



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**CENTRO DE ESTUDIOS EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

**LA HUMANIZACIÓN AL INTERIOR DEL PROCESO DEL  
CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE PARA SU  
EXPLOTACIÓN TRASMEDIA (BATMAN Y EL JOKER)**

**TESIS  
PARA OBTENER EL GRADO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA  
GERARDO ROJAS RAMÍREZ**

**ASESOR  
ÁNGEL GARFIA FRÍAS**

**FEBRERO 2017**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX**



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.



<b>Introducción:</b> .....	<b>4</b>
<b>Capitulo 1: Batman</b> .....	<b>7</b>
1.1. ¿Quién es Batman? .....	7
1.2. Los Inicios de Batman.....	11
1.3. El traje de Batman .....	12
1.4. Su alter ego Bruce Wayne .....	14
1.5 El Batman de Adam West.....	16
1.6. El Batman de Tim Burton. ....	19
1.7 Un Batman más político .....	24
1.8. Un Batman poco recordado .....	26
1.9. La debacle del Batman. ....	30
1.10 El Batman Humano.....	33
1.11. Un Batman más humano.....	38
1.12 El ultimo Batman de Nolan.....	41
1.13. El Batman de Ben Affleck .....	44
1.14 Un Batman totalmente diferente. ....	47
<b>Batman (Ben Affleck)</b> .....	<b>49</b>
1.15 El Batman de los videojuegos.....	49
1.16 El segundo Batman de los videojuegos.....	53
1.17 El origen de Batman. ....	57
1.18 Conclusiones del capítulo uno .....	60
<b>Capitulo 2. El Joker</b> .....	<b>62</b>
<b>Introducción</b> .....	<b>62</b>
2.1. El Joker .....	63
2.2 Apariencia y comportamiento.....	66
2.3. Su amor: Harley Queen .....	67
2.4. El Joker de Cesar Romero.....	68
2.5. El Joker de Jack Nicholson .....	69
2.6. El Joker anarquista de Heath Ledger .....	71
2.7. El Joker de los Videojuegos .....	73
2.8. Conclusiones del capítulo 2 .....	77
<b>Capitulo3. Teorías del personaje</b> .....	<b>78</b>

<b>3.1. El camino del Héroe .....</b>	<b>78</b>
<b>3.2. Narrativa Trasmèdia .....</b>	<b>82</b>
<b>3.3. Semiología .....</b>	<b>85</b>
<b>3.4. Semiòtica .....</b>	<b>87</b>
<b>3.5. Anàlisis del Discurso.....</b>	<b>88</b>
<b>3.6. Narrativa Audiovisual .....</b>	<b>91</b>
<b>3.7. Lenguaje Audiovisual .....</b>	<b>93</b>
<b>3.8. La construcción del villano .....</b>	<b>95</b>
<b>3.9. La Humanización .....</b>	<b>98</b>
<b>3.10. Psicología de Batman .....</b>	<b>101</b>
<b>3.11. Teoría de los videojuegos.....</b>	<b>102</b>
<b>Capitulo 4: Conformación del personaje. ....</b>	<b>105</b>
<b>Introducción: .....</b>	<b>105</b>
<b>4.1. El camino de Batman .....</b>	<b>106</b>
<b>4.2. El Batman Trasmèdia .....</b>	<b>112</b>
<b>4.3. El Batman Audiovisual .....</b>	<b>120</b>
<b>4.4. La Semiòtica dentro de Batman .....</b>	<b>121</b>
<b>4.5. Simbología de Batman .....</b>	<b>122</b>
<b>4.6. El Lenguaje Audio Visual dentro de Batman .....</b>	<b>124</b>
<b>4.7. El Villano más famoso de Batman .....</b>	<b>126</b>
<b>4.8. La Humanización dentro de Batman.....</b>	<b>128</b>
<b>4.9. La Psicología de Batman.....</b>	<b>130</b>
<b>4.10. Teoría de Videojuego dentro de Batman .....</b>	<b>131</b>
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>134</b>
<b>Bibliografía: .....</b>	<b>142</b>

## **Introducción:**

El objetivo de este trabajo es dar a conocer cómo la figura de Batman, ha logrado influir en varias generaciones, no solo para volverlas fanáticas, sino también para que estas tomen sus valores e ideales y ponerlos en práctica en bien de la sociedad. La contra parte de este fenómeno no solo sucede con su archienemigo el Joker, el cual también ha sido tomado como bandera, terrorista, para llevar acabo matanzas y atentados en varias partes de los Estados Unidos y el mundo.

Para conocer como Batman ha influido en diferentes generaciones, se harán uso de varias teorías como; el camino del héroe de Cambell, la teoría trasmedia de Scolari, las teorías del videojuego, y semiótica y simbología, entre otras.

En el primer capítulo se conocerá el origen de Batman. Desde sus inicios, las múltiples inspiraciones que tuvieron sus creadores (Bob Kane como Bill Finger), para su creación. También se harán notar las diferencias que tiene con otros súper héroes de la misma casa editorial como Superman.

El segundo de los objetivos de este trabajo sera observar la evolución que ha tenido el héroe a lo largo de su historia, tanto en su forma de ser, vestir y actuar. Con el paso de los años ha tenido varias trasformaciones que lo han llevado de ser un héroe con aspecto infantil a convertirse en personaje oscuro e inspirador para miles de personas en la vida real.

El análisis de Batman en este primer capítulo también nos llevará por los distintos productos audiovisuales que se han hecho sobre este héroe en diferentes plataformas como televisión, cine y videojuegos. En lo referente a la televisión este trabajo se enfocará específicamente en la serie de los años 60, donde se puede ver un Batman totalmente diferente al que conoce en la actualidad. Específicamente esta serie dejo la actitud oscura que lo caracteriza, para obtener un toque cómico y hasta cierto punto relajado.

A demás del Batman interpretado por Adam West en la década de los años 60, en este capítulo también abarcara los diferentes actores que le han dado vida al caballero de la noche, sobre todo en el cine desde Michael Keaton, hasta Ben Affleck, pasando por Val Kilmer, George Clooney, Christian Bale.

En este capítulo uno, no solo se analizarán los diferentes Batman que han aparecidos en las películas, sino que también en la exitosa saga de videojuegos Batman: Arkam. En este videojuego, se presenta a un héroe totalmente diferente a los que han aparecidos en títulos anteriores

El análisis de los diferentes tipos de Batman en sus múltiples plataformas, comprenderá su aspecto físico, los diferentes trajes que han usado, así como su forma de ser y como los escenarios han cambiado y se han actualizado a tal grado de utilizar problemas reales.

El objetivo del capítulo dos será muy similar al anterior. En un inicio se analizará los orígenes del enemigo más importante en la vida de Batman, el Joker. Se hará referencia a sus inicios, sobre todo sus primeras apariciones en los comics, sus orígenes y las diferentes motivaciones que lo llevaron a convertirse a en uno de los criminales más peligrosos y amados de los comics.

De igual forma se hará una pequeña referencia a los diferentes personajes, ideas, características o películas que sirvieron de inspiración, para la creación de este personaje, así como para brindarle su propia esencia de locura y narcisismo. Se hará énfasis en sus inicios y como fue evolucionando, hasta convertirse en el personaje icono que es hoy en día representa.

Se hará referencia a los diferentes Joker que han existido, en los medios visuales (cine, videojuegos y televisión), desde Cesar Romero de la serie de televisión de los años 60, el de Jack Nicholson en la película de Tim Burton a finales de los años 80, pasando por el más emblemático de los últimos tiempos, el interpretado por Heath Leger en la película Batman: The Dark Knigth, dirigida por el inglés Christopher Nolan y los que aparecen en la saga de videojuegos de Arkam.

Cabe señalar que se hará un análisis más detallado en el Joker interpretado por Heath Leger, ya que este marco a toda una generación. Esto fue a que se logró hacer de este personaje un símbolo que representara las bajas pasiones que tienen los seres humanos y que no se atreven a llevarlas a cabo por medio a recibir un castigo, situación que no sucede comúnmente a este villano.

También se hablará del Joker que apareció en la reciente trilogía de los videojuegos de Batman Arkam. Esto se hará porque, se puede observar a un villano que en cada título va cambiando y evolucionando.

Al igual que el primer capítulo, en este se analizarán los diferentes Joker que han existido a lo largo del tiempo sobre todo su apariencia física, su evolución en la vestimenta, la forma de comportarse, pensar y actuar y sobre todo como su locura ha llegado a tal punto que, en lugar de provocar un sentimiento de terror, lo hace ser admirado a tal grado de convertirlo en un símbolo.

En el tercer capítulo se mostrará las diferentes teorías que se utilizaran, durante este trabajo, para hacer el análisis, tanto de Batman como el Joker. Entre las que destacan el camino del héroe que servirá para saber cómo está conformado, tanto el héroe como su entorno. La teoría trasmedia ayudara a explicar cómo se ha explota al personaje mediante series de televisión (live action), animadas, películas, comics, figuras animadas y suvenires.

La semiología se utilizará para explicar tanto el significado de la bati-señal (su escudo), su traje y el personaje en sí, ya que cada uno de estos, tiene un significado y una utilidad a la hora de combatir el crimen. La narrativa y el lenguaje audiovisual, darán a conocer las cualidades que hace que las películas, las series y comics, pongan a Batman de una manera atractiva para el público.

## Capítulo 1: Batman

### 1.1. ¿Quién es Batman?

Batman es un personaje ficticio, propiedad de DC Comics (Detective Comics). El cual fue creado por los estadounidenses Bob Kane y Bill Finger en el año 1939. Su primera aparición fue dentro de la revista número 27 de la Detective Comic con una historia que llevo el nombre de “El caso del sindicato químico.”<sup>1</sup>

Batman fue la respuesta al éxito que tuvo la serie de comics de Superman. El súper éxito del hijo de Kriptón, fue parte fundamental para que los directores de DC Comics tomaran la decisión de crear un nuevo personaje que fuera totalmente lo opuesto a lo que representaba el también llamado “hombre de acero.” La característica más importante de este nuevo héroe sería no contar con ningún tipo de súper poder, tenía que ser una especie de justiciero que se valiera por sí mismo, que sus armas principales fueran su físico, su mente y la tecnología que pudiera comprar y desarrollar, gracias a los millones de dólares que heredó de su familia, asesinada por un ladrón.

El primer prototipo de Batman era una mezcla entre Superman y Flash Gordon. Su primer traje consistía en una playera y mallas de color rojo, sobre ellas una especie de calzón negro, botas del mismo color y un antifaz sujetado por un hilo. Contaba con accesorios como un cinturón normal, y en lugar de capa utilizaba dos alas que simulaban las de un murciélago, y en el pecho no contaba con su emblema del murciélago.



(Finger Bill, Boceto del primer Batman, Tomado de <https://www.guioteca.com/comics/bill-finger-la-historia-del-desconocido-co-creador-de-batman/>)

<sup>1</sup> Fragmento tomado del libro "Billion Dollar Batman" de Scivally Bruce Ed: Henry Gray Publishing, 2011, Ucrania.



Desde su primer número donde enfrenta a un empresario de la industria química que ha asesinado a sus socios. El personaje empezó a ganar simpatía y popularidad entre los lectores. La cual se vio reflejada en los números 27 y 33. Estos fueron publicados entre los meses de Julio a septiembre y dada la demanda este regreso de manera más recurrente, hasta tener su propio comic.

En estos primeros números Batman es totalmente diferente al de la actualidad, sus ideales y forma de pensar eran todo contrario a lo que hoy en día representa, tanto en los comics como en las películas. En esta primera aparición, Batman termina asesinando a su enemigo, algo que con el tiempo el mismo se prohíbe.

El comic número 27 termina con la frase “Es un final adecuado para un tipo como tú”. Las líneas son perfectas para dejar ver a Batman como una persona insensible, inhumana y sin un interés alguno por la vida de las demás personas. Algo que con el paso del tiempo y los números cambiaria de forma radical.

Desde su creación sus autores lo concibieron como “Una misteriosa y aventurera figura que lucha por la justicia en una solitaria batalla contra el mal social, con una identidad desconocida.”<sup>2</sup> Estos aspectos son los que logran hacerlo diferente a Superman, aunado a los males reales que enfrenta, pues los enemigos del hombre de acero son seres de otros planetas con poderes inimaginables y que tienen como objetivo conquistar la tierra.

El desinterés por la vida de los criminales duro muy poco, al ver que esta característica hacía que los lectores lo percibieran como un héroe sin sentimientos, sus creadores tomaron la decisión de hacer un cambio y presentarlo como un héroe totalmente diferente, sobre todo es más humano, ya tiene un interés hacia la vida de los demás y su objetivo principal es capturar a los villanos para que estos sean juzgados conforme a la ley. A lo largo de los primeros comics la figura de Batman se fue puliendo, hasta llegar al héroe que conocemos hoy en día.

Como se mencionó al inicio de este capítulo el traje de Batman en un principio tenía los colores de Superman. El primer borrador se caracterizaba por utilizar dos alas rígidas, que representaban las alas de un murciélago, en lugar de la tradicional capa y cubría su rostro con un antifaz sencillo que era sostenido por una cuerda.”<sup>3</sup> Tal y como lo relata el libro “Batman: El resto del silencio”

---

<sup>2</sup> David Hernando. (2010). Batman: El resto del silencio. Madrid España: Dolmen Editorial.

<sup>3</sup> David Hernando, op.cit., p. 23.

Los números siguientes sirvieron para afianzar al personaje, así como su apariencia física. En el número dos y tres del comic, la apariencia de Batman fue cambiando de una manera significativa. El personaje maduró y fue concebido de una forma más realista. Dejando a un lado las alas de murciélago, que fueron cambiadas por una capa negra, la cual utiliza para balancearse de un lugar a otro y realizar aterrizajes aerodinámicos a grandes alturas, sin sufrir algún tipo de daño y el antifaz por una máscara que le cubría la mitad del rostro y la nuca.



Viñeta del comic nº1 de Batman.

La obsesión de Bob Kane por marcar una diferencia con Superman, fue transcendental para la creación del personaje, como el mismo dice: “No deseaba que Batman fuera comparado con Superman; quería que Batman pudiera ser herido, ya que esta era una cualidad que lo hacía humano. Cualquier acto heroico que hiciera debía estar basada en el atletismo, en su astuto instinto y afilada observación.”<sup>4</sup>

La primera característica es la nula existencia de algún súper poder o habilidad extraordinaria que lo ayude a combatir a sus enemigos, tal y como la tienen los diferentes súper héroes con los que algún momento compartió escena, sobre todo en la Liga de la Justicia. La falta de poderes fueron los primeros pasos hacia una humanización que Nolan explotaría de manera significativa años después con su trilogía del Caballero de la Noche.

---

<sup>4</sup> Hernando David, op.cit., p.25.

## 1.2. Los Inicios de Batman

Después del asesinato de sus padres, en manos de un ladrón a la salida del teatro de Gotham, la delincuencia y la corrupción se fueron apoderando poco a poco Gotham City, por lo que Bruce Wayne decide ir en busca de los mejores maestros de artes marciales existentes, para que lo entrenen y aprenda a combatir a los diferentes males tanto mentales como físicos que aterrorizan su ciudad.

En su exhaustiva búsqueda conoce a un experto en las técnicas ninja y budista de nombre Ra's al Ghul, (líder de un grupo secreto llamado "liga de las sombras" o también "liga de los asesinos, quienes tienen la tarea de traer la paz y el orden a la tierra, sin importar el precio que se tenga que pagar). Bajo una apariencia de ser un hombre inteligente, honesto y ecuánime que busca la justicia, se esconde una personalidad idealista, nacionalista y terrorista que tiene la idea de erradicar al 90% de la raza humana, por considerarla un cáncer para la tierra. En otras palabras, quiere extinguir a la humanidad que considera corrupta y maligna, para poder crear una sociedad, donde no existan ningún tipo de mal.

Desde su primer encuentro con Bruce Wayne, Ra's al Ghul ve a una persona con habilidades extraordinarias, pero con falta de experiencia, que, con el entrenamiento adecuado, puede ser el elegido para continuar con su legado y tomar en un futuro el liderazgo de la liga de las sombras. Por esos motivos, lo adopta y lo convierte en su discípulo principal, enseñándole todas sus técnicas.

De Ra's al Ghul, Bruce aprende a superar sus miedos, sobre todo a los murciélagos y al mismo tiempo utilizarlo como arma principal en contra de sus enemigos. También a controlar su ira y a utilizarla a su favor, para poder enfrentar hasta 600 soldados al mismo tiempo, hacerse invisible, para tener ventaja en las peleas y a usar la teatralidad y el engaño como armas fundamentales.

Este ser radical e idealista convierte a un joven Bruce Wayne lleno de furia, rabia y miedo, en una persona que usa sus capacidades humanas, para combatir los males que azotan al mundo y sin duda estas habilidades es lo que lo han convertido en uno de los héroes predilectos por los

fanáticos de los comics y por las que no lo son y solo lo conocen por medio de las películas y series animadas. Después de aprender los diferentes tipos artes marciales existentes Bruce Wayne Regresa a Gotham City.

Una vez de regreso decide utilizar al animal que más miedo le tiene (el murciélago) como arma para combatir a los criminales. Para uno de sus creadores Bill Finger “La elección del murciélago como su símbolo lo introduce a un rol paradójico. Batman ofrece una patológica inclinación a la soledad y al mal, alejándose de la sociedad”<sup>5</sup>



Ra's al Ghul en los comics.

### 1.3. El traje de Batman

El traje de Batman se ha convertido en un clásico con el paso de los años. Este comúnmente cuenta con una máscara que cubre la mitad de su rostro, de la cabeza hasta la nariz, dejando al descubierto la boca y la barbilla. También utiliza dos picos en la parte superior de la cabeza, los cuales simulan las orejas del murciélago. El resto del traje lo cubre del cuello hasta los pies. En la mayoría de las ocasiones, la parte que cubre el resto del cuerpo es una especie de armadura, que sirve para protegerse de ataques de armas como navajas, cuchillos, y pistolas. Esta armadura siempre trae en el pecho un murciélago, que es su emblema y es mejor conocida como la Bati- señal, aunque con el tiempo el traje ha sufrido varios cambios, los cuales más adelante se mencionaran.



El traje clásico de Batman

Al ser un héroe que no cuenta con ninguna clase de súper poder que lo ayude a combatir a los villanos, tiene que recurrir a la tecnología, creando aparatos y haciéndole algunas mejoras a los ya existentes, para poder utilizarlos a su favor a la hora de hacerle frente a mal. Algunos de los aparatos tecnológicos que utiliza con mayor frecuencia es el batimovil. Un auto que utiliza para desplazarse dentro de Gotham City. El diseño hace referencia al traje, el color es negro y en la parte de atrás cuenta con alerones que hacen referencia a las alas de los murciélagos, tal y como sucede con la capa del disfraz.

Está equipado con diferentes aparatos tecnológicos, hecho de material blindado que lo hace fuerte y resistente a la hora de repeler los ataques enemigos. De igual forma cuenta con la capacidad de piloto automático, súper velocidad y está armado con misiles, metralletas y pistolas, las cuales utiliza para intimidar a los villanos.

Entre sus “juguetes” también se encuentra el bati-cinturon que tuvo su primera aparición en el número 27 del comic. Este lo utiliza sobre todo para guardar sus armas como las bati-bombas, su pistola y de más armamento. Se ha vuelto tan famoso que ha excepción de la película de Batman vs Superman, no existido película, serie animada o comic, donde no lo utilice o se haga referencia.

En este número también hizo su aparición por primera vez el bati-jet, uno de los dos vehículos más emblemáticos de este personaje. Este ha sido participe en innumerables capítulos de las series animadas y películas, aunque se ha ido trasformando. Entre características cuenta con híper velocidad y está equipado con armas de fuego. También está hecho de material blindado, el cual lo ayuda a resistir los embates de los enemigos.

#### **1.4. Su alter ego Bruce Wayne**

Bruce Wayne (También llamado Bruno Díaz en Latinoamérica). Es un exitoso empresario y filántropo que vive en Gotham City. Dueño de industrias Wayne (Una firma de tecnología privada). El Playboy vive de las ganancias que dejan sus industrias, así como de la herencia que sus padres le dejaron al fallecer.

Para cubrir su alter ego (Batman), Bruce Wayne se hizo fama de filántropo, playboy y mujeriego. El cual suele pasar su tiempo libre en fiestas, vistiendo ropa elegante, paseando en carros últimos modelo, comprando excentricidades y saliendo con súper modelos, sin importarle nada y en ocasiones actuando de forma torpe y egocéntrica a tal grado de que no es una persona muy popular entre los habitantes de la ciudad. Estas características de niño rico y mimado, han hecho que los habitantes de Gotham City, lo perciban como una persona irresponsable y superficial que vive de la fortuna de sus padres.

Al igual que sucede con Batman y Superman la personalidad de Bruce Wayne es totalmente contraria a la Clark Kent. El segundo resalta por ser una persona bondadosa, que se preocupa por sus semejantes y antepone sus necesidades a su propio bienestar. De igual forma Clark Kent es un hombre trabajador que día a día se esfuerza por sobre salir como periodista en el Daily Planet.

Este afán de Bob Kane por marcar una diferencia entre Batman/ Bruce Wayne y Superman/ Clark Ken era tan fuerte que hasta las historias de su niñez son totalmente diferente. Por un lado, tenemos a Clark que, aunque perdió a sus padres biológicos cuando solo era un bebe, fue adoptado por una familia de granjeros terrícolas de clase humilde, los cuales lo arroparon como un hijo a tal grado de proporcionarle una educación universitaria.



Bruce Wayne (comic Tierra nueva)

Mientras que Bruce Wayne quien también perdió a sus padres a la edad de 8 años, quedo bajo la tutela del fiel mayordomo de la familia, Alfred Pennyworth, encargado de educarlo de forma rigurosa, sin olvidar que fue su cómplice cuando decidió ser justiciero nocturno. Mucho de los escritores que han tenido la oportunidad de hablar sobre estos dos héroes, han llegado a la conclusión que tanto Batman como Superman tienen dualidades diferentes que al final se complementa y hacen que conecten con la audiencia.

Como ya se ha mencionado anteriormente la forma de actuar de Bruce Wayne es solo una fachada para que las personas no sospechen de quien es en realidad. Esto se puede observar en el documental de televisión “Batman: Unmasked.” El cual tiene como objetivo abordar la psicología del personaje.

En este documental el profesor Benjamín Kamey de la Universidad de California hace referencia que “La personalidad de Batman es guiada por la humanidad inherente para Bruce Wayne. Batman, por todos los beneficios que implica y el tiempo que le dedica, es finalmente una herramienta para los esfuerzos de hacer del planeta un lugar mejor.”<sup>5</sup> La apariencia y forma de ser tanto de Bruce Wayne, así como la de Batman han sido un gancho para atraer a las audiencias, tanto juveniles como adultas. Tal y como lo comenta el escritor Will Brooker en su libro “Batman: Unmasked “

---

<sup>6</sup> Fragmento tomado del documental Batman Unmasked: The Psychology of The Dark Knight”, Dir: Steven Smith, año 2008, Dur:50min.



## 1.5 El Batman de Adam West

En 1966, se estrenó en Estados Unidos Batman (La serie de televisión). La cual conto con 120 episodios. Era protagonizada por Adam West en el papel de Bruce Wayne/Batman y Burt Ward como Robín, su fiel compañero. La serie también contaba con apariciones recurrentes y ocasionales de actores como: Alan Naiper (Alfred), Madge Blake (la tía Cooper), Yvonne Craig (Batgirl), Neil Hamilton (el comisionario de policía Gordon) y Stafford Repp (el jefe de policía O'Hara). Esta serie contaba con la característica que mostraba a la mayoría de los villanos que ya se habían vuelto icono como el Joker (Cesar Romero), Acertijo (Frank Gorshin), El Pingüino (Burgess Meredith) y Catwoman (Julie Newmar).

La serie televisiva seguía las aventuras de Batman y Robín, en su afán por mantener a salvo a Ghotam City, de los diferentes villanos que querían apoderarse de ella y de paso destruir a los héroes. La característica principal era la de manejar un tono muy cómico y de parodia, dejando atrás el tono oscuro que imperaba en los comics. Esta comicidad se puede ver reflejada en que Batman, no recurre a los viejos recuerdos, ni a la furia o sentimiento de culpa que le ha ocasionado el asesinato de sus padres, sino que actúa como un niño rico que juega a salvar a la ciudad a lado de su mejor amigo.

Esta versión televisiva de Batman es una parodia total del original. Su característica principal es la de ser muy “jocoso” y “aliviado.” En varios episodios se puede observar un Batman cortejando y seduciendo mujeres hermosas, usando su traje de héroe, así como entrando a bares por tragos de wiski, y a bailar música a go go. Sin olvidar las diferentes frases en tono de burla que les dice a sus enemigos a la hora de atraparlos como: “Tenemos una jaula especial para ti pajarraco, y “Llévenselo a la casa de la risa.”<sup>6</sup>

Se destacar que el modelo de la vestimenta no cambio mucho. La máscara siguió con el modelo de las orejas puntiagudas en la parte superior y cubriendo la mitad de su rostro. También se continuo con la clásica capa en la parte de atrás. El resto del traje estaba hecho de

---

7 Fragmentos tomados de la serie de televisión The Batman de 1966.

una especie de tela elástica, la cual cubría todo su cuerpo. Sin olvidar los famosos calzoncillos de fuera y su bati-cinturon.

Lo que cambio fueron los colores, aunque no tan radicalmente. La máscara, la capa y los calzoncillos pasaron de ser de color negro, a ser de un azul fuerte. Mientras que el resto del disfraz, es decir la parte que cubre el pecho y los pantaloncillos cambiaron de color blanco a color gris. Y el cinturón paso hacer color amarillo fuerte. Y la famosa bati-señal, era un ovalo amarillo y dentro de él se encontraba un murciélago de color negro.



Batman interpretado por Adam West. Foto de archivo

Batman era interpretado por el actor estadounidense Adam West. El fisico que podemos observar es muy diferente al que se conoce actualmente. Esta versión del murciélago no era nada musculoso, tenía un cuerpo normal, y no estaba ni flaco, ni gordo, más bien se podía decir que era un término medio.



Adam West. Foto de archivo

La esencia de la serie era totalmente cómica y fuera de la realidad, por ejemplo, vemos a un Batman cayendo en trampas, donde los villanos lo quieren hacer helado o mandarlo a la luna. Un ejemplo se puede ver en el capítulo de la segunda temporada titulado “Flop Goes The Joker”. (El Joker que fue concebido como un villano sanguinario y violento en esta serie es dibujado como un payaso que le gusta hacer travesuras y divertirse molestando a los demás.) Entra a la mansión de Bruce Wayne, trayendo como rehén a una de las chicas de multimillonario y este detenido por Alfred, quien se enfrentan en un duelo de espadas con dos palos de madera.



Elenco de villanos de la serie de Batman de los 60.



Elenco de héroes de Batman de los 60

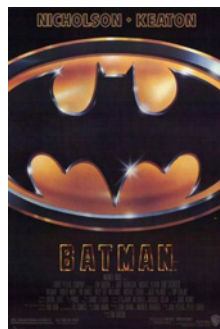
La serie, aunque es totalmente diferente a lo que Bob Kane y Bill Finger habían creado con el personaje fue todo un éxito a tal grado que desato lo que se conoce como la “Batmania.” “El cual es un fenómeno que se dio a partir de la serie de 1966 y describe, tanto el gran éxito que tuvo la serie como el culto que se empezó hacer hacia los personajes principales.”<sup>7</sup>

El fenómeno hizo que los actores como Adam West (Batman), Burt Ward (Robín), Yvonne Craig (Batgirl) y César Romero (Joker), se volvieran iconos pop de los años 60. Tanto fue el éxito de sus personajes que algunos de ellos jamás se pudieron quitar la estima, tal y como fue el caso de Adam West, quien, aunque tuvo papeles relevantes en series como Johnny Cain en “The Girl Who Knew Too Much.” Nunca se ha podido quitar el traje del murciélago, A tal grado que aún vive de presentarse en convenciones de comics y eventos relacionados con Batman.

### **1.6. El Batman de Tim Burton.**

Después del “Boom” que tuvo la serie en el verano 1989, de la mano del ya reconocido cineasta Tim Burton, Batman llego a las salas del cine bajo el nombre de “Batman” (con motivo del 50 aniversario), la cual estuvo estelarizada por Micheal Kane (Bruce/Batman), Jack Nicholson (Joker) y Kim Basinger (Vicki Vale).

La historia narra los inicios de este héroe y si su afán por salvar a los habitantes de Gotham City. Aunque no cuenta del todo su origen, si no que se enfoca más en los inicios del Joker. La cinta está basada en el comic de “La Broma Asesina” escrito por Alan Moore.



Poster de la película Batman de 1989- Foto: Warner Brothers.

---

<sup>7</sup> Van Hise James, “Batmania II”, Estados Unidos, 1992, Ed-PioneerBooks.

La narrativa de la película se lleva a cabo dentro de la celebración, por el centenario de Gotham City. Ante los altos niveles de criminalidad Batman empieza a hacer sus primeras apariciones, para tratar de ponerle un alto a la delincuencia. La llegada de este héroe misterioso, provoca intriga y curiosidad entre el reportero Alexander Knox y la fotógrafa Vicky Vale, quienes se dan a la tarea de investigar más a fondo sobre este nuevo justiciero, disfrazado de murciélago que recorre las calles de la ciudad con el único fin de vigilarla y detener a todos aquellos que quieran hacer el mal.

En primera instancia se observa un Batman mucho más oscuro tal y como Bob Kane y Bill Finger lo habían concebido. Esta oscuridad se puede percibir en su manera de actuar la cual es más violenta de lo que se tenía acostumbrado en los años 60. De igual forma, la película tiene un cierto grado de humor, diferente a lo que Adam West realizaba en su serie, hasta se podría decir que el humor que tiene la película es más inteligente y negro.

