mantiene el orden imperante.

Todo pueblo que ha generado una gran cultura ha glorificado en sus historias, poemas, leyendas, a sus gobernantes, los cuales son representantes de la religión, o gobernantes de grandes ciudades, en suma son los héroes.

Todos los héroes en general reúnen, características comunes. El héroe es hijo de padres nobles, y su nacimiento es precedido por dificultades, como larga infecundidad, comercio secreto entre los padres, consecuencia de prohibiciones, anuncios que previenen al padre sobre el próximo hijo que lo amenaza, y por consecuencia el recién nacido suele ser abandonado o condenado

ha la muerte, en general lo dejan a su suerte en el agua, dentro de una canasta.

Luego lo rescatan animales o gente de baja condición. Ya crecido, encuentra a sus padres una vez más, se venga del padre, por una parte, y por la otra alcanza la grandeza del padre.

" Un héroe es quién osado, se alzó contra su padre y al final triunfante, lo ha vencido." Según apunta Sigmund Freud en su libro "Moisés y la religión monoteísta."

Por tanto, un superhéroe sirve para influir sobre sus prójimos, en primera por su personalidad y por los ideales que defiende, esta idea puede acentuar una antigua figura de deseo de las masas, mostrarles una meta nueva de deseo, o cautivar con su ejemplo de hombre recto y honesto, influyen en las masas para mantener y reproducir el marco social existente.

Sabemos que las sociedades necesitan tener alguna autoridad que uno pueda admirar, ante la cual uno se incline, por quien sea gobernado y llegado el caso, hasta maltratado, todo por mantener el orden.

Por la psicología profunda, la sociología, incluso por la zoología, sabemos de donde proviene esta necesidad de las sociedades.

Es la añoranza inherente a todos desde la niñez, de ese mismo padre a quien el héroe de la saga se congratula de haber vencido.

Ahora vemos, que todos los rasgos con que dotamos al héroe son cualidades del padre, y en esa coincidencia consiste la esencia de aquel, que en vano buscamos.

La claridad en el pensamiento, la autonomía e independencia del gran héroe nos permite admirarlo, confiar en él, pero nunca se le dejara de temer.

Creo que *Batman* no es tan bueno como parece, es un vigoroso arquetipo paterno el que en la persona de *Batman*, vemos representado, pero los creadores de *Batman*, (*Bob Kane* y *Bill Finger*) construyeron un personaje con características de un neurótico obsesivo, castrado y castrador.

Ellos prefirieron actuar, y producir y emitir mensajes que ayudan a mantener el orden del estado imperante a todos los niveles de la sociedad, evitan elaborar crítica social al sistema.

Gracias a la construcción de la historieta, *Batman* tiene tanto éxito por las características de la historieta, que son el resultado de imágenes, ordenadas, con un aspecto literario, que se producen

de manera masiva, y comparten un código común. Es un excelente medio de expresión tanto artística, política y de crítica social. Por su carácter de trabajo en equipo en el que intervienen dibujantes, creadores, coloristas, fondistas, guionistas, letristas, e incluyendo todo el aspecto industrial, tecnológico, de un producto de consumo masivo. Es un medio de difusión colectiva, importante para estudiar.

Con la descripción de los elementos del lenguaje de la historieta, comprendemos, que la invención de la narrativa no es solo escribir una historia; se debe tomar en cuenta elementos, como la línea temporal de la historia, usar si se necesita *Flash-back*, ó el *Flash Foward*, y sin duda alguna el montaje de viñetas, nos dará el motivo guía, de la narración, y complementado con el Uso de la Elipsis, el Ralentí, y el montaje analítico. Se lograra un producto de alta calidad, que llevara a la historieta ha un rango de arte.

Desde luego, como a todo producto literario, no se escapa de una buena redacción, el desarrollo del estilo del lenguaje, la sintaxis, la puntuación. Llevara al disfrute de una lectura entretenida.

Entiendo que la descripción de los elementos del lenguaje visual de la historieta nos ayuda a comprender, como influyen para que el producto tenga éxito en el mercado.

El papel y su calidad dependerán para que tipo de consumidor esta destinada la historieta; si es popular el papel periódico es el indicado o si es un publico coleccionista, un papel couche será el mejor; el formato o tamaño es esencial, si es de bolsillo, es popular. Si es el tamaño tradicional de 17x 25.8 centímetros, es para coleccionistas.

Dentro de la narrativa visual, la ilustración, describirá un momento de acción, junto con las didascalias, nos ubicaran geográficamente, donde inicia la historia.

El dibujo permite elegir características útiles para darle un toque más dramático, a la historieta.

El color es una herramienta que contiene emociones, y subraya de este modo el centro de atención.

