

TRABAJO FINAL DE GRADO
HISTORIA DEL ARTE

**Batman: Historia del cómic y
análisis de Gotham City**

Autoría: Andrea Valencia Barragán

Tutor: David Vivó Codina

Curso académico 2022/2023

Índice

RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	3
A. JUSTIFICACIÓN	3
B. OBJETIVOS	4
C. ESTRUCTURA	4
CAPÍTULO I. CONTEXTO (1939-1981)	5
INTRODUCCIÓN	6
1.1 INTRODUCCIÓN AL CÓMIC. EL NACIMIENTO DE BATMAN	7
1.2 BATMAN EN LA <i>GOLDEN AGE</i> (1939-1956)	10
1.3 LAS CONSECUENCIAS DEL <i>COMICS CODE AUTHORITY</i> (1954)	12
1.4 BATMAN EN LA <i>SILVER AGE</i> (1956-1970)	14
1.5 EL CABALLERO OSCURO DETECTIVE (1970-1976)	17
1.6 BATMAN EN LA <i>BRONZE AGE</i> (1970-1981)	18
CAPÍTULO II. ANÁLISIS ARTÍSTICO	21
INTRODUCCIÓN	22
2.1 ¿QUÉ ES GOTHAM?	22
2.2 CASO I: FRANK MILLER	25
2.2.1 LA CIUDAD DE GOTHAM ANTES DE FRANK MILLER	25
2.2.2 FRANK MILLER: LA GOTHAM DEFINITIVA	29
2.3 CASO II: ADAPTACIONES CINEMATOGRAFICAS	34
2.3.1 LA CIUDAD GÓTICA DE TIM BURTON (1989-1992)	34
2.3.2 LA CIUDAD TECHNICOLOR DE JOEL SCHUMACHER (1995-1997)	44
2.3.4 LA CIUDAD HIPERREALISTA DE CHRISTOPHER NOLAN (2005-2012)	45
2.3.5 LA CIUDAD OSCURA DE MATT REEVES (2022)	49
CONCLUSIÓN FINAL	52
FUENTES DE INFORMACIÓN	54
1. BIBLIOGRAFÍA	54
2. WEBGRAFÍA	56
3. FILMOGRAFÍA	56

RESUMEN

Batman: Historia del cómic y análisis de Gotham City es un trabajo dentro de la enseñanza de la historia del arte que combina las contemporáneas disciplinas del cómic y el cine. Su objetivo es estudiar y analizar tanto la historia como la mítica ciudad de uno de los personajes más reconocidos en ambas disciplinas dentro del género de superhéroes: Batman.

El trabajo tiene una estructura híbrida de investigación y análisis, en consecuencia, está dividido en dos partes: en primer lugar, un apartado más histórico en el cual se ha recopilado la información necesaria para entender el origen y la historia del personaje durante los primeros 50 años desde su creación desde Bob Kane y Bill Finger hasta Frank Miller; y, en segundo lugar, un análisis de la estética de la ciudad tanto en el cómic como en diversas adaptaciones cinematográficas con el objetivo de estudiar su gran adaptabilidad a diferentes estilos y épocas.

Palabras clave: Batman, cine, arquitectura, cómic, Frank Miller, Gotham

INTRODUCCIÓN

Una de las formas de expresión que más me maravillan, surgidas en el mundo contemporáneo, es el cómic. El cual, a lo largo de todos estos años, se ha ido ganando una rendija en el mundo del arte. Dentro de los muchos géneros que existen en el cómic, hay algunos que son mejor recibidos que otros en los esquemas artísticos y, el género de superhéroes, en concreto, no ha tenido muy buena fama desde sus orígenes. Ha pasado por muchas fases: desde ser infantilizado, demonizado, masculinizado y rechazado, hasta llegar a considerarse un género de nicho para unos pocos marginados a los que está de moda llamar "frikis". Estas creencias generan una visión errónea tanto de lo que es el género de superhéroes como de las personas que disfrutan de él. No tienes que ser un niño o un hombre joven para leer cómics de Marvel o DC.

A día de hoy, a pesar de que el estigma sigue presente, el hecho de que el mercado se haya extendido tanto hacia otros caminos, sobre todo el cine, ha acercado este mundo a todo tipo de personas y ha contribuido a lavar su injusta imagen. Ahora podemos verlos en videojuegos, series televisivas, en la gran pantalla, etc. Sin mencionar todo el *merchandising* y la parte más comercializada, aunque eso solo es un síntoma más de nuestra sociedad capitalista y no un motivo para mermar su valor artístico, ya que, de igual manera, podemos encontrar camisetas, tazas, paraguas y demás productos comerciales donde aparece la cara de cualquiera de los más grandes artistas de la historia aclamados por la crítica, pero eso no quita valor alguno a su arte.

A. Justificación

Este trabajo es fruto de mi interés personal por el cómic y el cine de superhéroes. Considero que no está suficientemente valorado como cualquier otra forma artística y que queda en un vacío académico por no acabar de adecuarse a ninguna de las disciplinas tradicionalmente impartidas. Con relación al grado *d'Història de l'Art* de la UdG, es cierto que hay muchos otros temas a abordar para realizar un trabajo de final de grado que, depende de los ojos que miren, tal vez encajan más con la disciplina del arte. Pero he escogido este precisamente porque no hay espacio suficiente en tan solo cuatro años de carrera para tratar todos los aspectos artísticos que existen, y he preferido profundizar en uno de los que quedan rezagados.

¿Y por qué Batman y Gotham? Porque Batman y su universo no son solo entretenimiento, se ha convertido en un mito que se ha desarrollado gracias a las mentes brillantes que le han dado vida: desde Bob Kane, Bill Finger, Frank Miller o Alan Moore, solo por nombrar algunos, hasta grandes cineastas como Tim Burton o Christopher Nolan. Porque el mundo del Caballero Oscuro guarda la ciudad ficticia mejor desarrollada dentro del género, con una estética increíble, fruto de combinar diferentes estilos arquitectónicos, diferentes mentes y diferentes épocas, como si de una ciudad real se tratase. Porque ha despertado el interés de muchísimos artistas que se han esforzado en mantener su legado desde 1939 hasta día de hoy, y eso demuestra que no es una moda, que es algo más y en este trabajo pretendo descubrirlo.

B. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo es estudiar y analizar la evolución de la estética de la ciudad de Gotham, ciudad natal de Batman. Para ello pretendo investigar el contexto histórico del personaje y su evolución/adaptación tanto a diferentes momentos de la historia como en diferentes soportes artísticos.

Mi intención es descubrir todos aquellos aspectos de su gran adaptabilidad que han mantenido viva la llama a pesar de tantos cambios generacionales de dibujantes y guionistas, a la vez que investigar y realzar los diversos elementos artísticos de su imaginario, así como sus referencias cinematográficas, urbanísticas y plásticas. A su misma vez, tener presente el contenido crítico que las sagas de Batman adoptan a partir de los años ochenta gracias a la aportación de Frank Miller.

C. Estructura

Para realizar el presente trabajo se van a desplegar dos apartados: la primera parte del desarrollo consta de la introducción y el origen de Batman para situarlo en la historia, complementándolo con información sobre la creación de DC Comics y su mítica lucha interminable contra Marvel Comics, el contexto histórico y como este modifica tanto el contenido y aspecto como la difusión de los cómics de Batman (Segunda Guerra Mundial, *Comics Code Authority*, etc.)

El segundo apartado está dedicado al análisis artístico de la ciudad de Gotham: en qué está inspirada, como se ha representado en las diferentes adaptaciones cinematográficas y su evolución desde el cómic hasta las películas más actuales. Mi finalidad es descubrir qué versiones del personaje de Batman no encajan con lo que es la ciudad gótica y su estilo generalizado, cuáles adaptaciones son más verosímiles con la idea inicial de Bob Kane y Bill Finger, la decisión de los cineastas actuales de sacar a Robin de la ecuación para que la historia encaje más con el ambiente de Gotham, etc.

CAPÍTULO I. CONTEXTO

(1939-1981)

Introducción

Este capítulo está dedicado a la historia del cómic de Batman durante los primeros cincuenta años de la editorial DC. El primer paso para comprender su legado artístico es conocer el contexto histórico y social donde se creó y desarrolló esta primera etapa. Este contexto es la batuta que marca tanto el contenido como el estilo y el formato del cómic. Al fin y al cabo, el cómic, como gran parte del arte en general, necesita un espectador y este está marcado por las condiciones socioeconómicas de su entorno, las cuales fluctúan constantemente.

Por consiguiente, las próximas páginas están destinadas a entender, de manera breve, todos los vuelcos que da la línea de cómics de Batman hasta el momento en que llega a ser el personaje consolidado de hoy en día. La intención es plasmar la complejidad de que el personaje y su historia se mantenga en pie a pesar del paso del tiempo y los cambios generacionales. No es una tarea fácil, y tal como se muestra a continuación, es obra de muchísimos profesionales del sector artístico: editores, guionistas, dibujantes, etc. Este es un trabajo que a día de hoy sigue en marcha, porque la sociedad avanza y cambia repetidamente, pero sería una tarea laberíntica tener el valor de investigar y reunir todos los cambios por los que ha pasado Batman desde su nacimiento en 1939 hasta día de hoy. Es por ese motivo, que he decidido centrarme únicamente en los primeros cincuenta años del contexto de su historia, porque son la base para entender qué supone en la actualidad. Así pues, el resumen del contexto se cierra en 1981 con la finalización de la edad de Bronce y la apertura hacia una nueva etapa que se inicia con el trabajo de Frank Miller que marcará un cambio de tendencia y tendrá una fuerte influencia en los cómics del Caballero Oscuro hasta el presente.

1.1 Introducción al cómic. El nacimiento de Batman

Todo empezó en el Salón Internacional de Lucca en 1989 (Italia) donde se dató como origen del cómic el 25 de octubre de 1896 con la página de *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault publicado en *The New York World*. Esta atribución fue dada a causa que Outcault introdujo dos aspectos fundamentales del cómic: la narrativa secuencial y el uso del bocadillo como elemento que aportaba un significado adicional a las imágenes. Si bien es cierto que dicha publicación si fue la primera en añadir el uso del bocadillo, hoy en día es una decisión discutible. ¹



Figura 1. Outcault, R.F. (1896). *The Yellow Kid* [Cómic]. Fuente: <https://www.elpaisdigital.com.ar/contenido/the-yellow-kid-el-inicio-del-noveno-arte/33237>

No obstante, el tema necesario a abordar en este caso no es discutir el origen del cómic norteamericano, sino la aparición del formato del *comic-book* el cual acontece a todo lo que hoy llamamos cómic. El origen fueron los cómics de prensa, pero el soporte del *comic-books* fue la clave para su posterior desarrollo. Así pues, los primeros cómics estaban ligados a la prensa, y simplemente eran suplementos dominicales ilustrados a todo color que favorecían las ventas del periódico, ya que tenían un carácter de entretenimiento. Desde esas primitivas publicaciones hasta el nacimiento del *comic-book* pasan cerca de cuarenta años de progreso hasta que se desarrolla el formato cómic tal y como lo conocemos hoy en día.

¹ Sáez de Adana, F. (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Catarata. p.8-13

También es difícil datar el surgimiento del *comic-book* de manera exacta porque desde 1929 ya se utilizaba este formato con fines promocionales y se regalaban en gasolineras y otros establecimientos comerciales.

Inicialmente, estos libretos simplemente trasladaban historias de éxito ya publicadas previamente con el objetivo de hacerlas accesibles a esos lectores que no seguían determinados periódicos. Se podría decir que *Famous Funnies* fue el primer *comic-book* estadounidense que se empezó a vender comercialmente en 1934 publicado en la editorial Dell Publishing. Sea como fuere, el formato fue un éxito y el mercado se fue extendiendo. A finales de los años treinta estos libretos ya estaban inundando los kioscos de Estados Unidos.²

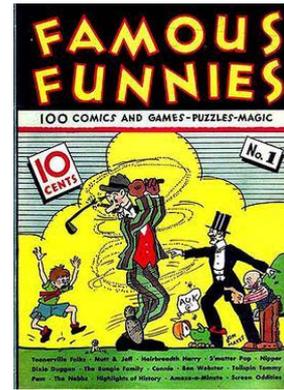


Figura 2. Mayes, J. (1934)
Famous Funnies nº1 [Portada]
Fuente: Mycomicshop.com

Ante este éxito, el siguiente paso fue crear material original específicamente para este nuevo formato que hasta entonces era limitado y estaba controlado por unas pocas agencias y editoriales.