Con respecto a Bruce Wayne, aunque conserva el toque de filántropo y galán, en esta cinta, se aprecia como un millonario más serio y centrado en su objetivo, pero sin dejar atrás el toque humorístico, sarcástico y egocéntrico de no impórtale nadie y nada a excepción de el mismo (situación que lo ha caracterizado desde sus inicios). Sin olvidar su objetivo principal que es detener a los criminales, acabar con la corrupción y violencia que azota su ciudad.

Su aspecto es el de un hombre joven con un toque de madures, bien parecido (una característica que tienen la mayoría que los que han interpretado este personaje), al cual le gusta usar buena ropa sobre todo de color negro, este favoritismo lo podemos comprobar tanto con los trajes y los suéteres que utiliza a lo largo de esta historia.



Micheal Keaton interpretando a Bruce Wayne en Batman de 1989. Foto: Warner Brother.

Su forma de actuar, es la de un hombre que gusta de aparentar algo que no es. Trata de parecer un millonario con gustos excéntricos ante la opinión pública, pero la realidad es otra, ya que con las personas que quiere y le interesan se comporta de manera distinta, tal y como lo podemos observar en la escena donde invita a cenar a su mansión a la periodista Vicky Vale.

En esta secuencia se observa cómo tanto Bruce Wayne como la Vicky Vale están cenando en un cuarto inmenso, decorado excéntricamente con una mesa gigante. Donde cada uno está colocado de extremo a extremo y es tanta la distancia que cuando Bruce le pregunta - ¿Cómo está la sopa? - y ella no lo escucha, por lo cual le pide que se muden de habitación y se cambian a la cocina, para cenar con Alfred. En ese lugar se percibe un ambiente de cortesía, amabilidad y hasta hermandad, donde las anécdotas y las risas no dejan de hacerse presentes.

En lo referente a la apariencia física, se observa de una estatura mediana, no es ni tan bajo, pero tampoco se ve una persona de alta. Un ejemplo son las pocas tomas de cuerpo completo que aparecen del personaje principal durante toda la película, ya que en su mayoría son de medio cuerpo hacia arriba. Por otro lado, la musculatura es normal, es decir que no está excedida, sino que es una masa muscular a la que cualquiera persona puede llegar alcanzar realizando los ejercicios adecuados y teniendo una alimentación balanceada y correcta.

Este Batman tuvo la característica principal de ser muy oscuro, apegado a la esencia del comic. Lo cual se comprueba en su forma de actuar y combatir a los criminales. Aunque jamás deja de cumplir su máxima de no matar a ninguno de sus enemigos. Otra de sus características es que siempre aparece ante ellos de una forma intimidante, sigilosa y atacándolos con el objetivo de noquearlos y vencerlos, sin tener compasión alguna.

En esta versión también lo que más perdura es la seriedad del personaje con respecto a Batman anteriores y principalmente al de Adam West. En ningún momento de la película se le ve haciendo bromas o realizando acciones chistosas, sino todo lo contrario la mayoría del tiempo se le ve bastante serio, enojado con la firme intención de buscar justicia, vencer a sus enemigos de la forma más rápida y contundente posible.

Un punto a destacar son pocas las ocasiones en las que se le puede observar teniendo algún tipo de conversación con sus enemigos. Las únicas dos veces que sostiene un dialogo es primeramente en la escena inicial donde se enfrenta a dos bandidos y después de someterlos, levanta a uno y este le dice “- no me mates- a lo que Batman responde con voz seria y atemorizante –No voy a matarte, quiero que me hagas un favor, que le hables a tus amigos de mi- y el ladrón le pregunta - ¿Quién eres? - A lo que responde. –Soy Batman- y lo avienta a piso.”<sup>8</sup>

El segundo dialogo se presenta en la secuencia final donde enfrenta al joker. En esta escena Batman se encuentra caminando por una iglesia oscura y de aspecto gótico, mientras trata de rescatar a Vicky Vale quien está en manos de este villano. Cuando ambos se encuentran en la parte superior de la iglesia. Batman golpea al Joker y lo sujeta de la chaqueta y comienza el segundo dialogo, donde Batman le dice “–Eres un maldito asesino- a lo que el Joker responde –Tú me arrojaste dentro de los químicos y no fue fácil recuperarme y no me digas que no lo intente- a lo que Batman le dice –Te creo- “<sup>9</sup> para empezar a forcejear, terminando con la caída del príncipe de los payasos.

---

<sup>8</sup> Fragmento tomado de la película “Batman”, Dir: Tim Burton, Estados Unidos, 1989.

<sup>9</sup> Fragmento tomado de la película “Batman”, Dir: Tim Burton, Estados Unidos, 1989.

El traje ya no está hecho de tela como en los años 60, sino que empieza hacer presente el uso de la armadura, fabricada de un material resistente que le ayuda a soportar los disparos sobre todo los que son a quema ropa. El disfraz es el modelo clásico, totalmente negro, le cubre todo el cuerpo, la máscara cuenta con los dos clásicos picos puntiagudos en la parte superior, de igual forma solo cubre la mitad de su rostro, ya que deja al descubierto la parte de la nariz y la boca. En el pecho cuenta con su símbolo o bati-señal el cual lo identifica. Esta es un murciélago extendiendo sus alas dentro de un círculo de color amarillo. En la parte de atrás cuenta con una capa, la cual lo ayuda hacer a que sus descensos sean de forma más aerodinámica y segura.



Batman interpretado por Micheal Keaton. Foto: Warner Brothers.

En esta película como en los comics y la serie de televisión Batman tiene que hacer uso de la tecnología, para poder enfrentar a sus enemigos. Entre los aparatos que utiliza esta el Batimovil, el cual tiene un diseño muy diferente al que había aparecido en la serie de televisión. Este auto reflejaba el ambiente gótico y oscuro que quería darle Tim Burton a su película. Es enorme, largo, liso y con los alerones en la parte trasera (simulando las alas de los murciélagos), cuenta con una cabina donde va el conductor y en la parte de adelante un arma para contrarrestar los ataques enemigos.



Esta fue primera vez que se pudo observar un Batman que estaba totalmente apegado al comic. De la mano de Tim Burton se mostró un personaje oscuro, el cual tiene el objetivo de eliminar a los villanos que aterrorizan a Gotham City. No tiene ni una pizca de sentido del humor tradicional y utiliza la imagen (la de un justiciero disfrazado), para atemorizar a sus ladrones y que estos empiecen a esparcir el rumor, para darse a conocer entre la gente.

### 1.7 Un Batman más político

Después del éxito de Batman en el verano de 1992, se estrenó la secuela bajo el nombre de “Batman Regresa.” La cinta conto nuevamente con la dirección de Tim Burton y Michael Keaton como protagonista. En esta secuela Batman vuelve para detener a dos villanos clásicos del comic el Pingüino encarnado por el actor Danny DeVito y Catwoman a quien le dio vida la actriz Michelle Pfeiffer.



Poster de Batman Returns de 1992. Foto Warner Brothers.

Esta es la primera vez en la que se utiliza un argumento político y se trata de hacer una historia más humanizada, ( es importante recordar que el año del estreno fue también año de elecciones en los Estados Unidos), por principio de cuentas la trama recae en el trauma que tiene el Pingüino por haber nacido deforme y ser abandonado en una alcantarilla por sus padres, lugar donde es recibido por una parvada de pingüinos, los cuales increíblemente lo crían, tal y como sucede en la historia de Tarzàn. Este abandono le ocasiona un resentimiento con la sociedad, tanto por el maltratado del que es objeto como por el rechazado que ha sufrido, por lo cual quiere tomar venganza.

Estos sentimientos son aprovechados malévolamente por un político sin escrúpulos de nombre Marx Shreck (interpretado por el actor Christopher Walken) que ve ha Ciudad Gótica una mina de oro. Este aprovecha el aspecto deforme e inocencia del pingüino, para manipularlo a su conveniencia. Esta manipulación se ve reflejada cuando postulan al Pingüino como candidato a la alcaldía de Ghotam City. Utilizando como anclan, tanto su deformidad como el abandono de sus padres y su terrible vida dentro de una alcantarilla.

En lo que se refiere a Batman, no es necesario hacer un análisis mayor, ya que es idéntico al de la primera película. Un tipo duro, oscuro, el cual tiene como objetivo principal detener a los villanos. Para lograrlo hace uso de sus habilidades y conocimientos en artes marciales, así como de la tecnología. La única diferencia es su dilema moral contra el que pelea, por un lado, está enamorado de Catwoman, pero al mismo tiempo sabe que es una villana que no respeta las reglas y que actúa como mejor le convenga. El físico sigue siendo el mismo un tipo de altura mediana, con una musculatura normal y con aspecto maduro, aunque en la película retratan como una persona joven.



Pingüino (Danny Devito) y Batman (Micheal Keaton). Foto: Warner Brothers.

## 1.8. Un Batman poco recordado

Después del éxito a nivel taquilla, que significó “Batman Regresa” la cual recaudó \$266.822.711 millones de dólares a nivel mundial. La productora Warner Brothers y el director Tim Burton se preparaba para realizar la tercera parte de esta saga, cuando empezaron a salir a la luz diferencias entre el director y los productores, sobre todo por las críticas que recibió Batman Regresa, tanto por narrativa oscura y la sexualidad explícita que contenía. Al darse cuenta Warner Brothers que la siguiente película seguiría el mismo tono decidieron prescindir de los servicios del director.

La productora decidió su remplazo sería el estadounidense Joel Schumacher. El cual eligió a su compatriota Val Kilmer para interpretar al excéntrico millonario Bruce Wayne/Batman. El resto del reparto estuvo formado por Tommy Lee Jones como Dos Caras, Jim Carrey, Arquetijo, Chris O’Donnell, Robin y Nicole Kidman como la psiquiatra Chase Meridian. Aunque en un principio Schumacher tenía planeado que su película estuviera basada en el comic Batman: Año uno, Warner no lo aprobó, ellos querían una secuela de las dos películas anteriores.



Poster de Batman Forever de 1995. Foto Warner Brothers.

En esta tercera parte Batman debe enfrentar con ayuda de su fiel amigo y compañero Robín a dos enemigos muy peligrosos y clásicos del comic, Harvey Dent/Dos Caras y el Acertijo. Los cuales, aunque tienen planes distintos se asocian para poder llevarlos a cabo, por un lado, Dos Caras quiere eliminar a Batman a como dé lugar y por el otro lado el Acertijo quiere volverse el tipo más inteligente del mundo, al absorber las mentes de todas las personas mediante un aparato que se conecta a la televisión y transmite los pensamientos de las personas a un aparato receptor, para luego trasladarlos a la mente del Acertijo.

Con la llegada del nuevo director también llegaron cambios para Batman sobre todo en la forma de actuar y su apariencia. Se observa en un inicio a un Bruce Wayne más perturbado de lo normal, al hacer más presente sus problemas psicológicos derivados de la muerte de sus padres, de la cual se siente culpable y no sabe encontrar la paz interna que le ayude a vivir con lo que sucedió.

Por primera vez se observa que Bruce Wayne que tiene celos de su alter ego Batman y estos se hace presentes por los sentimientos amorosos que empieza a tener por la psiquiatra Chase Meridian. Ella es la primera persona de la que realmente está enamorada, tal y como se lo hace saber a Alfred. Aunque el dilema se presenta cuando se entera que ella se encuentra interesada amorosamente en Batman. Esto provoca que Bruce piense en dejar su doble vida de forma definitiva, para poder llevar una “vida normal” a lado de la persona que ama. Aunque esta decisión se ve interrumpida por los diferentes peligros por los que atraviesa Gotham City.

En esta película el director concibió un Batman más trastornado por la muerte de sus padres la cual aún es su edad adulta no ha podido superar, por la culpa que siente de no haber podido impedir su asesinato. Estos trastornos y culpa interna son los causantes de que en Bruce empiece a surgir la idea de dejar de ser Batman, pues al abandonarlo piensa que puede aspirar a ser aceptado por las demás personas, pero es mucho lo que representa este héroe para el que es imposible alejarse. Un ejemplo de cómo la imagen de Batman y el murciélago esta hasta el inconsciente de Bruce Wayne es cuando conoce por primera vez a la doctora Chase Meridian en su consultorio y Bruce Wayne le pregunta “- ¿Si le gustan los murciélagos? - A lo que la doctora le responde – Es un Rochas señor Wayne, las personas ven lo que quieren”<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Fragmento tomado de la película Batman Eternamente, Dir. Joel Shumacher, Estados Unidos, 1998.

Otro momento donde se percibe que la esencia de Batman se encuentra hasta sus adentros es la secuencia donde tanto el Acertijo y Dos Caras hurgan en la mente de Bruce Wayne y descubren que no existe ningún otro tipo de pensamiento en su mente más que un murciélago que vuela, descubriendo su secreto más grande.

En esta cinta el traje cambio en dos ocasiones. El primero de ellos es totalmente negro, y a la vez brillante. Este deja de ser totalmente una armadura de plástico, para pasar de ser una armadura de goma, las botas y los guates están hechos de cueros.

El diseño es igual a los anteriores, este cubre el cuerpo completamente, también tiene una máscara, la cual cubre la mitad del rostro de arriba, hacia abajo, cuenta con los dos picos clásicos en la parte superior. En la parte de en medio del pecho tiene su logo que lo identifica, la bati-señal de color negro sobre un ovalo amarillo. Un cambio importante fue el cinturón, dejo de ser amarillo, para pasar hacer totalmente negro y con una bati- señal en la hebilla.



Batman interpretado por Val Kilmer. Foto: Warner Brothers.

El segundo bati-traje es totalmente negro al igual que los anteriores, este parece ser de un material macizo, parecido al plástico, que es resistente a las armas de fuego, lo complementan unos guantes de color negro hechos de piel, la clásica máscara que cubre la mitad del rostro y la capa la cual le cubre desde los hombros, hasta los tobillos.



Val Kilmer con el segundo traje usado en Batman Eternamente.

Los cambios se ven básicamente en el logo del pecho, paso de ser un murciélago de color negro, dentro de un ovalo amarillo, hacer una nueva bati-señal, totalmente en negro, grande y a largada, está ya no está dentro de un ovalo de color amarillo. El otro cambio más significativo se da en el bati-cinturon el cual aparte de que es negro, la hebilla contiene la nueva bati-señal. Aunque la película no fue muy bien vista tanto por la crítica como por los fanáticos y su protagonista (Val Kilmer), no es recordado por su interpretación de Batman. Esta es la primera cinta donde podemos observar un pequeño esbozo de un Batman humanizado, trastornado y totalmente obsesionado con la figura del murciélago, la cual está muy apegada a los comics. Situación que años después explotaría de manera significativa Christopher Nolan con su exitosa trilogía del Caballero de la Noche.

Los primeros tintes de la humanización del personaje se pueden observar en la escena donde Batman es emboscado en un hotel, tanto por Dos Caras y el Acertijo estos le disparan haciendo que caiga de un puente donde se encuentra parado, sobre mucha arena, cuando está a punto de ser sepultado es salvado por Robín.

En la siguiente escena vemos a Bruce Wayne, con el torso desnudo y con múltiples heridas, las cuales son curadas por su mayordomo Alfred. Esta es la primera vez que en una cinta de este héroe en que se muestra como un humano que puede ser herido y lastimado. Esta humanización también se aprecia en la apariencia física. Este Batman encarnado por Val Kilmer, tiene una musculatura normal, es decir, no tiene músculos muy exuberantes, sino solo está marcado. También su apariencia es totalmente sencilla, ya que la mayoría del tiempo usa suertes de cuello de tortuga color negro dejando a un lado los trajes elegantes y costosos.



Escena tomada de la película Batman Eternamente

Aunque esta película tuvo sus pequeños destellos de humanización e historias realistas, tal y como lo pensaban, tanto Bob Kane y Bill Finger, al igual que las anteriores al final llega a ser fantástica e irreal.

### **1.9. La debacle del Batman.**

Después del éxito económico que tuvo “Batman Eternamente” (y se aclara económico por que a nivel de críticas no le fue nada bien), la productora decidió darle otra oportunidad a Joel Schumacher. Esta nueva película llevo el nombre de “Batman y Robín.” Es continuación de las películas anteriores. Esta nueva cinta, ya no contó con el protagonista de Val Kilmer, quien se alejó del personaje por las múltiples diferencias que tuvo tanto con la productora como con el director por ello que se escogió al galán del momento George Clooney para encarnar el papel del multimillonario Bruce Wayne/ Batman.

En esta nueva aventura Batman y junto a su fiel ayudante Robín y la nueva integrante del equipo Batgirl deben hacerle frente a tres terribles villanos Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger), La Hiedra Venenosa (Uma Thurman), y Bane, quienes como en las anteriores películas, tienen el plan de aterrorizar a los ciudadanos de Gotham City.



Poster de la película Batman y Robin



En esta cinta Joel Schumacher nos muestra un Batman muy parecido al de la película anterior, el cual tiene problemas psicológicos que le afectan, aunque en esta ocasión no es por la decisión de seguir siendo Batman o por la muerte de sus padres, sino por el miedo de perder Alfred, su mayordomo y figura paterna. Este ha contraído una enfermedad misteriosa de la cual no encuentra la cura.

La versión de Bruce Wayne que nos presentan es muy similar al que Adam West interpreto en la década de los 60. Una persona con un gran sentido del humor, la cual se la pasa haciendo chistes, la mayor parte del tiempo, y al mismo se comporta como un multimillonario, playboy que sale con mujeres hermosas a lugares elegantes y se la pasa en cenas de caridad



George Clooney interpretando a Bruce Wayne. Foto Warner Brothers

Aunque al mismo tiempo también trata de ser como un padre y mentor para Ricardo Tapia (Robín). Que esta fuera de control, actúa por impulso y sin pensar en las consecuencias de sus actos. Su repentino amor por la misma mujer (la hiedra venenosa), trae problemas dentro del equipo, ocasionando peleas y su posible separación.

En este Batman se pueden observar varios cambios, empezando por el traje, ya no es totalmente de color negro, sino ahora se combina con un color plata, sobre todo en la parte del pecho, los hombros, las manos, el torso, los genitales y las piernas. La bati-señal en esta ocasión es más grande de lo acostumbrado, y abarca toda la parte de los pectorales. El traje parece ser de metal y a diferencia de los anteriores, la característica principal es que ya no cuenta con el clásico bati-cinturon.



Izq a der. Alicia Silverstone (Batgirl), George Clooney (Batman) y Chris O' Donnell (Robin). Foto Warner Brothers.

## 1.10 El Batman Humano

Después de la mala recepción de “Batman y Robín” los productores decidieron dejar descansar al personaje, por ocho años. Tiempo en que los súper héroes seguían siendo una especie de dioses mitológicos, intocables y con poderes sobrenaturales, admirados e idolatrados por los humanos. Aunque esto cambio en el 2005, cuando de la mano del director inglés Christopher Nolan, Batman regreso a la pantalla grande, con varios cambios.

Christopher Nolan vio en Batman un héroe con potencial que estaba olvidado, tanto por los fans como por los amantes del cine. Este tenía la capacidad de hacer volver a creer a los estadounidenses en los héroes, en un momento donde estos ya no eran famosos. Nolan es un director que se caracteriza por su gusto de jugar con la mente de los espectadores, tal y como lo ha hecho en películas como Incepcion, Memento, Following, entre otras. En la mayoría de las historias sus personajes tienen la característica principal de tener problemas personales, trastorno o algún tipo de problema mental.

Después de unos dulces años 90, en los cuales tanto los comics y el cine nos presentaban un Batman totalmente rosa, invencible, incapaz de recibir daño alguno y con unos puños tan poderosos capaces de destruir muros, llego el siglo XX en el cual el personaje se volvió muy oscuro y apegado tanto a la realidad como al momento social y político que el mundo vivía. El ejemplo más claro se vio en la película de “Batman Begins.”

Es en el año 2005 cuando tenemos de vuelta en la pantalla grande a Batman, la película llevo el nombre de “Batman: Beging.” Fue estelarizada por Christian Bale (Bruce Wayne/ Batman), Liam Neeson (Ra`s al Ghul), Michael Kane (Alfred Pennyworth) Katie Holmes (Rachel Dows) y Gary Oldman (James Gordon). La película fue concebida como un reboot de la franquicia. En ella podemos observar los inicios de Batman y cuáles fueron los motivos que lo orillaron a convertirse en un vigilante nocturno y los obstáculos por los que tuvo pasar para poder conseguir su objetivo de salvar a la gente buena de Gotham City.



Poster Batman Inicia 2005. Foto: Warner Brothers.

En esta nueva aventura el director inglés decidió darle un giro a las historias tradicionales que se había contado anteriormente en el cine. Dejo atrás el mundo fantasiado y a veces irreal manejado por directores como Tim Burton y Joel Schumacher, para dar paso a historias más reales y apegadas a los momentos sociales, políticos y económicos que el mundo vivía.

De inicio Nolan sitúa a Gotham City como una ciudad que vive azotada por una crisis económica, provocando un alza considerable tanto en los niveles de violencia como en los de corrupción, haciendo que la metrópoli caiga en manos de gente corrupta y sin escrúpulos que trata de aprovecharse de la situación. Esta es la primera película de súper héroes, donde se observa un acercamiento más claro a la realidad que se estaba viviendo el mundo.

La narrativa se adentra profundamente en la psicología de Bruce Wayne, sobre todo en su etapa infantil y juvenil. Como se mencionó anteriormente de las características principales de Christopher Nolan es la explotar la psicología de sus personajes hasta el extremo. Logrando una empatía con los espectadores.

Esto mismo es lo que le sucede al joven Bruce Wayne. En primera instancia en su etapa infantil y posteriormente en su juventud y adultez. En la infancia se aprecia a un niño extremadamente lleno de miedos, los cuales inician cuando cae dentro de un pozo, y es atacado por decenas de murciélagos, provocándole un trauma y miedo a este animal.

El segundo trauma de su niñez, llega después de una visita que hace junto a sus padres al teatro de Gotham. En el momento que Bruce ve a varias bailarinas vestidas de color negro, con una máscara que cubre la mitad de su rostro, subiendo una cuerda y balanceándose de un lugar a otro, provocan que recuerde el ataque de los murciélagos, entrando en pánico, haciendo que tanto él como sus padres salgan del teatro antes que los de más espectadores. Estando en un callejón oscuro un hombre con pistola, aparecen enfrentes de ellos con la intención de despojarlos de sus pertenencias, al ver los nervios del asaltante Thomas Wayne, trata de negociar y calmarlo, pero solo provoca que el ladrón le dispare a él y su esposa Martha Wayne, provocando su muerte inmediata.

En su etapa joven-adulta, se aprecia un Bruce Wayne que ha crecido lleno de odio, el cual busca cobrar venganza, sin importar el costo. Estos sentimientos se ven reflejados en la escena donde asiste al juicio en contra el presunto asesino de sus padres. Al declararlo inocente, Bruce lo espera a la salida del juzgado, lleno de rabia con pistola en mano que ocultaba en su gabardina, al momento que se dispone hacer justicia con sus propias manos, una mujer se le adelanta disparándole al ladrón.

Con un Bruce Wayne lleno de dudas e impotencia, pero con el objetivo claro de querer obtener justicia, no solo para sus padres, sino también para los ciudadanos de Gotham, emprende un viaje alrededor del mundo con el objetivo de entender la mente criminal y obtener las herramientas necesarias que lo ayuden a combatir a los criminales que aterrorizan a los ciudadanos.

Este viaje lo lleva a las manos de Ra's al Ghul, el cual es una especie de idealista, extremista y terrorista nacionalista. El cual parece tener los mismos objetivos que Bruce, limpiar al mundo de los corruptos y delincuentes, aunque con formas muy diferentes, pues a él no le importa si el precio es la exterminación toda una población.

Durante su entrenamiento con Ra's al Ghul, Bruce entiende que no todas las personas son criminales, sino también existen ciudadanos honestos que valen la pena y que luchan por un mejorar su ciudad. Completamente diferente a otras películas donde el protagonista se somete a un entrenamiento irreal y que difícilmente cualquier persona lograrían llevar a cabo. En este filme el entrenamiento consiste en técnicas existentes y que se practican alrededor del mundo como esgrima, karate, camuflaje y ninjutsu. Parte del entrenamiento también consiste en la utilización de una técnica psicológica de nombre "exposición" (que existe en la vida real), y que se utiliza para enfrentar las fobias en este caso la que Bruce tiene hacia los murciélagos.

Después del entrenamiento un maduro Bruce Wayne decide regresar a su ciudad con la firme intención de combatir los diferentes males que la aquejan. Adquiriendo una madurez que se ve reflejada al momento que decide utilizar su miedo a los murciélagos como un arma para provocar miedo entre los asesinos, ladrones y corruptos.



Escena de Batman Inicia 2005. Bruce Wayne Durante su entrenamiento. Foto: Warner Brothers.

Para Nolan el nacimiento de Batman es un medio perfecto para que los habitantes de Ciudad Gótica tengan una segunda oportunidad de cambiar la situación de su ciudad. Lo mismo sucede para Bruce Wayne, Batman representa una oportunidad de liberarse de la culpa que siente por no haber podido salvar a sus padres de morir en manos de un asesino.

Al inicio se observa un Batman primerizo que está dando sus primeros pasos en pro de la justicia, ganando reconocimiento, especialmente entre los ladrones, y esto provoca que le tengan miedo. Situación que le provoca legitimidad ante los ciudadanos de Gotham.

La forma de pensar es totalmente diferente a la de los Batman de los años 90. En esos años permeaba una mentalidad de “las personas necesitan de mí, y solo yo puedo salvarlas,” en este reboot se presenta un cambio radical, Batman ya no piensa que él es sea el único que puede salvar a los habitantes, sino más bien, se considera como un medio para hacer que la misma gente busque su salvación y bienestar.

En lo referente traje también existió un cambio, aunque conserva su característico color negro, está diseñado como una especie de armadura hecho de material de quibla, parecido al de los chalecos anti-balas que utilizan los policías. La capa en esta ocasión deja de ser un detalle más, para ser una parte importante de su protección, ya que cuenta con una tecnología, basada en electricidad que provoca que la tela se ponga rígida al momento se sentirse amenazada convirtiéndose en un escudo.

El traje ya no es todo liso, sino que en esta ocasión lleva marcada la musculatura del personaje, la batí- señal ya no se encuentra dentro de un ovalo amarillo, ahora la señal es de color negro, grande y alargada, ya no es muy parecida a un murciélago, sino que ahora es idéntica al bati-boomerang. El cinturón también evoluciono, es muy similar al que cuentan los militares, con pequeñas cajas de metal, que sirven para guardar las armas, bombas, entre otros artículos.



Batman interpretado por Christian Bale en Batman Inicia del 2005. Foto: Warner Brothers.

Como es clásico Batman hace uso de la tecnología como arma eficaz para combatir a los criminales. Entre sus aparatos favoritos destaca el batimovil, el cual también sufrió un cambio, ahora tiene forma de tanque militar, cuenta con las adecuaciones modernas como el GPS y el piloto automático. “La arma” que más utiliza es una pistola que en lugar que salgan balas, sale una cuerda mecánica con un gancho, la cual se puede clavar en zonas sólidas, tiene la capacidad

de subir a Batman, para que se pueda desplazar de un lugar a otro con mayor facilidad.

Como se mencionó anteriormente este fue el primer Batman que ya tuvo un acercamiento importante e exitoso a la humanización que desde hace tiempo las películas de súper héroes estaban buscando, tan cercana fue esta identificación con el público que hizo que el filme fuera todo un éxito y superara las expectativas no solo de la productora, sino también director.

### **1.11. Un Batman más humano**

Después de que “Batman Beiging” fue un éxito inesperado irremediamente provoco que se hiciera una secuela la cual llevo el nombre de “Batman: The Dark Knighth.” Esta cinta conto con las actuaciones de Christian Bale (Batman), Heath Ledger (Joker), Michel Caine (Alfred Pennywoth), Gary Oldman (James Gordon), Aaron Eckhart (Harvey Dent/Dos Caras, Maggie Gyllenhaal (Reachel Dawes) y Morgan Freeman (Lucius Fox).



Poster promocional de la película Batman: The Dark Knight, 2008. Foto: Warner Brothers.

En esta nueva aventura del también llamado el Caballero de la Noche tiene que hacerle frente a su peor enemigo el más famoso el “Joker.” que tiene como objetivo hacerle ver a los habitantes de Gotham que no todas las personas son tan buenos como argumentan serlo y que tienen un precio. Al igual que la película anterior Nolan sigue haciendo uso de este humanismo que caracterizo a la anterior película, aunque en esta ocasión la dosis es mayor.

En las primeras escenas se observa que Batman ha sido inspiración para varias personas, que han decidido salir a las calles a vigilar y luchar contra el crimen organizado, tal y como ha sucedido últimamente en varias ciudades del mundo como Nueva York, Michoacán y Seattle, donde las personas cansadas de la delincuencia y los abusos por parte de grupos pertenecientes al crimen organizado, han decidido enfrentarlos, para defender su hogar.

A diferencia de otras películas en esta vemos que las autoridades, ya no están preocupadas por villanos que quieren congelar la ciudad o robar la inteligencia de los ciudadanos. Ahora la preocupación es por la corrupción, la delincuencia o la venta de drogas que está inundando la ciudad.

Estos problemas hacen ver un Batman humanizado que actuando más como policía y detective que como héroe, de igual forma se le observa participando en redadas junto a la policía, para atrapar a distribuidores de drogas, y sobre todo al Joker.

De igual forma se pueden percibir los primeros tintes de un Batman que no es invencible a diferencia de otros súper héroes, ya que este puede ser atacado y lastimado, tal y como se ve en las primeras escenas, donde llega a detener al espantapájaros y a unos traficantes de drogas, cuando se disponen hacer una transacción, y el héroe es atacado por unos perros, provocándole heridas en el brazo izquierdo.

En la escena siguiente Bruce Wayne está en una bati-cueva provisional, viendo unos videos y suturándose así mismo las heridas que los canes le provocaron. Mientras Alfred se acerca y le dice “siempre que se sutura usted mismo, hace un verdadero desastre, a lo que Bruce contesta si, así aprendo de mis errores y Alfred le vuelve a contestar entonces debe de haber aprendido mucho hasta ahora”<sup>11</sup> La última frase de este dialogo, hace referencia a que Batman ha sido atacado y herido en varias ocasiones.