La caricatura, es un elemento primordial de cualquier historieta ya que con ella, destacamos ciertas características, de los personajes, ya sea deformándolos para expresar alguno de sus aspectos en detrimento de los otros.

Hay niveles de iconicidad, que de alguna manera también describen que tipo de historieta es.

La fotografía, es el primer nivel de representación en imagen, y se usa principalmente en la fotonovela.

La ilustración realista, presenta el trabajo más fino de cualquier dibujante, se elimina todo rasgo superfluo en el dibujo.

La caricatura, es una desviación o deformación de personajes, con el fin de burla o de crítica social.

La caricaturización de los animales, casi siempre es para ilustrar fábulas.

El último rango de iconicidad, es lo no figurativo, que le da a la historieta, una impresión, estilística, global.

La viñeta, es la representación pictográfica del mínimo espacio, que constituye la unidad de la historieta.

Desde luego la parte histórica es fundamental pues desde la creación del personaje *Yellow Kid*.

A partir del año de 1896, en los Estados Unidos, se ha registrado, una constante evolución, mutando incesantemente y adecuándose a las necesidades de cada época.

Iniciamos con la etapa de la Niñez, la cual se caracteriza, por la caricatura plana, los personajes jocosos, historias con cierto tinte de crítica social.

La siguiente, sería la adolescencia, se da en la época de la gran depresión, la cual se caracteriza por historietas de aventuras, se crean los grandes Superheroes.

La Edad Adulta, nos lleva ha un gran desarrollo donde predomina las historietas de crítica, se da la ola de revistas experimentales, conocidas como underground.

Los géneros del cómic, resultan un método útil para clasificar A la historieta en categorías para su estudio.

La primera categoría, habla sobre los niños de la calle, pues se refiere, a que todos los argumentos siempre describen las aventuras de niños o pandillas que tratan de vencer los rigores del destino.

La segunda categoría, Se llaman Familias, donde se matiza los modelos de familias americanas, se presentan los valores morales de los sectores medios de la sociedad americana.

La tercera categoría, son los animales humanizados, se caracteriza por dar cualidades a los animales, que son de los seres humanos creando historias sencillas.

La cuarta categoría, es la de los Superheroes, donde la característica, principal es que los personajes creados tiene poderes meta humanos, y defienden siempre la ley y el orden.

La quinta categoría, es el género de Aventuras, donde los relatos de ciencia-ficción, donde los personajes, son viajeros, incansables, justicieros, y medio espías.

La sexta categoría, es el género del Westerns, consiste en desarrollara historias sobre la segunda mitad del siglo XIX, es la épica estadounidense, sobre la conquista del medio Oeste Americano.

La octava es el género policiaco, se caracteriza por su gran violencia, en sus cartones, historias del crimen donde siempre el malo es castigado de la manera más brutal.

El noveno género, es el de terror, donde los ambientes son sofocantes lúgubres y sombríos.

El décimo género, el comic intelectual, aparece en Europa, se caracteriza por la crítica, ha todos los valores establecidos, y van desde la denuncia y la sátira.

Vemos la importancia, de la influencia del bagaje cultural, para la edificación de un personaje, al mismo tiempo nos damos cuenta de la importancia del trabajo en equipo. En esta industria, lo importante no es un hombre, sino el personaje, y gracias a la sinopsis de lo que vivieron los dibujantes y guionistas, y como se fue desarrollan el personaje de *Batman*, entendemos por que ha durado 60 años en el mercado.

Por tal motivo no es nuevo, saber que *Batman* es un producto de consumo masivo y que representa, el modo de vida americano, y el modo de soñar americano, los EE.UU. se sueña a sí mismo, se redime, y por tanto establece el modelo social imperante; desea insertarnos en un sistema social determinado.

Gracias a las categorías que nos presenta el psicoanálisis, podemos analizar, un producto comercial que enajena, como lo es *Batman*.

Para capturar el mensaje central, que los guionistas de *Batman*, nos muestran en la revista, es necesario dividir dos componentes el mundo de fantasía y el mundo real objetivo, el cual tiene influencias del mundo fantástico de *Batman*, en la manera de presentar al héroe, en su mundo, donde desaparecen, la producción en todas sus formas, trabajo cotidiano y donde el antagonista nunca es social, solo se pelea entre el bien y el mal.

Pero en realidad, al profundizar más en la vida de nuestro héroe, vemos que es una persona con defectos mentales, un neurótico obsesivo, que fue un niño reprimido, castrado, que al crecer y tener una gran angustia, por sus deseos de ver muerto a su padre, y poseer a su madre, se convierte en lo que más odia, en su padre castrador y autoritario, y toma el lugar del vigilante de *Ciudad Gótica*, su Tótem es el murciélago, que no es otra cosa que la representación del padre muerto.