Así fue como en 1934 se fundó la editorial National Allied Publications (la actual DC Comics), y en 1935 publicó el primer número de *New Fun Comics*, la que fue la primera cabecera con material totalmente inédito creado para el nuevo formato. En estos primeros años hubo un gran auge de la industrialización del cómic y aparecieron grandes estudios, así como guionistas y dibujantes, muchos de ellos jóvenes con gran talento y entusiasmo. Esta editorial fue la madre de Batman, pero no se puede explicar su nacimiento sin mencionar primero al héroe de todos los héroes: Superman.

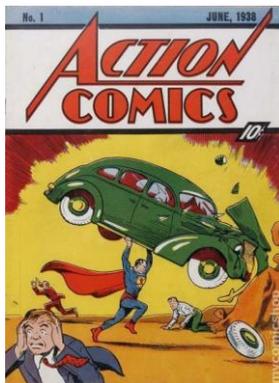


Figura 3. Shuster, J. (1938).
Action Comics nº1 [Portada]

Dos de esos jóvenes entusiastas que trabajaban en la editorial fueron Jerry Siegel y Joe Shuster que ya habían publicado alguna historieta para DC Comics, pero la que cambió el panorama fue el primer número del *comic-book* *Action Comics* en 1938, a manos del editor Vin Sullivan. En este *comic-book* apareció por primera vez Superman, el cual inició la *Golden Age* del cómic.

Superman es considerado el primer superhéroe de la historia dentro del significado actual de la palabra. Siegel y Shuster se inspiraron en muchas fuentes para crear el personaje: desde la mitología griega hasta los héroes enmascarados que aparecían en las revistas *pulp*.³ Dichas revistas publicaban relatos de ficción y fueron muy populares en la primera mitad del siglo XX gracias a su bajo coste.

² *Ibid.* p.63

³ Gisbert, R. (2023) *Semiótica y adaptación. La representación de los superhéroes de DC en cómics y cine: el caso de Superman y Batman*. [Tesis doctoral] p.48-50

Este primer superhéroe inspiró multitud de imitaciones y se inició una carrera creativa donde debutaron diversos superhéroes publicados en diferentes editoriales. Batman fue uno de los primeros en aparecer después de Superman. Bill Finger, como guionista, y Bob Kane como dibujante, dieron vida al Caballero Oscuro en el n.º 27 “El caso del sindicato químico” de *Detective Comics* en 1939, once meses después del n.º 1 del serial *Action Comics* de Superman. Había surgido una gran oportunidad de negocio en los cómics de superhéroes.

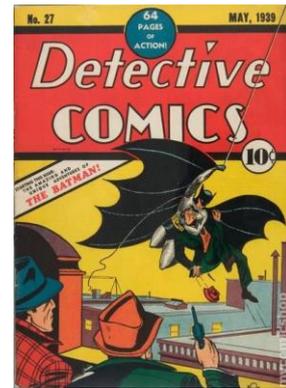


Figura 4. (1939) Kane, B. *Detective Comics* n.º27 [Portada]

La principal y gran diferencia entre Superman y Batman fue que mientras el primero se presentó como un alienígena con superpoderes, las primeras historias de Batman no son más que relatos detectivescos inspirados en las revistas *pulp*, concretamente en el personaje de La Sombra creado por Walter B. Gibson, que fue uno de los más populares de los años 30 y el preferido de Finger.

La Sombra, vestía completamente de negro y ocultaba su identidad. Era un detective magistral que infundía terror en el mundo criminal. Así pues, la intención de Finger no era que Batman fuera un superhombre, sino que fuera un simple humano entrenado y que se valiera de su astucia e inteligencia para enfrentarse al crimen. ⁴



Figura 5. Rozen, G. (1940). *Shadow* n.º1 v.3 [Portada]

Para quien aún no lo sepa, Batman es la identidad secreta de Bruce Wayne, un multimillonario de la ciudad ficticia de Gotham, el cual de niño presencia como un ladrón de poca monta, asesina a sus padres. Frustrado por la impotencia, decide combatir contra la alta criminalidad de la ciudad de Gotham y crea el *alter ego* del Hombre Murciélago para proteger su verdadera identidad.

“El caso del sindicato químico” ya contiene muchos de los elementos que definen al personaje, como el cinturón de herramientas, la máscara, el símbolo del murciélago en el traje y su doble identidad. Aun así, este primer Batman es mucho más siniestro que en sus versiones posteriores.

Al mismo tiempo, mientras DC Comics seguía dando a la luz personajes como Green Lantern, Wonder Woman o Flash, en Timely Comics -la actual Marvel Comics y futura archienemiga empresarial de DC Comics-, debutaban varios de sus personajes más conocidos del momento como Namor, la Antorcha Humana o el Capitán América. ⁵

⁴ Pecina, J. (2020). *The Shadow and the dual-identity avenger tradition in American popular fiction*. *Ars Aeterna*, 12(1) p.63-71.

⁵ Tucker, R. (2021). *Marvel vs. DC: 50 años de guerra editorial*. Planeta Cómico. p.45-58

1.2 Batman en la *Golden Age* (1939-1956)

Como he dicho, Batman en sus inicios era mucho más siniestro que en sus versiones posteriores. Demuestra una gran indiferencia por la muerte, aunque no intencionada, de sus enemigos. Es un personaje obsesionado con la venganza y la justicia, lo que le lleva a ser solitario y frío. No mataba, pero tampoco dudaba en hacerlo si era necesario. Esas primeras historias tenían elementos de terror más marcados porque aún no se habían definido los rasgos del género de superhéroes, se asemejaba más a los personajes *pulp*. En el primer número de Batman lo vemos pilotando un batplano y ametrallando monstruos, pero estos elementos desaparecen pronto y para ello se utiliza la inclusión de Robin en la ecuación.⁶

Abril de 1940, se publica el n.º 38 de *Detective Comics*, donde aparece Robin, el chico maravilla, un joven huérfano con el que el Hombre Murciélago empatiza y decide tenerlo bajo su tutela para entrenarlo y que sea su compañero en la lucha contra el crimen. Robin se utilizó para atraer a lectores más jóvenes y a la vez para transformar el personaje de Batman en alguien más charlatán y políticamente correcto. El lado más oscuro de Batman no encajaba con los nuevos tiempos que se avecinaban.

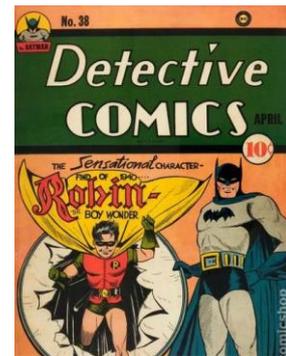


Figura 6. (1940) Kane, B.
Detective Comics n.º38 [Portada]

Y es que no podemos olvidar que estos “nuevos tiempos” era el contexto de la Segunda Guerra Mundial. Los cómics de superhéroes se utilizaron de forma propagandística y el compañero de mallas azules de Batman en DC ya se había posicionado, antes incluso, que Estados Unidos entrara en el conflicto.

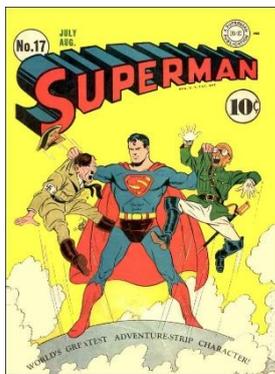


Figura 7. (1942) Ray, F.
Superman n.º17 [Portada]

Los creadores de Superman, Siegel y Shuster, eran hijos de inmigrantes judíos. Hay influencia de la persecución judía y del Holocausto, posteriormente, en Superman. Teniendo en cuenta la repercusión popular de las historias de Superman en la época, uno de los objetivos de los autores de estos relatos era tratar de apoyar la entrada de su país en la guerra. Incluso el ministro de propaganda de Hitler, Joseph Gobbels, publicó en 1940 en un artículo de prensa una alusión hacia Superman catalogándolo de judío y de arma contra el nazismo.⁷ Superman, aparece en los cómics luchando contra los nazis, como en el n.º 17 de *Superman* publicado el verano de 1942.

El cómic de superhéroes funcionó muy bien como herramienta propagandística, así que los creadores de Superman no fueron los únicos de ascendencia judía que dieron vida a un superhéroe patriótico. A Joe Simon y Jack Kirby de la ya mencionada Timely Comics, se les encargó el cometido de crear un superhéroe cuyo objetivo principal fuera advertir

⁶ Farago, A y McIntyre, G. (2020). *Batman: La historia definitiva del caballero oscuro en el cómic, el cine y más allá*. Norma Editorial. p.21-22

⁷ Sáez de Adana, *Op.cit.*, p.66

de la amenaza del nazismo.⁸ Mezclamos los colores rojo, blanco y azul de la bandera norteamericana, le añadimos una pizca de los valores de la democracia y libertad de los Estados Unidos, lo sazonomos con un buen puñado de patriotismo y ya tenemos listo en bandeja a Steve Rogers, o el archiconocido Capitán América. Este nuevo personaje ya no era un alienígena con superpoderes, sino que directamente era un “supersoldado” americano cuyos enemigos iniciales eran villanos de origen nazi. No se andaban con rodeos, en el primer número de *Capitán América*, marzo de 1941, este aparece en portada asestándole un puñetazo en la cara a Hitler.



Figura 8. Kirby, J. (1941) *Captain America* nº1. [Portada]

A principios de 1940, tanto Batman como Superman se vieron acompañados en los kioscos por una avalancha de superhéroes que ensalzaban las virtudes del patriotismo. Dentro del universo DC, se forma el primer grupo de superhéroes: la Sociedad de la Justicia de América. Este grupo contaba con Wonder Woman, Flash y Green Lantern, entre otros, pero Batman solo aparecía como miembro ocasional.⁹

¿Y entonces, qué hacía Batman durante la Segunda Guerra Mundial? Como ya hemos visto, en ese momento el entretenimiento popular era una forma de evasión muy efectiva, tanto las tropas como las familias preocupadas hicieron que el cómic se cimentara como medio de masas. Aparecieron por intercambio postal en todo el mundo y eran leídos por millones de soldados que buscaban entretenerse.



Figura 9. Robinson, J. (1943) *Batman* nº17 [Portada]

Batman, anunciaba en las portadas de sus cómics la venta de bonos de guerra, en historietas y mediante campañas de anuncios patrióticos. En su universo personal, también aparecieron nuevos tipos de criminales extranjeros: espías japoneses, nazis y traidores norteamericanos.¹⁰ El Dúo Dinámico¹¹ se enfrentaba a los enemigos de Estados Unidos desde casa.

La Segunda Guerra Mundial provocó un gran cambio en el Cruzado de la Capa. Este pasa de ser un justiciero fuera de la ley que incluso mata en ocasiones, a ser un héroe más convencional que colabora con la policía de Gotham abiertamente. En el n.º 60 de *Detective Comics*, publicado en 1942, aparece por primera vez la *batseñal*, que es utilizada por el comisario Gordon para llamar a Batman cuando un caso es demasiado peligroso o complicado para la policía. Gordon, en el n.º 7 de *Batman* publicado el año anterior, ya había nombrado al murciélago como representante de la ley. Esta

⁸ Tucker, R. *Op.cit.*, p.46-47

⁹ Vilches, G. (2014) *Breve història del còmic*. Ediciones Nowtilus, S.L. p.44

¹⁰ Wiacek, S. (2021) *The DC Book: A Vast and Vibrant Multiverse Simply Explained*. DK editorial. p. 15

¹¹ Apodo de Batman y Robin, utilizado por primera vez en *Batman* n.º 4

colaboración tan directa con la policía también se manifiesta exageradamente en la película *Batman* de 1966 dirigida por Leslie H. Martinson de la que hablaremos más adelante, pero no es así en todas sus adaptaciones.