---

<sup>11</sup> Fragmento tomado de la película “Batman: El Caballero de la Noche”, Dir: Christopher Nolan, Estados Unidos, 2008.





Bruce Wayne suturándose solo. Escena tomada de la película Batman: The Dark Knight, 2008.

Un ejemplo más donde podemos ver que el Batman de Nolan ya no es inmune y no todo sale bien como anteriormente sucedía. Es en la escena donde el Joker secuestra tanto a Rachel Dawes como a Harvey Dent. En ese momento Batman tiene que tomar una difícil decisión, salvar al amor de su vida o a la figura que puede inspirar Ciudad Gótica a salir adelante. Al decidir salvar a Dent y al mismo tiempo perder al amor de su vida, se deja en claro que Batman no es Superman, sino un simple humano que no puede estar en dos lugares a la vez, ni salvar a todas personas.

El joker es considerado como el mejor enemigo y el más importante en la historia de Batman, sobre todo por la capacidad que tiene de poder sacar lo peor lado del justiciero, capacidad que Nolan, supo explotar. La explosión de sentimientos que solo el Joker puede provocar en Batman se refleja claramente durante la escena del interrogatorio, donde Batman llega totalmente calmado con el objetivo de hacer que el joker diga la ubicación de Harvey Dent y aunque al principio se muestra hostil y rudo (algo muy normal en su forma de actuar), con el paso del interrogatorio “el payaso” va sacando lo peor de sus emociones logrando que poco a poco se desespere y saque su lado oscuro.

Entre los cuestionamientos que el Joker le hace a Batman esta donde le argumenta que la gente solo lo acepta, porque lo necesita, una vez que lo dejen de necesitar, lo desecharan, después de estas palabras, Batman se empieza a enojar y este va en aumento, a tal grado que cuando el Joker le dice que nunca los amará porque los son parecidos, provoca que lo sujete del chaleco y lo azota contra el vidrio.

En esta misma escena podemos ver otra nueva característica del Batman humanizado, el cual ciertas reglas y principios que sigue al pie de la letra entre estos están el no matar a sus enemigos, el de salvaguardar el bien, antes que los asuntos personales. Estas reglas las ha tenido desde hace años, pero es la primera vez en la que las tiene sumamente claras y las aplica.

La vestimenta que Batman sigue utilizando es su ya característico traje de color negro, hecho de una especie de material resistente que lo proteja de las balas y de los golpes. Una máscara que lo ayuda a cubrir su rostro, para que sus enemigos no sepan quién es y así mismo proteger a sus seres queridos. Esta máscara es igual a todas, protege toda la parte de atrás y solo la mitad del rostro y cuenta con los famosos picos en la parte superior.



Christian Bale como Batman: Foto Warner Brothers.

### 1.12 El ultimo Batman de Christopher Nolan

El éxito de esta cinta fue descomunal a nivel que en la actualidad es considerada una de las mejores películas de súper héroes de todos tiempos. Dado de este logro se pensó hacer una tercera parte, para darle una conclusión a esta trilogía. La cual llevo nombre de Batman: El Caballero de la Noche Ascende. Conto con las actuaciones de Chistian Bale (Batman/Bruce Wayne), Michael Caine (Alfred Pennyworth), Morgan Freeman (Lucius Fox), Selyna Kyle (Anne Hathaway) y Bane (Tom Hardey).



La narrativa de esta historia se ubica siete años después de los acontecimientos de Batman: El Caballero de la Noche. Donde Bruce Wayne ha abandonado su vida como Batman, para enclaustrarse en su mansión, deprimido por la muerte de Rachel. Lo cual lo tiene sumido en una profunda depresión, lleno de culpa y resentimiento por la muerte de su amada.

Su apariencia física es totalmente diferente. Se observa una persona que ha envejecido, cuenta con algunas canas, se ha dejado crecer el cabello, la barba y se ve demacrado, por su vida como vigilante nocturno tiene problemas con una pierna a tal nivel que tiene que apoyarse en un bastón para poder caminar.



Bruce Wayne en Batman: The Dark Knight Rise, 2012.

Los 7 años que Bruce Wayne se ha alejado de la carrera de justiciero lo han afectado, aunque en su regreso, logra atrapar algunos secuaces, pero Bane logra huir con unas claves y datos que robados de la bolsa de valores. De igual forma los años sin entrenar, han hecho que pierda fuerza física como se percibir en su primer enfrentamiento contra Bane. En el combate se observa que, aunque se esfuerza, sus golpes no provocan ningún daño y ha perdido experiencia, haciendo que de una manera muy fácil logren romperle la espalda. Escena que se ha vuelto icónica en el mundo del cine y es la clara muestra de que en esta trilogía se observa

aun Batman totalmente ya humanizado. En ninguna de las aventuras anteriores, ya sea en el cine, la televisión o los videojuegos se había presentado un héroe al que se le pudieran hacer demasiado daño.

El traje que utilizo Batman en esta película, es igual a las dos anteriores. Un traje de color negro en forma de armadura, que cuenta con una capa, una máscara oscura con los clásicos picos en la parte superior cubre la parte de atrás de la cabeza y la mitad del rostro. La señal que porta en el pecho es en forma de un murciélago, pero grande, larga y ancha.



Batman en una escena de The Dark Kingth Rise, 2012 Foto: Warner Brothers.

Otra prueba de este humanismo se aprecia con la recuperación de su lesión en la espalda, dentro del calabozo donde se encuentra, ya que no se recupera solo o por arte de magia, sino que lo hace con ayuda de un interno que tiene experiencia en las artes médicas, e igual forma lleva acabo un entrenamiento para volverse más fuerte y poder enfrentar a Bane.



Escena fina de Batman: The Dark Kninth Rise, 2012. Foto: Warner Brothers.

El momento culminante de esta humanización se aprecia en la escena final, donde Batman tiene que pelear con Bane el cual tiene un ejército de mercenarios, los cuales tienen el objetivo de acabar con la policía.

La policía opone resistencia con el Caballero de la Noche como líder. Este se puede considerar como el clímax de la humanización porque ejemplifica que, si bien existe un héroe como Batman, este no puede solo y tampoco tiene la capacidad de solucionar todos los problemas, como el mismo dice “En ocasiones las personas se deben de encargar de resolver sus propios asuntos.”

Sin lugar a dudas este ha sido el Batman más humanizado en la historia del personaje, Nolan le dio un giro a todo lo acostumbrado anteriormente, esto tuvo como resultado que la mayoría de las películas de súper héroes tomaran ese mismo camino, sin olvidar el efecto que tuvo en varios fanáticos del héroe, pues los inspiró tanto que hasta grupos para auto-defensas armaron para cuidar a los ciudadanos.

### **1.13. El Batman de Ben Affleck**

Después del éxito de esta trilogía Christopher Nolan se retiró de la franquicia, por lo cual los productores decidieron darle un descanso personaje, que solo duró 4 años. En marzo del 2016, se estrenó a nivel mundial la película Batman vs Superman (secuela de Superman: Man of Steel). Esta cinta marco el debut de Ben Affleck, quien fue el elegido para sustituir a Christian Bale en el papel de Batman.

Aunque la elección de Affleck fue criticada, tanto por los fanáticos como por la prensa especializada. La decisión de escogerlo se debió sobre todo al matiz que querían darle al héroe un vigilante nocturno veterano, cansado de luchar y con experiencia. Aparte de Affleck esta cinta también estuvo protagonizada por Henry Cavill como Superman, Gal Gadot la Mujer Maravilla y Jesse Eisenberg encarnando a Lex Luthor.



Poster promocional de Batman vs Superman, 2016. Foto: Warner Brothers.

Esta versión de Batman siguió la línea de la trilogía de Nolan, un héroe entrado en años, que aún sigue sufriendo con las muertes que lo han acompañado a lo largo de su vida como la de sus padres, Robin y Jack (encargado de su empresa, quien es víctima de la batalla entre Superman y el general Zord en Metropolis). Estas muertes hacen que Bruce tenga rencor, hacia el también conocido Hombre de Acero y tenga como objetivo principal eliminarlo.

El rencor de Batman hacia Superman, por la destrucción que ha ocasionado en Ciudad Metrópolis y por la muerte de sus empleados durante la batalla contra el general Zord, ocasiona que lo vea como un peligro para el mundo, razón por la cual utiliza todos sus medios, tecnología, recursos y tiempo, para poder detenerlo. El acabar con Superman lo tiene obsesionado al grado que no escucha, ni obedece Alfred, su mayordomo y aliado, cuando este le dice “que quizá él no es su enemigo.”

Esta versión de Bruce Wayne, ya no actúa como un millonario desinhibido, al cual no le interesa nada, más que el mismo, sino que ahora está preocupado por el futuro de la tierra y la amenaza de enemigos de otros mundos. Por otro lado, este Batman es más sádico que los anteriores, atrapa a sus enemigos de manera brutal y los deja marcados con la señal de murciélago como si fueran ganado. También es más tecnológico, se le puede ver utilizando aparatos muy modernos y reales como celulares, computadoras, autos (como el batimovil), naves (el bati-jet) y una nueva armadura, la cual lo hace más fuerte y la utiliza en las escenas finales para enfrentar a Superman.



Ben Affleck interpretando a Bruce Wayne en Batman vs Superman, 2016.

En esta ocasión tiene predilección por las armas de fuego, sobre todo por las pistolas, como se ve cuando tiene su primer combate con Superman y se activan cuatro metralletas, para tratar de detenerlo. De igual modo dentro de la pelea decide usar kriptonita, por lo cual utiliza una especie de metralleta para dispararla.

Los trajes que utiliza en esta ocasión para enfrentar al hijo de Kriptón son dos. El primero es su traje habitual, aunque en esta ocasión es diferente al de la trilogía de Nolan. Este es totalmente de color gris del cuello, hasta los pies, está fabricado con una especie tela, mientras tanto la máscara y la capa son de color negro, cabe mencionar que en ocasión la máscara y la capa forman un solo conjunto. Por otro lado, podemos observar que la máscara es distinta, ya que los picos son más pequeños y pareciera que le queda grande.



Primer disfraz de Batman en Batman vs Superman, 2016. Foto Warner Brothers

El segundo modelo es una armadura bastante robusta, la cual es de color negro y está hecha de una estructura metálica. Este traje es muy parecido al que usualmente utiliza Batman con la capa y la máscara de picos, pero con las únicas diferencias que traen un cinturón en el pecho y que la parte de los ojos del casco tiene un radar que lo ayuda a seguirle los pasos al también llamado “Hombre de Acero.”



Segundo traje de Batman en Batman vs Superman, 2016. Warner Brothers.

## 1.14 Un Batman totalmente diferente.

Meses antes de que se estrenara la tan esperada película *Batman vs Superman*, se empezó a rumorar que duraría más de tres horas, cuestión que fue criticada, por la prensa especializada. Después del estreno en marzo y las opiniones en contra, se reveló que existía una versión extendida que era totalmente diferente a lo visto en la pantalla grande.

En esta versión de *Batman vs Superman*, se aprecia un Batman totalmente oscuro, diferente al de la versión para cine. Se presenta héroe que después de 20 años está cansado de serlo y ha sufrido varias pérdidas como la de Rachel, Robin y Jack a los cuales no ha podido salvar. Así mismo también se percibe cansancio en Alfred, tal y como lo podemos ver en la escena donde Batman se dispone ir a salvar a la madre de Superman. Cuando se sube a su Bati-Jet se escucha la voz de Alfred dándole las coordenadas de su ubicación, y una vez dadas Batman le dice “-No te merezco Alfred- y esta contesta de forma seria “-No señor, Usted No”<sup>12</sup> para después proseguir con la misión.



Bruce Wayne (Ben Affleck) Alfred Pennyworth (Jeremy Irons). En *Batman vs Superman* Foto: Warner Brothers.

---

<sup>12</sup> Fragmento tomado de la película de *Batman v Superman: Ultimade Edision*, EUA, 2016, Dir. Zack Snyder.

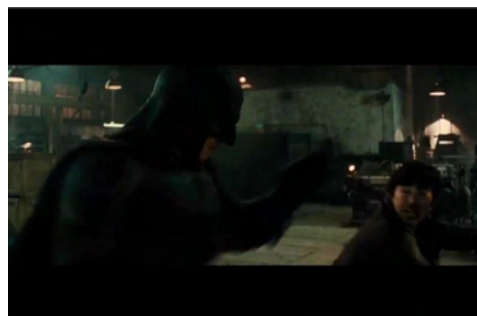


Su forma física es el de persona, ya entrada en edad, su rostro se ve más maduro, con algunas canas, y su forma de caminar, algo lenta, demuestra las secuelas que le han dejado ser un justiciero desde hace más de dos décadas. También se aprecia un sujeto que guarda mucho rencor y desconfianza, lo que le provoca que quiera destruir a Superman a costa de lo que sea por considerarlo un peligro para la tierra.

Otro punto a destacar es que a diferencia de otras versiones de Bruce Wayne este depende demasiado de su mayordomo, Alfred Penntworth, lo guía, le ayuda a la fabricación de nueva tecnología y lo más importante le pone las pistas a su alcance, para que solo resuelva el caso. En otras palabras, es el aliado más importante de Batman en su batalla contra el mal y las injusticias.

El traje que utiliza es de color gris y negro, la máscara, la capa, los guantes, las botas y la bati-señal son del mismo color oscuro, mientras que la parte de la espalda, un poco del pecho y las mayas son color gris. El segundo traje que utiliza es una armadura de color negro, aunque en la parte de los ojos tiene una especie de luces que lo hacen ver en la oscuridad.

En esta versión extendida se observa aun Batman totalmente diferente al que hemos vistos anteriormente, tanto en la versión impresa, como televisiva y cinematográfica. Por principio de cuentas es más violento con los castigos que impone a sus enemigos, los golpea más de la cuenta, en ocasiones hasta fracturarlos, y los marca con la bati-señal como si fueran ganado, para que siempre recuerde, quien fue el que los castigo.



Batman Combatiendo en Batman vs Superman.

También tiene una predilección muy marcada por las armas de fuego, las cuales utiliza en varias ocasiones dentro de la película. Aun que sin duda el aspecto a resaltar más importante es que este Batman asesina a sus enemigos, algo que se supone tiene así mismo prohibido. Como sucede en la escena en la que enfrenta a varios mercenarios, para poder salvar a la mamá de Superman. Al llegar al edificio es esperado por varios secuaces, los cuales los destruye disparándole desde su bati-jet. La segunda ocasión se da dentro de edificio cuando le avienta una caja gigante de madera a la cabeza a un secuestrador cuando lo piensa atacar. Sin duda esta versión de Batman es sumamente más violenta y oscura a la que nos tienen acostumbrados.



Batman (Ben Affleck).

### 1.15 El Batman de los videojuegos

“Batman: El Caballero de la Noche” desato lo que se denominó la segunda Bat-mania, fenómeno que no se daba desde los años sesenta con la serie de televisión. Aprovechando este fenómeno desatado por las películas sobre todo de Christopher Nolan, Waner Brother y Rocksteady Studios decidieron sacar al mercado un videojuego para las consolas de Play Station y Xbox 360, basado en la serie de comics de Arkam Asylum, bajo del nombre de Batman: Arkam Asylum.



Portada de Batman Arkam Asylum, para Xbox 360.

La narrativa del juego se desarrolla después de que Batman atrapa al Joker, por haber atacado el ayuntamiento de Gotham City, y es enviado al asilo de Arkam. Un manicomio famoso por albergar a los criminales más peligrosos de la ciudad. Teniendo un mal presentimiento Batman decide acompañarlo, ya que está inseguro, y desconfía de que el “príncipe del payaso” no ha opuesto ninguna resistencia al arresto.

Una vez recluido el Joker decide hacer un recorrido por el asilo, junto a varios guardias una vez terminado, este escapa de sus captores, ayudado por un policía corrupto, que ha tomado como prisionero al comisionario de policía, James Gordon, así poniendo en marcha su plan. Una vez que su aliada y enamorada de toda la vida Harley Quinn toma el control del lugar, Batman se da a la tarea de perseguir al Joker, quien asesina a cuanta persona se le pone enfrente. Después de que Batman captura a uno de los asesinos más peligrosos de la ciudad Víctor Zsasz, se comunica con Bárbara Gordon u “Oráculo”, quien le informa que la intención del Joker es de detonar una bomba en los alrededores de Gotham. Para evitar que interfieran en sus planes, pone como amenaza, que si alguien ajeno a su banda se atreve entrar al asilo activará la bomba. El objetivo del juego es ayudar a Batman a detener al Joker, mientras en el camino también debe de pelear y someter a sus secuaces.



Batman peleando contra secuaces del Joker: Foto Warner Brothers.

El aspecto físico, de este Batman es exagerado, está sobrepasado en musculatura, a tal grado que pareciera que usa esteroides. De igual forma se aprecia que es un tipo bastante alto, aunque en este caso no se puede decir que es algo fuera de lo normal. Este Batman está entrado en edad, tiene una apariencia de un hombre maduro.

El traje es muy parecido al que utiliza Ben Affleck en la película de Batman vs Superman, de la parte del cuello hasta las piernas es de color gris, mientras la capa, la máscara y la botas son de color negro. Al igual que el último Batman que se vio en el cine, el traje parece estar hecho de tela, ha diferencia de los anteriores, tanto la capa como la máscara esta unidos. En lo que se refiere a la bati-señal que lleva en el pecho es un murciélago gigante el cual le cubre la mitad del pecho y sus dos pectorales.



Foto del traje de Batman en el juego de Arkam Asylum.

Esta versión gamer de Batman al igual que el de la trilogía de Nolan, tiene la característica de ser humano. Esto se observa en su forma de pelear, para dejar fuera de combate a los secuaces del Joker, utiliza movimientos de karate, boxeo, (los enfrentamientos se dan uno por uno), para eliminar a los enemigos que cuentan con arma de fuego tiene que atacarlos de forma sigilosa, en silencio y por sorpresa, para no ser descubierto, y así no ser atacado por más hombres.

En este videojuego Batman no es inmune a las armas de fuego, una de las formas de eliminarlo es por medio estas, así como con golpes. La forma de salvar a los rehenes sin que lo descubran es moviéndose por medio de las rendijas del aire acondicionado y a través de los tubos por los cuales se cuelga, cabe resaltar que cada vez que es golpeado podemos observar como brota la sangre de su cuerpo.

A diferencia del Batman clásico que suelen resolver los casos y pelear contras sus enemigos de forma solitaria, en esta versión de juego recibe la ayuda de Bárbara Gordon, quien bajo el nombre de “Oráculo” lo va guiando por medio de una computadora y un radio de comunicación, mandándole instrucciones y dándole las pistas para poder encontrar a los rehenes, secuaces y al Joker.

En este juego Batman hace uso mayormente de los aparatos tecnológicos, pues en esta aventura cuenta con varias armas que se tienen que ir desbloqueando como; la pistola, que tiene una cuerda de metálica, un gancho que lo ayuda a elevarse y a deslizarse de un edificio a otro, también utiliza bati-boomeran como arma de ataque el cual lo ayuda a dejar a los enemigos fuera de combate. Su máscara cuenta con un sistema de visión nocturno, para poder ver a través de las paredes, saber cuántos enemigos se encuentran esperándolos, en el brazo tiene un brazalete, que funciona como computadora, y GPS, para poder moverse a través del asilo, sin perderse, su capa que le sirve de paracaídas, para poder amortiguador de sus caídas.

En varios episodios del juego, Batman, tiene que enfrentarse contra enemigos que han sido modificados genéticamente, al no tener poderes, su forma de pelea es bastante humana, por ejemplo, cuando se enfrenta a un reo que le han proporcionado gran fuerza convirtiéndolo en un monstruo, para vencerlo Batman tiene que esquivarlo, provocando que choque contra la pared y aproveche para atacarlo mientras esta aturdido.

El juego explota las habilidades de Batman, tanto las policíacas como las de detective, de igual forma tiene que librar obstáculos, mediante saltos, escondiéndose de las cámaras, para que los enemigos no lo puedan ver, agachándose en ocasiones avanzando a gatas y haciendo uso de diferentes armas y aparatos tecnológicos.

Moralmente este Batman respeta los ideales con los que el héroe fue creado, ya que atrapa a los criminales, sin herirlos de más, ni matar a nadie, solo puede noquearlos, para entregárselos a la policía, y sean juzgados de forma justa, tal y como sucede dentro del juego.

### **1.16 El segundo Batman de los videojuegos.**

Debido al gran éxito que tuvo el primer juego del caballero de la noche, sus creadores decidieron sacar la segunda parte de este juego, con el nombre de Batman: Arkam City. Este es la continuación del juego anterior. La trama se enfoca tiempo después de que se creía que el Joker había muerto.



La narrativa de este juego inicia cuando Bruce Wayne es capturado por el profesor Hugo Strange, quien después de haberlo torturado y descubrir su secreto (que él es Batman), es recluido dentro de la prisión de Arkam, donde es roldado por diferentes enemigos, los cuales desean torturarlo. En el momento que Bruce se encuentra totalmente desesperado y sin saber qué hacer, pues se encuentra contaminado por la sangre infectada del Joker, y no encuentra la cura que sirva tanto para salvar al payaso como a cientos de ciudadanos, que también han sido infectados, por el joker quien en un plan desquiciado, decide mandar una muestra de su sangre al hospital de Gotham, para poder infectar a la mayor cantidad de ciudadanos posibles.

Al inicio del juego el personaje principal es Bruce Wayne, al cual se observa con imagen de filántropo y multimillonario, vestido con un Smoking negro, camisa blanca, zapatos, bien peinado y con cuerpo atlético, es decir musculoso, delgado y de buena apariencia.

Al inicio de la historia pareciera ser una persona débil y en desventaja, la realidad es otra, hace gala de sus habilidades en las artes marciales, lográndose liberar poco a poco de su cautiverio, golpeando y venciendo a sus diferentes enemigos, hasta que por fin logra quedar libre de las personas que lo tienen secuestrado.

En este juego no es Bárbara Gordon la encargada de ayudar y guiar a Batman, sino su fiel mayordomo Alfred Pennyworth. De igual forma Esta versión de Bruce Wayne está bastante humanizada en varios aspectos, por ejemplo, su apariencia es similar a la de un humano, desde sus facciones, su rostro, su cuerpo, y su musculatura, la cual no se encuentra fuera de proporciones, sin todo lo contrario es una masa muscular que se puede alcanzar comiendo y haciendo el ejercicio necesario.



Bruce Wayne en Batman Arkam Asylum.

Su forma de luchar y sus movimientos de pelea, son muy humanos, tal y como se observa en las diferentes batallas que libra. Al inicio en la prisión como Bruce Wayne pelea contra varios criminales uno contra uno. Su medio de defensa son movimientos de karate, así es como puede vencer a sus enemigos. También utilizas habilidades de ninja para poder atacar de manera sigilosa y por atrás con el propósito de noquearlo y dejarlos fuera de combate.

Cuando se enfrenta a villanos, los cuales han sido modificados genéticamente, también utiliza métodos humanos, tal y como sucede cuando enfrenta Dursheim, para vencerlo hace uso de diferentes aparatos tecnológicos como su bati-boomerang, su pistola (para poder moverse en el aire) y sus diferentes movimientos de karate.

Este juego tiene la característica de que Batman puede ser herido, cuando es atacado por secuaces que portan un bat, o un tubo, cada vez que lo golpean se puede ver como es lastimado, lesionado y en ocasiones hasta pierde el conocimiento. Tampoco es inmune a los golpes, ni a las balas, cuando es alcanzado por alguna de estas se aprecia como brota la sangre de su cuerpo.

Un punto a destacar de esta humanización en los videojuegos de héroes y sobre todo con el personaje de Batman es la forma en que representan a uno de los villanos más importantes el Pingüino. Como lo dice su nombre este personaje tiene una deformación que lo hace parecer más un pingüino que un ser humano.





Pinguino en Batman Arkam City.

A diferencia de otros juegos se puede apreciar que en la secuela su apariencia es totalmente diferente. Es más humana se podría decir que no tienen ningún parecido a un pingüino, más bien parece un tipo de edad avanzada, regordete, calvo, con un monóculo, joroba y problemas al caminar.

En esta segunda parte del juego, Batman no ha sufrido cambios drásticos con respecto al juego anterior, sigue portando el mismo traje de color gris, de la parte del cuello hasta los pies, mientras la capa, la máscara son de color negro y esta unidas en una sola pieza. De igual forma su traje cuenta con guantes oscuros, y en la mano izquierda porta una especie de brazalete el cual ocupa como GPS, para recibir la ubicación donde se encuentran sus enemigos, también la botas que utiliza son negras.



Batman en Arkam City. Foto Warner Brothers.

En lo que se refiere a su apariencia física se aprecia un cuerpo normal, musculoso, pero no exagerado como se vio en el juego anterior. De igual forma nos muestran un héroe alto, pero sin ser algo fuera de lo normal, de piel blanca, serio y decidido a detener el mal.

Fiel a su costumbre Batman utiliza diferentes aparatos tecnológicos, como herramienta para detener a sus enemigos. Entre los que destacan su clásica pistola, la cual utiliza para elevarse entre los edificios y una especie de brazalete que ya sea señalado anteriormente.

Este juego sigue los principios del personaje de no asesinar a sus enemigos, sino solo noquearlos y dejarlos fuera de combate, así como usar a su favor el miedo que le tienen a los murciélagos, para compartirlo con sus enemigos. Esto se observa en varias secuencias del juego, donde tiene que llegar de sorpresa para vencer a los villanos, mientras encuentra el momento adecuado para hacerlo, se puede escuchar las conversaciones que tienen sus enemigos en la cual denotan miedo y nerviosismo ante la posible llegada del murciélago. Entre los diálogos se escuchan frases como: “¡Es Batman!”, “Mantén la calma”, “Dejamos en paz” y “¿Dónde está? Que no lo veo.” Estas frases denotan la desesperación y el miedo que le tienen.

### **1.17 El origen de Batman.**

Después de que Batman: Arkam Asylum fue todo un éxito, tanto en ganancias como en críticas, provocaron que se realizara la tercera parte de esta trilogía, que llevo el nombre de Batman Origenes. Este es una precuela de los dos juegos anteriores. La historia se centra antes de los acontecimientos del primer videojuego.

Esta tercera entrega del videojuego cuenta tanto los orígenes, como las primeras aventuras de Batman en pro de la seguridad Gotham City y la desconfianza que ejerce dentro de las autoridades policíacas, ante la irrupción de un justiciero enmascarado que está haciendo su trabajo de mejor manera que ellos. Esto se aprecia con la escena, donde Bruce Wayne está viendo una conferencia en la televisión del jefe de la policía James Gordon, donde anuncia que ejecutarán al uno de los criminales más peligrosos de la ciudad Julian Gregory Day. Situación que aprovecha una reportera cuestionar el hecho de que se rumora que la policía no fue quien lo arrestó, sino un justiciero disfrazado de murciélago a lo que el jefe de la policía responde que no existe tal sujeto.



Portada de Batman Arkam Origins.

Al inicio del juego se observa un Batman bastante joven e inexperto, contrario a los dos juegos anteriores donde se veía viejo y con experiencia. Físicamente se observa, un hombre con un cuerpo ejercitado, el cual cuenta con una musculatura normal y un rostro bastante serio y furioso. Al cual no le importa que sea Noche Buena, pues su convicción de salvar a la ciudad es más importante que festejar la Navidad.

En lo que se refiere a Batman se puede observar un cambio radical en su traje. En esta ocasión regresa a su color original el negro. Este es un homenaje al que utilizó Christian Bale en esta saga de The Dark Knight de Christopher Nolan.

El traje es una armadura aparentemente de un material parecido al plástico, el cual es resistente a las balas. Es totalmente negro, tanto la armadura que lo protege de cuello hasta los pies, máscara que le cubre la nuca y la mitad del rostro de la frente hasta la nariz, sin olvidar la capa, la cual pareciera estar hecha de tela y que en esta ocasión también es de color oscuro y la cual utiliza para amortiguar las diferentes caídas que tiene Batman, durante el juego.



Batman en Arkam Origins. Foto Warner Brothers.

La tecnología es un elemento importante en las distintas aventuras que Batman ejerce por la seguridad y el bienestar de los habitantes de Gotham City. Al inicio del videojuego se observa una bati-cueva llena de aparatos tecnológicos como computadoras, GPS, televisiones con las cuales monitorea las noticias, un radio de policía, una nave a la cual llama el bati-jet que es muy parecida a la que nuestro héroe utiliza en la película Batman.

Al igual que los juegos anteriores, las armas son utilizadas como apoyo ante la falta de súper poderes que lo ayuden a vencer a los distintos villanos. Algunas de estas armas son: su boomerang, su pistola que lo ayuda a elevarse entre los edificios, otra pistola la cual contiene una especie de gel que hace explotar los diferentes objetos. Así como una especie de mini computadora, la cual lleva en su mano izquierda, la cual utiliza en varios momentos del juego,

y sobre todo la usa para saber a que lugar dirigirse, investigar cuantos secuaces lo están esperando del otro lado de la pared y como una especie de radio comunicador, para poder hablar con Alfred.

La actitud del personaje es sumamente diferente a los anteriores. Empezando por la furia que lleva por dentro y se ve reflejado en su rostro, al igual que los sus movimientos que en esta ocasión son más rápidos, dándonos a entender que es joven. Dado que son los primeros actos heroicos, este no es muy conocido entre los criminales ocasionando que tengan mucho miedo, ya que como diría Ra's al Ghul (El primer maestro), "se le tiene miedo a lo desconocido" algo que es bien aprovechado por Batman, usa ese miedo como un arma para poder vencer a sus enemigos.

Esto se ve en el primer enfrentamiento, cuando Batman debe de entrar de una forma sorpresiva a la central de policía y lo están esperando algunos secuaces, los cuales se ven nerviosos y haciendo preguntas de una forma temerosa como; ¿Dónde está? ¿En verdad existe? El medio se ve reflejado de mejor forma cuando este llega al lugar donde se encuentra los enemigos y estos no saben cómo reaccionar ante su presencia.