Batman, es representante del hombre necesario, para fundación y existencia, de *Ciudad Gótica*, para mantener una fantasía.

En el punto donde se describe a *Batman*, como el vigilante enmascarado necesario, para mantener el Statu quo, ideal para ser utilizado por los medios de difusión colectiva.

Creo que este producto de consumo, sirve para psicotizar y neurotizarse, al hombre contemporáneo, lo cual provoca el olvido de la realidad, y la sustituye una fantasía.
Con el único fin de mantener el Statu quo ideal.

Por tal motivo, la industria lleva explotando el tema más de 60 años. Por eso *Batman* como producto de los medios, es palpitable vivo delante de nosotros cuando pasa, casi sin transición, de un momento excitante a la más profunda melancolía, y cuando se muestra sucesivamente amoroso o iracundo, medroso o frenético, sarcástico o macabro, idealista o deportivo, brutal o angelical, racional o supersticioso, soberbio y vacilante, héroe y anti-héroe, humilde y maligno, viril y al mismo tiempo, con algo o más de femenino. Al fin lo amas u odias.

5 BIBLIOGRAFÍA

Aurrecoechea Juan Manuel, Bartra Armando., "Puros cuentos la historia de la historieta en México 1874-1934" Editorial, Conaculta, Museo Nacional de Culturas Populares, Grijalbo. México, 1988. 291pp.

Armand Mattelart, Ariel Dorfman., "Para leer al pato Donald" Editorial Siglo XXI, México, 1998, 160pp.

Eco, Umberto., "Como Se Hace una tesis: Técnicas y Procedimientos de Estudio, Investigación y Escritura", Editorial Gedisa, México, 1984, 267pp.

García, Córdoba, Fernando., La tesis y el trabajo de tesis. Editorial Limusa, México, 2002, 79 pp.

González, Reyna, Susana., Manual de redacción documental. Editorial Trillas, México, 1990, 204 pp.

Barbieri, Daniele., Los lenguajes del Comic, Editorial Paidós, 1ª. Edición, Barcelona, España. 1993, 285 pp.

Eco, Umberto., Apocalípticos e Integrados, Editorial Lumen, S.A. y Tusquets Editores, S.A. 2001, 363 PP.

Gallo, Miguel Angel. Los Comics: un enfoque sociológico. Ediciones Quinto Sol, S.A. 303pp.

Guinsberg, Enrique., Control de los Medios, Control del hombre, UAM/Pangea, México. 158 pp.

Dolto, Françoise., Psicoanálisis y Pediatría. Editorial Siglo XXI, México. 265 pp.

Maroto, Carlos D Y Alboreca, Luis F., Batman de Bob Kane a Joel Schumacher. Editorial, Nuer Ediciones, España. 223 pp.

Freud, Sigmund., El porvenir de una ilusión, El malestar en la cultura y otras obras. Volumen 21, Editorial, Amorrortu, Argentina. 275 pp.

Freud, Sigmund., Moisés y la Religión monoteísta Esquema del Psicoanálisis y otras obras. Volumen 23, Editorial, Amorrortu, Argentina. 317 pp.

Freud, Sigmund., Nuevas conferencias de introducción al Psicoanálisis y otras obras. Volumen 22, Editorial, Amorrortu, Argentina. 249 pp.

Freud, Sigmund., Tótem y tabú. Volumen 13, Editorial, Amorrortu, Argentina. 275 pp.

Lajos, Egri. " Como escribir un drama", Editorial, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. Material Didáctico de uso interno. 1986. pág: 4

Frattini, Eric. Palmer Óscar. " Guía Básica del Comic" Editorial; Nuer Ediciones. Pp. 207

William Shakespeare Arden " Hamlet" Editores mexicanos unidos. Sexta reimpresión, enero 2002 pp. 159.

Bautista Reymundo Jacobo "Análisis de dos superhéroes de historieta desde dos perspectivas teóricas Batman y el hombre araña desde el psicoanálisis Freudiano y el Panoptismo de Michel Fouault" Tesis 1997. México D.F. UNAM. PP. 154.

Bateson, Hall, Watzlawick y otros " La nueva comunicación, selección y estudio preliminar de Yves Winkin. Editorial. Kairós, Barcelona 1990. 378pp.

Vivaldi, Martin Gonzalo " Curso de redacción" Editorial. Prisma. México. 493pp.

Wolf Mauro. "La investigación de la comunicación de masas, crítica y perspectiva" Editorial Paidós. México, 1997. 318pp.