Este cambio fue debido en parte al contexto histórico, y también porque sabiendo que la mayoría de los lectores eran niños, los editores decidieron dejar muy claro que Batman actuaba dentro de la ley.

1945, termina la guerra. La situación sociopolítica ya no les era propicia a los héroes con capa y se encontraban en decadencia. Las diferentes editoriales se dedicaron a ampliar el mercado del *comic-book* renovando su enfoque a géneros más adultos como el *western*, ciencia ficción, el romance y el terror, que fueron los más destacados hasta la llegada del *Comics Code*. El panorama del cómic cambió tanto como para decir que el primer *comic-book* romántico vino de mano de Simon y Kirby, los padres del Capitán América. Estos nuevos géneros cogieron el relevo a los superhéroes en la *Golden Age*.

¹²

1.3 Las consecuencias del *Comics Code Authority* (1954)

El *Comics Code Authority* (CCA) fue un golpe tan duro para el cómic como el mccarthismo (1950-1956) para Hollywood. El CCA fue una asociación creada para regular el contenido de los *comic-books* estadounidenses. Estableció un código muy rígido de contenido para los cómics que los editores debían seguir para evitar controversias. Muchos de ellos se adhirieron al código para evitar problemas legales y financieros. Tanto el mccarthismo como el CCA surgieron como una respuesta a las preocupaciones sobre la influencia potencialmente perjudicial de ciertos aspectos de la cultura popular en la sociedad de Estados Unidos. El primero se centró en la política y la ideología, mientras que el CCA se ocupó de cortar las alas a la cultura popular, entre los dos, mantuvieron a raya la libertad de expresión y la creatividad.¹³



Figura 10. Sello de aprobación del CCA obligatorio para su comercialización.

Respecto a las historietas, todo empezó en 1947, cuando un estudio intentó vincular la delincuencia juvenil con la lectura de cómics. El resultado fue que la mayoría de delincuentes juveniles leían cómics, evidentemente porque la gran mayoría de jóvenes de Estados Unidos consumía *comic-books* independientemente de si eran delincuentes o no. Como estudio no tiene validez alguna, como excusa, es perfecta para el contexto sociopolítico de la Guerra Fría.

El psiquiatra Frederic Wertham fue la figura clave y quien comenzó a advertir sobre los peligros de la lectura de cómics. En su libro "Seduction of the Innocent" de 1954, Wertham argumenta que los cómics violentos y sexuales podían tener un efecto

¹² Vilches, G. *Op.cit.*, p.64

¹³ Sáez de Adana, *Op.cit.*, p.73

negativo en los jóvenes y alimentar sus tendencias reprimidas. Sostiene que los cómics violentos pueden actuar como incentivo para permitir expresar esas inclinaciones en la vida real. Wertham tenía influencias de la teoría del inconsciente de Sigmund Freud.¹⁴

Parece que Freud no solo ayudó a invalidar el deseo sexual femenino y fomentar el sexismo, sino que también contribuyó en castrar la creatividad de los *comic-books* y provocar que Batman dejara de enfrentarse a villanos sanguinarios para aparecer en portada jugando en un balancín con Superman y Robin (n.º 61 *World's Finest* 1952). Bendito sea el padre del psicoanálisis.



Figura 11. Mortimer, W. (1952) *World's Finest* nº61 [Portada]

De esa manera, el CCA provocó que algunos géneros de *comic-book* se extinguieran durante un tiempo, como por ejemplo el terror, que una vez pasado el filtro del CCA las historias carecían de toda sustancia y atractivo para los lectores. En el caso del género de superhéroes que Wertham también odiaba, obligó a los editores a buscar alternativas para poder continuar produciendo sus libretos. La primera era del cómic llegó a su fin.¹⁵

DC tuvo que cancelar la publicación de la mayoría de superhéroes coetáneos a Batman, exceptuando a Wonder Woman, Robin, y por supuesto, Superman. Las aventuras de Batman pasaron a ser aún más infantiles y los grotescos villanos desaparecieron. Los que sobrevivieron eran objeto de broma, como el Joker. Batman y todos sus compañeros fueron moldeados para buscar la aprobación paterna.

El Batman de los años 50 ya era un hombre de familia. Si antes la personalidad sombría del Caballero Oscuro había sido un claro contrapunto de la de Superman, el héroe más popular de DC, el nuevo Batman, afable y alegre, parecía imitar directamente al Hombre de Acero y a su séquito. (Farago y McIntyre, 2020, p.46)

Batman tuvo que hacerse un hueco en la era del CCA, y DC Comics decidió asemejarlo a Superman porque Wertham había acusado a Bruce Wayne de pederasta por su relación con Robin, entre otras cosas. Así pues, para no perder su segunda fuente de ingresos más importante, DC convirtió a Batman en una copia de Superman.

¹⁴ Deverell, R. (2021). *The Comics Code Authority: Mass-Media Censorship in Postwar America* [Tesis doctoral] p.8-11

¹⁵ Farago, A y McIntyre, G. *Op.cit.*, p.46

1.4 Batman en la *Silver Age* (1956-1970)

La "Silver Age" es conocida por el renacer de los superhéroes. Comenzó en 1956 cuando DC Comics lanzó una versión actualizada de Flash que fue un éxito e impulsó la renovación de otros personajes clásicos. Este proceso provocó en 1960 la actualización de "La sociedad de la Justicia de América" rebautizada como "La Liga de la Justicia de América" donde se unían esos superhéroes clásicos de la editorial para recorrer juntos nuevas aventuras.¹⁶

Este renacimiento, pero, dejaría a Batman en segundo plano. Sus escasas ventas en esa época casi provocan la desaparición del personaje. El editor Jack Scihff, viendo como en los años 50 crecía la ferviente moda del cine de ciencia ficción entre los jóvenes, decidió mandar a Batman y Robin a aventuras intergalácticas los siguientes seis años. Fueron unos años muy extraños para el Caballero Oscuro. Este nuevo Batman empezó a aparecer puntualmente en las aventuras de La Liga de la Justicia, pero él no era ningún protagonista. Finalmente, gracias a su nueva actualización como superhéroe espacial, encajó a la perfección como estrategia del grupo y acabó convirtiéndose en un miembro indispensable, pero, aun así, las ventas en solitario de *Batman* y *Detective Comics* seguían sin salir a flote.¹⁷



Figura 12. Anderson, M. (1961) *Justice League of America* nº1 [Portada]

Este es uno de los aspectos más fascinante de la historia del Hombre Murciélago, su incansable adaptabilidad, a pesar de todas las adversidades, es un personaje que siempre consigue adaptarse a los nuevos tiempos, como iremos viendo a lo largo del trabajo.

Los títulos de *The Flash*, *Green Lantern* y *Justice League of America* ganaban popularidad en DC Comics gracias a su editor Julius Schwartz quien los había actualizado de manera moderna y adaptándose a la nueva era. Los años sesenta se adentraban en una época de cambios. Marvel había lanzado "Los 4 Fantásticos" guionizado por Stan Lee y dibujado por Jack Kirby, y le estaban empezando a pisar los talones a DC. Mientras que Batman se mantenía anticuado, se acercaban los 25 años de su creación y la nueva juventud lectora de *comic-books* ya no quería al Batman de sus padres.¹⁸

Gracias al ingenio de Schwartz a la hora de reinterpretar y adaptar los superhéroes clásicos a la contemporaneidad, dentro de DC le propusieron que desempeñara esa misma función con el personaje de Batman para salvarlo del oscuro paso del tiempo.

Para readaptar a Batman a la nueva era de la edad de plata, Schwartz consideró que el superdetective necesitaba un enfoque más moderno y tecnológico, además de romper con la imagen de padre de familia que se había construido desde el CCA.

¹⁶ Scohell, W. (2010) *The Silver Age of Comics*. BearManor Media. p.6-9

¹⁷ Farago, A y McIntyre, G. *Op.cit.*, p. 48

¹⁸ Tucker, R. *Op.cit.*, p.60

Schwartz juntamente con el editor Carmine Infantino y los guionistas John Broome y Gardner Fox, le dieron un vuelco al destino de Batman. Infantino simplificó la capucha y la capa y estilizo al personaje para que dejara de ser tan corpulento. En este nuevo *look*, en lugar del simple murciélago en el pecho, aparece por primera vez el emblema rodeado del círculo amarillo con la intención de recordar a la *batseñal*, tal y como se puede apreciar en las imágenes. Los guiones se volvieron más serios y dejaron la época intergaláctica aparcada para tratar temas de injusticias sociales y desarrollo urbano, además del uso de tecnología y ciencias forenses modernas.¹⁹

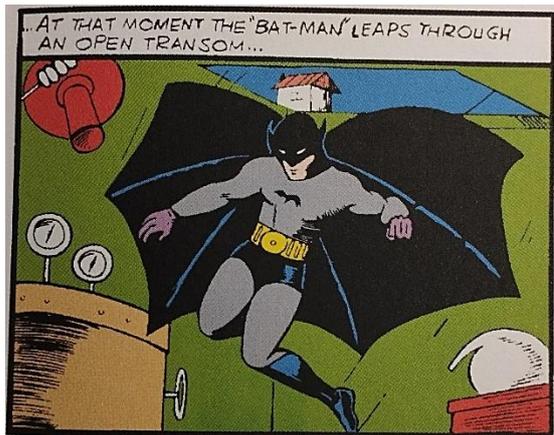


Figura 13. Kane, B. (1939) Detalle de *Detective Comics* nº27 [Cómic]

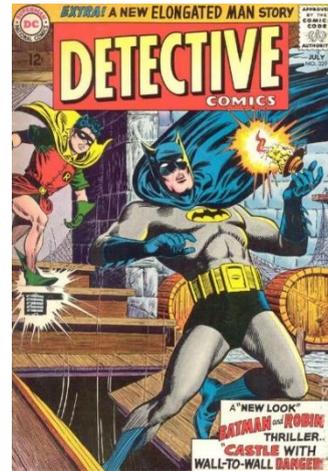


Figura 14. Infantino, C. (1964) *Detective Comics* nº329 [Portada]

Otra característica que acompañó la nueva era, fue el resurgir de algunos villanos que habían permanecido censurados como: Catwoman, el Pingüino, Enigma y el Joker, aunque este último solo apareció dos veces en los años 60. Poison Ivy (Hiedra Venenosa) también hizo su primera aparición en las páginas de *Batman* n.º 181 en 1966. Los personajes femeninos a principios de los años 60 eran escasos, así que la aparición de personajes como la Hiedra Venenosa causaron un gran furor.



Figura 15. Infantino, C. (1966) *Batman* nº181 [Portada]

El nuevo *look* quería provocar un cambio tan radical que DC declaró que todas las historias de la *Golden Age* y hasta el final de los años 50, eran aventuras vividas por un Batman de otra dimensión, "Tierra-Dos". Mientras que este nuevo Batman pertenecía a "Tierra-Uno" y era unos 20 años más joven que el anterior. Este concepto de dimensiones paralelas se introdujo con el personaje Flash para separar la versión original de la moderna. Así pues, el nuevo Batman era literalmente otro Batman. El Caballero Oscuro, que había luchado contra el enemigo en la Segunda Guerra Mundial y batallado al lado de la Liga de la Justicia, estaba ya jubilado.²⁰

¹⁹ Duncan, R y Smith, M. (2009) *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Continuum.pp.235-242

²⁰ Farago, A y McIntyre, G. *Op.cit.*, p.57

Efectivamente, tanto esfuerzo para lavar la imagen del murciélago y atar todos los cabos sueltos, dio resultado. Las ventas volvieron a arrancar y por primera vez en años, Batman estaba en el punto de mira del público moderno.