Cabe resaltar que sigue con los principios que ha tenido desde que decidió iniciar su carrera contra el crimen, los cuales son no matar a sus enemigos, no usar ningún tipo de arma de fuego, para dañar a sus oponentes, usar una máscara para poder proteger a sus seres queridos y solo hacer uso de sus puños para combatir el crimen.

Batman ha sufrido varios cambios a lo largo de su historia, lo cual se ve primeramente reflejado de una forma importante en el disfraz, el cual ha cambiado tres veces de colores, pues empezó siendo azul con gris, luego negro con gris, para terminar con el color negro el cual se ha vuelto un clásico en este héroe.

## **1.18 Conclusiones del capítulo uno**

En este capítulo se explicó los orígenes de Batman desde su creación, hasta su primera aparición en 1939 dentro del número 27 de Detective Comics. Donde llevo se presentaron sus primeras aventuras, se conocieron los primeros esbozos que tiempo después lo convertirían en un icono para varias generaciones.

Durante este capítulo también se pudo conocer las diferentes inspiraciones que tuvieron tanto Bob Kane como Bill Finger, para la creación del personaje, tal y como sucedió con su primer traje, el cual fue de color rojo y era muy parecido al que usaba el famoso Flash Gordon en sus historietas, así como el antifaz que cubría su rostro y era similar al del mítico héroe de nombre el Zorro.

En este capítulo también se pudo dar un repaso por los diferentes Batman que han existido en el cine, series de televisión y videojuegos. Este abarca desde el Batman interpretado por Adam West, hasta el de Ben Affleck en el año 2016. En esta parte se pudo observar cómo ha sido la transformación de Batman a lo largo de los años sobre todo en el séptimo arte. Por ejemplo, en sus trajes los cuales han cambiado tanto de modelo como de colores y hasta de material.

Por otro lado, un cambio radical que se ha visto en las diferentes versiones Batman y que se hizo mucho énfasis en este capítulo fue en el aspecto físico que han tenido los actores que han encarnado a Batman y las diferentes versiones cinematográficas, televisivas de videojuegos. Este énfasis se dio principalmente porque al inicio los actores contaban con una musculatura bastante fuera de lo irreal, pero a medida que el personaje se fue humanizando sucedió lo mismo con su cuerpo, tal y como sucedió con uno de los Batman más recordados el de todos los tiempos el de Christian Bale.

Otro punto a destacar en este capítulo fue el acercamiento a la humanización que su tuvo primero con el Batman dirigido Tim Burton y encarnado por Micheal Kaeton, para luego pasar a Val Kilmer, donde podemos ver un esbozo claro de este humanismo, para terminar con Christian Bale, a quien se le atribuye como el máximo representante de esta teoría (que es el objetivo de esta tesis), pues de la mano de Christopher Nolan se dio otro sentido a este

personaje, ya que se le atribuyeron cualidades humanas como el sufrimiento, la posibilidad de ser herido y sobre todo el dejar de ser una especie de héroe “que lo puede todo”, para pasar a ser alguien que también depende de las personas y sufrir pérdidas.

## Capítulo 2. El Joker

### Introducción

El objetivo de este capítulo numero dos es muy parecido al anterior. En principio de cuentas se analizará los orígenes del enemigo más importante de la vida de Batman. En lo que se refiere a sus inicios se hablará sobre sus primeras apariciones en los comics, sus orígenes, las diferentes motivaciones que lo llevaron a convertirse a en uno de los criminales más peligrosos y amados del mundo de los comics.

Durante este capítulo se hará una pequeña referencia a los diferentes personajes, ideas, características o películas que sirvieron de inspiración, para la creación de este personaje, así como para darle su propia esencia de locura. También se abundará más sus inicios y como fue evolucionando, hasta convertirse en el símbolo que hoy en día representa.

Al igual que sucedió con el capítulo anterior se hará referencia a los diferentes Joker que han existido, en los medios visuales (cine y televisión), desde Cesar Romero en la serie de televisión de Batman de los años 60, pasando por el Joker de Jack Nicholson en la película de Tim Burton a finales de los años 80, llegando a más emblemático de los últimos tiempos el interpretado por Heath Leger en la película Batman: The Dark Knigth, dirigida por el inglés Christopher Nolan.

Sobre todo, se abundará en el Joker de Heath Leger, ya que este personaje marco a toda una generación. Esto fue a que se logró hacer del Joker un símbolo que representara las bajas pasiones de los seres humanos y que no se atreven a llevarlas a cabo por medio a recibir un castigo, situación que no sucede comúnmente con el Joker.

También se hará un pequeño análisis del Joker que apareció en la reciente trilogía de los videojuegos de Batman Arkam. Esto se hará por que, en esta saga, se puede observar a un villano que en cada juego va evolucionando a tal grado de volverse completamente loco.

Al igual que el capítulo uno los aspectos que se analizaran sobre los diferentes Joker que han existido a lo largo del tiempo son: su apariencia física, su evolución en su vestimenta, comportamiento, forma de pensar y actuar y sobre todo como su locura ha llegado a tal punto que, en lugar de provocar un sentimiento de terror, hace que las personas lo admiren a tal grado de convertirlo en un símbolo y realizar actos terroristas en su nombre.

## **2.1. El Joker**

El Joker o Guasón como se le conoce en Latino América, fue creado en la década de los 40, por Bob Kane y Bill Finger. En palabras de Kane “Bill Finger y yo creamos al Joker. Bill fue el guionista. Jerry Robinson vino a verme con la carta de una baraja que tenía al joker. El Joker se parece a Conrad Veidt ya sabes, el actor de “El hombre que ríe”. Bill Finger conocía a Conrad Veidt porque era un fanático de las películas extranjeras, tenía ese maquillaje de payaso con la sonrisa fija en el rostro. Cuando Bill vio el primer dibujo del Joker, dijo “me recuerda a Conrad Veidt en El Hombre que ríe. Dijo que me traería algunas fotos de esa película. Así es como sucedió. Creo que, en la cabeza de Bill, él fue quien diseño el personaje.”<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Fragmento tomado de la entrevista realizada a Bob Kane por la revista Entertainment Weekly en 1994.





Coran Veidt en el hombre que ríe de 1929.

“La primera aparición del Joker en DC comics fue en Batman #1 en los años 40.”<sup>14</sup> En este número se le puede observar como un completo maniaco y homicida, con apariencia inspirada en el comodín que aparece en la baraja de Póker. La cuál es su tarjeta de presentación que deja en el suelo cuando comete algún crimen. En un inicio se presentó al Joker como un villano que iba ser asesinado por un elemento de la policía de Gotham, aunque el editor de DC Whitney Elsworth, pidió que el personaje no fuera desperdiciado, ya que le vio potencial, para convertirse en icono.

Su característica principal era que siempre que escapaba de ser capturado sufría una “muerte aparente” (cayendo en un abismo, siendo atrapado o quedándose en un edificio ardiendo), pero su cuerpo jamás era encontrado.

Fue en 1951 cuando Bill Finger y Bob Kane le dieron un origen y un papel más relevante dentro de la historia. Su debut ocurrió dentro del número 160 del comic “The Batman” el cual llevo el nombre de “El hombre tras la capucha roja.” El comic cuenta como Batman ayuda a un grupo de estudiantes de la escuela de detectives de Gotham al resolver un crimen, contándoles sobre un caso jamás resuelto. Este se trata de un experto y famoso criminal oculto bajo una capucha roja, que al ser descubierto, trata de huir, pero cae en una fosa de residuos tóxicos al interior de una planta química. Tiempo después se descubriría que en realidad había huido por un tubo de desagüe, saliendo de allí con la piel blanca y el cabello verde. Este criminal se convertiría en el mítico” The Joker.

---

<sup>14</sup> Monse Robert, “Joker: A Serious Study of the Clown Prince of Crime, University Press of Mississippi, EUA, 2015, Pp-10



Portada del N°160 Batman: El hombre la capucha roja.

A finales de los años 50` el “Comic Code Authority” dio a conocer el establecimiento de nuevas reglas con respecto al uso de la violencia dentro de los comics. Dichas reglas hicieron que el Joker, asesino y psicópata desapareciera, para convertirse en un simple bufón que le gusta hacer bromas pesadas, sobre todo a Batman, parecido al interpretado por César Romero en la década de los años 60.



Tarjera en la que se inspiró el diseño del Joker.

Después de dos décadas de no aparecer en los comics en 1973, cuando las reglas sobre la violencia cambiaron el personaje reapareció en los comics de Batman escritos por Dennis O`Neil y el artista Neal Adams. En esta nueva etapa se le añadieron nuevos comportamientos más vengativos y obsesivos especialmente hacia Batman. Un ejemplo fue el número 251 de la serie The Batman que se tituló “The Joker`s Five Way Revenge” del año 1973. Luego de vengarse de sus antiguos socios, el Joker le revela a Batman que tiene algo preparado para él. Batman lo empieza a perseguir, acción que parece provocarle un disfrute total. En este regreso ya no fue presentado como un bufón al cual le gustaba molestar a la gente, sino como un maniático homicida que hace lo que se le da la gana con característica de ser un genio.

La relación entre Batman y el Joker se puede definir como obsesiva de amor-odio, como diría Robert Monsees “Batman necesita de Joker y el Joker necesita de Batman, para darle un sentido a sus vidas” y esto se refleja en el hecho que, aunque “El Joker ha matado a miles de personas, Batman se ha negado a matar a su contraparte y viceversa.”<sup>15</sup> El Joker ni si quiera piensa en matarlo, como el mismo lo ha dicho, le parece una persona divertida.

La dependencia de ambos es muy fuerte que ocasiones “Batman trata de razonar con el Joker, haciéndole ver que no existe razón para seguir tratándose de matar e incluso podría unir fuerzas y colaborar para detener a los villanos.”<sup>16</sup>

## **2.2 Apariencia y comportamiento**

El Joker junto con Lex Luthor son de los pocos villanos del universo de DC que no cuenta con súper poderes, sin embargo, es considerados como un genio, al grado de crear múltiples planes para molestar a Batman y hacer entrar en pánico a las personas. Al igual que Batman, el joker tiene predilección por las armas. Su arma preferida es un gas alterado que llama el gas de la risa, al ser aspirado provoca un ataque de risa incontrolable, dependiendo de la dosis, también puede dejar inconsciente o matar a sus enemigos.

Una de las características principales de este personaje es dejar una sonrisa dibujada en el rostro de sus víctimas de forma tétrica. En la versión impresa esta sonrisa es causada por la inhalación del gas de la risa y en algunas ocasiones por el veneno letal que contiene la flor, que porta en la solapa de su traje.

En los primeros años el Joker utilizo varios elementos que son comunes en los payasos, los cuales modificaba para llevar a cabo sus planes. Entre estos artículos destacan la ya mencionada flor que porta en su traje, así como una pistola especial que dispara una bandera con la frase “Bang o Gotcha.” Una de sus armas predilectas son las tarjetas de comodines fabricados de acero que guarda bajo su manga, que al ser filosos provocan cortadas y daños graves a sus víctimas. También destacan los cuchillos y navajas, las cuales goza utilizándolos con las personas.

---

<sup>15</sup> Opcit.14  
<sup>16</sup> Opcit.20

Su vestimenta es un traje color púrpura (pantalón y saco), una camisa anaranjada, aunque es ocasiones también usa una camisa verde con rayas blancas, un moño o corbata azul verdoso.



Imagen del Joker Animado.

### 2.3. Su amor: Harley Queen

A diferencia de Batman que no ha podido sostener una relación con alguna mujer por mucho tiempo, el Joker si lo ha hecho en la figura de Harley Queen. Quien es su fiel cómplice y enamorada. La característica principal de este personaje es que esta perdidamente enamorada del Joker, es temeraria, esta más loca que mismo príncipe de los payasos. Su primera aparición fue en la serie animada de Batman.

Mientras para Harley Queen esta relación es de admiración, obsesión y amor enfermizo, para el Joker solo es de conveniencia. En ella ve una cómplice que le ayude a la elaboración de sus planes, así como alguien que se sacrificaría por él. Aunque en ocasiones se puede apreciar cómo ha desarrollado ciertos sentimientos hacia ella.



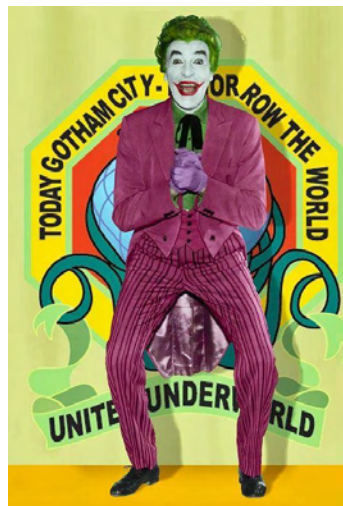
## 2.4. El Joker de Cesar Romero.

El joker ha tenido diferentes participaciones tanto en la televisión como en el cine. La primera fue dentro de la serie de televisión que llevo el nombre “The Batman” que fue estrenada en el año de 1966. En esta serie el papel fue interpretado por el actor estadounidense Cesar Romero.

En esta serie se puede ver aun Joker totalmente diferente al icono que es hoy en día. Su forma de comportarse es la de un niño mimado que le gusta molestar a las personas, aunque sigue conservando su inteligencia y obsesión característica por Batman.

Como se observar en el capítulo 5 de la temporada 1 que llevo el nombre “The Joker is Wild.” Al inicio del episodio se observa al Joker encerrado en prisión, jugando beis ball con los internos, mientras lanza una bola rápida al pítcher esta explota, haciendo que salga una especie de polvo blanco, interfiriendo con la visibilidad de los vigilantes, situación que aprovecha para escapar, por medio de un trampolín que lo saca de la cárcel.

La apariencia del Joker es muy parecida a la del comic, tienen su cabello verde, su rostro de color blanco y sus labios pintados de rojo. La vestimenta es el clásico traje de color morado, con camisa verde, un moño oscuro, guantes color negro y una rosa marchita en la solapa del saco.



Cesar Romero interpretando al Joker.

La forma de comportarse no es la de un loco psicópata, sino lo contrario la de un hombre que cuida su aspecto, se le observa un traje sin una arruga, bien maquillado, con un moño muy bien atado y los guantes en perfecto estado. Se le puede denominar a este villano como una persona muy pulcra.

El personaje se puede denominar como “maldoso, buena” ya que maneja un tono cómico y con bromas muy infantiles. El éxito fue tanto, al grado que Cesar Romero se encasillo en este personaje y aunque tuvo papeles importantes en otras series, nunca se pudo quitar el estigma de este personaje del cual aún sigue viviendo, al asistir a convenciones de comics, por las cuales cobra.

## **2.5. El Joker de Jack Nicholson**

Después del gran éxito que el personaje en la serie televisiva, los productores y el director de cine Tim Burton decidieron presentar al némesis de Batman en la pantalla grande. El encargado de interpretarlo fue el ganador del Oscar Jack Nicholson.

La película nos presenta de una manera un poco alterada el origen del Joker. Al inicio Jack Naiper (que es como se llama el personaje), es un traficante de droga bastante respetado, el cual se esconde tras la fachada de un empresario. Aunque es un hombre lleno de maldad y sin escrúpulos se percibe como una persona coherente e inteligente. Su apariencia física es la de un empresario que gusta de vestir trajes lujosos, estar a la moda y tiene mucha confianza en sí mismo.

Aunque esto cambia cuando en una redaba efectuada por la policía de Gotham con ayuda de Batman, son abatidos sus secuaces, mientras Jack trata de escapar, una bala le rosa el rostro, haciéndolo caer en un contenedor de desechos químicos. Aunque es dado por muerto sucede todo lo contrario y sobrevive. El momento cumbre del despertar de su locura sucede cuando se encuentra en el consultorio de un cirujano plástico después de una intraversión cuando sale de la operación se encuentra con el rostro cubierto, mientras se va descubriendo, poco a poco, pide un espejo al doctor, quien lo mira con miedo y asombro. Una vez con el espejo en

la mano y dirigiéndolo a su rostro, empieza a perder la cordura cuando ve en lo que se ha transformado, empieza a reír como maniático y no puede parar de hacerlo.

Después de este acontecimiento Jack Naipe murió y nació el afamado Joker. A partir de ese momento se percibe una persona totalmente diferente. La cual está completamente loco, obsesionado por matar a Batman, apoderarse de ciudad gótica y conquistar a la fotógrafa Vicky Vale.

Ocasionar el terror en la ciudad y darse a conocer es uno de los mayores objetivos del Joker, tal y como se observa en la escena cuando llega a la alcaldía de Gotham City. Mientras se lleva a cabo una conferencia, varios payasos empiezan a llegar al lugar, actuando de forma graciosa, mientras los periodistas hacen preguntas, el Joker vestido con un smoking y sombrero de copa, interrumpe de manera abrupta, hablando sobre un criminal el cual según él es inocente, mientras saca una pluma y la avienta hacia su cuello del alcalde que lo perfora causándole una muerte inmediata frente al asombro de la concurrencia, sin importar que lo observan.

Ya convertido en el Joker se observa un aspecto es muy similar al de comic, su piel de color blanco, su cabello verde y sus labios de un rojo intenso. Su vestimenta es un traje de color morado, (saco y pantalón), una camisa de color verde y corbata purpura. Al igual que ha Jack Naiper, le gusta vestir de forma elegante, con ropa en buen estado, limpia y sin arrugas.



Jack Nicholson interpretando al Joker. Foto Warner Brothers.

Su forma de actuar es la de un loco, psicópata, que trata de apoderarse de Gotham, por medio de la violencia y de trucos que parecieran infantiles, como la pluma o unos dientes de plástico.

## 2.6. El Joker anarquista de Heath Ledger

Después del Joker interpretado por Jack Nicholson pasaron cerca de 25 años, para que este personaje tuviera una nueva aparición en la pantalla grande. De la mano del cineasta inglés Christopher Nolan, este icono de los comics, regreso para hacerle la vida imposible a Batman en la secuela que llevo el nombre de “Batman: The Dark Knihtg.”

En esta cinta se ve un Joker totalmente diferente al que se tenía acostumbrado tanto en el cine, la televisión y los videojuegos. Por principio de cuentas ya no se cuenta los inicios del famoso “príncipe de los payasos” sino que ya ahora es una amenaza latente que está aterrorizando Gotham City.

Esta versión, el Joker está completamente loco y fuera de control, se puede considerar un psicópata, al cual le da placer molestar a las personar, de una forma inteligente y sanguinaria. También cuenta con una inteligencia fuera de lo común que utiliza para generar el caos y poner a la ciudad en jaque, logrando que la ciudadanía dude tanto en la policía, el gobierno y del mismo Batman.

La personalidad de este Joker es la de un psicópata, asesino en masa, esquizofrénico con ningún tipo de simpatía hacia alguna persona, con el firme deseo de alterar el orden social, por medio del crimen y el caos, como él mismo se define



“Un agente de caos.” Al que le gusta provocar el terror y demostrar que no todas las personas son tan incorruptibles o buenas como dicen ser, en sus propias palabras. “Todas las personas tienen un precio, solo hay que encontrarlo” y su objetivo demostrativo es el fiscal de distrito Harvey Dent, quien después de presentarse como una persona incorruptible, amante de la justicia, se convierte en una persona llena de maldad, odio y con sed de venganza, quien ya no busca al culpable de la muerte de su prometida, sino más bien con quien desquitarse. La versión de este Joker es la de “un terrorista que quiere la destrucción del capitalismo y la infraestructura económica que se cruza con la política de la extrema derecha estadounidense”<sup>17</sup>

Su característica principal es la marcada obsesión que tiene por Batman. Esta se interpreta como una relación amor-odio en la cual por un lado quiere hacerle la vida imposible, pero por el otro no quiere matarlo, porque ya no existiría una persona con quien divertirse. Como sucede en las últimas escenas de la película *Batman: The Dark Knight*. En donde después de una ardua pelea, el Joker cae del edificio donde combaten y Batman lo salva. En ese momento el Joker le dice “-que no tiene las agallas de dejarlo caer y no va a matarlo por algún sentido incorruptible de moralidad, y yo no te asesinare, porque eres muy divertido, creo que nuestro destino es hacer esto eternamente.”<sup>18</sup> Su obsesión por el “murciélago” llega a tal grado que en ocasiones solo provoca caos, para hacer que este aparezca y puedan lidiarse a golpes con él.

En *Batman* el Joker ve a la única persona que lo reta intelectualmente, al que puede desesperar sacar de sus casillas y lo divierte, ya que en la mayoría de las ocasiones este le sigue el juego. Como se comprueba en una de las escenas más famosas de la película, la del interrogatorio. En esta el Joker se encuentra en la comisaría después de haber sido capturado, por Gordon. Batman lo interroga por el paradero de Harvey Dent y Rachel y al no decirle la ubicación, lo golpea, pero diera la impresión que este lo disfruta, hasta lograr sacar al “murciélago” de sus cabales a tal grado que está dispuesto a romper sus propias reglas y asesinarlo.

---

<sup>17</sup> OpCit.P-35

<sup>18</sup> Fragmento tomado de la película *Batman: The Dark Knight*, Dir. Christopher Nola, EUA, 2008, 128 min.

Aunque da la impresión de que el Joker sabe trabajar en equipo en muchas ocasiones se junta con otros villanos, para llevar a cabo sus planes, sucede todo lo contrario como dice Robert Monses “El Joker no es un jugador de equipo y los que generalmente trabajan con él, se terminan arrepintiendo.”<sup>19</sup> Comúnmente idea sus planes para salirse con la suya, sin importarle sobre quien tenga que pasar. Tal y como sucede en la primera escena de la película de Batman: The Dark Knigth. Donde junto con sus secuaces entran asaltar un banco de la mafia, y se las ingenia para que entre ellos se maten y podre quedarse con todo el botín.

En esta película existe un cambio en la apariencia del personaje, aunque tiene la clásica apariencia del rostro blanco, el cabello verde y traje de color morado, tiene algunas características que lo hacen diferentes. El cabello en esta ocasión es largo y sin arreglar, se aprecia sucio, maltratado y despeinado. El maquillaje es blanco, pero por primera vez se nota que el mismo se pinta el rostro, está mal maquillado e incompleto, se observa que en ciertas partes del rostro está pintado y en otras partes no. El atuendo respeta el color natural, pero se aprecia un traje sucio, maltratado, desgastado y poco elegante. Su aspecto es la de un psicópata y loco que no tiene el mínimo reparo en su imagen.



El Joker interpretado por Heath Leger. Foto Warner Brothers.

## 2.7. El Joker de los Videojuegos

La trilogía de Christopher Nolan como ya lo habíamos mencionado regreso la famosa batmanía que no se veía desde los años 60. Este fenómeno se vio reflejado en los videojuegos con la llegada al mercado del primer episodio de la trilogía que llevo el nombre el Batman: Arkam Asylum. Al estar basado en el comic del mismo nombre, el villano principal de esta aventura fue el Joker.

---

<sup>19</sup> Opcit.P-28

Esta versión gamer del Joker es el personaje principal “no solo actúa como villano, sino también como guía, situación que pone incomodo al jugador, mediante el laberinto de Arkam.”<sup>20</sup> En el juego el Príncipe de los Payasos es el que orquesta la narrativa principal y tanto el jugador como Batman están sometidos bajo sus reglas.

En este videojuego el Joker conjuga su locura e la inteligencia característica, ideando un plan para desatar el caos en Gotham. El cual consiste en dejarse atrapar, tanto por Batman como por la policía local, para ser internado en el Asilo de Arkan. En el cual se encuentran reclusos los peores criminales de la ciudad (como el Acertijo, Dos Caras, Mister Frio y el Pingüino entre otros), a los cuales quiere liberar, para poder formar un ejército que le impida a Batman detenerlo antes de lanzar un par de bombas a la ciudad.

Aunque el plan principal del Joker es apoderarse de una toxina llamada “Titán” la cual le ayudada a crear un ejército de monstros con poderes sobrehumanos, los cuales le ayuden a apoderarse de la ciudad y al mismo tiempo destruir a Batman.

El Joker en este juego es tipo que ha perdido totalmente la cabeza, pero que sigue obsesionado de gran manera por Batman, sobre todo por la diversión que este le provoca al seguirle sus juegos. Como sucede a la hora de tener que adentrarse dentro de Asilo de Arkan y tener seguir sus reglas, para que no detonen las bombas. Al mismo tiempo este lo sigue molestando al aparecer en diferentes pantallas y presionarlo, recordandole que el tiempo se acaba. Aunque no solo se dedica a molestar a Batman, sino que también se divierte haciéndolo con los guardias y los médicos.

Su apariencia física es diferente a la tradicional, se nota a un tipo de edad avanzada, su rostro se perciben arrugas, así como cicatrices, producto de las diferentes batallas que ha librado con Batman durante años. Se observa también a un hombre bastante débil, el cual carece de masa muscular, a la hora de pelear contra Batman, aunque lo golpea muchas veces no le logra hacer, ningún tipo de daño. Su cuerpo es bastante esbelto a tal grado que pareciera estar enfermo.

---

<sup>20</sup> Opcit. P-40

Su ropa, es el clásico traje, con saco y pantalón es de color púrpura, camisa de color blanco, chaleco café y un moño morado. A diferencia de las películas de los años 90, en ese juego se respeta la locura característica que no tiene ningún tipo de cuidado por su higiene personal, se observa su traje sucio, desgastado, descolorido y roto, de igual forma su chaleco y camisa de encuentran completamente sucios, sin olvidar que el maquillaje que utiliza es de color blanco, sus labios de rojo y el poco cabello que le queda está pintado de verde.



El Joker en Batman Arkam Asylum.

El éxito del videojuego fue tal que tanto los productores como Warner Brothers decidieron sacar al mercado una secuela la cual llevo el nombre de “Batman: Arkam City.” Continuación de lo sucedido en el asilo de Arkam.

Una vez que Batman logra detener los planes del Joker este es atrapado y nuevamente la tranquilidad parece volver a la ciudad, hasta que el doctor Hugo Strange, secuestra a Bruce Wayne. Una vez que se libera se trasforma en Batman, empieza una nueva aventura para detener los planes del doctor.

Batman emprende el camino para salvar nuevamente Gotham City, pero es capturado por el Joker mediante una trampa interpuesta por Harley Queen. “El príncipe de los payasos” le dice que necesita su ayuda, ya que la sustancia llamada “Titán” que previamente consumió para hacerse más fuerte en el juego anterior, parece a ver tenido repercusiones en su cuerpo y se encuentra contaminado, poco a poco le está causando la muerte, por lo que necesita encontrar al Mrs. Frio para que fabrique una cura.

Sabiendo que Batman no lo ayudara, inteligentemente le hace una transfusión con su sangre contaminada, para que también este en peligro y para obligarlo manda muestras de su sangre a los diferentes hospitales de Gotham, para contaminar a los pacientes, haciendo que no tenga otra opción que unir fuerzas.

En esta secuela podemos observar a un Joker con la característica locura e inteligencia que lo caracteriza, fabricando planes, así como cuartadas, para obligar a que su archienemigo a dejar a un lado sus diferencias y ayudarlo a encontrar la fórmula que les salve la vida. Así mismo se aprecia la desesperación que tiene por conseguir la cura. El objetivo del Joker en este juego “es la manipulación de Batman, pues su objetivo no es destruir al murciélago, sino obligarlo a ver el mundo, tal y como lo ve el.”<sup>21</sup>

La apariencia de Joker en esta secuela se ve mermada a consecuencia de la enfermedad que ha contraído, su rostro se aprecia varias yagas y marcas, aun cuando tiene maquillaje. De igual forma su cuerpo se ve bastante esbelto, (más de lo normal). Tampoco cuenta con una musculatura espectacular, más bien es débil y con una tos que revela lo grave de su enfermedad.

Como es clásico porta su traje de color morado, tanto el saco como pantalón, una camisa café, zapatos negros y guantes blancos, sin olvidar el maquillaje color blanco que utiliza. En esta secuela también utiliza el color rojo para en los labios, así como el cabello verde. Al igual que en juego anterior la ropa parece estar descuidada, sucia y desgastada como sucede con una persona que se encuentra dañadas de sus facultades mentales.



El Joker de Batman Arkam City.

---

<sup>21</sup> Opcit. P-56

Con los años el Joker se ha consolidado como uno de los mejores villanos no solo de los comics, sino también de la industria cinematográfica, tal y como sucedió cuando fue nombrado en el 2003 como uno de los mejores villanos en la historia del cine por el American Film Institute. La popularidad alcanzada lo han hecho merecedor de diferentes premios como el premio Oscar póstumo que recibió Heath Leger en el 2009, por su interpretación de este personaje. De igual forma en el 2011 obtuvo el reconocimiento al mejor personaje en los Video Game Awards. Sin olvidar el nombramiento como uno de los mejores villanos de los comics por IGN.

## **2.8. Conclusiones del capítulo 2**

Durante este capítulo se exploró los orígenes del también conocido “príncipe de los payasos.” Se conocieron personajes y situaciones que inspiraron su nacimiento y lo orillaron a convertirse en el Joker después de dedicarse a la química y comedia.

También se pudo conocer las primeras apariciones de este personaje dentro de los comics, pues la primera no fue como el Joker, sino que lo hizo bajo el nombre de “Capucha roja.” El cual al inicio era un simple ladrón que no tenía mucho significado en la historia de Batman.

Un elemento a destacar fue la evolución que este personaje ha tenido a lo largo de los años, ya que paso de ser un ladrón a un psicópata y asesino, el cual mataba de manera violenta y sádica dejando siempre un naipe como marca de su delito. También se explicó un poco de la censura de que fue objeto por la alta violencia que contenía y cómo fue que los creadores de DC decidieron darle un giro a su personalidad, para que fuera un personaje más amable sobre todo con las audiencias infantiles y juveniles.

De la misma forma como sucedió con Batman en el capítulo anterior también se hizo un recorrido por los diferentes Joker que han existido en los medios audiovisuales (series de televisión, cine y videojuegos). Esta recapitulación abarca desde el Joker de Cesar Romero que interpreto en la serie de televisión en los años 60, hasta el interpretado por Heath Leger en la película de Batman: The Dark Knight, pasado el que apareció en la trilogía de videojuegos de Batman Arkam.