Figura 16. Personajes de la serie *Batman* (1966). [Fotografía] Comicrítico. <https://comicritico.blogspot.com/2017/06/top-10-personajes-de-la-serie-de-batman.html>

Con este nuevo auge llegó una nueva etapa para los personajes de Batman, en 1965 ABC compró sus derechos y encargó a 20th Century Fox que hiciera una serie del Caballero Oscuro, desde entonces ya no ha habido vuelta atrás.

El serial tenía un buen reparto: con Adam West como Batman, Burt Ward como Robin, Julie Newmar como Catwoman, César Romero como Joker, Frank Gorshin como el Acertijo y Burgess Meredith como el Pingüino. Además, fue emitida a todo color, algo que llamaba la atención en la época y que hacía resaltar sus extravagantes vestuarios y el tono humorístico en general.²¹ El conjunto de todos estos aspectos hizo que el primer episodio emitido en enero del 1966 fuera un tremendo éxito. Era una serie que encajaba tanto con el público más joven como el adulto, en el que afloraban los recuerdos de su adolescencia.²²

El objetivo inicial de William Dozier, el productor de la serie, era estrenar un largometraje en la gran pantalla antes de emitir la serie en televisión, pero no fue posible debido a problemas de presupuesto. Como la serie fue un éxito, esto permitió estrenar la película *Batman* en julio de 1966. El reparto se mantuvo intacto, excepto por Lee Meriwether que fue la nueva Catwoman. El éxito de la película no fue tan grande, pero mantuvo el interés del público en la serie y los personajes. La serie siguió en emisión hasta el final de su tercera temporada en marzo de 1968, cuando la audiencia había bajado considerablemente. Aun así, siguió siendo emitida más tarde en diferentes cadenas y aún se considera un gran éxito.²³

El ascenso y la caída de la serie televisiva tuvo el mismo efecto en las ventas de *comic-books*. En 1968, aparte de la cancelación de la serie, también hubo un gran cambio para los cómics de Batman: Bob Kane y su estudio dejaron de producirlos. Una empresa de *Warner Communications* compró DC Comics, Kane renegoció su contrato para conservar parte del personaje y cerró el estudio con el que trabajaba para DC Comics.

²¹ Revert, J. (2023) *Cine y cómic*. Ediciones Cátedra. p.91

²² TeeVees Greatest (3 de noviembre 2015) *Batman Opening and Closing Theme 1966 - 1968* [Video] <https://www.youtube.com/watch?v=kK4H-LkrQjQ>

²³ Revert, J. *Op.cit.*,. p.91

Este fin del contrato supuso una liberación para Schwartz e Infantino, que pudieron reinventar el personaje sin estar sujetos a las treinta páginas mensuales que debían hacer para el estudio de Kane. Schwartz contactó con nuevos artistas, como Frank Robbins que se caracterizaba por sus historias de aventuras e intriga con una exquisita narrativa.²⁴

Alejándose del tono exagerado que Batman había adoptado en la retroalimentación con su estrellato en televisión, Robbins enderezó al personaje hacia un camino más gótico. La renovación de personal supuso que en unos cinco años cambiaron prácticamente al completo el equipo de guionistas de DC. *Batman n.º 217* publicado en diciembre de 1969, abrió el camino hacia una nueva era con un Batman más serio, en la línea de la historia de su origen de Bill Finger²⁵.

1.5 El Caballero Oscuro detective (1970-1976)

Si Frank Robbins ayudó en la transición del Batman hiperbólico al sensato, Neal Adams, dejó las migas de pan en el camino que recogieron todos los dibujantes posteriores. Ese Batman de Adams tenía la capucha más siniestra, orejas puntiagudas, la capa extremadamente larga... Era el Batman oscuro que todo el mundo deseaba y así reaccionaron los fans. Fue tal su aprobación que Schwartz, contrató al dibujante Neal Adams para las líneas de *Batman* y *Detective Comics*.

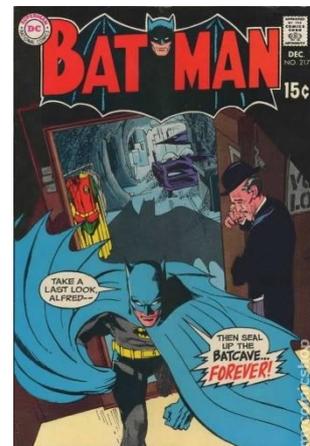


Figura 17. Adams, N. (1969). *Batman* nº217 [Portada]

En 1968 DC también contrató al director Dick Giordano y alguno de sus guionistas, entre los cuales destacó Denny O'Neil, quien acabó entendiéndose muy bien con Schwartz, tanto, que O'Neil junto a Adams dieron nombre al "Caballero Oscuro detective" que es como lo llamarían tras la nueva adaptación de los años setenta.²⁶

El n.º 217 de *Batman* en diciembre de 1969, se anunció la marcha de Robin: se iba a la universidad y pasaría a formar equipo con Batman, de manera muy esporádica. Schwartz y sus guionistas tomaron esta decisión para deshacerse de Robin sin que fuera de manera permanente, y así sin adolescentes de por medio, dejar que el Caballero de la Noche volviera a ser oscuro.²⁷

Así pues, la marcha de Robin y un Bruce Wayne preocupado por adaptarse a los tiempos modernos, hecho que refleja la realidad que estaba viviendo el personaje en el negocio de los *comic-books*, impulsa un gran cambio. Alfred Pennyworth, el fiel mayordomo, y Bruce abandonan la mansión Wayne y se mudan a un ático en el centro de Gotham,

²⁴ Farago, A y McIntyre, G. *Op.cit.*, p. 76

²⁵ *Ibid.*

²⁶ O'Neil, D. (2008), *Batman Unauthorized: Vigilantes, Jokers, and Heroes in Gotham City*. Dallas: Smart Pop. pp.20-22

²⁷ *Ibid.*

también simplifican los bat-recursos y operaciones secretas. Se acabó el periodo barroco de Batman para retornar a la siniestra y clásica esencia del personaje.

El nuevo Caballero Oscuro detective, debutó en solitario en *Detective Comics* n.º 395 en enero de 1970, nueva década y nueva era para el murciélago. El equipo de DC, se replanteó una vez más su galería de villanos, dejando a un lado los personajes que habían sido profanados de forma caricaturesca en la serie televisiva. Se crearon villanos sin censura, como el horrible Man-Bat una mezcla de vampiro y hombre lobo.



Figura 18. Adams, N (1973) *Batman* n.º251 [Portada]

El extraordinario equipo O'Neil-Adams se encargó de dar vida a una nueva némesis: Ra's al Ghul. Era un villano cuya inteligencia y habilidades físicas estaban a la altura de las de Batman, un personaje con verdadera malicia y un plan terrorífico para restaurar el equilibrio medioambiental eliminando a la mayoría de la humanidad.²⁸

Finalmente, como no podía ser de otra manera, en 1973 una de las últimas colaboraciones de O'Neil y Adams fue darle la merecida reputación de asesino despiadado al Joker. Limpiaron la imagen de payaso ridículo que le había dejado la interpretación de César Romero en la serie televisiva, y consiguieron devolverle su macabro atractivo. Su nueva aparición tiene lugar en el n.º 251 de *Batman*.

1.6 Batman en la *Bronze Age* (1970-1981)

Pero como bien sabemos, lo bueno dura poco. Tanto O'Neil como Adams acabaron dedicándose a otras tareas dentro de la editorial, y Schwartz contrató a otros guionistas para seguir las historias del Caballero Oscuro que, desde luego, no estuvieron a la altura. En 1973 Schwartz pasó a ser editor de Superman, quiso potenciar sus cómics porque le proporcionaban mayores ingresos. Y, por si fuera poco, a mediados de los años setenta, las ventas de Marvel subían como la espuma, ya se estaba convirtiendo en un titán de la industria del cómic.²⁹

Mientras Schwartz era infiel a Batman con Superman, DC el 2 de febrero de 1976, contrató a una nueva editora de línea de cómics juveniles: Jenette Kahn que acabaría convirtiéndose en la primera mujer y la persona más joven en conseguir el puesto de editora jefe en 1980 en reemplazo de Joe Orlando. El trabajo que hizo Kahn tras su llegada fue muy importante: se encontró con un puñado de historietas mediocres, así que contactó con grandes autores para volver a sacar a flote la línea y así fue como se inició la corta era Englehart-Rogers.³⁰

²⁸ O'Neil, D. (2008), *Op.cit.*, pp.70-73

²⁹ Tucker, R. *Op.cit.*, p. 154-157

³⁰ *Ibid.*

Steve Englehart era un popular guionista de Marvel que había hecho maravillas con las historietas de los Vengadores y Kahn le pidió que revitalizara la Liga de la Justicia y Batman. Englehart centró su atención en hacer a Batman más humano, es decir, en desarrollar más la historia de Bruce Wayne para conseguir empatizar con el gran público masivo. Marshall Rogers fue el dibujante que dio vida a las historietas de Englehart.

Englehart y Rogers habían conseguido revitalizar a Batman para contraatacar a Marvel, DC lanzó el plan de marketing "DC Explosión", una iniciativa que prometía renovar todos los títulos de la compañía. El Caballero Oscuro iba a tener un papel muy importante, iba a aparecer en seis títulos mensuales: *Batman*, *Detective Comics*, *The Brave and the Bold*, *Justice League of America*, *World's Finest Comics* y *Batman Family*.

Todo parecía ir sobre seguro hasta que, a principios de 1978, tan solo unos meses después de la "DC Explosión", una serie de catastróficas desdichas, entre ellas, la inflación y recesión económica que vivía el país aquellos años que redujo el poder adquisitivo de los consumidores, provocó que DC terminara con su expansión con gran rapidez. Finalmente, la compañía se vio forzada a reducir el personal y a cancelar el 40% de sus títulos.³¹

Tras la implosión, el editor Paul Levitz se centró en Batman e hizo algo que fue clave para la compañía de ese momento en adelante. Se dio cuenta que Batman aparecía en diversas líneas de historietas y a pesar de ser el mismo personaje era muy diferente dependiendo de la línea en cuestión. Así que, se leyó todos los cómics de Batman desde el principio y escribió una biblia del personaje con unas guías establecidas que servirían de modelo para todos los guionistas y dibujantes que se enfrentaran con el Caballero Oscuro.

Bajo la dirección de Levitz, O'Neil pasó a ser el guionista principal de *Detective Comics*, y Len Wein recién llegado de Marvel, se encargó de los guiones de *Batman*. Len Wein fue el creador de Lucius Fox en 1979, el primer personaje negro. En ese momento las historietas de Batman empezaron a tener más continuidad entre ellas gracias al legado de Englehart y la influencia de Marvel.³²

En 1982, Dick Giordano toma el relevo editorial de Levitz y decide escoger a un mismo guionista para *Batman* y *Detective Comics*, para estrechar la continuidad entre ellos. Este nuevo guionista sería Gerry Conway, el guionista del título *The Amazing Spider-man* en Marvel. Sus principales dibujantes fueron Don Newton y Gene Colan.³³

³¹ Tucker, R. *Op.cit.*, p. 158-159

³² *Ibid.*

³³ Wiacek, S. (2021) *Op.cit.*, p.54

Para el cincuenta aniversario de DC en 1984, después de tantísimos altibajos y cambios desde el inicio de la era de los superhéroes, se tomó la decisión de empezar de cero con todo el multiverso que se había ido creando al largo de los últimos años. *Crisis en tierras infinitas*, publicado en 1985, fue una serie de doce volúmenes que dio fin a los primeros cincuenta años de la compañía y dejó un camino abierto lleno de posibilidades para todos los personajes. En este *crossover* aparecen todos los superhéroes de la compañía y después de una épica batalla contra la poderosa entidad cósmica "Anti-Monitor", se destruye el multiverso, mueren algunos personajes de otras dimensiones y todo empieza de cero en un nuevo y único universo.³⁴

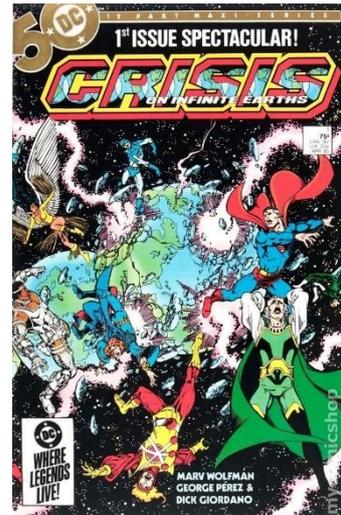


Figura 19. Giordano, D. (1985) *Crisis en tierras infinitas* nº1. [Portada]

³⁴ Farago, A. y McIntyre, G. *Op.cit.*, p.115

CAPÍTULO II. ANÁLISIS ARTÍSTICO

Introducción

Una vez repasada brevemente la historia del nacimiento de Batman y el contexto de los primeros cincuenta años de DC Comics, llega el momento de centrarse en el análisis artístico. Para ello, el objeto de estudio principal será la ciudad de Gotham, ya que es la razón de ser del personaje y a su vez el reflejo de la sociedad.

2.1 ¿Qué es Gotham?

Gotham es la verdadera razón de ser de todo el universo de Batman. La ciudad es la verdadera protagonista, ya que, sin ella, Batman nunca hubiera existido. Las peligrosas calles, lúgubramente iluminadas de la ciudad, son el escenario donde Bruce Wayne presencia el asesinato de sus padres, y a su vez, son el lugar donde Batman lucha obsesivamente contra el crimen. Es decir, Gotham es la causa y la condición para que Batman nazca y exista.

El término "Gotham" apareció en el siglo XV para referirse a lugares con habitantes "tontos". Washington Irving lo acuñó como un apodo para Nueva York en su sátira *Salmagundi* de 1807. Con el paso del tiempo el apodo se popularizó y aplicó como símbolo de la ciudad y su cultura, actualmente sigue siendo un sobrenombre. Kane y Finger aprovecharon este apodo para ponerle nombre a la ciudad donde el Hombre Murciélago desplegaría sus largas aventuras. Aunque no fue hasta febrero 1941, en el n.º 48 de *Detective Comics* donde aparece la ciudad. Las primeras historias de Batman se desarrollan en Nueva York.³⁵

Según William Uricchio en *Comics and the City*, Gotham está basada en los aspectos más oscuros y melancólicos de la arquitectura y la atmosfera de la ciudad de Nueva York. Incluso el propio O'Neil hizo referencia en la Bat-Biblia a Gotham como Hell's Kitchen o el South Bronx. También se menciona que Frank Miller habló de Gotham como Nueva York de noche, mientras que la Metrópolis de Superman sería Nueva York de día. Este paralelismo es muy acertado, teniendo en cuenta que el animal que identifica a Batman y su traje es el murciélago: un mamífero volador nocturno que se esconde en zonas altas de edificios oscuros y aislados. Por el contrario, las vestimentas rojas y azules de Superman son mucho más vistosas, igual que sus apariciones volando por el cielo a plena luz del día.

Sea como fuere, la ciudad modelo sigue siendo Nueva York. Si pensamos en la gran manzana, independientemente de quien la haya visitado realmente, el imaginario colectivo es de una ciudad moderna con grandes rascacielos y edificios de arquitectura funcionalista de esqueleto visible basado en metal y vidrio. Una ciudad marcada por el agua, y, por lo tanto, con una gran cantidad de túneles y puentes para poder recorrer su extensión al completo. En consecuencia, Gotham tiene una cartografía similar, la cual se puede comparar en los siguientes mapas.

³⁵ Ahrens, J y Meteling, A (2010). *Comics and the City: Urban space in print, picture and sequence*. Continuum. p.121

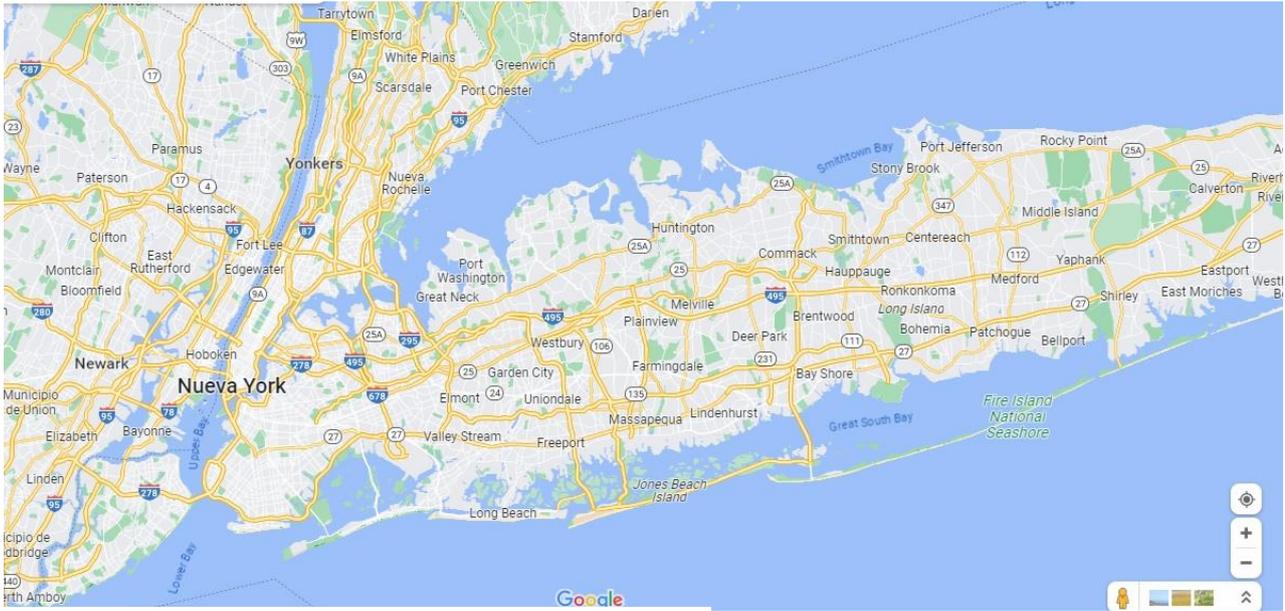


Figura 20. Nueva York [Mapa] Fuente: Google Maps

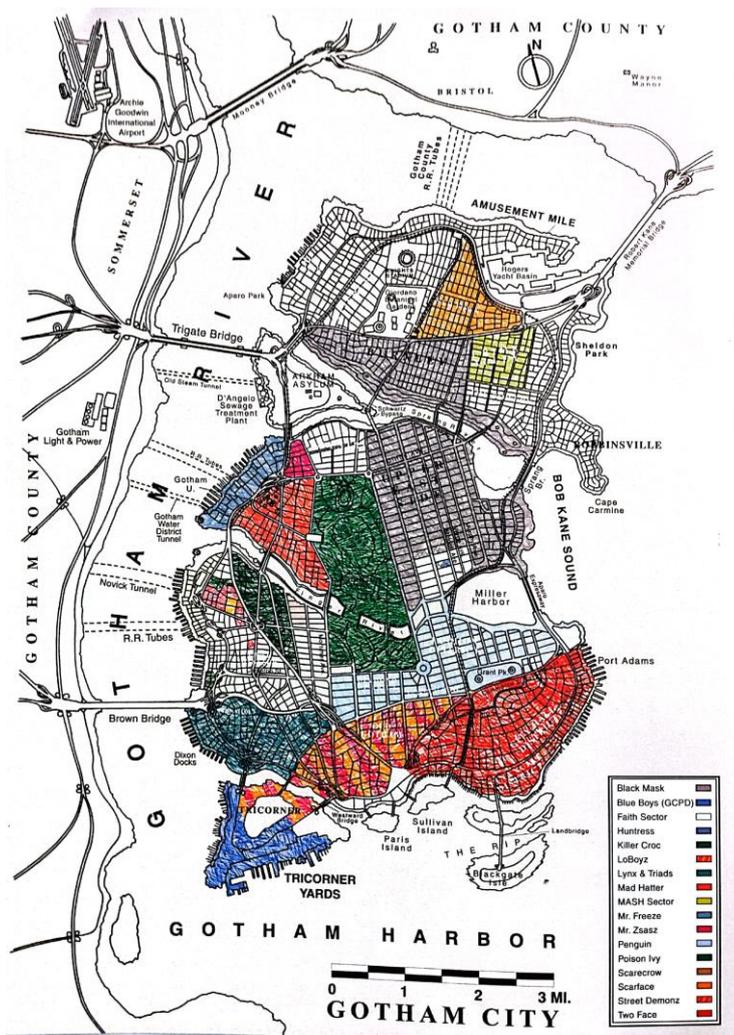


Figura 21. Gotham City [Mapa]. Fuente: Batman. La historia definitiva del caballero oscuro p. 268

De todos modos, lo que es verdaderamente relevante en cuanto a la ciudad ficticia de Gotham, no es tanto su referencia realista sino la forma y el motivo que ha generado tal fascinación alrededor de sus lectores. Porque no es Batman quien marca la diferencia entre el resto de superhéroes, sino la ciudad.

¿Cómo puede resultar tan familiar y coherente un lugar ficticio? En *Comics and the City* (2010) se expone que la respuesta está en el cambio que ha dado el campo de la cartografía en las últimas décadas gracias a la teoría no-representacional asociada principalmente al geógrafo británico Nigel Thrift.

Esta teoría respalda la idea que los espacios no pueden entenderse solamente a través de como la mente humana construye representaciones del mundo, sino que es primordial tener en cuenta cómo las personas experimentamos el entorno y cómo nos relacionamos con él. "Non-representational theory examines the geographies of what happens; that is, how life, cities, the economy, landscapes, and so on are continually (re)produced and modified in ordinary actions" (La teoría no representacional examina las geografías de lo que sucede; es decir, cómo la vida, las ciudades, la economía, los paisajes, etc., se (re)producen y modifican continuamente en las acciones ordinarias) (Ahrens y Meteling, 2010, p.130)

Siguiendo la línea de la teoría no-representacional, conocemos la ciudad de Gotham a través de una acumulación de narrativas y no como un espacio objetivo. La conocemos a través de encuentros de personajes, lugares emblemáticos (como Arkham Asylum, la Torre Wayne, Crime Alley, etc.) *skylines*, escenas épicas, etc. El almacenaje de las acciones de los habitantes y el carácter cambiante de sus edificios y calles, constituyen una experiencia convincente, ya que, comparte mucha relación con nuestros encuentros con la realidad.

Y lo mejor de todo, es que hemos visto todo eso y más en diferentes estilos, tanto en cómics como en el cine. Pero todas estas perspectivas no compiten entre ellas, simplemente forman un conglomerado que hacen aún más rica la experiencia, para que, si alguien te pregunta por Gotham, tú puedas inmediatamente trasladar tu mente a esa ciudad. Al final, para quien no haya visitado la gran manzana, Gotham es tan real como Nueva York, o Nueva York tan ficticia como Gotham.

Según Uricchio, Gotham siempre ha sido una ciudad insistentemente estadounidense, siguiendo la tradición fotográfica urbana de Charles Sheeler. Su estilo se inscribe en el Precisionismo³⁶, y su obra destaca por capturar la esencia de la arquitectura moderna, destacando su belleza sobre todo en lo que a la máquina y la industria se refiere. En esta fotografía podemos apreciar un acercamiento



Figura 22. Sheeler, C. *Bleeder Stacks*, Ford Plant, Detroit (1927). MoMA <https://www.moma.org/collection/works/152582>

³⁶ Movimiento artístico de principios del siglo XX en Estados Unidos. Se caracteriza por la representación de formas geométricas y objetos industriales con una precisión y claridad meticulosas.

estilístico a la película alemana *Metropolis* de Fritz Lang, estrenada el mismo año. La fascinación por la máquina a principios del siglo XX era generalizada tanto en Estados Unidos como en Europa.