## **Capítulo 3. Teorías del personaje**

### **3.1. El camino del Héroe**

La mayoría de los héroes que han existido desde la mitología griega hasta nuestros días, están compuestos por 12 etapas que propone el mitólogo y antropólogo Joseph Campbell en su libro “El héroe de las mil caras.” En este se puede observar las diferentes etapas por las que una persona debe pasar para poder convertirse en héroe. En este capítulo se analizarán estas etapas, para posteriormente aplicarlas al personaje de Batman en capítulos posteriores.

Primera etapa es la conocida como “El mundo ordinario.” En esta primera etapa el héroe comúnmente vive una vida tranquila, a lado de su familia o de las personas que ama, sin preocupaciones. Tiene buen trabajo o una situación económica favorable. Sin olvidar que está tranquilo y hasta cierto punto resignado con la vida lleva.

La segunda etapa es conocida como “El llamado a la aventura.” Aquí el aspirante parte de una situación mundana que sucede en la normalidad de su vida diaria, la cual cambia de manera inesperada, ya sea porque le llega un mensaje o sucede algún acontecimiento, que provoca un cambio radical en su vida ordinaria, logrando que se lance a la aventura.

Aunque no en todas las ocasiones este llamado llega a partir de una tragedia o un simple error, sino que en ocasiones este llega por voluntad propia del héroe, quien siente que debe de salir de la vida tranquila que lleva, para buscar de nuevos

retos. Los cuales le ayudaran a volverse más fuerte, a cambiar su forma de pensar y a conocer nuevos enemigos y aliados.

Aunque a menudo, cuando la llamada llega, el héroe se niega en primera instancia. La negativa se da por su alguna obligación o deber que se lo impida, miedo, inseguridad o un sentimiento de debilidad, al creer que no está apto para acudir a su destino. Como diría Campbell “El rechazo de la llamada convierte a la aventura en lo opuesto. Emboscado en el aburrimiento, el trabajo rutinario, la cultura, el sujeto renuncia al valor de la acción significativa y positiva acaba convertido en una víctima a rescatar.”<sup>22</sup>

Una vez que el aspirante acepta el llamado, llega el momento de encontrar a la persona que lo guiará en su aventura a este suceso se le conoce como “El encuentro con su mentor” En esta etapa, el héroe encuentra el que será su mentor o maestro encargado de guiarlo y proporcionarle las habilidades necesarias para poder vencer a sus enemigos, por medio de entrenamientos o consejos. Aunque también este encuentro puede ser con una fuente divina o mágica que le proporcionara valor y sabiduría.

Después vez que el héroe encuentra a su mentor y aprende lo necesario, viene lo que Campbell llama “El primer lumbral.” Es el punto donde el aspirante a héroe debe ingresar al campo de la aventura, puesto que ha dejado atrás las fronteras conocidas de su mundo, para aventurarse a un mundo desconocido y peligroso, donde no hay reglas, ni limitaciones.

En palabras de Campbell “Con esas fuerzas benéficas para guiarlo y ayudarlo, el héroe avanza en su aventura al “guardián del umbral” en la entrada a la zona de poder magnificado. Esta custodia los vínculos al mundo en cuatro direcciones y representa los límites de la actual esfera del héroe.”<sup>23</sup> Se pueden interpretar esta cita como el primer acercamiento que el aspirante tendrá con seres supremos, llámense semi-dioses o guardianes, los cuales protegerán la entrada del mundo. Estos guardianes cuentan con poderes sobrenaturales o ayuda divina.

---

<sup>22</sup> Campbell Joseph, “El héroe de las mil caras”, Fondo de Cultura Económica, México,

1972, P-23

<sup>23</sup> Opcit.P-45



Durante las diferentes pruebas que el aspirante realizara para acercase a su destino, encontrara a dos tipos de personas que le ayudaran a conseguir su objetivo. Los primeros serán los aliados. A estos los conocerán por azares del destino. En un inicio parecerán ser sus rivales, ya que tratarán de ser mejor que el héroe o de interponerse en su camino. Aunque en algún punto de la aventura ambos necesitaran unir sus fuerzas, para enfrentar a un enemigo en común, lo que los convertirá en compañeros y aliados.

En el camino también encontrara enemigos o némesis, que serán los encargados de interponerse en su camino, sacar lo peor de ellos y ponerlos al límite de su paciencia, fuerza física e inteligencia. Los enemigos ayudaran al héroe a sacar lo mejor de él y a sobreponerse a las dificultades para completar su camino.

Después de encontrar tanto a sus aliados como a sus como enemigos, el aspirante a héroe tendrá que enfrentar otra de las etapas importantes de este camino esta tiene el nombre de acercamiento. El héroe y sus aliados se preparan mediante algunas misiones o enfrentamientos contra algunos súbditos, para posteriormente enfrentar un reto mayor que es combatir al villano principal.

Después del encuentro con el primer umbral, el cual le dará al héroe, los primeros acercamientos con otro mundo totalmente desconocido al que se denomina como “la gran prueba.” El héroe se enfrentará a la mayor prueba de vida en un mundo espacial o a su mayor miedo. Una vez que haya pasado la prueba héroe surgirá renacido, para encarar los demás retos que tendrá. Como lo dice Campbell “Tras haber atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de ensueño, de formas ambiguas curiosamente fluida, en el que debe de sobrevivir a una sucesión e dificultades.”<sup>24</sup>

Al igual que cualquier ser humano, los héroes no están exentos a las diferentes tentaciones que el mundo tiene. Es por ello que esta etapa se le denomina como “La mujer como tentadora.” El héroe enfrentara diferentes tentaciones, en muchas ocasiones son de carácter físico o placentero, estas lo pueden llevar, abandonar o apartarlo de su misión. Cabe resaltar que no siempre la tentación viene en forma de mujer. Pero para lograr el éxito deben de

---

<sup>24</sup> Opcit.P-74

superar cualquier tipo de tentación como lo dice Campbell. “Aquel que busca la vida más allá de la vida debe de buscar más allá de la mujer, superar las tentaciones de su llamada, y elevarse en el éter inmaculado del más allá.”<sup>25</sup>

Uno de las etapas importantes del camino del héroe es “la expiación del padre.” Aquí el héroe debe de enfrentarse a la persona que ostenta el máximo poder en su vida. Esta puede ser tanto una figura paterna, un Dios o alguna arma o herramienta que contenga algún poder sobre natural. El punto central del viaje es este, es la conclusión de los pasos anteriores. Cabe resaltar que, aunque Campbell lo simboliza fuertemente como un encuentro con una entidad masculina, no siempre tiene que ser un hombre, sino que más bien un ser con gran poder. “Es en esta dura prueba en la que el héroe puede obtener esperanza y seguridad de la figura de apoyo, por cuya magia (amuletos o poder de intercesión) lo estará protegido durante su camino.”<sup>26</sup>

Otra de las etapas más importantes de este camino es la que Campbell llama “La recompensa.” A esta etapa se le podría denominar como la mejor del camino, ya que después de haberse enfrentado a la muerte y sobreponerse a sus propios miedos, es hora de que el héroe reciba su recompensa. Esta puede variar, puede ser algún tipo de arma, una nueva técnica o salvación de algún ser querido.

Una vez que el héroe obtiene su recompensa tiene que pasar a la siguiente etapa la cual es “El camino de vuelta.” Una vez que el héroe ha completado su entrenamiento, vencido al enemigo y ha obtenido un “premio” por parte de algún ser supremo. Este tiene que volver a su mundo, es decir al mundo ordinario, para poder a completar su aventura o misión, aplicando las diferentes técnicas de su mentor le ha proporcionado o utilizando el obsequio que le brindo algún ser supremo o con poderes sobrenaturales.

El penúltimo punto es el conocido como “la resurrección.” Este se da en el clímax de la historia, justo en el lumbral del mundo ordinario. El héroe de enfrenta a la muerte y para poder sobrevivir debe de utilizar todas las habilidades aprendidas durante su viaje. Es purificado por un último sacrificio, otro momento de muerte y resurrección, aun nivel más elevado y completo. Debemos destacar que, a través de las acciones del héroe, las polaridades que

---

<sup>25</sup> OpCit.P-87  
<sup>26</sup> OpCit.P-98

estaban en conflicto se resuelven. Este paso se puede definir como la pelea final que el héroe debe de librar contra sus enemigos, para poder restablecer la paz en el mundo.

El último paso es denominado como “El regreso con el elixir.” El héroe regresa a casa con algún artefacto cuyo potencial ayudara a transformar el mundo ordinario, tal y como lo transformo a él. Es el triunfo del héroe sobre el mal, esta victoria trae consigo el restablecimiento de la paz.

### **3.2. Narrativa Trasmédia**

El objetivo de este trabajo consiste también analizar desde la teoría transmedia de Batman y el Joker. Para la realización de esta parte del trabajo se necesitará en primera instancia saber que es el proceso trasmedia, y para entenderlo es necesario definirlo mediante las teorías de Jenkins.

La definición de narrativa transmedia, según Jenkins es: “Una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icono, audiovisual, interactivo, etc.) y en medios (cine, comics, televisión, videojuegos, teatro, etc.”<sup>27</sup>

Aunque la NT (Como también la denomina Jenkins) no necesariamente tiene que contener la misma narrativa e historia en las diferentes plataformas en las que se presentan, como dice Scolari estas pueden cambiar, pues no son una simple adaptación, por ejemplo, la historia que nos cuenta Zack Snyder en su película Batman vs Superman es totalmente diferente a la que nos muestran en el comic y no es la misma a la que se puede ver en el DVD. Aunque son narrativas diferentes hace que la franquicia se siga extendiendo e interesándole a los consumidores y generando ganancias.

---

<sup>27</sup> A. Scolari Carlos, Narrativas Trasmédias, 2013, Grupo Planeta, España, Pp-24.

Un aspecto a destacar es que “En las narrativas no estamos hablando de adaptaciones de un lenguaje (por ejemplo, del libro al cine), sino de una estrategia que va más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción.”<sup>28</sup>

Las narrativa transmedia, también tienen la particularidad de provocar que cada medio haga lo que mejor sabe hacer, para poder introducir una historia, por ejemplo, un largometraje, te presenta la visión rápida del origen de los personajes principales como de los villanos, mientras una serie tiene la particularidad de poder extenderse y dar una mejor visión tanto de este origen como de las vidas de estos personajes.

Los videojuegos también se han convertido en la plataforma preferida para poder expandir sagas, ya que su modalidad de juego, provoca que los usuarios al controlar a los personajes, entren en una dinámica en la que se sienten dentro de la piel de los protagonistas, haciéndolo más atractivo para el consumidor. El control que el jugador tiene sobre los personajes, lo hace sentir parte importante del juego. En muchas ocasiones una persona que juega Batman: Arkam City, se siente Batman, ya que el juego está diseñado para que el videogame se meta en la piel del personaje, pues como diría Scolari en la “Actualidad, las historias más significativas tienen que fluir a través de múltiples plataformas, para que funcionen.”<sup>29</sup>

Otro aspecto a destacar es lo que para Klastrup es “el transmedia world”, esta puede comenzar en cualquier medio, para luego pasar a otros medios, por ejemplo, tenemos las diferentes fases de las películas de Marvel. Las narrativas transmedias han logrado que exista una interacción con los consumidores, pues los fanáticos no solo quieren ser consumidores de historias, sino que ahora también quieren ser partícipes de ellas y que sus ideas tengan algún tipo de impacto. Es por ello que los avatares en los juegos de video son un verdadero éxito, estos permiten cambiar la historia tal y como el jugador quiere que suceda y al darse la oportunidad que crearlos a imagen y semejanza de la persona que lo controla crea la sensación de ser la persona que cambia la historia como mejor le parezca.

---

<sup>28</sup> Op.cit.P-25.  
<sup>29</sup> Op.cit.P-24

Las apariciones de las redes sociales han logrado facilitar la comunicación entre el emisor y receptor en el caso de las narrativas se da entre el autor y los consumidores, provocando que esta sea más rápida y eficiente. A esta nueva forma de comunicación Solarí la llama “Spreadability” “La cual hace referencia a la expansión de una narrativa a través de prácticas virales en las redes sociales, han aumentado de esa manera simbólico del capital simbólico y económico del relato.”<sup>30</sup> La participación de las personas a través de redes sociales como Facebook, YouTube y Twitter externando sus quejas o celebrando alguna noticia sobre sus series, películas o videojuegos favoritos hacen que los productores, realizadores o directores puedan hacer los cambios pertinentes para mejorar su producto.

Como dice Solarí “Los mundos narrativos necesitan tener una continuidad a través de los diferentes lenguajes, medios, y plataformas en la que se expresan. Por ejemplo, el consumidor espera que el mismo personaje –por ejemplo, Indiana Jones- se comporte de la misma manera en el cine que en las novelas o los videojuegos”<sup>31</sup>

“Desde el cine hasta los videojuegos se caracteriza por proponer, cada uno a su modo, experiencia inversiva. Sin embargo, es en los videojuegos donde esta práctica se vuelve definitiva, por ejemplo, cuando los usuarios se sumergen en el mundo de Lara Croft o combaten contra la Wehrmacht en Call of Duty. Por otro el mercado de los gadgets (juguetes, disfraces, etc) nos permite extraer elementos del relato y llevarlos al mundo cotidiano. Así los niños pueden ver a Harry Potter en el cine o jugar la consola de Nintendo Wii, pero también crear historias con los muñecos de Lego inspirados en ese mundo narrativo.”<sup>32</sup> El product-placement inverso, este se presenta cuando de ficción como las bati-ganetas, abandona el mundo narrativo y se comercializa en el mundo real. Tal y como sucede con el escudo del Capitán América, la máscara de Iron Man o el traje de Batman.

Los mundos narrativos tienen la característica particular de estar amueblados, por elementos que logren crear una historia más creíble. Por ejemplo, los súper héroes tienen trabajos reales como fotógrafo, periodista, abogado u filántropo, sin olvidar que en los últimos años estos se han humanizado, a tal grado que ahora tienen sentimientos más reales como la ira, la tristeza, el amor, la alegría y felicidad. Estos han sido elementos que les han funcionado a las historias

---

<sup>30</sup> OpCit.P-36

<sup>31</sup> OpCit.P-40

<sup>32</sup> OpCit.P-42

para hacerlas más creíbles y que la personas que no son fanáticas las acepte de mejor manera.

La aparición de nuevas formas digitales de entretenimiento ha provocado una segmentación de consumidores, que han abandonado los medios tradicionales, para voltear a los medios digitales y de streaming, para Scolari mientras una persona invierte su tiempo en mirar una serie o película en Netflix o jugando algún videojuego es tiempo que se le quita a otros medios como la televisión, la radio y hasta el cine, provocando que los productores contemplen estos medios, para poder seguir contando historias.

La expansión que se ha desatado mediante un mundo narrativo trasmedia, ha provocado que estos no tengan un final como tal, la participación de los fanáticos con sus múltiples historias no oficiales ha hecho que estos mundos se expandan. Tal y como han sucedido con fenómenos como Harry Potter y Star Wars, antes de que salieran el episodio VII. Aunque estas historias ya habían terminado oficialmente, para los fans no, que han seguido escribiendo relatos de lo que creen que paso después del final oficial, la cuales son publicadas en la red y leídas por miles de personas, haciendo que estos mundos jamás mueran.

### **3.3. Semiología**

La llamada bati-señal que es el emblema con el que los criminales en el comic y las personas en la vida real identifican a Batman. Es la semiología la ciencia que se utilizara para saber que significa estos signos y lo que representa en las personas.

La semiología es definida como “la ciencia que estudia los sistemas de signos; lenguas, código, señales, etc.”<sup>33</sup> Otra definición es la de Saussure, cual nos dice que “es la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social.”<sup>34</sup> Su función consiste en comunicar ideas por medio de mensajes.

---

<sup>33</sup> Guiraud Pierre, "La Semiología", Ed: Siglo XXI, Buenos Aires, Argentina, 1972, P-7

<sup>34</sup> Opcit. P-7

Existen seis funciones lingüísticas y de análisis y estas son:

La Función Referencial: “Es la base de toda comunicación. Define las relaciones entre el mensaje y el objeto al que hace referencia.”<sup>35</sup>

La Función Emotiva: Define las relaciones entre el mensaje y el emisor. “Cuando nosotros comunicamos, por medio del habla o cualquier otro modo de significación, emitimos ideas relativas a la naturaleza del referente (o sea la función referencial), pero también podemos expresar nuestra actitud con respecto a ese objeto: bueno o malo, bello, feo, deseable, detestable, respetable o ridículo.”<sup>36</sup>

La Función connotativa o conminativa: “Define las relaciones entre el mensaje y el receptor, pues toda comunicación tiene por objeto obtener una reacción de este último. La conminación puede dirigirse ya sea a la inteligencia o a la efectividad del receptor”<sup>37</sup>

La función poética o estética: “Es la relación del mensaje consigo mismo. Es la función estética por excelencia: en las artes, el referente es el mensaje que deja ser instrumento de la comunicación para convertirse en su objeto.”<sup>38</sup>

Comprender y sentir: Se encuentran mezcladas en diversas proporciones en un mismo mensaje. Una u otra dominan según el tipo de comunicación. En este sentido las funciones referenciales (objetiva, cognoscitiva), y la función emotiva (subjetiva, expresiva) son características.

---

<sup>35</sup> Opcit. P-12

<sup>36</sup> Opcit. P-13

<sup>37</sup> Opcit. P-13

<sup>38</sup> Opcit. P-14

### 3.4. Semiótica

“Es la disciplina que estudia el signo en la entidad que participa del fenómeno de semiosis. Este fenómeno es la instancia donde “algo significa algo para alguien.”

#### Características

Icono: Son las cualidades del signo, las cuales son similares a las características del objeto (foto, mapas, imágenes, diagramas, pinturas).

Índice: Es el rastro que produce un signo. Una conexión dinámica entre signo y objeto (una huella), presente.

Símbolo: Contracciones abstractas cuyo significado no puede ser evocado en la realidad y los cuales dependen de una convención dentro de un campo (amor, justicia, inmensidad, patria), futuro.

- Los símbolos no requieren, ni semejanza, ni conexión existencial con un objeto.
- Únicamente se requiere de un acuerdo o convención de que un símbolo dado significa un objeto dado.

#### Características

- Cualisigno: Son las cualidades materiales que se le atribuyen a un signo (textura, forma, tamaño y color).
- Sinsigno: Una cosa u evento real que se le atribuye al signo (figura, acción, movimiento).
- Legisigno: Es una cualidad del signo que generaliza un significante (hombre, mujer, belleza, desnudez).



- Rhema: La evocación de cualidades un signo.
- Dicent: Es la interpretación de un signo dentro del marco de lo existente.
- Argument: Es la composición completa de un signo que se convierte en un nuevo representamen.

### **3.5. Análisis del Discurso**

Las películas que conformaron la trilogía de Christopher Nolan, trajeron consigo narrativas más complejas a las que Batman tenía acostumbrados a sus fans. La política, corrupción y terrorismo fueron tópicos que empezaron a permear en la historia de este héroe. Es por ello que se hará uso del análisis del discurso para entender que es lo que esto quiere decirnos.

“El análisis del discurso es una de las técnicas más útiles para analizar “discursos” de cualquier índole a partir de un esquema cualitativo interpretativo. “

“El discurso es una práctica social, nos permite realizar acciones sociales, por lo mismo resulta importante analizar los discursos y así tratar de leer la realidad social. Es aquel sistema de expresión que se articula u organiza de tal manera que el que lo emite desea dar a entender a alguien más un determinado punto de vista de la realidad.”

Principios Metodológicos del análisis del discurso.

- El discurso opera continuamente en nuestra realidad cotidiana.
- El discurso es la forma en que se despliega la ideología.
- El discurso implica materialidad en distintos sentidos.
- Posee un soporte material (Escrito, film, habla (sonido físico), título de juego de video en la pantalla.
- El discurso opera en dimensiones lingüísticas y no- lingüísticas.
- Un análisis del discurso permite dar significado (interpretar) la realidad social

a partir de distintos corpus (materiales/unidades de análisis).

“Todos discursos tienen contenidos manifiestos y al mismo tiempo tiene otros latentes que muchas veces no se pueden percibir fácilmente. El lenguaje no es transparente y los signos no son inocentes. El análisis del discurso pone énfasis en la lectura cuidadosa en la interpretación.”

- Suspender creer en lo que se da por supuesto en el uso del lenguaje; no refleja simplemente realidades subyacentes sociales, sino que construye y legitima versiones del mundo o de sucesos y hechos.
- Aquello que está en la superficie de la estructura textual (lo que se denota. El discurso es todo un sistema de comunicación como la fotografía, el videoclip, el comic, el cartón político. El videojuego, etc. Se trata de aquel conjunto de ideas, saberes y campos de conocimiento que permite aproximarnos a una sociedad.

#### Lectura del Discurso

- Parámetro de análisis: Palabra. Consiste en ver en cuántas palabras dentro del corpus se repiten. Es un primer nivel de estadística textual para conocer su contenido mediante un análisis de relación y frecuencia de palabras. Por acumulación de palabras aparece un determinado sentido.

#### Niveles:

- Sintáctico: Buscar figuras en el vocabulario.
- Semántico: Buscar conjuntos de significado e interpretarlos.
- Pragmático: Busca de qué manera el contexto influye en el lenguaje del discurso.

Descomposición del discurso en sus niveles.

- Nivel Nuclear: Análisis de las propiedades internas del discurso.
  - Verosimilitud referencial: El discurso clasifica, ordena da coherencia y estructura las cosas del mundo (esquemas y metáforas).
  - Verosimilitud lógica: Arte de persuadir, encadenar significados, ocultando el encadenamiento, operando mediante argumentación.
  - Verosimilitud referencial: las metáforas. Identificarlas fijándose en las palabras y expresiones empleadas. Ej. Palabras bélicas en una discusión.
  - Restructuran la realidad al permitir comprender algunas cosas ocultando otras y al no utilizar todos los aspectos para estructurar el concepto.
- Nivel autónomo: Descomponer el materia discursivo en diferentes discursos o textos según clase, edad, genero, ideología, etc.
- Nivel total: Recuperación de la unidad y análisis de la relación dialéctica entre discursos, como se relacionan con el contexto socio-cultural.

### 3.6. Narrativa Audiovisual

La narrativa audiovisual es también una parte importante para entender al personaje de Batman en sus múltiples plataformas. Esta ayudara analizar y entender la estructura en la que está hecha la historia y como es que se puede entrelazar con las virtudes semánticas y estéticas del personaje.

“Como señala Reis y Lopes las virtudes semánticas y estéticas del texto narrativo depende en gran medida del modo con en el que se combina, sobre todo se entrelaza el discurso narrador y el discurso de los personajes. En el texto se entre cruzan varias voces, y es justamente en esta alternativa donde se construyen la productividad semántica del texto.”<sup>39</sup> En la estructura narrativa de una historia encontramos varios tipos de discursos, los cuales nos ayuda a entender una manera más sencilla la historia que nos quiere contar. Estos tipos de narradores son 3.

El primero lo encontramos en el discurso citado o discurso directo. El cual se presenta mediante las palabras que pronuncia el héroe o protagonista. Este discurso es el dialogo que tiene el personaje principal durante toda la historia.

El segundo tipo de discurso se halla traspuesto en voz del narrador. Trasmite las palabras del personaje principal, sin darle voz autónoma. Este discurso es indirecto. Un ejemplo se da cuando el narrador nos dice lo que están pensando los personajes de la historia.

Los tipos nos dice Sánchez Navarro es el que se encuentra en “el discurso normativo en que las palabras de los personajes aparecen como un evento diegetico entre otros”<sup>40</sup>

Una característica importante que debemos tomar en cuenta para el análisis de un personaje tan complejo como Batman, son los modos ficcionales de Fry. Las cuales son las características que un héroe debe de tener en una narrativa audiovisual.

---

<sup>39</sup> Sánchez Navarro Jordi, “Narrativa Audiovisual”, Universidad Oberta de Cataluña, Cataluña España, 2006, P.52.

<sup>40</sup> Opcit.P-54

La primera de estas características es considerada como la del héroe superior por naturaleza, el cual está por encima de todo tipo de entorno, ya sea natural o humano. Se trata del famoso héroe mítico.

El segundo es el considerado “el héroe propio de lo maravilloso.” En es superior tanto a su entorno como a otros hombres, pero no en una forma totalmente absoluta, sino solo en un determinado grado. La tercera característica es la que hace referencia “a lo mimético y elevado en la que el héroe se muestra superior a los demás hombres, pero no a su entorno”<sup>41</sup>

La tercera se define como lo mimético bajo en esta fase, el héroe llega a tener un comportamiento de igualdad en relación a un personaje patético y aislado, tanto interna como externamente. En esta etapa se puede apreciar un cambio en la forma de ser del héroe, el cual no lo hace digno de este mote. La quinta categoría o característica es la denominada como la ironía en la cual el héroe es inferior a las demás personas.

Entrando al tema en concreto de la narrativa audiovisual Sánchez Navarro la define como “Un tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tiene las imágenes y los sonidos de contar historias.”<sup>42</sup>

La narración audiovisual también es un tipo de forma de narrar una historia mediante imágenes y sonidos, las cuales nos adentran dentro de una historia y es por medio de características que son más entendibles y atractivas para el público. Aunque en muchas ocasiones los comentarios de los fanáticos pueden opinar que el libro es mucho mejor que la adaptación cinematográfica o que el videojuego. El poder observar la historia plasmada en un audiovisual es una experiencia diferente, en esta se observan personajes, artículos y paisajes inexistentes

---

<sup>41</sup> Opcit.P-52  
<sup>42</sup> Opcit.P-77

### **3.7. Lenguaje Audiovisual**

Es un sistema de códigos que permiten la elaboración y lectura de mensajes audiovisuales (cinematografías, videoclip, videojuegos, televisión, etc).

La narrativa audiovisual comprende tres elementos fundamentales, los cuales son: plano, escena y secuencia.

- Plano: Se define como el segmento audiovisual comprendido entre dos cortes. Edward Dmytryk lo define como: “un punto de vista de la cámara sobre una escena montada completa, o de una parte de ella, registrada en película o cinta magnética.”
- Escena: Es una entidad narrativa que presenta unidad de personajes, acciones, tiempo y lugar. Es la unidad básica de construcción narrativa.
- Secuencia: Es un segmento de la narración en la que pueden identificarse un inicio, desarrollo y final. Se compone regularmente de escenas, aunque puede identificarse con un solo plano, en el llamado plano-secuencia.

#### **Tiempo Audiovisual**

- Es la duración con respecto al tiempo real (tiempo en adecuación, condensación y distensión).
- Es la dirección que lleva a los acontecimientos (continuidad, flash back, y flash forward).
- A la objetividad o subjetividad que presenta (tiempo psicológico).
- A la organización de los diferentes momentos de la narración (linealidad o simultaneidad).

Adecuación: Es la igualdad entre el tiempo de acción y el tiempo de proyección. No es muy frecuente por la dificultad que implica. Esta da la sensación de que todas las acciones se desarrollan al interior de una sola toma o captura.

Condensación: Para dar mucha acción en poco tiempo. Es desde luego, la más frecuente en el cine y se logra por el montaje y la elipsis. Años y meses, se pueden reducir en minutos.

Distensión: Alargamiento subjetivo de la duración objetiva de una acción. No es cámara lenta, ni contar lentamente lo sucedido en segundos, sino hacer un imposible físico alargado unos momentos y llenándolos de acción.

Continuidad: Se da cuando el tiempo de la realidad fluye en la misma dirección que el tiempo fílmico. Aparece en aquellas películas en las que la narración es totalmente lineal sin retrocesos, ni adelantos.

Simultaneidad: Este esquema de construcción narrativa se va alternando en dos tiempos vitales en los que la acción pasa de uno a otro. El pasado o el futuro se encuentra con el presente y viceversa.

Salto atrás (Flashback). La acción suele comenzar en la segunda parte o incluso en el desenlace, o a veces en medio de la acción y por el recuerdo se retrocede a épocas anteriores.

Tiempo psicológico: Es totalmente subjetivo desde el punto de vista de quien protagoniza la trama y de aquellos que lo rodean. Quien vive el tiempo psicológico no interfiere con los tiempos de otros personajes.

Elipsis: Es la supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal forma que a pesar de estar suprimidos se den los suficientes datos para poderlos suponer como sucedidos o existente.

### 3.8. La construcción del villano

Los villanos también son una parte importante de este trabajo sobre todo por el análisis que más adelante se hará del el Joker. El cual inesperadamente tuvo un éxito mayor al de Batman. Una definición de villano es la que ve podemos ver en el libro “Como crear personajes inolvidables” de Linda Senger quien lo define como “El personaje malvado que se opone al protagonista. Generalmente, los villanos son antagonistas. El papel de villano siempre connota maldad.”<sup>43</sup>

Otra definición más precisa de lo que es un villano fue la daba en el año de 2003 por el América Film Institute, durante la presentación de la elección de los 100 mejores héroes y villanos de Estados Unidos. En esta gala presentaron al villano como “Aquel personaje cuya maldad mental, carácter egoísta y fuerza de voluntad son a veces ocultados por la belleza y nobleza, mientras que otras veces pueden rabiar violencia. Pueden ser horriblemente malvados o grandiosamente divertidos, pero son en última instancia”<sup>44</sup>

Al igual que los protagonistas, los villanos son una pieza fundamental, de la historia, sin ellos la vida del héroe carecería de sentido. El villano siempre será la persona que trate de obstaculizar el camino del héroe, le hará la vida imposible, lo sacara de sus cabales, lo hará romper sus ideales y sus reglas. Es la única persona que puede lograr sacar tanto lo peor como lo mejor de un héroe.

Los villanos tienen una característica especial y es que en muchas ocasiones son los protagonistas indirectamente de la historia, a tal grado que se vuelven los favoritos del público. Esto se debe a que, en la mayoría de los casos, las personas se identifican con ellos, ya que estos llevan a cabo acciones y comportamientos que en muchas ocasiones las personas no se atreven, ni pueden llevar a cabo en su vida ordinaria, por miedo a recibir un castigo.