2.2 Caso I: Frank Miller

2.2.1 La ciudad de Gotham antes de Frank Miller

Para estudiar la ciudad de Gotham, he considerado adecuado hacer una separación de cómo era antes del cómic *El regreso del Caballero Oscuro* (1986) de Frank Miller y como ha sido desde entonces. Esta separación para mí es primordial, ya que, el enfoque de Frank Miller cambió para siempre la perspectiva de la ciudad de Batman, pero ya hablaremos de ello más adelante.

Igual que el propio Batman, la representación de la ciudad también ha tenido grandes fluctuaciones a lo largo de su historia. En este apartado voy a centrarme en los primeros cuarenta y cinco años desde su creación (1941-1986). Primero de todo, Gotham no deja de ser una creación artística, y como tal, está sujeta al entorno socioeconómico que viven sus creadores en cada momento. Esto significa que, en los primeros cuarenta y cinco años, además de haber sido dibujada y guionizada por muchas manos diversas, tal como ya hemos visto en el primer capítulo del presente trabajo, también han influenciado: la decadencia urbana, la guerra, la posguerra, la reorientación hacia la vida familiar, el CCA, muchas incertidumbres políticas, etc. En definitiva, un seguido de eventos que han generado una gran inestabilidad tanto a nivel político como artístico.

Como estándar, la ciudad de Gotham se caracteriza por la angulosidad compositiva y los contrastes de iluminación del expresionismo alemán. Los diferentes artistas, partiendo de esta base, se han movido por estilos góticos, retrofuturistas y la arquitectura industrial, donde siempre predomina la altura, ya que es indispensable para que Batman aceche a sus presas.

Pero no siempre ha seguido un canon tan marcado. Si revisamos el diseño de la ciudad durante esta primera etapa, veremos que su aspecto era mucho más parecido a una



Figura 23. Kane, B. (abril 1941). *Detective Comics* nº50 [Portada]



Figura 24. Kane, B. *Detective Comics* nº56 (octubre 1941). [Portada]

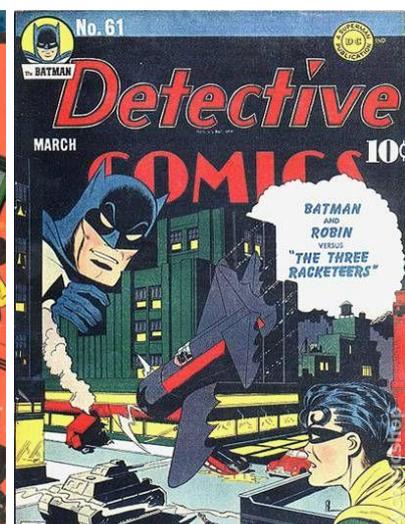


Figura 25. Kane, B. *Detective Comics* nº61 (marzo 1942). [Portada]

ciudad estadounidense cualquiera, como la Metrópolis de Superman. En las siguientes imágenes de diversas portadas se puede apreciar como Gotham en ese momento era esencialmente una ciudad con edificios geométricos altos, pero conservaba colores llamativos en las fachadas y no tenían ese aspecto imponente como posteriormente.



Figura 26. Robinson, J. *Detective Comics* n°66 (agosto 1942). [Portada]

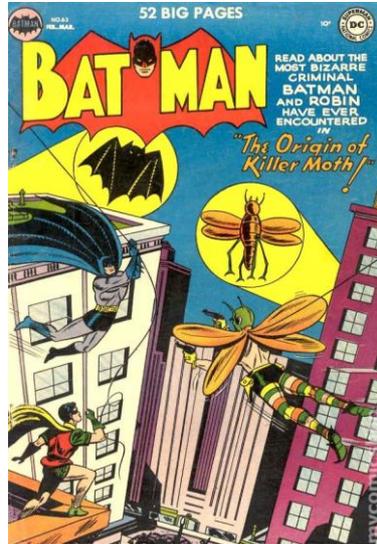


Figura 27. Kane, B. *Batman* n°63 (marzo 1951). [Portada]



Figura 28. Mortimer, W. *Batman* n°75 (marzo 1953). [Portada]

Otro ejemplo de esta primera etapa, que, aunque no se trate de un cómic, va acorde con la estética de la época, es la serie y la posterior película de los años sesenta de tono colorido y humorístico. Si bien es cierto que la serie estaba a años luz del Batman de Finger y Kane, funcionó muy bien como parodia cómica y, como hemos visto, estaba en la línea de los cómics de Batman del momento. En esta primera película de 1966, a diferencia de las posteriores, la ciudad no tiene el mismo protagonismo y su estilo se aleja de lo que debería ser una ciudad gótica. Aun así, este tipo de escenario más genérico encaja mejor con el humor del guion, ya que no tendría sentido que la satírica historia se desarrollara en una ciudad sumida en las tinieblas. En la siguiente captura de pantalla de la película en cuestión, podemos ver una panorámica de la ciudad. Las tomas aéreas que aparecen en la película se grabaron en Los Ángeles, California. Como se puede apreciar, no tiene ningún tipo de atractivo ni interés artístico, más allá del llamativo bat-helicóptero sobrevolando la ciudad.



Figura 29. Martinson, L. (1966) *Batman*. [Fotograma]



Figura 30. Adams, N. (1971).
Detective Comics n°407 [Portada]

Entrados los años setenta, durante el periodo del Caballero Oscuro detective, el estilo de la ciudad y de las historietas de Batman en general, ya apuntan a tonos más góticos gracias a la colaboración de Adams-O'Neil y el camino que abrieron. Por ejemplo, la portada de *Detective Comics* n.º 407 dibujada por Neal Adams (figura 30) si la comparamos con el número 75 de *Batman* de Win Mortimer (figura 28), veremos que en las dos se representa una lucha contra un villano, pero de forma muy distinta. Para empezar, el aspecto del villano, mientras que en la portada n.º 75 es un simple gorila gigantesco, el villano que crean Adams y O'Neil, Man-Bat, es una aberración de la naturaleza, dibujado de forma grotesca.

Aunque, lo más importante, es el escenario. Por un lado, vemos una ciudad a plena luz del día donde si no fuera por el salvaje gorila, todo seguiría su tranquilo curso cotidiano. Pero en la portada de Adams, toda la atmosfera juega a favor de la representación central: la oscura silueta de la ciudad al final del puente, el juego de luces con el reflejo del suelo mojado bajo la luz de la luna y la penumbra, los colores neutros y oscuros, etc. Eso sugiere que, aunque borráramos a los personajes de la portada, toda la escenografía seguiría siendo espeluznante: los personajes ya no son el *sine qua non*, ahora lo es la ciudad.

Otros grandes artistas de los años setenta son Mike Kaluta y Ernie Chan. El primero, se caracteriza precisamente por su habilidad por crear atmosferas sombrías, una de sus mejores portadas para Batman es el n.º 423 de *Detective Comics* (mayo 1972); y el segundo destaca por su realismo y detallismo en números como el 461 de *Detective Comics* (julio 1976). Y por supuesto, cabe mencionar a Dick Giordano en su faceta de artista. Tenía un estilo muy propio y una gran destreza para las profundidades, como se puede apreciar en el 264 de *Batman* (junio 1975).



Figura 31. Kaluta, M. (1972) *Detective Comics* n°423 [Portada]

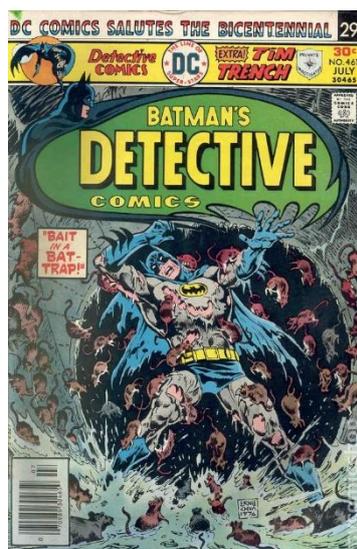


Figura 32. Chan, E. (1976) *Detective Comics* n°461 [Portada]



Figura 33. Giordano, D. (1975) *Batman* n°264 [Portada]

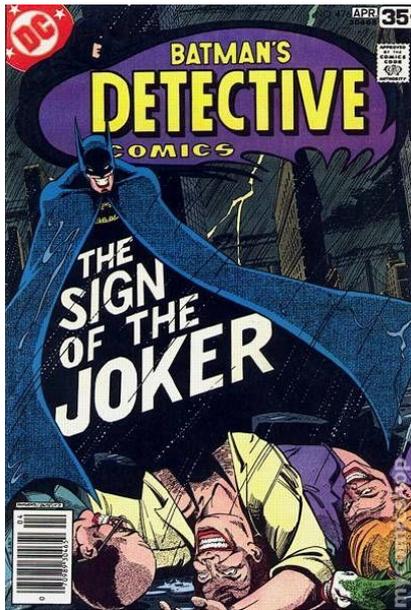


Figura 34. Rogers, M. (1978) *Detective Comics* nº476 [Portada]

Para terminar, la última etapa antes de la aparición de Frank Miller en escena, fue la Edad de Bronce, donde destacó el artista Marshall Rogers en el arco "Apariciones extrañas" de *Detective Comics*³⁷ con el guion de Steve Englehart. Rogers se centró en mejorar el Batman de Neal Adams y acabar de convertirlo en la idea que tenía él mismo del Caballero Oscuro, a la que Adams se acercaba bastante. Rogers le da un gran protagonismo a la capa de Batman para envolverlo en una atmosfera de tenebrismo, haciendo que la figura de Batman se funda entre las sombras de su propia capa. En la maravillosa portada del número 476 de *Detective Comics* (1978), puede apreciarse el diseño aún más macabro y el genial empleo de la capa.

En lo que respecta a Gotham, la versión de Englehart y Rogers sigue el camino oscuro que abrió el periodo O'Neil-Adams, pero se diferencian en diversos aspectos. Por un lado, la visión de O'Neil y Adams se centra más en los aspectos góticos de la ciudad y en crear un escenario tenebroso con sus correspondientes callejones peligrosos y edificios en ruinas, se podría decir que es una mirada más romántica y expresionista del ideal de Gotham, como si el crimen en la ciudad fuera a consecuencia de las características de esta y no la causa de la decadencia.

Mientras, Englehart y Rogers, van más allá aportando un enfoque más realista en el cual Gotham es una metrópolis enfáticamente estadounidense en decadencia, a causa de cuan arraigada está la corrupción y la delincuencia organizada. En dicha delincuencia están implicados tanto los villanos desquiciados como la parte fraudulenta de la policía y la política. La representación de Rogers no es tan gótica, sino detallista, con un fuerte uso del claroscuro. Esta interpretación de la ciudad se acerca mucho más a la posterior de Frank Miller.



Figura 35. Englehart y Rogers (1978). Detalle de *Detective Comics* nº476

³⁷ Del n.º 469 al 476 de *Detective Comics*

2.2.2 Frank Miller: La Gotham definitiva

Llegan los años ochenta y surge una estrella. O'Neil en 1980 se fue con la competencia, Marvel, donde una de sus primeras hazañas fue encargarse de la saga *Daredevil*. Allí conoció a Frank Miller, quien se encargaba del dibujo de dicha saga. Todo el mundo consideraba a Miller una promesa, y en 1981, cuando pasó a ser el guionista de *Daredevil* sustituyendo a Roger McKenzie, demostró su potencial. "Hizo que el personaje fuera más oscuro y descarnado, con un enfoque más realista, que acabó salvando a la serie del cierre y la propulsó a los primeros puestos de ventas" (Farago y McIntyre, 2020, p.116)

Miller terminó su trabajo con *Daredevil* en 1983 y recibió una llamada de la directora Jennette Khan proponiéndole trabajar para DC. Su primera aportación para la editorial fue un cómic original: *Ronin*, de seis entregas, era una mezcla de manga japonés y cómic distópico estadounidense. Más tarde, en 1986, volvió a DC, ahí fue cuando dibujó y escribió la joya de *El regreso del Caballero Oscuro*, bajo la supervisión de Dick Giordano y O'Neil, que una vez más se unió a las tropas de DC, esta vez siendo editor de toda la línea de Batman.³⁸

a. El regreso del Caballero Oscuro (1986)

El regreso del Caballero Oscuro: guion y dibujo de Frank Miller, tinta de Klaus Janson y coloreado de Lynn Varley. La historia de Miller nos sitúa con un Batman ya maduro, que abandonó la capa tras la muerte de Robin y se recluyó en la mansión en compañía de Alfred. La personalidad de Alfred hasta entonces no había estado demasiado desarrollada, fue Miller quien pulió su personaje y lo dotó de ese sarcasmo que tanto le caracteriza a día de hoy.

Una de las aportaciones más sobresalientes y atípicas de esta historieta es que se puede considerar el final de Batman. Durante más de medio siglo, los cómics de DC habían tenido más o menos una continuidad asegurada, en las líneas de *Detective Comics* y *Batman* nunca se había planteado darle un final al Caballero Oscuro, ya que eso perjudicaría la coherencia y estabilidad del mismo. Pero para Miller no solo fue factible, sino que también un éxito, publicar un cómic independiente en el que Batman ya era un hombre maduro y retornaba a ser un justiciero para dar su espectáculo final. Esto fue posible gracias a los nuevos tiempos y la presión que se habían quitado los artistas después de la publicación de *Crisis en tierras infinitas*.

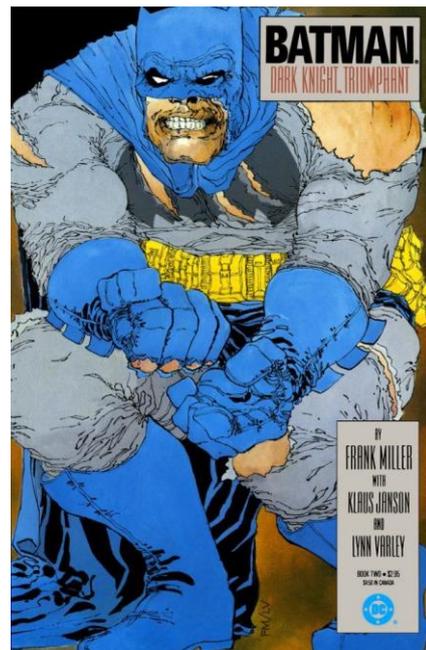


Figura 36. Miller, F. (1986) *El regreso del Caballero Oscuro*. p. 57 [Cómic]

³⁸ Farago, A. y McIntyre, G. *Op.cit.*, p.117



Figura 37. Miller, F. (1986) Gotham en *El regreso del Caballero Oscuro*. p. 13 [Cómico]

A nivel visual, cabe destacar el trabajo de Lynn Varley, que ya había trabajado previamente con Miller en la historieta *Ronin* y lo había convertido en uno de los cómics más llamativos de principios de los años 80. Varley es una gran artista con conocimientos de historia del arte y gracias al papel de alta calidad con el que se imprimió *El regreso del Caballero Oscuro*, pudo utilizar una magnífica paleta de colores pastel que permitieron que el acabado fuera

muy diferente a los cómics del momento, que solían ser colores más planos y aburridos.

Respecto al contexto, Miller escribió el cómic en plena era de Reagan³⁹. La visión de Gotham refleja la idea que tenía Miller sobre la sociedad del momento: el deterioro urbano y la incesante violencia callejera, la ciudad está completamente desbordada por el crimen y la corrupción, ya que Batman se había retirado. Esta mirada de Gotham también está estrechamente relacionada con la propia experiencia que Miller vivió en Nueva York en los años 80, cuando había un gran índice de criminalidad callejera: fue víctima de un atraco, el cual le hizo abandonar la ciudad por un tiempo.⁴⁰

El Caballero Oscuro de Miller refleja sus opiniones, y seguramente la de muchos otros ciudadanos, sobre las ansiedades políticas de los años ochenta. Eso quiere decir que, gracias al enfoque realista y vivencial de Miller, por primera vez, la ciudad ficticia explota de su burbuja y se convierte en un escenario con el que los lectores del momento podían sentirse identificados. *El regreso del Caballero Oscuro* no fue un simple cómic, fue una revolución y una crítica a la sociedad. En palabras del propio Miller:

Lo que intenté fue usar el mundo azotado por el crimen que me rodeaba para mostrar un mundo que necesitaba a un genio obsesivo, hercúleo y medio loco para imponer el orden. (...) para las sosas y complacientes cabezas parlantes que narraban de forma tan pobre los enormes conflictos de la época. ¿Qué haría esa gente diminuta si los gigantes caminaron por la Tierra? ¿Cómo verían a un héroe poderoso, exigente e impertinente? ¿O a un villano con el alma más negra que la muerte? (Miller. 2021, p.7)

Así pues, en la Gotham City de Frank Miller destaca el deterioro moral y físico de la ciudad, así como la necesidad de un héroe oscuro como Batman para combatir la corrupción y restaurar la esperanza. El estilo arquitectónico es una mezcla de

³⁹ Se denomina "era Reagan" a la presidencia de Ronald Reagan en Estados Unidos, que abarcó desde 1981 hasta 1989. Su mandato se caracterizó por ser conservacionista, anticomunista y por fomentar la desigualdad económica con sus políticas, entre otras cosas.

⁴⁰ Farago, A. y McIntyre, G. *Op.cit.*, p. 121

rascacielos góticos y estructuras modernas, todas en deterioro, como la política de la ciudad.

Lo más innovador, en Miller, es el componente social que le añade a la historia y la reflexión sobre la necesidad de la propia existencia de Batman, el deseo del héroe de convertirse a sí mismo en evitable. También es sorprendente el aspecto que tiene Batman, es mucho más corpulento y viejo que en sus versiones posteriores (Figura 36)

El regreso del Caballero Oscuro recibió críticas de todo tipo por parte de los lectores, pero su impacto radica en la influencia que tuvo en los autores de cómics. Frank Miller no solo cambió por completo la imagen de Batman, sino que fue un antes y un después en los *comic-books*. De hecho, su efecto fue tan aplastante que, por un lado, fue una inspiración, pero por otro fue un límite inalcanzable. Como se relata en *La historia definitiva del Caballero Oscuro*, algunos artistas posteriores a Miller declararon que seguirle o intentar imitarle sería como suicidarse artísticamente.



Figura 38. Miller, F. (1986) Detalle de Gotham en *El regreso del Caballero Oscuro*. (p. 47) [Cómic]

Frank Miller fue el empujón que faltaba para acabar de transformar los cómics de Batman. Si bien es cierto que su giro hacia temas más realistas y oscuros impactó, lo que hizo que realmente calase en los lectores fue que estaban viviendo un contexto similar en su propia sociedad. No se trataba de supervillanos tarados o amenazas intergalácticas, sino de la violencia real que cada día sucedía en las calles de sus ciudades. Frank Miller no escribió una historia de ficción, sino que bajó a Batman del olimpo para hacer que protagonizase en sus carnes toda la rabia y frustración que habían vivido tanto Miller como muchas otras personas. En *El Regreso del Caballero Oscuro* Batman no es un héroe, es un hombre retirado que decide volver a ser un justiciero, cansado de ver como la sociedad se va a pique. Desde ese momento, se consideró una prioridad explorar su trasfondo y motivaciones personales, así como abordar temas más serios y realistas en sus historias.

Y por si todo esto fuera poco, una de las mejores escenas del cómic es el enfrentamiento entre Superman y Batman. Mientras que el primero es prácticamente uno de los seres más poderosos del universo y es intocable, Batman simplemente es un humano hábil y adinerado. Superman representa la justicia y la ley, defiende el sistema legal y trabaja de lado del gobierno, mientras que Batman es diametralmente opuesto al Apolo de DC Comics, a causa de su método violento de lucha contra el crimen. En este cómic, Superman representa un "punto de vista moral muy simplista, en blanco y negro, que

sintoniza perfectamente con el de la administración de Reagan durante la Guerra Fría” (Farago y McIntyre, 2020, p.12). Con esto, Frank Miller deja una pregunta muy importante en el aire: ¿Quién es el verdadero enemigo? Y desde luego, no nos estamos refiriendo a Batman y Superman.

b. Batman: Año Uno (1987)

En esta segunda obra, Miller cierra el ciclo de manera poética. Si *El regreso del Caballero Oscuro* fue el final de la historia de Batman, *Año Uno* es el principio. En esta ocasión, Miller decide centrarse plenamente en el guion y trabaja con el dibujante David Mazzucchelli, quien tiene un estilo más sencillo. Para el coloreado, volvemos a tener una mujer artista, Richmond Lewis, una pintora muy imaginativa y talentosa. Mazzucchelli en su dibujo decidió darle una gran importancia al coloreado final porque sabía que Lewis estaría a la altura, y así fue.

Batman: Año uno iba a ser una novela gráfica que se presentaría aparte, pero Miller convenció a O’Neil para serializarla en cuatro tomos dentro de la colección mensual de *Batman*. Así que, *Año uno* apareció del n.º 404 al n.º 407 de *Batman* entre febrero y mayo de 1987.⁴¹

En lo que a la historia respecta, está narrada a través del comisario James Gordon, empieza justo cuando se muda a la ciudad de Gotham dispuesto a empezar una nueva vida. Este momento coincide con la vuelta de Bruce Wayne a la ciudad después de haber pasado mucho tiempo en el extranjero practicando habilidades para la lucha contra el crimen. Gordon, parece ser el único policía no corrupto del cuerpo, y él solo intenta dismantelarlos. Bruce Wayne, hace sus primeras apariciones como Batman, un solo hombre luchando contra el crimen de noche, marca un cambio significativo. Ambos conocen el trabajo del otro por la prensa, y se admiran. Batman ve en Gordon un fuerte aliado. Se podría decir que *Año Uno* es la historia de cómo se forja la amistad entre ellos dos.

Si comparamos *Año Uno* con *el Regreso del Caballero Oscuro*, aparte de las evidentes diferencias visuales a causa del cambio de dibujante, también difieren en el tono narrativo. En el caso del *Regreso del Caballero Oscuro*, la narrativa fluye hacia un lado



Figura 39. Miller, F. (1987) *Batman: Año Uno*. (p. 20-22) [Cómic]

⁴¹ Farago, A. y McIntyre, G. *Op.cit.*, p.131

mucho más sombrío, donde Batman vuelve a actuar porque es imposible erradicar el crimen de Gotham, es un personaje ya cansado, que preferiría no tener que volver a ponerse la capa. Aparecen nuevos villanos como son los Mutantes, pero también uno de los más clásicos como es el Joker quien vuelve a las andadas únicamente porque Batman también lo hace. No nos tienen que explicar nada, ese Batman lleva sobre sus espaldas todas y cada una de las luchas que ya conocemos, por eso Miller se centra en reflejar esa parte cruda, tan familiar, y las cada vez más duras batallas tanto físicas como morales para el protagonista.

Por otro lado, la narrativa de *Año Uno* es mucho más ligera. A pesar de la oscura naturaleza intrínseca del crimen en Gotham, la historia pone un destello de esperanza con la aparición tanto de Gordon como de Batman. Hasta ese momento, ni la policía ni ninguna otra institución había hecho nada para detener el crimen, pero justo en el instante que aparece un policía digno y un justiciero enmascarado, todo puede dar un giro. No es un cómic con grandes villanos, porque no es importante para la historia. No hay nada superfluo, es un relato limpio y esperanzador, el inicio de una gran amistad.

Si hablamos del estilo visual de ambos, dejando a un lado las diferencias artísticas entre Miller y Mazzucchelli, los dos estilos se adaptan perfectamente a la historia que ilustran. Por un lado, las formas de Miller en *el Regreso del Caballero Oscuro*, son de líneas angulares y más estilizadas, con un gran uso de las sombras, todo para favorecer el ambiente tenso del cómic, podría decirse incluso que es más frío. En cambio, en *Año Uno*, Mazzucchelli tiene un uso del lápiz mucho más ligero con formas más redondeadas y líneas suaves, visualmente es más claro y limpio. Y, en cuanto al color, la calidez de la paleta de Lewis hace que el resultado final sea muy adecuado al tono que pretende transmitir la historia.