---

<sup>43</sup> Seger Lidia, “Como crear personajes inolvidables”, Madrid España, Ed Paidós, Pp-127

<sup>44</sup> Fragmento tomado de la página del American Film Institute. <http://www.afi.com>



Para el psicólogo David Aparicio en su texto “Súper villanos ¿por qué nos fascinan? Estos tienen la característica de ver reflejados los deseos de las personas. Haciendo referencia a que las personas sienten cierta empatía hacia los villanos porque estos pueden hacer cosas que ellos quisieran hacer, pero que, si lo hicieran, serían propensos a recibir un castigo.

De igual forma el connotado psicoanalista Sigmund Freud decía que la naturaleza humana es un inherente antisocial y dirigida biológicamente, por la indisciplina y el principio del placer, lo que nos lleva a hacer lo que sea, para conseguir lo que queremos, cuando queremos. En términos freudianos, se diría que aun si la psique desarrolla el súper yo, la fuente de autocontrol y el yo conciencia, nuestra identificación es baja y nuestra conducta es guiada por causas egoístas, lo que puede despertar nuestro encanto por ser supervillanos.

Las personas que le toman cariño a los villanos es a lo que el humanista y psicólogo Abram Maslow denomina “La jerarquía de las necesidades.” cual dice que las personas que no han cumplido sus necesidades básicas, tendrán dificultades para madurar. Por ejemplo, si la persona fue abandonada, ya sea por su madre o su padre durante su etapa infantil, tendrá problemas para construir su autoestima. De igual forma señala que las personas tratan de evadir sus propias deficiencias, suelen estar resentidos con aquellos que tienen más.

Para psicólogos como David Aponte existen algunas motivaciones para que los supervillanos sean admirados una de ellas tiene que ver con la libertad. Los villanos llegan a realizar acciones que un humano no se atrevería hacer con tanta facilidad, por ejemplo, el Joker se da permiso de asesinar por gusto, robar bancos y retar al sistema haciéndole ver lo vulnerable que es.

La libertad también permite a los villanos ser impulsivos y realizar cualquier tipo de locura que se les ocurra. Pero lo que hacen que sean queridos por la sociedad es la capacidad que estos tienen de hacer cualquier cosa que deseen, sin importarles las consecuencias. Tal pareciera que en los villanos vemos esa libertad que la sociedad actual no nos permite tener.

El poder es otra de las características admiradas y al mismo tiempo deseada, sobre todo porque a diferencia de los héroes que tienen ciertas y restricciones al hacer uso poder, con los villanos sucede todo lo contrario, estos imponen sus deseos y utilizan sus habilidades para su beneficio sin restricciones alguna y con el único objetivo de cumplir sus ambiciones.

La venganza es importante dentro de la psicología de un villano, muchos llegan a tomar este camino, por que anteriormente fueron personas débiles, las cuales eran molestadas y golpeadas, por brabucones que eran más fuertes. Dadas estas condiciones una vez que obtiene sus habilidades, lo primero que hacen es tomar venganza de las personas que los hicieron daño. Las personas que sufren de este tipo de agresiones, siempre tiene el deseo de vengarse, en palabras de Aponte “Las personas se meten en la piel del villano y cada vez que se vengan de su agresor ellos se imaginan que hacen lo mismo.”

Es importante destacar que las personas siempre desean ser victimarios hacer víctimas. Para el director general y fundador de la página Psyciencia David Aponte “Psicológicamente la ira nos activa y se siente mejor que la ansiedad o el miedo. El que se siente victimizado no puede imaginarse una forma constructiva de levantarse, de ser fuerte o convertirse en héroe, lo que puede distorsionar la necesidad de autoafirmación y convertirla en destrucción.”<sup>45</sup> En los villanos se encuentra una válvula de escape, para poder enfrentar nuestros propios miedos, para muchos psicólogos la ficción puede ser una buena forma de ayudara que las personas se sientan seguros y puedan afrontar sus miedos, sin tener que arriesgar su seguridad, sin traspasar sus límites.

Para términos de este trabajo usare la que me propone la socióloga Zoraida Jiménez Gascón en su texto “La construcción del villano como personaje cinematográfico.” En este texto divide su tipología principalmente basada en dos criterios, los cuales son: “La naturaleza física del villano” y “El ejercicio de la villanía.” Esta se puede dar, ya sea por su personalidad, método u motivación.

---

<sup>45</sup> Aponte David, 2012, “Supervillanos ¿Por qué nos fascinan?, Buenos Aires Argentina, <http://www.psyciencia.com/2012/07/perspectiva-psicologica-sobre-porque-nos-identificamos-con-los-supervillanos.com>

Cabe aclarar que, aunque la tipología de Zoraida Jiménez abarca 22 estados del villano, para este trabajo solo tomare los elementos necesarios, para el análisis que posteriormente se hará del Joker como villano.

- La primera es la de los anarquistas: Estos comúnmente busca desestabilizar y acabar con el gobierno vigente, para imponer el caos e imponer sus deseos. En este estado entran también los terroristas.
- La segunda y la más famosa es la del archí-enemigo. Es popular, porque todo héroe tiene un enemigo que es muy similar a él, tanto en habilidades y pensamiento. Este suele ser el enemigo principal del héroe y su enfrentamiento se perpetuará durante mucho tiempo.
- El psicópata es la tercera tipología. Comúnmente este tipo de villanos, se caracteriza por matar a sus víctimas de una manera sumamente violenta y sádica. Así mismo sus diferentes actividades criminales suelen ser bastante sangrientas y con muchas muertes.

### **3.9. La Humanización**

Un elemento importante en este trabajo es la humanización. Esta teoría se empezó a presentar desde hace 12 años de manera importante en las películas de súper héroes. Durante la década de los años ochenta y noventa, los héroes eran dibujados en los comics y presentados (tanto en la tv como en el cine) como una especie de dioses, los cuales eran invisibles, con cuerpos muy musculosos, fuertes y que siempre lograban sus objetivos sin perder nada, pero esto cambio a partir del año del 2005.

En el verano del 2005 Christopher Nolan regreso a Batman de un descanso de ocho años. Fiel a su costumbre este nuevo Batman fue el iniciador de un fenómeno que tiempo después replicarían todas las películas y series de súper héroes “La humanización.” La cual utilizo para representar un Batman con el que las personas se sintieran identificados. En palabras de Christopher Nolan, su objetivo era mostrar un héroe más realista y que tuviera consecuencias,

tanto física como mentales por la labor que realizaba. La psicóloga Robin S. Rosenberg menciona que el acierto de Nolan fue la personalidad que le proporciono al “Joven Bruce Wayne.” Este es presentado como un niño miedoso, ansioso y el cual le tiene una terrible fobia a los murciélagos a causada por la muerte de sus padres.

Para entender lo que es la humanización de una manera más sencilla es necesario definirla, para ello utilizare diferentes definiciones de autores, corrientes filosóficas y religiosas.

En términos generales y como también la define el diccionario de Ciencias Sociales la humanización es “El fenómeno mediante el cual un objeto inanimado, un animal o incluso una persona adquieren rasgos que son humanos y que no poseían antes.”<sup>46</sup>

En términos religiosos también juega un papel muy importante es “El desarrollo de valores humanos en objetos, personas u animales que carecen de ellos.”<sup>47</sup>

Para llevar a cabo la conformación de sus personajes el director inglés utilizo varias teorías psicológicas, como por ejemplo “la exposición” Esta consiste en “un tratamiento conductual más eficaz para hacer frente a los comportamientos de evitación característicos de la ansiedad y fobias. Se basa en la exposición de las personas con fobia al estímulo temido.”<sup>48</sup> Esta técnica consiste en exponer al afectado a su peor miedo, para que así lo pueda controlar y superar.

A partir de la muerte de sus padres Bruce Wayne vive con sentimiento de culpa el cual es justificado, por Jeffrey Lieberman, presidente de Psiquiatría de la Universidad de Columbia, quien menciona que “Los niños naturalmente se sienten culpables, por algunos acontecimientos terribles que suceden durante su niñez. Generalmente, personalizan los eventos y se sienten culpables por ello.”<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Bobbio Norberto, Matteucci Nicola y Pasquiano Gianfranco “Diccionario de Ciencias Políticas,” Siglo XXI, Madrid España, 2000, P-371.

<sup>47</sup> Moeller Charles, “Humanismo y Santidad,” Ed: Juventud, Barcelona España, 1967, P-45

<sup>48</sup> Kelly A. George, “Psicología de los conductos personales”, Ed: Paidós, Barcelona España, 1969, Pp-85

<sup>49</sup> Fragmento tomado del documental “Batman: Desemascarado” de History Chanel, Estados Unidos, 2012.

Para la también editora del libro “La psicología de los súper héroes” “Cuando las personas pasan por eventos traumáticos, por lo general cuestionan las creencias fundamentales que tienen. Por lo tanto, el trauma puede ser una fuerza poderosa y positiva que induce a la maduración.”<sup>50</sup>

Aunque para Charles Darwin “El padre de la evolución” la humanización tiene otro significado y aparición de esta se presenta después de la hominización y en la medida de que “el proceso de cerebralización ha alcanzado el nivel suficiente, para que el ser humano tenga el mínimo de inteligencia, con los elementos específicos de la condición humana: conciencia, intencionalidad, libertad y prevención del futuro.”<sup>51</sup>

Para que un objeto, persona u animal, tenga el proceso de humanización este debe de tener las siguientes características: Conciencia, autoconciencia, imaginación, uso de lenguaje, familia, sexualidad, núcleos sociales y creencias es seres divinos.

La conciencia es una parte importante de la humanización, esta se define como “El conocimiento que un ser humano tiene de sí mismo y de su entorno, pero de igual forma se puede referir a la moral o a la recepción normal de los estímulos del interior y el exterior como parte del organismo.”<sup>52</sup>

La siguiente característica en este proceso de humanización es la imaginación la cual es la “capacidad de conformar un mundo mental en ausencia de un objeto pensado. Esta es consecuencia del importante poder intelectual que le ha dotado el proceso de cerebralización.”<sup>53</sup>

Es lenguaje es de las características más importantes en el proceso de humanización. Esta es una propiedad que a primera vista hacen que “el personaje se distinga de las distintas especies, puesto que se trata de un instrumento de comunicación con caracteres muy singulares, fonadores, sistemáticas como sintácticas y pragmáticas.”<sup>54</sup>

---

<sup>50</sup> Fragmento tomado del documental “Batman: Desenmascarado” de History Chanel, Estados Unidos, 2012.

<sup>51</sup> Beorlegui Carlos “La singularidad de la especie humana”.Ed: Deusto Digital, Bilbao España, 2007, P-275.

<sup>52</sup> Opcit.P-266

<sup>53</sup> Opcit.P-274

<sup>54</sup> Opcit.P-276

El antropomorfismo otra cualidad de la humanización se define “cuando un Dios se nos aparece o manifiesta a sí mismo en forma humana o cuando sus mismos atributos se refieren a él con características humanas.”<sup>55</sup>

### 3.10. Psicología de Batman

Si para un súper héroe es importante la simbología es para Batman. Esta representa sobre todo su miedo el cual quiere compartir con los villanos. La simbología es definida como: “La representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada.”<sup>56</sup> También representa el arma más poderosa de Batman, puesto que la usa como un símbolo para ser reconocido entre los criminales.

Psicólogos como Freak mencionan que los seres humanos usamos múltiples máscaras y hacemos uso de estas como mejor nos convenga, ya que mostramos una identidad con nuestra pareja, otra con los amigos y una diferentes con los compañeros del trabajo. Tal y como hace referencia el editor ejecutivo de DC Comics Dan Di Dio, el cual menciona que “La personalidad de Batman, es la verdadera, y Bruce es solo una máscara”<sup>57</sup>

Para muchas personas la principal característica de Batman es que no cuenta con ningún súper poder, lo cual lo hace más humano, para otros como Benjamín R. Karney, Profesor de la Asociación de psicólogos de la UCLA, es una mentira, ya que Batman tiene el mejor súper poder de todos “el autocontrol”, “gran parte de lo que podemos encontrar en Batman es la capacidad de control, la capacidad para poder ser una persona disciplinada, ya que en muchas situaciones de nuestras vidas el éxito que se pueda conseguir depende mucho en como podamos controlar nuestros impulsos.”<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Vázquez María Teresa, “Tacitismo y Razón de Estado en los comentarios de Juan Alfonso de Lancina”, Ed: Fundación Universitaria Española, Madrid, España, 2002, P-212.

<sup>56</sup> Cirlot Juan Eduardo, “Diccionario de Símbolos”, Ed Ciruela, Inglaterra, 1971, Pp-54

<sup>57</sup> Fragmento tomado del documental “Batman: Desenmascarado” de History Chanel, Estados Unidos, 2012.

<sup>58</sup> Fragmento tomado del documental “Batman: Desenmascarado” de History Chanel, Estados Unidos, 2012

### 3.11. Teoría de los videojuegos

Desde su explosión en la década de los 70 con juegos como “Spacewar” o “Pog”, los videojuegos lograron posicionarse entre el gusto del público por aspectos como los que menciona Pilar Lacasa en su libro “Los videojuegos: Aprender en mundos virtuales” como son:

- **La narrativa de los videojuegos:** Esta ocurre fuera de la vida ordinaria, tanto así que no es considerado como una actividad seria, pero por contrario a ese pensamiento atrae a millones de fanáticos que son conscientes de que están ante una historia que les permite evadir su realidad más inmediata y hasta en muchos casos problemática.
- **Son absorbentes:** “Se habla de un círculo mágico alrededor del juego que hace olvidar el entorno inmediato. Esta unido a la emoción que, al conocimiento, aunque este permita la presencia de estrategias cognitivas, las cuales permiten avanzar en el juego.”<sup>59</sup>
- **La actividad que realiza los jugadores dentro de la narrativa:** La cual se procede de acuerdo a ciertas reglas. La mayoría de los juegos están asociados a la idea de que estamos ante una misión que debe de cumplirse, mediante ciertas reglas que se deben de llevar a cabo, por ejemplo, en algunos juegos se es consciente desde el inicio de los niveles se deben de concretar en determinado tiempo y recolectando ciertos artefactos, y sino no lo logra perderá y tendrá que empezar de nuevo.

La característica más importante sin duda es la interacción que el juego permite tener con el jugador, si este no actúa en el juego entonces no pasaría nada en la historia. Se define como “La capacidad de los usuarios para participar y modificar la forma y el contenido de un entorno mediado en tiempo real.”<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Lacasa Pilar, “Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales”, Ed Morata, Madrid España, 2011, Pp-21

<sup>60</sup> Parreño Martí Jose, “Marketing y Videojuegos”, Ed- ESIC, Sevilla España, 2002, Pp23

El autor menciona hace referencia al filósofo Crawford con “La interactividad en los videojuegos está filosóficamente relacionada con la dicotomía entre la libre voluntad y el determinismo.”<sup>61</sup> Esto quiere decir que el jugador siempre tendrá la libertad de escoger que es lo que quiere hacer dentro del juego o que camino quiere tomar.

Las personas actúan de forma física un claro ejemplo de esta interacción física se da dentro de los juegos de Kinect, donde ya no se maneja solo por medio de un control, sino ahora por medio de movimientos físicos, permitiendo que exista una mejor interacción entre el juego y el jugador. Esta interacción no solo se presenta de forma física, sino también mental, ya que mientras se llevan a cabo las misiones, el jugador tiene que interpretar y planear en su mente las diferentes estrategias que usara para pasar el nivel.

Dentro de los videojuegos la jugabilidad es un factor importante y es definida por José Martín como “Un factor dependiente de la compilación total de todas las acciones del jugador o resolución de los resultados de la activación de los sistemas u subsistema del juego.”<sup>62</sup> Esta se puede ver desde dos puntos de vista, los cuales son: “desde el diseño” y “desde la evaluación.”

- Desde el diseño: “Son las directrices que indican como implementar los elementos necesarios (como las reglas), para dar nacimiento a una especie de tiempo de juego o un entretenimiento social deseado”<sup>63</sup>
- Desde la evaluación o usabilidad: Es “Una colección de criterios con los que evaluar el tiempo de juego o interacción de un producto.”<sup>64</sup>

En los videojuegos siempre se debe considerar tres aspectos que son vitales para el buen funcionamiento tanto de la historia como del juego y estos son: Iconografía, la estructura y el tema.

---

<sup>61</sup> OpCit.P-23

<sup>62</sup> OpCit.P-25

<sup>63</sup> OpCit.P-25

<sup>64</sup> OpCit.P-25



Iconografía: Esta se refiere a los tipos de imágenes que se introducen en el juego y estas no pueden ser independientes a otros elementos. En juegos donde la narrativa está asociada a la historia o apoyados por una resolución de problemas las imágenes serán diferentes

- Estructura: Con respecto a la estructura se deben de considerar dos factores bastante importantes. El primero tiene que ver con la perspectiva que el jugador tiene del juego. Existen juegos que se juegan, tanto en primera como en tercera persona.
- El tema: Sobre esta característica se puede decir que es la meta que el jugador tiene que cumplir durante todo el juego. La mayoría de los juegos es derrotar al que consideran “el jefe” el resultado de esta batalla, determinara si el jugador ganara o no.

Los factores importantes que conforman la estructura del videojuego los encontramos en los personajes principales, los enemigos y los aliados, sin ellos no habría historia. Sobre ellos podemos decir que toda narrativa audiovisual y argumento están asociado a un personaje virtual, aunque no siempre tienen forma humana. A lo largo del juego también aparecen distintos objetos responden a las instrucciones del jugador, los cuales se transmiten a través de mandos de control.

Los personajes de apoyo siempre “Es necesario dotarlos de diversos elementos (habilidades, objetos, etc.) que se van adquiriendo a través del juego. Sus acciones suelen ser más limitadas que las de los protagonistas y se mantiene en algún lugar de la pantalla hasta que el jugador inicia la interacción.”<sup>56</sup>

Las estrategias frente a los oponentes, son de las partes más importantes del videojuego. El proceso por el cual le permite al jugador avanzar a través de distintos niveles, para ir resolviendo los problemas que se plantean y en ocasiones completar el nivel. Existen dos tipos de estrategia. La primera la que tiene que ver con permitir descubrir recursos necesarios para ir avanzando y la segunda la que facilita controlar las operaciones de los personajes y otros elementos.

## **Capítulo 4: Conformación del personaje.**

### **Introducción:**

Este último capítulo tiene como objetivo principal hacer uso de las teorías que sean mencionado en el capítulo anterior, para aplicarlas, tanto en el personaje de Batman como en el Joker, para conocer cómo es que estos personajes están contruidos.

Los 12 pasos de héroes de Joseph Campbell, servirán para saber cómo es que están aplicados en la historia de Batman y al mismo tiempo ayudara para conocer más sobre la historia de este personaje. De igual forma estos pasos darán una estructura más amplia de lo que es este personaje.

La narrativa audiovisual nos permitirá conocer cómo es que están elaborado, simbólicamente, tanto el Joker como Batman y el tipo de discurso que manejan ambos personajes, ya que ambos utilizan discursos similares pero dichos con otras palabras, darán tipo de mensaje a lectores y fanáticos.

Al igual que existe el camino del héroe para saber cómo se conforma un personaje de gran magnitud, también existe lo que se denomina la psicología del villano, la cual será la utilizada para entender al villano en este caso el Joker, como piensa y actúa.

De igual forma se analizará la última trilogía de videojuegos del Caballero de la Noche, es necesario hacerlo mediante la teoría del videojuego, la cual ayudara a saber la conformación, tanto de la narrativa, la historia y de los personajes que aparecen cada uno de los volúmenes de esta saga.

#### **4.1. El camino de Batman**

Los 12 pasos del héroe de Josep Campbell se adecuan de manera perfecta a la historia de Batman y el siguiente análisis lo comprobaba.

##### **El Mundo Ordinario**

En la historia de Batman se ve reflejado dentro de su niñez. Al provenir de una familia con abundantes recursos económicos, Bruce Wayne tuvo una infancia llena de lujos y comodidades a diferencia de la mayoría de los niños de Gotham City.

A la edad de nueve años Bruce quedó huérfano, la primera etapa de su niñez la pasó a lado, tanto de su madre como de su padre, quienes lo consintieron y le dieron todo lo que necesitaba, para que llevara una vida cómoda y feliz. En otras palabras, la vida ordinaria de Bruce Wayne consistía en estar al lado de una familia, la cual le proporcionaba, lujos, comodidades y una vida sin preocupaciones.

##### **El Llamado a la Aventura**

Se presenta con la muerte de los padres de Bruce Wayne, afuera de un teatro por un asaltante, derivado de una ciudad que está empezando a ser tomada por los mafiosos y políticos corruptos, provocando que la gente se quede sin empleo y empiecen a delinquir para poder sobrevivir.

Al ver que su ciudad está siendo tomada por un puñado de gente corrupta y sabiendo que como Bruce Wayne no puede hacer mucho para ayudar a los ciudadanos, este decide emprender un viaje alrededor del mundo, para comprender la mente de los ladrones y al mismo tiempo entrenar con los mejores maestros de artes marciales y aprender sus técnicas. Este es el primer paso que Bruce Wayne da para posteriormente convertirse en Batman.

### **Reticencia del Héroe o Rechazo al Llamado.**

Contrario a lo que sucede con el resto de los héroes este rechazo al llamado no se da al inicio de la aventura, sino que cuando Bruce ya se ha convertido en Batman. Esto sucede cuando el Joker junto con Harley Queen secuestran y asesinan al segundo Robín de nombre Jason Tood

Al ver aún Robín fuera de control y que las diferentes misiones que lleva acabo las realiza sin algún plan y de forma temeraria, Batman lo releva de sus funciones, provocando que empiece a ver diferencia entre ellos. Después de la separación Batman sigue la pista de Joker y Jason recibe información de que su madre se encuentra viva y radica en el Medio Oriente.

Al conocer a su madre descubre que tiene negocios con el Joker quien la traiciona provocando que golpe ambos, amarrándolos y encerrándolos en un cuarto lleno de explosivos. Al enterarse, Batman trata de salvarlos, pero al no lograrlo entra en una depresión, provocando que caiga en alcoholismo y deje su vida de vigilante nocturno por un tiempo.

### **Encuentro con su mentor.**

Todo héroe tiene un mentor o maestro que lo guía y le enseña las técnicas para poder enfrentar a sus enemigos. En el caso de Batman esta figura recae en Ra`s al Ghul. Una especie de monje budista, que cree en la justicia, pero de una forma radical. Ya que mientras Batman tiene la idea de que los criminales merecen una segunda oportunidad y regenerarse, para Ra`s al Ghul la maldad se tiene que erradicar desde la raíz.

De Ra`s al Ghul Batman aprende a controlar y enfrentar sus miedos, sobre todo a los murciélagos, utilizándolos como arma de intimidación para los ladrones. De igual forma aprendió a pelear contra 600 hombres al mismo tiempo, a usar la teatralidad como un arma y lo más importante de todo, entender que él no fue el responsable de la muerte de sus padres.

Indirectamente la idea de la creación de un personaje que cubriera la verdadera identidad de Bruce Wayne y que al mismo tiempo provocara miedo a los criminales y personas que combatiría fue de Ra's al Ghul, al decirle que "hiciera uso de la teatralidad como un arma" el multimillonario pensó en el nacimiento de una figura que a lo largo del tiempo se convertiría en un icono. Aunque al final tuvieron diferencias en su forma de pensar Ra's al Ghul es el mentor de Bruce Wayne y uno de los creadores de Batman.

### **Cruce con el primer lumbral.**

Bruce Wayne tiene el cruce con este primer lumbral durante su entrenamiento con Ra's al Ghul, cuando por medio de una flor que despide una esencia, hace un viaje dentro de sí mismo, para poder enfrentar sus miedos internos con el objetivo de poder utilizarlos como un arma.

### **Pruebas, aliados y enemigos**

Durante su vida como Batman ha tenido que pasar por varias pruebas por la cuales ha ganado tanto aliados como enemigos.

### **Aliados**

Son los que más destacan por sus aportaciones y ayuda que le han brindado a Batman y estos son: Robín (el primero), Barbara Gordon (Batgirl) y Alfred. Cada uno de ellos ha dejado una huella importante en la vida del murciélago, y sobre todo lo han ayudado dentro de sus posibilidades en su lucha contra el crimen.

## **Robín**

El primer aliado y el más popular es Robín, aunque en la historia de Batman, han existido varios Robins, (para ser exactos 6). El más recordado es el primero de nombre Dick Grayson.

Este tiene una historia similar a la de Batman. Ambos perdieron a sus padres en manos de un criminal. En el caso de Dick sus padres fallecieron cuando un gáster de nombre Anthony “Tony” Zuco, saboteo el trapecio durante una presentación, provocando que estos cayeran de una altura considerable provocando su muerte intantaneamente.

Al ser muy joven y quedarse huérfano, Bruce Wayne tomo la tutela legal de Dick, aunque no solo lo cuida y educa, sino que también lo entreno de forma fisica y mental, para convertirlo en su compañero y aliado a la hora de combatir el crimen. Una vez que juntos capturan a Zuco y después de encarcelarlo, Robín se vuelve el eterno acompañante y ayudante del Caballero de la Noche a la hora de combatir el crimen. Este aliado se volvió tan importante en la historia que Batman siempre busco un sustituto.

El segundo aliado de Batman es Barbara Gordon (la hija del comisionado James Gordon), la cual al inicio su alianza en el campo de batalla, atrapando criminales bajo el nombre de Batgirl.

El momento en que se volvió una aliada más importante para Batman, fue cuando se convirtió en Oráculo, una experta en tecnología, que fue creando diferentes aparatos con los cuales cuida, ayuda y guía a Batman en su tarea de detener a los enemigos que atacan Gotham City.

El último aliado y el más trascendente es Alfred Pennyworth. Desde la muerte de Thomas y Martha Wayne, el fiel mayordomo, fue quien tomo la tutela Bruce, al que educa, cuida, le ayudo a superar la muerte de sus padres durante su niñez, de igual forma le enseñó la diferencia entre la justicia y la venganza.

Es en su etapa como adulto cuando Bruce decide convertirse en Batman, Alfred fue el único en muchos años que supo su identidad secreta y quien lo ayudo primeramente en la construcción de bati-cueva, el traje y los aparatos tecnológicos que utiliza para combatir el crimen.

Durante las diferentes misiones que Batman ha tenido, Alfred ha sido una pieza fundamental, ya que lo guía por medio de un radio, vigila y le da información e ubicación de sus enemigos y sobre todo le da consejos y lo guía moralmente, cuando Bruce tiene dudas o no sabe qué hacer. Se podría decir que Alfred es el aliado más importante del murciélago, ya que sin él no existiría Batman.

Mención aparte merecen otros aliados que ha tenido Batman en otras etapas como; Superman, Linterna Verde, Flash, La Mujer Maravilla, Aquaman, Jonh “El Marciano”, Chica Halcón, La liga de la Justicia, Gatubela, Los Jóvenes Titanes y últimamente Las Tortugas Ninja.

### **Acercamiento**

Desde sus inicios como vigilante nocturno Batman ha tenido éxito en las distintas pruebas que este ha tenido que pasar desde atrapar mafioso y encarcelándolos, así como cuando salvo la ciudad de criminales de mayor peligrosidad como el Joker, Pingüino y el Acertijo, solo por citar algunos.

También con su equipo La Liga de la Justicia ha tenido varios éxitos, un ejemplo fue cuando salvo a la tierra de la invasión Thanagariana, los cuales querían imponer su ley para apropiarse de la tierra, para crear su propia sociedad.

### **Prueba difícil o traumática**

La pruebas más traumática o difícil que han tenido que pasar Bruce Wayne o Batman, son las diferentes muertes de sus seres queridos a lo largo de su carrera como justiciero, por ejemplo, la de sus padres, la del primer Robín, la de Superman o el atentado a Barbara Gordon, por parte del Joker que la dejo parálitica.

## **Recompensa**

Esta le llega a Bruce Wayne después de su entrenamiento, con Ràs al Ghul, ya que aprende a controlar sus miedos, sobre todo a los murciélagos y al mismo tiempo a utilizarlo a su favor y en contra de sus enemigos. Su recompensa es poder superar sus miedos y comprender que la muerte de sus padres no fue su culpa.

## **El camino de vuelta**

Una vez terminado su entrenamiento, místico y confrontar sus miedos Bruce Wayne debe de regresar a su ciudad a enfrentar los problemas sociales y de violencia que la azotan.

## **Resurrección del héroe**

Después de la muerte del segundo Robín en manos de Joker, Bruce Wayne entra en una fuerte depresión que resulta en un alcoholismo, provocando que tenga que colgar el traje de Batman por 10 años. Al darse cuenta que los niveles de delincuencia han aumentado y que la corrupción está peor que antes, Bruce vuelve a tomar el traje y a resurgir como el vigilante nocturno de Gotham.

## **Regreso con el elixir**

Este se ve representado a su llegada de Gotham City, después de haber realizado su entrenamiento, utiliza lo aprendido para ayudar a la gente que se encuentra en peligro por los diferentes criminales que se quieren apoderar de la ciudad o que solo crear el caos.



## 4.2. El Batman Trasmèdia

Batman es sin duda uno de los fenómenos que puede explicar de mejor forma las teorías trasmedias. Para empezar y siguiendo la definición dada por Scolari, Batman se puede definir como una adaptación de un comic que ha pasado por diferentes tipos de plataformas como es el cine con las sagas, tanto de Tim Burton, Joel Shumasher y Christopher Nolan, sin olvidar los dibujos animados como “Las Aventuras de Batman” o “Batman de Futuro. “o los videojuegos con la saga de Batman Arkam, la cual nos cuenta una historia diferente a la del comic y las películas, logrando que la franquicia se expanda y llegue a otras plataformas.

Batman es un producto croosmedia, la historia comprende a más de un medio que cuentan con narrativas diferentes e independientes, pero que tienen el mismo objetivo expandir la franquicia. Tal y como lo vemos hoy en día, con las películas, en la cuales se han utilizado dos elementos que han sido fundamentales para su éxito, el uso de una narrativa simple y cotidiana, combinada con el cruce de historias con otros héroes.

Por ejemplo, las películas de Nolan, aunque van dirigidas al nicho de personas que se pueden considerar como fanáticos, también son pensadas, para las personas que no se consideran amantes del personaje o que simplemente no lo conocen, mediante una narrativa simple tienen su primer acercamiento a este mundo. Aunque en muchas ocasiones estas cintas están inspiradas en los comics, la narrativa últimamente se acoplan a los momentos que el mundo vive, para cumplir el objetivo de llegar a otro tipo de público.

Para que estas historias pueden llegar a toda la clase de público que no se considera fanática del héroe se tienen que crear historias con narrativas más amables con las que los cinéfilos se sientan identificados. Tal y como lo hace Nolan en su trilogía, donde la Gotham City que nos presenta es más parecida a una ciudad grande e importante del mundo como Nueva York, Paris o la CDMX, ya que dejó atrás la fantasía, para centrarse en problemas reales como la corrupción, delincuencia, falta de confianza hacia, personas que quieren derrocar las leyes existentes, para imponer las suyas y villanos que toman la faceta de terroristas, mezclado con un héroe mucho más humano, con problemas reales y hasta capaz de recibir daño.

La expansión de Batman en otras plataformas se dio de manera inmediata después del éxito de la primera película de la franquicia de Nolan. Aprovechando el éxito Warner Brothers decidió incursionar en los videojuegos con un videojuego, para las plataformas de X-Box y Play Station que tuvo el nombre de Batman Arkam Asylum. La narrativa de este juego estuvo basada en el comic publicado en 1989. Aunque este juego, no tuvo nada en común con ninguna de las películas de Christopher Nolan , pues la historia se basa en la lucha de Batman de por recuperar el Manicomio de Arkam, que ha sido tomado por varios de los más famosos villanos de Batman, recaudo cerca de los 100 millones de dólares.

Aunque un ejemplo más claro de este proceso se puede observar durante los años que duro la trilogía de Nolan, el éxito que ocasiono esta saga de películas, derivó que otras industrias como la de los videojuegos que aprovechara el resurgimiento del héroe sacando dos juegos más que llevo el nombre de Batman: Arkam City y Batman: Arkam Asylum y otra para los dispositivos móviles el cual se llamó Batman: The Dark Knigth Rise.

Tal y como dice Scolari cada uno de estos productos en las diferentes plataformas, sirvieron de apoyo para expandir la franquicia y apoyarse mutuamente. La película apoyo al videojuego, este al comic del cual fue inspirado, sirvió para que de nuevo fuera publicado y puesto a la venta. Mientras que el juego para celulares, ayudo a promocionar la tercera y última parte de esta saga.

Para Scolari lo que importa en las industrias trasmedia es que cada medio, tiene la particularidad de provocar que haga lo que mejor sabe hacer, para poder introducir la historia, por ejemplo, las películas de Batman tienen la particularidad de contar una historia de forma rápida y puntual o en ocasiones modificando la narrativa original para hacerla más atractiva al público.

Mientras los comics, tienen la oportunidad de alargar la narrativa, los números que los escritores considere necesarios, para contar la historia, haciéndola más detallada e incluyendo otros personajes como complemento.

De igual forma los videojuegos tiene una narrativa diferente, pero con la gran ventaja de que el fan pueda ser parte de esta, al poder manejar a los personajes a su antojo y ayuda al personaje principal en este caso Batman a completar los niveles.

Cada medio cuenta con un lenguaje distinto. En las películas dirigidas por Christopher Nolan, se cuenta con un lenguaje fácil de entender, para las personas que no son tan fanáticas de Batman, como la delincuencia, corrupción y terrorismo, mezclado con la historia del murciélago. Al cual también lo vemos más humano con problemas y situaciones muy parecidas a la que vive cualquier persona. Estas características hacen que este producto sea atractivo para las personas que no son fanáticos del este héroe o conocen muy poco, haciendo que pueda llegar al mayor número de personas, logrando ganancias millonarias.

Un ejemplo es la primera película que llevo el nombre de Batman: Beging. En esta se observa a una ciudad que tiene los problemas de las grandes metrópolis del mundo como es la corrupción por parte de las autoridades, la delincuencia a la orden del día, la gente vive en pobreza, ya no confía en el gobierno y buscan un símbolo para que los salven. De igual forma tenemos aún villano bastante radical que quiere limpiar a la ciudad de todos sus males destruyéndola para crear una nueva que no tengan los vicios que aquejaban a la anterior.

El comic maneja un lenguaje más específico, ya que este va dirigido a los fanáticos del héroe. Las historias en este tipo de publicaciones son más complejas, en ocasiones también tiene la posibilidad de incluir otros personajes como sucede con Batman vs Superman, Batman y Las Tortugas Ninja, y dado que los derechos son más fáciles de conseguir que en el cine, también se han dado crossover con otros héroes de otras casas editoriales como DareDevil, Capitán América y hasta Spiderman.

Las narrativas que nos presentan en los videojuegos de Batman: Arkam ayuda a que la franquicia del murciélago crezca, aunque es muy diferente, la oportunidad de controlar a uno de los héroes más populares del mundo, es un gancho muy atractivo para los gamers. Aunado a los diferentes paisajes y escenarios que presenta. Ahora con la salida al mercado del juego de Arkam en realidad virtual, ha logrado que el personaje llegue a otros sectores donde no era conocido.

Un aspecto a destacar de las narrativas trasmedias es que la estrategia que van más allá de desarrollar un mundo narrativo, en muchas ocasiones aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan este mundo. Un ejemplo de esto lo vemos, tanto en la película de Batman: The Dark Knigth, Batman: Dark Knigth Rise y el juego de video de Batman: Arkam.

En Dark Knight la narrativa cambia y es más compleja. En esta Batman no es considerado un héroe por los ciudadanos, sino el responsable por la violencia y la corrupción que ha ido en aumento, sobre todo con la aparición del clásico villano el Joker quien quiere retarlo y echar abajo sus ideales.

Los villanos también tienen un cambio, ya que el Joker en medio de toda su locura, logra representar la anarquía y el caos. La ingenuidad humana es otro tema, ya que la escena de los barcos, muestra como esta puede seducir a los humanos y llevarlos a un potencial desastre.

En la película Batman: The Dark Knigth Rise, se muestra otro cambio en la narrativa. La trama se centra en un villano de nombre Bane que quiere quitarle el poder al gobierno y la gente económicamente poderosa de la ciudad, para dárselo a los ciudadanos, provocando un estado de anarquía, donde la policía ya no tienen ningún de control sobre las personas y es la sociedad civil la encargada de hacer juicios y castigar a las personas que ellos consideran han hecho mal a la sociedad.

En el videojuego sucede lo mismo, la historia es alterada, para que sea atractiva para el gamer. Mientras en el comic Batman tiene que pasar la noche con los internos de Arkam, para que estos no maten rehenes. En el juego los objetivos cambian, aparte de tener que salvar a los rehenes, también tiene que derrotar a los prisioneros y villanos que impiden que Batman llegue al Joker y salve a la ciudad de las bombas que este quiere lanzar. Cabe destacar el Joker de este juego esta creado más de acuerdo a su esencia, está completamente loco y solo piensa en hacerle la vida imposible a Batman.

En lo que se refiere a los aspectos que destaca Boumans respecto al crossmedia, la historia de Batman comprende varios medios que son el cine, los comics, las series de televisión y los videojuegos, entre todos se apoyan.

Últimamente todas las películas están conectadas entre ellas, por ejemplo, Batman vs Superman le da continuidad a la trilogía de Dark Knigth, al presentarnos un Batman viejo y cansado de combatir el crimen. En Suicide Squad, se puede ver que como Batman es utilizado como enlace y apoyo a la trama al ser protagonistas los diferentes enemigos de Batman como son: El Joker, Harley Queen, Killer Croc, Katana, Amanda Waller y Deadshot. Haciendo que la franquicia se extienda y llegue a otro tipo de público y los villanos se posicionen.

En los últimos años la franquicia de Batman ha saltado a la pantalla chica con la serie de nombre Gotham un Spin-off de Batman. En la cual se puede observar un giro en la narrativa. En esta ocasión no se habla del héroe, sino que la trama se centra en la niñez de Bruce Wayne y en los inicios de James Gordon como policía. Aunque la serie no tiene que ver nada con el personaje de Batman directamente ha tenido tanto éxito entre los televidentes que hasta el momento cuenta tres temporadas, ayudado a expandir la franquicia del murciélago y sobre todo a llegar a otro tipo de público, los fanáticos de las series

Las series animadas de televisión con títulos como: “Batman: La serie animada (1992), Las Aventuras de Batman y Robín (1994), Las Nuevas Aventuras de Batman (1997) y Batman del Futuro (1999). Han logrado posicionarse entre el público infantil que muy difícilmente conocería al personaje de otra forma, (dígase las películas, las cuales en muchas ocasiones no están dirigidas para este sector).



De izq. a der Batman la Serie Animada, Las Nuevas Aventuras de Batman y Batman del Futuro.

De igual forma otras series animadas cuentan la historia de personajes relacionados con Batman como son: Statick Shock (2000), El Proyecto Zeta (2001), Liga de la Justicia (2001), Liga de la Justicia Ilimitada (2001) y Los Jóvenes Titanes en (2015). Han logrado expandir la franquicia de Batman, aunque no cuentan directamente su historia del murciélago, si hacen referencia al héroe, y permiten saber más sobre otros personajes con los que en algún momento ha compartido aventuras, logrando que los fanáticos conozcan sobre otros personajes de la franquicia.



Izq. a der proyecto Zeta, Statick Shock, Liga de la Justicia y Los Jóvenes Titanes.

Tal y como sucede actualmente con la serie de los “Jóvenes Titanes” que, aunque solo hace referencias Batman con la aparición del batimovil o las armas que utiliza como el bat-bag. Al tratarse de una serie donde cuenta las aventuras de un equipo dirigido por Robín ayuda a que los “jóvenes televidentes” tengan noción de que quien es Batman y que es lo que representa en la vida del también llamado “Joven Maravilla.”

Recientemente esta al aire una serie que es uno de los llamados spin-off (proyecto nacido como extensión de otro) de Batman de nombre Gotham. La cual se estrenó el 22 de septiembre del 2014. Cuenta con mayor precisión en los primeros pasos de Bruce Wayne en su niñez y su adolescencia, así como de otros personajes que son importante en el mundo de Batman como son: James Gordon y el origen de villanos como el Pingüino, Espantapájaros, Mrs. Frio, Catwoman, Dos Caras, El sombrero Loco, Hiedra Venenosa, El Acertijo y El Joker. Aunque la serie no hace referencia a Batman, ayuda a que la franquicia se expanda, ya que cuenta una historia que nunca antes se había contado, logrando que llegar a un público que no conoce mucho de otros personajes que no es Batman.



Poster de la primera temporada de Gotham.

En el fenómeno de Batman también se presenta lo que Scolari llama “Spreadability.” La participación en redes sociales de los fanáticos es muy activa, sobre todo cuando se trata de Batman, tal y como se puede ver con el tráiler de “La Liga de la Justicia” el cual, el día de su estreno, logro llegar al millón de reproducciones en el canal YouTube de Warner Brothers en cuestión de minutos y hoy en día ya supera las 20 millones de views (sin contar los canales apócrifos que han usado el video). Lo mismo sucedió con los tres avances presentados de “Lego Batman: La película” pues todos juntos suman un total de 80 millones de views.

YouTube es utilizada como una herramienta que ayuda a que los usuarios a expandir las historias que vemos en el cine, por ejemplo, ya que mediante títulos “como debió de terminar “Dark Knigth Rise.” Los fanáticos crean videos animados de acuerdo a lo que ellos creen que debió ser el final más adecuado para la cinta, logrando tener una pequeña participación dentro del mundo de su héroe favorito.

Twitter y Facebook son utilizadas como herramienta importante para interacción con los fanáticos. Esta es ocupada de una manera particular para que los fans puedan expresar sus opiniones, ya que cada vez que se hace un anuncio referente a Batman, sobre un nuevo videojuego, película, o comic, los usuarios de estas redes sociales, sean fanáticos o no emiten su opinión, su crítica o celebran estos anuncios. La participación de los usuarios ayuda a los productores a obtener una idea de cómo será recibido el producto cuando este salga a la venta.

Un ejemplo fue lo sucedido el 23 de agosto del 2013, cuando se dio el anuncio de manera sorpresiva que el nuevo Batman sería el actor originario de Boston Ben Affleck. En cuestión de minutos los usuarios se manifestaron en Twitter con el hashtag #BetterBatmanThanBenAffleck ("mejor Batman que Ben Affleck"), teniendo como objetivo de atacar y hacer patente su disgusto por la elección del también director a lo que también se sumaron memes y frases chistosas.

En Facebook las críticas tampoco se hicieron esperar. En la página oficial de Warner Brothers, el "post" donde publicó la noticia de la elección de Ben Affleck en menos de una hora recibió más de 10 mil comentarios, muchos de ellos negativos, aunque también hubo algunos en su defensa.

El universo de Batman ha permitido extraer elementos del relato para llevarlos al mundo cotidiano, tal y como son los trajes de Batman hechos a la medida, las figuras de acción, lámparas en forma de Bat-Bag y que reflejan la bati-señal. Estas abandonan el mundo imaginario, para convertirse en real y ser comercializado, logrando que este mundo siga generando millones de dólares.

Las historias de Batman también contienen lo que se denomina "Mundos narrativos amueblados." Bruce Wayne tiene un trabajo real que ser dueño y presidente de Industrias Wayne (una marca que fabrica productos tecnológicos) y al mismo tiempo un filántropo que utiliza sus recursos para ayudar personas de escasos recursos. De igual forma Robín tiene un trabajo real, al inicio de la serie es un trapequista y una vez que es adoptado por Bruce Wayne se vuelve estudiante de preparatoria.



Los temas narrativos también están amueblados con situaciones de actualidad como son: la inseguridad, corrupción por algunos integrantes de los cuerpos policíacos y gente ligada al gobierno, ciudadanos extremadamente pobres y con falta de confianza ante la clase política que los gobierna y los empresarios multimillonarios. Estas características hacen que tanto la historia como los personajes se tornen más creíble e interesante para el público.

El universo de Batman también ha entrado a lo que es Scolari llama las nuevas formas digitales, para muchas de las personas es preferible ver la temporada completa de un par de días de la serie de Gotham en un servicio Streaming como Netflix que esperar semana a semana un capítulo por la televisión tradicional. De igual forma los video juegos al ya tener una narrativa bastante compleja, hace que los gamers destine su tiempo a pasar los distintos niveles en lugar de ver algún programa en los medios tradicionales.

### **4.3. El Batman Audiovisual**

La narrativa audiovisual es una parte importante para entender a un personaje tan complejo como Batman, sobretodo en sus múltiples plataformas. Esta teoría ayudara analizar y entender la estructura por la que está hecha la historia de Batman y como es que se entrelaza con las virtudes semánticas y estéticas del personaje.

La primera es la del llamado héroe mítico: Batman es considerado este tipo de héroe, aunque este no cuente con súper poderes, cuenta con una inteligencia superior a la de muchos villanos (excepto el Joker). Haciendo que pueda adelantarse a sus planes y al mismo tiempo, pueda crear los propios que le ayude a combatir a los villanos que intentan apoderarse Gotham City.

También se le puede considerar como un héroe “propio de lo maravilloso”, tal y como lo dice Sánchez Navarro. Es superior en su entorno a otros hombres, porque es el único capaz de salvar a la ciudad de cualquier enemigo u amenaza y al mismo tiempo es un símbolo capaz de inspirar a otras personas a defenderse y a salir a la calle actuar como héroes, por ejemplo, a cuidar a las personas o detener a vendedores de drogas, sin miedo arriesgar su vida.

Tal y como se observa dentro de la película de Batman: The Dark Knight, donde al inicio de la historia aparece un grupo de personas vestidas como Batman, dispuestas a detener a un grupo de narcotraficantes, inspirados por los actos de este héroe ha llevado a cabo. Cabe resaltar que esto no solo sucede en la ficción, sino también en la vida real. Un ejemplo es el grupo de vigilantes de Nueva York, que sales todas las noches a cuidar a las personas que regresan a casa y tienen que transitan por Central Park.

Batman es personaje tan complejo que él tercer tipo de héroe, también se ajusta a él, este es el llamado “de lo mimético a lo elevado” aunque en muchas ocasiones Batman es superior a los hombres, su entorno lo supera en ocasiones, sobre todo cuando está envejeciendo. Un ejemplo se presenta con las pérdidas que ha sufrido a lo largo de su carrera de héroe, aunque supera a sus enemigos, el perder a sus amigos y familiares, sin poder protegerlos, provoca que se sienta devastado, cayendo en depresión y alcoholismo.

El cuarto tipo de héroe que nos menciona Sánchez Navarro es “mimético bajo.” En Batman se presenta cuando entra en depresión, cae en alcoholismo y decide dejar su vida como vigilante. En esta parte se observa un cambio radical del héroe, ya que deja sus valores y su deseo de salvar a la ciudad.

#### **4.4. La Semiótica dentro de Batman**

La semiótica es la ciencia que se usara, para hacer el análisis, tanto del personaje como de lo que representa. De esta ciencia se desprenden varias categorías, las cuales serán utilizadas, para este trabajo.

**El icono:** Tiene la característica de ser algo representativo. En el caso de Batman el personaje como tal es un icono, esto se debe a lo que representa para muchas personas. Es un símbolo de justicia y esperanza, para actuar por sí mismo, cuando las autoridades no realizan su trabajo de forma correcta.

Al no tener ningún tipo de súper poder, más que la tecnología, su inteligencia y habilidades en artes marciales. Batman logra hacer una conexión con las personas, no solo con los fanáticos que compran el comic o asisten al cine a ver las películas, sino también en la vida real. En

ciudades como Nueva York o Buenos Aires del 2008 a la fecha, han aparecido varios grupos de héroes anónimos que después de un entrenamiento por las diferentes artes marciales existentes, salen de noche a la calle, disfrazados a detener a los ladrones y cuidar a las personas que regresan a sus casas.

#### 4.5. Simbología de Batman

El símbolo de Batman es la bati-señal. Una silueta de murciélago dentro de un ovalo amarillo es la mayor referencia que se puede tener de este héroe. Este símbolo hace que cualquier persona conozca o no del personaje lo puede identificar en primera instancia y define al personaje que lo porta. Para conocer más sobre este símbolo es necesario hacer un análisis como el siguiente:

- **Cualisigno:**
  - **Forma:** Es la silueta de un murciélago, parado con las alas extendidas (por la naturaleza del animal), da a entender que está en su máxima expresión y dispuesto atacar, sobre un ovalo de fondo más claro que en muchas ocasiones es de color amarillo.
  - **Tamaño:** El símbolo ha ido creciendo con el paso del tiempo, aunque el original es estándar, cubre el espacio entre los bíceps, aunque últimamente el murciélago ha ido creciendo a tal grado que ahora cubre todo su pecho.
  - **Color:** Al ser de color negro este refleja elegancia, silencio, poder y produce en exceso una sensación de ser distante e intimidatorio. Mientras el amarillo refleja la inteligencia, precaución, intimidación y estimulación mental.

## **Sinsignio**

- **Figura:** El signo de Batman es un murciélago, un animal conocido por ser temido por el hombre, sobre todo por sus hábitos nocturnos, su forma de ataque y chillidos.
- **Movimiento:** Al extender las alas, el murciélago anuncia que está preparado, para atacar a su enemigo, y al mismo tiempo para defenderse.
- **Acción:** El murciélago tiene la habilidad de atacar sigilosamente a su presa y absorber la sangre de este, hasta matarlo o dejarlo inconsciente.

## **Legisigno:**

- En la actualidad este signo es asociado a un héroe que no tiene poderes y que utiliza este animal, para compartirle a los villanos el miedo que le ocasiona.

## **Rhema:**

- El signo del murciélago tiene como cualidad intimidar a los criminales y hacerles saber que hay alguien que los vigila, por ello es que el comisionado de policía James Gordon, utiliza una lámpara para reflejar en el cielo la bati-señal.

## **Dicent:**

- El murciélago en la actualidad aparte de representar a un animal nocturno que gusta de atacar a sus presas en México es una bebida alcohólica. En el mundo del comic hace referencia a un héroe que utiliza su ingenio, millones de dólares y tecnología, para poder ayudar a las personas y a la policía salvar a su ciudad natal de gente malvada y corrupta que se quiere apoderar de ella y lleva el nombre de Batman.

### **Argument:**

- La silueta de un murciélago con las alas extendidas representa a un justiciero nocturno más famoso del mundo del comic, que no cuenta con ningún tipo de súper poder, porta armadura oscura, con una máscara (para proteger su identidad y a sus seres queridos), hace referencia a la cabeza de un murciélago, que sale a patrullar por las noches Ciudad Gótica, con el objetivo combatir los diferentes males que la atormenta.

### **4.6. El Lenguaje Audio Visual dentro de Batman**

El objetivo del utilizar el lenguaje audio visual es hacer un análisis, de cómo el concepto de la humanización ha ido permeado dentro del universo de Batman, para esto se tomará como parámetro, el primer juego de la serie de Arkam Batman: Arkam Asylum.

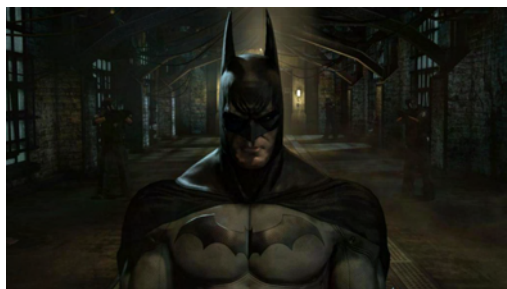


Imagen de Batman Arkam Asylum

En los videojuegos también se ha presentado la humanización en los últimos años, gracias a los avances tecnológicos y al HD (alta definición), muchos personajes tienen la característica de parecer personas reales, tal y como sucede con el propio Batman. En la imagen de arriba, tomada del juego de video Batman: Arkam Asylum, se puede observar un “caballero de la noche” muy realista y parecido aun ser humano.

Cabe resaltar que Batman tiene un cuerpo perfectamente humano, con una musculatura y movimientos humanos, que se pueden percibir a la hora de caminar, saltar y respirar. De igual forma en su rostro, se aprecian rasgos humanos como arruga en las caras, ya que como muchos héroes de videojuegos esta inspirados en personas de la vida real. De igual forma tiene la capacidad de hablar, ver, escuchar y razonar. Estos sentidos humanos se pueden apreciar en la

mayoría del juego, en especial cuando Batman habla con Oráculo, y tiene que escuchar sus indicaciones, para poder dirigirse hacia los objetivos.

Los juegos de Batman, tanto para Play Station 4 como para X-Box se diferencia de los anteriores títulos de la década los 90, por la presencia de personajes humanizados como es el caso de Batman, ya que por ejemplo, tiene la capacidad de razonar y pensar, esto se observa ver a la hora de que planear como atacar a sus enemigos de manera sigilosa para no ser descubierto o cuando se habla así mismo diciendo “la manera fácil de llegar es por la alcantarilla” en relación a como se puede llegar atacar a un enemigo sin ser visto.

Secuencia: Se presenta en las diferentes peleas donde de mejor manera se aprecia los dotes humanos que se le otorgan a Batman dentro del juego. En las diferentes batallas, se observa como el “Caballero de la Noche” salta, corre, esquiva los ataques de sus rivales y los contrataca con movimientos de karate y lucha conocidos.



En la secuencia de imágenes de arriba Batman sostiene una pelea en contra del villano Bane. En ella se observa los diferentes movimientos (reales) que este puede tener como saltar, esquivar los golpes de Bane, subirse sobre él, para así poder atacarlo, sin que pueda defenderse.

**Escena:** Durante todo el juego se presentan varias escenas que van comprendiendo la narrativa y conformando la historia. De todas las que aparecen, se han escogido un par de ellas para comprender el juego.

- La primera es la que se da en al inicio del juego, cuando el Joker se escapa, tanto de Batman como de la policía, para apoderarse del Asylum, liberando a todos los reclusos y poniéndolo de obstáculos, para que Batman no pueda capturarlo nuevamente de una manera sencilla.
- La segunda escena que ayuda a comprender la narrativa del juego es después de la pelea contra Bane, después de este enfrentamiento, Batman descubre que este ha sido alterado genéticamente, después de regresar a la Bati-cueva, descubre que el Joker ha regresado a Arkam en busca del Dr. Young, quien ha estado desarrollando Titán (una versión de veneno la droga que le da la fuerza a Bane), para crear su propio ejército.
- La última escena que refleja la narrativa de este juego, se presenta en la parte final de este, después de que el Joker toma la formula Titán y reta a Batman a una pelea, donde el héroe tiene la oportunidad suministrar un antídoto creado por el mismo para hacer que el Joker vuelva a la normalidad, y así poder capturarlo y lograr que la policía pueda retomar el control del lugar.

#### **4.7. El Villano más famoso de Batman**

Al igual que se hizo la construcción de héroe con Batman, también es pertinente hacer lo mismo con el enemigo más famoso que tiene este justiciero, el Joker, para hacer este análisis se utiliza los conceptos de la construcción del villano de David Aponte. Por inicio de cuenta nos dice que los villanos son queridos, porque hacen cosas que las personas comunes, no son capaces de hacer y el Joker es uno de estos. Es de los pocos villanos que no tiene escrúpulos y por igual asesina, juega con la mente de las personas, traiciona y utiliza a sus “aliados” para sus beneficios.

Un ejemplo de estas características se da en la primera escena de la película de Batman: Dark Knight, donde decide asaltar un banco de la mafia con ayuda de unos secuaces. Se observa que tiene todo bien planeado para quedarse él solo con el botín, sin escrúpulos alguno, hace que los cómplices se maten entre ellos, para poder quedarse él solo con todo el dinero.

Otro aspecto a destacar en los villanos y que hacen que las personas los admiren son la libertad que estos tienen. El Joker asesina por gusto, robar bancos y reta al sistema haciéndolo ver vulnerable, sin miedo a que lo atrapen y lo encierren en alguna una cárcel o manicomio. Al igual que también tienen la inteligencia para salirse con la suya.

El poder es una característica importante en los villanos. Aunque el Joker no se jacta por tener algún tipo de poder económico o político, si tiene la capacidad de ejercer un tipo de poder u influencia sobre las personas que los obliga hacer lo que él quiere (en la mayoría de las ocasiones este poder es el miedo), ya que sus secuaces hacen lo que él Joker quiere, sobre todo por la locura que lo caracteriza, pues este tiene reparo en matarlos de la manera más cruel. Como sucede en muchas ocasiones con Harley Queen, aunque existe un amor entre ellos el Joker no se tiente el corazón para sacrificarla con tal de salirse con la suya.

La venganza es uno de los aspectos que hacen que se conviertan en villanos. En la mayoría de las ocasiones esto sucede porque sufrieron abusos por parte de otras personas como sucedió con el Joker. Al inicio era un simple químico que fue utilizado por un grupo de ladrones para que les ayudara a robar un laboratorio, al quererse negar, estos lo amenazan con asesinar a su esposa y al hijo que espera, obligándolo a ir. Una vez que son descubiertos por Batman, al intentar huir el químico cae en un contenedor de ácido desfigurándose el rostro, al verse como ha quedado, pierde la cordura, haciendo que nazca un resentimiento hacia Batman, creyendo que él fue culpable de lo sucedido.

Para analizar de una manera más profunda al Joker se utilizará la tipología creada por Zoraida Jiménez. El primer tipo de villano es el anarquista. En el Joker se observa claramente en la película de Batman: Dark Knighth, ya que el villano que se presenta, es alguien que como el mismo lo dice “solo quiere ver arder el mundo,” no le interesa el dinero, ni el poder, sino alterar el alterar el orden establecido, mediante el caos y el crimen, haciendo que los ciudadanos entren



en pánico y Batman en desesperación (por no saber cómo detenerlo), y poner al descubierto al aparato político de la ciudad. Otro punto a destacar de este villano es su afán por demostrar que toda persona es corruptible, y que nadie es tan honesto como se dice ser.

El segundo tipo de villano es el archi-enemigo. El Joker entra en esta categoría, porque es muy similar a Batman, aunque padece de una gran locura, se considera igual de inteligente y tenaz que Batman, y siempre lo retan intelectualmente, a tal grado que en muchas ocasiones no sabe cómo detenerlo. Otro aspecto a destacar es que su enfrentamiento se perpetua por muchos años, pues, aunque son rivales, los dos se necesitan, ninguno se atreve a matar al otro, ya que como dice el Joker “Tú no me mataras por algún sentido de moral y yo no te matare porque eres divertido.”

El tercer tipo es el psicópata, el Joker entra en esta categoría por la forma tan cruel y sanguinaria con la que mata u hiere a sus víctimas. Esto lo podemos ver en el comic “The Kill Joker, donde de un balazo a quemarropa hiere a Bárbara Gordon, dejándola paralizada.

#### **4.8. La Humanización dentro de Batman**

El personaje de Batman tiene características humanas, ya que, aunque es un personaje ficticio tienen dotes humanos como son;

La capacidad de pensar: La cual está presente, al ser una persona con inteligencia superior a la de los demás ciudadanos. Además de que siempre está planeando la mejor forma de atrapar a sus enemigos. De igual forma este pensamiento le da la capacidad de crear armas, vehículos o trampas que le ayudan a luchar contra sus enemigos.

El Batman de los últimos años se ha caracterizado por tener sentimientos. A diferencia de las versiones anteriores de Batman que han existido en la década de los 60, 80 y 90. El creado por Christopher Nolan, rompió el estereotipo del héroe que puede y logra todo. Por primera vez se observa un Batman más sentimental que sufre demasiado la muerte de sus padres, tiene un impulso de tomar venganza, a tal grado de que el mismo quiere matar al asesino. Este

sentimiento lo atormenta gran parte de su juventud, hasta que Ra's Al Ghul lo hace entrar en equilibrio con sí mismo y lo convence de que no tuvo nada que ver con lo sucedido.

Otro de los momentos donde podemos ver aun Batman sentimental es en la película *The Dark Knight*. en la escena donde Rachel (su amiga desde la infancia y posteriormente su interés amoroso), es raptada por el Joker y atada junto a varios barriles de gasolina junto con un detonador que estallara en cuestión de minutos. Al dejarla morir (decide salvar a Harvey Dent), entra en una gran depresión que lo hace dejar a Batman y se encierre en su mansión, por un lapso de 8 años, hasta que aparece Bane aterrorizando Gotham City obligándolo a salir de su encierro para volver a salvar a la ciudad.

**Libre albedrio:** A diferencia de otros súper héroes como Superman o el Capitán América que solo viven para hacer el bien y tienen prohibido tomar algún tipo de decisión que vaya en contra de los ideales heroicos, Batman tiene la capacidad de tomar las decisiones que crea correctas o incorrectas, sin importa si son para bien, para mal o le afecten.

Existe varios ejemplos de esta libertad de decidir. Uno de ellos se puede ver en la serie animada “Liga de la Justicia Ilimitada” en el capítulo que llevo el nombre de “Pánico en el Cielo.” Después de que el gobierno culpa a los miembros de la Liga de la Justicia de atacar una base militar en Nuevo México, los miembros fundadores deciden entregarse a las autoridades militares y cuando le informan la decisión a Batman, este decide no hacerlo, para poder limpiar su nombre y el de sus compañeros a su manera.

Esta capacidad de libre albedrio se ve mejor reflejado en la trilogía de Christopher Nolan. En esta cinta Bruce Wayne, toma decisiones en todo momento, ya sea para el bien de las personas de Gotham City o para sí mismo. Algunas de estas decisiones se presentan cuando al final de *Batman Begins*, cuando decide no matar a Ra's Al Ghul, pero al mismo tiempo también decide no salvarlo. Un ejemplo similar se presenta en *Batman: The Dark Knight*, primeramente, cuando decide salvar a Harvey Dent y no a Rachel (Su interés amoroso), y en segunda cuando decide echarse la culpa de la muerte de Harvey, para dejarlo como un héroe incorruptible ante los ciudadanos de Gotham.

La humanización no solo se presenta dentro del personaje, sino que también en la narrativa, muchos de los temas que actualmente tocan las películas de súper héroes, son relacionados con temáticas que se viven el mundo actual, esto es con el objetivo de poder hacer que las personas que no es fanática acuda a las salas de cine (sobre todo) a vean estas historias.

Christopher Nolan fue el primero en incluir este tipo de temas en las narrativas de súper héroes. Al hacer el rebot (reinicio de una historia o franquicia) de Batman dejó a un lado los villanos con objetivos infantiles como conquistar el mundo, para crearlos más cercanos a lo que el mundo vive día a día como son traficantes de drogas, terroristas que quieren poner en jaque al sistema político y económico o políticos corruptos, tal y como se ve reflejado en cada una de las películas que conformo esta trilogía.

**La conciencia:** Es parte importante de la humanización y de un héroe como Batman. Esta es definida como el conocimiento que tiene el ser humano tanto de sí mismo como de su entorno. En Batman lo podemos ver en el momento que toma conciencia de los diferentes problemas y males que afectan a Gotham y se da cuenta que es el único con la capacidad tanto mental, física y económica para poder salvarla.

El lenguaje es también un aspecto importante de la humanización, ya que esta propiedad hace que el humano se distinga de otras especies. Esta característica la tiene Batman, pues al ser un humano tiene la capacidad de hablar y formar oraciones coherentes a la hora de hacerlo.

#### **4.9. La Psicología de Batman.**

La Psicología es una parte importante en la conformación de un héroe como Batman, no solo la utiliza como un emblema, para ser recordado o reconocido por sus enemigos compartiendo su miedo con los criminales.

En este caso las máscaras son importantes en la vida de Bruce Wayne, para poder proteger a Batman. Estas las utiliza para cubrir su vida secreta como vigilante nocturno. En primera instancia podemos ver aun Bruce Wayne que se presenta ante la sociedad como un multimillonario arrogante, exentico que le gusta salir con súper modelos y derrochar el dinero heredado por sus padres comprando hoteles o carros último modelo.

Aunque cuando esta con Alfred se observa a otro Bruce Wayne. En ese momento se transforma en una persona temerosa y llena de dudas, la cual se acerca a un mayordomo para que lo aconseje y sobre todo lo ayude a entender ciertas situaciones como la muerte de sus padres o la forma de actuar de los villanos y para que lo guíe cuando acude a un lugar desconocido a liberar algún rehén.

Otra de las máscaras que se puede apreciar en Bruce se da cuando adopta a Ricardo Tapia (que tiempo después se convertirá en Robín), ya que ante él actúa como mentor y padre, que por un lado lo entrena, para que pueda ser su compañero de combate y por el otro actúa como un guía y protector que lo cuida, le da un hogar, lo manda a la escuela y le da consejos cuando lo necesita.

La última de las máscaras es la que utiliza literalmente (Batman). Se puede ver una persona totalmente diferente, la cual se preocupa por los ciudadanos, tiene la capacidad física y mental de detener a los villanos que quieren apoderarse y causar el terror de su ciudad. Tiene amigos, tales como los integrantes de la Liga de la Justicia con los que comparte su fortuna. Y es capaz de sacrificar su vida por el bien de la paz, los ideales, las personas y la justicia.

Otra característica de la psicología de Batman es el autocontrol que este tiene, ya que es un héroe que tiene como única regla no asesinar, la cual cumple al pie de la letra. Aunque han existido momentos en los que se ha tentado a romperla como por ejemplo cuando enfrenta al Joker, este último sabe cómo sacarlo de sus cabales, aunque nunca lo ha asesinado.

#### **4.10. Teoría de Videojuego dentro de Batman**

Como ya se ha mencionado en el apartado transmedia, el universo de Batman se ha expandido de tal forma que ha llegado a los videojuegos y en años recientes han tenido un “boom” sobre todo en las consolas actuales (X-box, Play Station y Nintendo Wii), gracias al juego de Batman: Arkam Asylum que salió al mercado en el año 2009, el éxito obtenido en este juego provocó una secuela cuyo nombre fue Batman: Arkam City y una precuela llamada Batman Arkam Origenes. Para fines de este trabajo solo nos enfocaremos en el primer juego.

Uno de los aspectos por los que un juego es interesante y el de Batman no es la excepción es por la narrativa. A diferencia de los juegos anteriores de Batman, este conto con una historia bien estructurada. El cual tiene un inicio. Este se presenta cuando el Joker es atrapado por Batman, y trasladado hacia el asilo de Arkam. Al tener desconfianza Batman lo acompaña. Una vez adentro con ayuda de un guardia corrupto y Harley Queen escapa, tomando rehenes y el poder dentro del asilo, obligando a Batman a detenerlo.

Un desarrollo presente desde el momento que Batman se tiene que adentrar en el asilo de Arkam para detener al Joker, pero antes tiene que descifrar diferentes pistas y audios que le deja en el camino el Acertijo, para poder liberar a los rehenes y enfrentar a todos los villanos que ha atrapado durante su carrera como vigilante nocturno, tales como son; El Pingüino, Bane, Espantapájaros, Hiedra Venenosa y Dos Caras, entre otros.

El clímax de la historia se presenta cuando Batman se entera que el Joker está creando sus propios monstros en base a la toxina de nombre “Titán” con el objetivo de apoderarse de Gotham City. El desenlace de esta narrativa se da cuando el Joker toma esta toxina, para mutar su cuerpo y pelear con Batman quien después de una intensa lucha logra derrotarlo, volviéndolo a internar y ayudando a que la policía de Gotham retome el control del Asilo Arkam.

Otro aspecto importante en los videojuegos es la capacidad de ser absorbentes y en Batman Arkan Asylum esto es una constante. La narrativa está hecha, para que el jugador pase horas jugando y sintiéndose Batman, aparte de tener que descubrir las pistas que el Acertijo va dejando por el asilo, debe de encontrar la forma de derrotar a sus enemigos, sin ser descubierto pues la única manera de vencer a muchos enemigos es de manera sigilosa y sorpresiva.

La tercera característica tiene que ver con la participación o actividad que el jugador realiza dentro de la narrativa. Esta se presenta en el momento en que tiene que tomar decisiones, por ejemplo, a qué lado dirigirse o a donde subirse, o en qué momento atacar al enemigo y que movimientos utilizar para llevar a cabo un ataque.

La cuarta característica es la interacción (sin duda de las más importantes), en Batman se presenta a la hora de poder controlar al personaje y que haga lo que el jugador quiere ( como saltar, correr o lanzar golpes y patadas), aunque esa interactividad hoy en día se presenta de mejor forma con la realidad virtual, por medio de unos lentes da la oportunidad al jugador de meterse en la piel del personaje y volverse uno mismo. La realidad virtual brinda la oportunidad de ver lo que el personaje observa y que el jugador haga los movimientos que el personaje quiere que lleve a cabo.

Un video juego no sería efectivo, si no existieran héroes y villanos y las diferentes características que estos poseen. En el juego Arkam es el héroe, quien tiene que hacer equipo con el jugador, para encontrar las diferentes pistas que los lleven a pelear contra varios enemigos y liberan a los diferentes rehenes que están en su poder. Los villanos tienen la cualidad de poner diferentes trampas para que Batman y el jugador, tengan que unirse y pensar cual es la mejor forma para librarlas

Para Pilar Lacassa en un video juego el personaje principal siempre debe de tener un apoyo para lograr sus metas, es necesario dotarlos de habilidades y armas. Batman es el héroe que más apoyo tiene en cuestión de objetos, cuenta con el bat-gan, la bati-pistola, una pistola de ácido que sirve para abrirse paso por las paredes, lentes de rayos X y diferentes movimientos de pelea que se tienen que desbloquear cada que se pelea u noquea a un enemigo. También tiene apoyo de una persona que es Bárbara Gordon mejor conocida como Oráculo, quien la es que lo va guiando dentro del asilo.

Las estrategias que debe de tomar para enfrentar a los diferentes enemigos es una parte importante y entretenida de los videojuegos. Este primer juego de Batman es de mucha estrategia, la cual es necesaria para vencer a los enemigos y avanzar, por ejemplo, cuando tiene que vencer a los asesinos que están armados, Batman tiene que subirse a unas gárgolas, para poder descender de forma sorpresiva y atacarlos de forma rápida, para no ser herido. Existen momentos donde tiene que llegar de forma sigilosa y por la espalda, para poder noquear a los enemigos uno por uno, para que el resto de los secuaces no se den cuenta. Esta estrategia

también se tiene que utilizar cuando se enfrenta a enemigos de mayor poder como Bane, pues para vencerlos debe de chocar contra algo y mientras esta noqueado atacarlo y golpearlo.

La estructura del juego también es importante lo primero a considerar es la perspectiva del jugador durante el juego de Batman existen dos. La primera y de la cual se hace más uso es la tercera persona, esta se presenta cuando el jugador que puede ver los movimientos y pasos que Batman va dando durante el juego, sobre todo cuando se presenta alguna pelea o el personaje principal tiene que rescatar algún rehén. La segunda perspectiva es la que se presenta con la primera persona (la cual se presenta en menos ocasiones) y esta se da cuando el jugador ve lo mismo que el personaje principal, pues pareciera que el jugador está dentro del traje del murciélago (tal y como sucede cuando Batman utiliza el modo detective).

## CONCLUSIONES

A modo de conclusión Batman ha sido un personaje que no solo ha servido de inspiración para la creación de otros héroes, sino también para las personas en la vida real. Después del estreno de Batman: The Dark Knight, empezaron a surgir alrededor del mundo grupos y personas individuales, que empezaron hacer justicia por su propia mano.

El primero es un grupo de “héroes” de Nueva York que todas las noches salen a patrullar, sobre todo los barrios peligrosos y Central Park. En 2009 cuando se formó este equipo, apenas contaba con 6 integrantes, “Samaritan Prime”, “Cero”, “Shot Cut”, “Battlestar”, “Nitro” y Head Month. En la actualidad el equipo cuenta con 28 integrantes entre los cuales destacan dos niños (soundwave y Jetstorm).



Foto de los Héroes de Nueva York.

El objetivo principal es patrullar los barrios más peligrosos de Bronx con la intención de prevenir delitos. Situación que han logrado, salvado a personas de ser asaltados por bandas, mujeres de ser violadas y tiendas de ser saqueadas. Para la mayoría de los integrantes de este equipo, el poder ayudar a la gente es su forma de poder aportar un grano de arena, para que el mundo pueda ser mejor.

Entre sus logros está la detención de personas en estado de ebriedad peleando, problemas de abusos domésticos y robos. De igual forma en una ocasión Heath Moth relata que impidió una violación a una mujer. “Dos jóvenes estaban llevando a una chica borracha a su casa con ellos. Estaban hablando de todas las cosas que iban a hacer con ella. Me acerqué y les dije que se alejaran de ella.”<sup>65</sup>

Al igual que Batman, estos héroes crean sus propias armas, las cuales son poco convencionales, como, por ejemplo, guantes con clavos, Bats de base ball que adecuan en la parte superior con algún objeto puntiagudo o metales con puntas filosas. Estas son utilizadas para combatir a los delincuentes, pero contrario a lo que se podría pensar, son legales y aprobadas por la policía estadounidense.

Se podría pensar que la utilización de un traje por parte de una persona adulta es infantil y hasta ridícula, pero como Batman, los héroes de la vida real (como ellos mismos se hacen llamar), hacen uso de este, para causar temor entre los delincuentes. En palabras de los propios héroes “Los delincuentes nos ven y corren a esconderse.” De igual forma este es utilizado como una herramienta de trabajo y como un uniforme.

Contrario a lo que se podría pensar la actividad delictiva ha bajado desde la aparición de este grupo en 2007, la venta de drogas tuvo una disminución entre los barrios del Bronx, Central Park y sus alrededores. Al inicio este grupo detuvo a varios compradores y vendedores de manera violenta, con el objetivo de entregarlos a la policía, provocando un temor que se vio reflejado en la venta de este tipo de sustancias.

---

<sup>65</sup> Fragmento tomado de una entrevista realizada a los integrantes "Real Life Súper Héroes" por la BBC de Londres.



Como sucedió en la película *Batman The Dark Knigth*, el debate por las actividades clandestinas de este tipo de grupos se ha visto cuestionada, tanto por los medios de comunicación, cierta parte de la sociedad y en ocasiones por la clase política, sobre todo por las formas utilizadas que no son de todo aprobada y por el grado de violencia que llegan a ejercer en los maleantes. Aunque también es interesante que otro sector de la población, sobre todo de clase baja, se siente desprotegido y aprueba este tipo de grupos.

Por ejemplo, la policía les deja hacer su trabajo sin entrometerse, sobre todo por que en ocasiones los barrios que vigilan son peligrosos y es difícil que estos puedan entrar sin recibir algún tipo de agresión o baja. Otro de los sectores por los que son bien vistos es por el de las prostitutas, ya que estos héroes reales, las cuidaron y ayudaron a capturar a un asesino en serie que se dedicada a secuestrarlas, violarlas y asesinarlas.

Al inicio el grupo estaba conformado por seis integrantes, pero con el paso del tiempo y la fama adquirida el numero aumento hasta llegar hoy en día a 28 miembros. El aumento de héroes provoco una expansión, ahora ya no solo existen vigilantes nocturnos en Nueva York, sino también en otros estados como Boston y países de L.A como Argentina, Brasil y México.

## **Argentina**

En países de América Latina como Argentina el fenómeno de los súper héroes de la vida real, también ha proliferado, sobre todo en la figura de Menganno. Este héroe originario de la provincia de Lanús, nació como inspiración del Batman creado por Nolan, con el objetivo de ayudar a los niños y a la gente desprotegida, sobre todo en los barrios de Lanús y Buenos Aires.

Al igual que Batman en la película *The Dark Knigth*, Menganno sale a patrullar las calles a bordo de una motocicleta color negro y con luces llamativas. Utilizando un traje inspirado en el de Robocop, Capitán América y Batman. Este es una especie de armadura que le cubre todo el cuerpo, de color negro y luces azules en las extremidades del cuerpo y en la parte de la frente. De igual forma porta un mascara parecida a la del Capitán América que le cubre la mitad del rostro, dejando al descubierto de la nariz hasta la barbilla.



Foto: Tomada de sitio de Menganno

A diferencia de los “The Real Life Súper Héroes” Menganno se dedica hacer obras de caridad, pues como él mismo dice “Me calcé un traje precario y decidí hacer cosas buenas en la calle.”<sup>66</sup> Entre sus actividades se encuentra ayudar a las personas de la tercera edad a cruzar la calle, ayudar algún vecino o persona que lo necesité y regalar comida a personas en situación de calle o escasos recursos.

Cabe destacar que la misión de este héroe no acaba con ayudar a otras personas, sino que también trata de inculcarle el valor de ser un héroe a las nuevas generaciones. Esto lo ha logrado con la creación de lo que denomina “Escuela para Súper Héroes.” En ella los niños juntos con sus padres aprenden ayudar a sus semejantes, para darle más realismo, cada integrante debe de diseñar su propio disfraz. El objetivo principal de esta actividad es la de alejar a los infantes de las pandillas, la delincuencia y las drogas. Al igual que Batman, el grupo tiene también su guarida secreta, la cual llaman “La guarida de Menganno”, está decorada al estilo de la Batí-cueva con el objetivo de darle un realismo.



Foto: Menganno con la primera generación de su escuela para Súper héroes.

<sup>66</sup> Fragmento tomado de la entrevista realizada a Menganno, por la BBC en 2012.

Un punto a destacar es que cuando Menganno, decidió llevar su personaje a otros niveles y combatir problemas reales como la delincuencia (robos, acoso) y el narco menudeo, tuvo graves consecuencias. En noviembre del 2014 su casa fue balaceada, por un grupo de personas desconocidas como represalia a las detenciones que llevo a cabo en contra de vendedores de droga. Este acontecimiento provoco que su actividad bajara y volviera a sus inicios hacer acciones a favor de su comunidad.

## **México**

Otro país de América Latina que también ha sido contagiado por este fenómeno de los héroes es México. En la CDMX sobre todo han aparecido personas disfrazadas con trajes y máscaras de luchador con el objetivo de ayudar a la comunidad y hacer algo por el bien su ciudad.

## **Súper Barrio**

Entre los que destacan está el iniciador y pionero de este fenómeno “Súper Barrio.” Este personaje surgió a raíz del sismo de 1985, con el objetivo de ayudar a las personas que se encontraban atrapadas entre los escombros de los edificios derrumbados. Ataviado en un traje, mallas rojas y una máscara para cubrir su rostro, salió durante varios días ayudar a las personas que no tenían casa, ni comida a causa de este desastre natural.



Foto: Súper Barrio en la Ciudad de México.

Después del temblor de 1985, “Súper Barrio” siguió con la tarea de proteger a las personas, formando una organización social, para luchar a favor del que el gobierno de Miguel de la Madrid ayudara a reconstruir, tanto las casas como los edificios que el terremoto había destruido.

### **Peatoncito**

En esta serie de héroes urbanos que, salido a la luz en los últimos años, se encuentra uno de nombre “Peatoncito.” El cual tiene la misión de hacer cumplir el reglamento de tránsito y proteger a los peatones de los pseudo-automovilistas que no respeta las reglas viales.



Foto peatoncito

Este “héroe urbano” salió a la luz en el año del 2012, con el objetivo original de denunciar las malas condiciones de algunas calles de las Ciudad de México. Tiempo después incorporo entre sus tareas la denunciar las faltas de los automovilistas y fungir como el defensor del peatón. Su traje es una máscara oscura, con playera y pantalón del mismo color.

### **El Justiciero de la Marquesa**

A finales del 2016, para ser más precisos el 1° de Noviembre, se empezó hacer viral la noticia de que un desconocido, había matado a cuatro hombres que se habían abordado un autobús proveniente del municipio de San Mateo Atenco, para asaltar a sus usuarios.

Después de hacer las averiguaciones y pesquisas correspondientes el fiscal del Estado de México Alejandro Jaime Gómez, dio a conocer que el pasajero en solitario se levantó en su asiento en la parte trasera y empezó a disparar a los asaltantes con un arma de 9mm. Con arma en mano se dirigió a la parte delantera del autobús y con arman en mano descendió del vehículo y remato a los asaltantes que se encontraban en el piso.

Aunque se hizo mucho eco de esta noticia y las autoridades y políticos pedían a los demás pasajeros que declararan, para poder detenerlo y pagara por sus actos, ninguno de ellos quiso hacerlo, por lo que poco a poco, sus intenciones se fueron apagando a tal grado que esta noticia ha sido olvidada, por la opinión pública.

### **La influencia de Batman en el cine.**

El Batman humanizado que presento Christopher Nolan en 2005 con la película Batman Begins y termino en 2012, con Batman: The Dark Knight Rise y pasando en 2008 con Batman: The Dark Knight, sirvió como parámetro para otras productoras tomaran esta característica, para realizar sus películas de súper héroes.

Un ejemplo se pudo ver con Capitán América: Civil War del 2016, producida por Marvel Studios y Disney. Se observa aún Capitán América (interpretado por Chris Evans) más humano que en películas anteriores, ya que en esta cinta sufre emocionalmente, y tiene que decidir entre seguir sus ideales o seguir las reglas, para lo cual ha sido creado y entrenado.

De la misma forma Iron Man (interpretado por Robert Downey Jr.), tiene serios problemas internos, se siente culpable de la muerte de un joven a causa de la pelea contra Ultron (en la película Avengers: Age of Ultron), este sentimiento divide al equipo de los Avengers y provoca un enfrentamiento entre ellos. Esta es la primera vez que ambos protagonistas son heridos son gravemente dañados.

Otra de las películas de héroes que han utilizado este sentido humano, es la reciente estrenada "Logan" (2017), la cual muestra un Logan, viejo, con un trabajo como chofer de borrachos, perturbado, con su mutación acabándose, a punto de morir y con la capacidad de poder ser herido (situación que anteriormente no pasaba).

En los videojuegos también se ha dado ese realismo y humanismo, ya que en los juegos de la trilogía de Batman: Arkam, se nota un realismo en los personajes tanto en su forma física como en la de actuar y moverse, es muy parecido a las características humanas que, si bien ya habían tenido otros juegos como Tom Raider y Resident Evil, en los videojuegos de Batman se ve reflejado de mejor manera, gracias a la tecnología.

De igual forma Batman ha sido inspiración para otros héroes como Iron Man, Atom, Arrow y Canario Blanco. Sobre todo, en la forma de ser, en no tener súper poderes, sino utilizar la tecnología, sus millones y las diferentes artes marciales como arma para defender la ciudad y acabar con los villanos que se quieren apoderar de ella.

En lo relacionado a las teorías trasmedia, se puede ver a partir de Batman se han derivado diferentes productos sobre todo series animadas de producción como; Liga de la Justicia, Jóvenes Titanes, Proyecto Zeta y Static Shock. También su influencia del caballero nocturno se ha visto en series de televisión como Gotham, Arrow, Flash y Súper Girl.

Así como en los miles de productos que existen en el mercado con su imagen; como playeras con la bati-señal, juguetes de Batman que son de colección, los diferentes objetos que obsequian en las “cajitas” de comida rápida o los productos que sobrepasan las pantallas como el traje original del Batman, las bati-galletas y las lámparas que reflejan las bati-señales.

Sin duda Batman ha logrado ser el único héroe con un éxito incomparable, aun ni con la gran actuación de Robert Downey Jr. en el papel de Iron Man y Hugh Jackman encarnando a Wolverine, han logrado poner a los personajes al nivel del murciélago. Esto se debe al simple hecho de que Batman por si solo representa los ideales con los que muchas personas se identifican.

Hay que recordad que este es héroe es el único que ha sido capaz de inspirar a personas en la vida real a vestirse de súper héroes y salir a las calles, hacer el bien, ya sea cuidando a las personas, defendiéndolas de ladrones o violadores y haciendo caridad, ya sea ayudando a niños, dándoles juguetes en días festivos o comida. Batman es el héroe sin súper poderes que nunca se hará viejo y durará durante décadas.

## **Bibliografía:**

- A. Scolari Carlos, Narrativas Trasmédias, 2013, Grupo Planeta, España, Pp-134.
- Beorlegui Carlos “La singularidad de la especie humana”, Ed: Deusto Digital, Bilbao España, 2007, Pp-542.
- Bobbio Norberto, Matteucci Nicola y Pasquiano Gianfranco “Diccionario de Ciencias Políticas,” Siglo XXI, Madrid España, 2000, Pp-1705.
- Campbell Joseph, “El héroe de las mil caras”, Fondo de Cultura Económica, México, Pp-316.
- Cirlot Juan Eduardo, “Diccionario de Símbolos”, Ed Ciruela, Inglaterra, 1971, Pp-524.
- David Hernando. (2010). Batman: El resto del silencio. Madrid España: Dolmen Editorial, Pp-262.
- Guiraud Pierre, “La Semiología”, Ed: Siglo XXI, Buenos Aires, Argentina, 1972, P-274.
- Kelly A. George, “Psicología de los conductos personales”, Ed: Paidós, Barcelona España, Pp-185.
- Lacasa Pilar, “Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales”, Ed Morata, Madrid España, 2011, Pp-324.
- Miron Blanca, “Batman desde la periferia”, Ed: Alpha Decay, Barcelona España, 2004, Pp-216.
- Moeller Charles, “Humanismo y Santidad,” Ed: Juventud, Barcelona España, 1967. 168.
- Monses Robert, “Joker: A Serious Study of the Clown Prince of Crime, University Press of Mississippi, EUA, 2015, Pp-109.
- Parreño Marti Jose, “Marketing y Videojuegos”, Ed- ESIC, Sevilla España, 2002, Pp-185.
- Sánchez Navarro Jordi, “Narrativa Audiovisual”, Universidad Oberta de Cataluña, Cataluña España, 2006, P-167.

- Scivally Bruc, “Billon Dollar Batman”, Ed: Henrry Gray Publishing, 2011, Ucrania, Pp- 210.
- Seger Lidia, “Como crear personajes inolvidables”, Madrid España, Ed Paidos, Pp-200.
- Van Hise James, “Batmania II”, Estados Unidos, 1992, Ed-Pioneer Books, Pp-211.
- Vázquez María Teresa, “Tacitismo y Razòn de Estado en los comentarios de Juan Alfonso de Lancina”, Ed: Fundaciòn Universitaria Española, Madrid, España, 2002, P-512.

#### Películas:

- Burton. T, Dauterive. M (productores), Shumacher. J (director), (1995), Batman Forever, EUA, Warnes Bros. Picture.
- Burton. T, Di Novi. D (Productores), Burton. T (director), (1992), Batman Returns, EU, Warner Bros Pictures.
- Guber. P, Peters. J (productores), Burton. T (director), (1989), Batman, EU, PolyGram Filmed Entertainment.
- Macgregor. P (producer) Schumacher. J (director), (1997), Batman and Robin, EU, Warnes Bros. Pictures.
- Roven. Ch, Snyder. D (productores), Snyder Zack (director), Batman v Superman: Dawn of Justice, EU, DC. Entertainment.
- Thomas. E, Roven Charles (producer), Nolan. Ch (director), (2005), Batman Being, EU, Syncopy Films.
- Thomas. E, Roven, Ch (producer), Nolan. Ch (director), (2016), Batman: The Dark Knigth Rise, EU, Legendary Pictures.
- Thomas. E, Roven. Ch (producer), Nolan. Ch (director), (2008), Batman: The Dark Knight, EU, Legendary Pictures.

#### Series de televisión:

- Berlanti. G, (producer), Legends of Tomorrow, (2017), EU, The CW.
- Burnett. A, (producer), Batman del Futuro, (1999), EU, The WB.
- Burnett. A, (producer), Batman: The Animated Series, (1992), EU, 1992.
- Dozier. W, Horwitz. H, (productores), Batman, (1969), EU, BBC.



- Goodman. R, (productor), El Proyecto Zeta, (2001), EU, The WB.
- Horvath. A, (productor), ¡Teen Titans Go! (2013), EU, Cartoon Network.
- MacCurdy. J (productor), Las Aventuras de Batman y Robin, (1994), EU, FOX.
- McDuffie. D, (productor), Static Shock, (2000), EU, The WB.
- Murakami. G, (productor), Teen Titans, (2003), EU, Cartoon Network.
- Timm. B, (Productor), Justice League Unlimited, (2004), EU, Cartoon Network.
- Timm. B, (Productor), Justice League, (2001), EU, Cartoon Network.
- White. S, (productor), Gotham, (2014), EU, FOX.

Documentales:

- Buras K. (productor), Hell R. (director), Batman Desenmascarado, (2015), EUA, Histoty Chanel.

Videojuegos:

- Batman: Arkam Asylum, Rocksteady Studios, 25/08/2009, Time Warner, Español, X-box 360 y Play Station 3.
- Batman: Arkam City, Rocksteady Studios, 23/11/2011, Time Warner, Español, X-Box 360, Play Station 3 y Wii U.
- Batman: Arkam Origins, Rocksteady Studios, 25/10/2013, Time Warner, Español, Xbox360, Play Station 3 y Wii U.

Referencias Web:

- Gil Olmos José, “El justiciero de la Marqueza”, 9/11/2016, recuperado de <http://www.proceso.com.mx/461917/justiciero-la-marquesa>.
- Howard Dave “Superhéroes de la vida real” combaten el crimen en Nueva York, 29/05/2011, recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/05/110526\\_superheroes\\_vida\\_real\\_nueva\\_york\\_amab.shtml](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/05/110526_superheroes_vida_real_nueva_york_amab.shtml).
- Najar Alberto, “Los peculiares superhéroes urbanos de México”, 2/09/2014, recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140830\\_mexico\\_super\\_heroes\\_urbanos](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/09/140830_mexico_super_heroes_urbanos)

an.

- Vega Daniela, “Justicieros anónimos. Cuando el pasaje se defiende” 27/10/2016, retomado de <http://www.unotv.com/noticias/portal/investigaciones-especiales/detalle/justicieros-anonimos-cuando-el-pasaje-se-defiende-473022/>