Otro aspecto importante a destacar de esta obra es su trasfondo. Si bien se mantiene en la línea de *El Regreso del Caballero Oscuro*, aquí explora algún otro aspecto de los barrios bajos de la ciudad como es la prostitución y el consumo de drogas. Al principio de la historia, donde Bruce Wayne se disfraza de veterano de guerra y se pasea por los barrios bajos, se observan prostíbulos, mujeres y jóvenes explotadas, gente consumida por las adicciones, pobreza, violencia, conflictos, etc. (figura 39). Todos estos aspectos que he desgranado forman parte de la visión que tiene Miller de la ciudad y que posteriormente adoptaran otros artistas tanto del mundo del cómic como del cine.

Para concluir, ¿Por qué he llamado a este apartado "la Gotham definitiva"? Porque después de todos los aspectos que he destacado de la aportación de Miller, aunque estéticamente veremos como existen diversas maneras igual de dignas de representar la ciudad, la reflexión final es que él estableció las directrices de cómo debía ser telón de fondo moral de esta sociedad ficticia. Su aporte realista basado en experiencias propias es adoptado continuamente a día de hoy con cada nueva adaptación cinematográfica, porque sin esta crítica a la sociedad decadente la interpretación de la ciudad sería un cascarón vacío. Seguidamente, pondré sobre la mesa las diversas versiones que se han llevado a cabo, siempre respetando los principios de Miller en mayor o menor medida.

2.3 Caso II: Adaptaciones cinematográficas

2.3.1 La Ciudad Gótica de Tim Burton (1989-1992)

Estamos delante de uno de los momentos más brillantes de la historia del cine de superhéroes. La idea inicial de Michael Uslan dio muchas vueltas y recibió muchas negativas antes de materializarse. Uslan, era un joven apasionado de los cómics que se inició en DC Comics haciendo algún pequeño trabajo cuando todavía era estudiante, pero era un visionario. En 1979 firmó un contrato por los derechos cinematográficos de Batman y desde 1989 ha sido reconocido como uno de los directores ejecutivos de toda la cinematografía del personaje.⁴²

Con el legado del satírico Batman de Adam West, en ese momento nadie entendía como el público podría tener interés en una nueva adaptación cinematográfica tan siniestra y oscura. Pero Uslan tenía claro que se acabaría llevando a cabo una película que mostrara la verdadera esencia del Caballero Oscuro para revertir los daños.

En octubre de 1988, comenzó el rodaje de dicha película en los Estudios Pinewood situados en el Reino Unido, después de la ardua tarea de encontrar un director apto y escoger el reparto más idóneo. Ese director fue Tim Burton. Michael Keaton y Jack Nicholson se encargarían de darle vida a Batman y el Joker respectivamente.

Burton marcaría el camino hacia una redefinición visual del personaje de Bob Kane que afectaría a todos los estratos de su universo, desde los rasgos configurados de Bruce Wayne/Batman hasta el planteamiento estético de Gotham City, pasando por el diseño del traje. (Revert, 2023, p.107)

De esos estratos, el asunto que suscita interés en este estudio, es el diseño de Gotham. El diseñador de producción, Anton Furst, fue el encargado de trabajar con Tim Burton para dar vida a la ciudad de Gotham. La estética que creó se convirtió en un referente para los cómics. A partir de ese momento la línea entre los cómics y el cine se volvió más estrecha.

Según el artículo *In Search for an Urban Dystopia - Gotham City*, escrito por James Charles Mak, la Gotham que crea Anton Furst está inspirada en la visión distópica de Nueva York del arquitecto e ilustrador Hugh Ferriss. Furst podría haberse apoyado en la obra *The Metropolis of Tomorrow* de 1929 para la creación de Gotham donde Ferriss presentaba Nueva York en sus imágenes como un lugar frío y amenazador.⁴³

Sí que es cierto que existe parecido entre las dos representaciones, pero no encasillaría la obra de Furst a una sola referencia, porque a mi parecer también tuvieron cabida otras influencias dentro del mundo del cine, como por ejemplo el largometraje

⁴² Farago, A. y McIntyre, G. *Op.cit.*, p.154

⁴³ Mak, J. (2013) *In Search for an Urban Dystopia - Gotham City*. p.2

Metrópolis de Fritz Lang (1927), que a su vez puede haber estado influenciado también por los bocetos de Ferriss, ya que eran coetáneos.



Figura 40. Bocetos del arquitecto Hugh Ferriss (1929)



Figura 41. Fotograma de *Metrópolis* de Fritz Lang (1927)

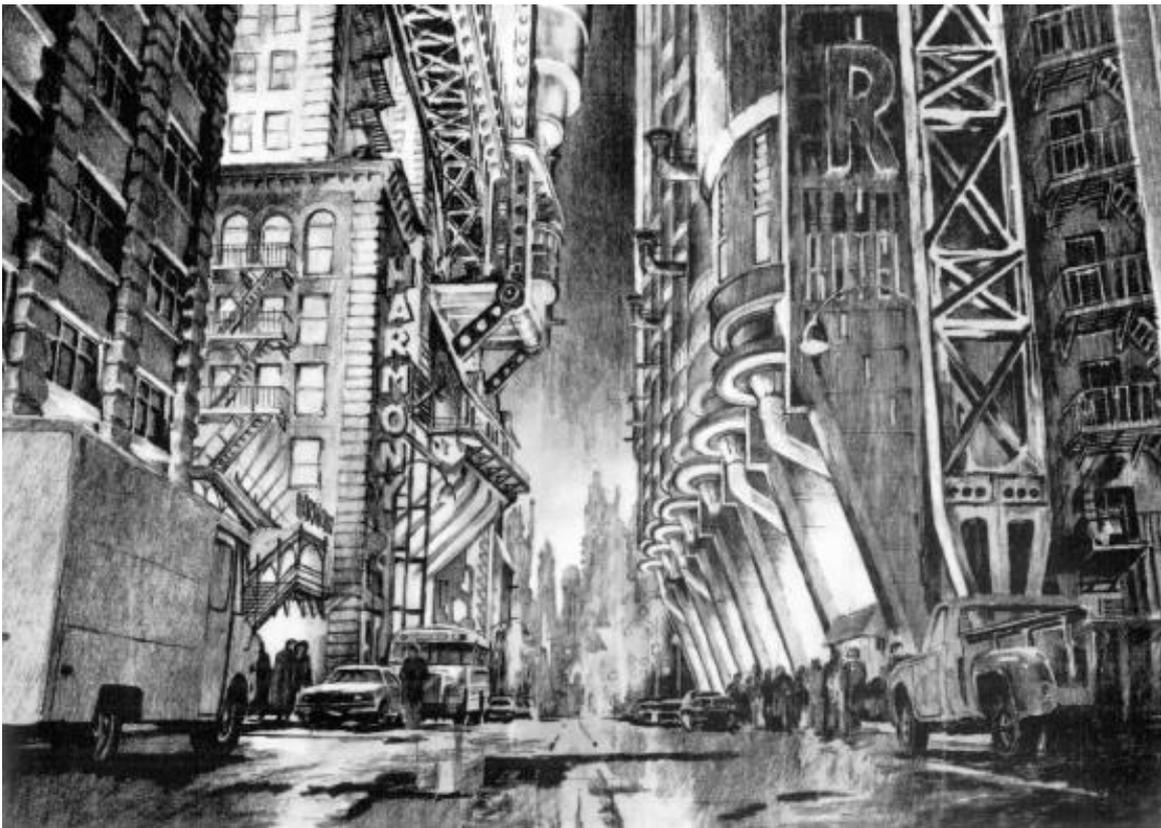


Figura 42. Bocetos del diseñador Anton Furst para *Batman* (1989)

De ese modo, podríamos decir que es posible que Furst recibiera ciertas influencias de otras creaciones artísticas que se pueden apreciar en los bocetos del decorado como la arquitectura monumental o el estilo futurista, pero lo que más destaca en el resultado final es la propia inventiva del diseñador y el deseo de Burton de materializar todo aquello que en los cómics no habían acabado de conseguir, dándole ese tono gótico-siniestro tan característico del director.



Figura 43. Fotograma de *Batman* (1989).

La idea de Furst y Burton era diseñar una ciudad atemporal con un conglomerado asfixiante de estilos donde no había existido una regulación previa para los edificios de la ciudad. Tiene referencias evidentes de una metrópolis occidental, pero al mismo tiempo no pueden identificarse, no es un estilo ni futurista ni gótico, para acentuar la atemporalidad: puede ser tanto una ciudad del pasado como del presente.⁴⁴

Se necesitó un pequeño ejército de obreros para hacer realidad esa visión, con casi doscientos artesanos haciendo turnos de doce horas, seis días a la semana en el momento álgido de la producción. *Batman* tuvo el decorado de exteriores más grande que se hacía desde 1963, cuando se rodó la épica *Cleopatra*. Las calles y los edificios de Gotham invadieron los 37 kilómetros cuadrados de Pinewood y la mayor parte de sus dieciocho estudios de sonido. (Farago y McIntyre, 2020, p.169)

Viendo las imágenes de los bocetos previos y el resultado final de la película, se podría decir que, a pesar de no tener ningún referente arquitectónico concreto muy marcado, la Gotham de Furst tiende al expresionismo alemán y la arquitectura de grandes dimensiones que superan la escala humana. La ciudad gótica acaba siendo un lugar frío y peligroso donde los habitantes no se sienten cómodos, y nosotros como espectadores tampoco querríamos vivir en un lugar así.

El expresionismo es un fenómeno cultural, de amplio espectro en las artes plásticas, que tiene su origen en Alemania, antes y después de la Primera Guerra Mundial. Se

⁴⁴ Reinhart, M.S. (2013). *The Batman Filmography*. McFarland & Company. pp. 79-84

desarrolló primero con los pintores del Die Brücke y más tarde llegó a la arquitectura. Resulta destacable la siguiente afirmación de Solà-Morales (1982)⁴⁵: "El expresionismo se convierte en condición necesaria para hacer de la arquitectura no solo una operación estética sino un instrumento de control de la realidad." (p.11). Si extrapolamos esta frase para interpretarla basándonos en nuestro caso de estudio, Furst y Burton se apoyan en el expresionismo para conseguir controlar y crear una nueva realidad distorsionada, para crear una ciudad que podría ser cualquier lugar occidental y a la vez ninguno. Como si de una pesadilla se tratase, Gotham es una ciudad que todos podríamos asemejar a nuestros espacios reales, pero cuanto más la observas más peliaguda se vuelve.

Una vez alcanzado este punto, toca hacerse la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que caracteriza el expresionismo y por qué considero que se puede relacionar con la ciudad gótica de Furst y Burton?

En primer lugar, una característica principal es el uso de materiales que juegan con los contrastes de luz, sombra y textura. Estamos hablando de la combinación de vidrio, metal y ladrillo. Toda la película juega mucho con los contrastes lumínicos típicos del cine expresionista alemán, como la clásica *Nosferatu* (1922) y sus tan característicos contrastes de sombras y elementos puntiagudos. A su vez, Burton utiliza diferentes formas irregulares y angulosas, mientras se respalda en los puntos de vista imposibles para deformar aún más los edificios y generar más incomodidad. Entre el humo, las sombras y los puntos de vista, el resultado es una ambientación tan oscura que incluso cuesta distinguir las formas a través de la pantalla.



Figura 44. Fotograma de *Nosferatu* (1922).



Figura 45. Elementos arquitectónicos. Fotograma de *Batman* (1989)

⁴⁵ Solà-Morales, I. (1982) *La arquitectura del expresionismo*. Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona p.11



Figura 4.6. Callejón. Fotograma original de *Batman* (1989)

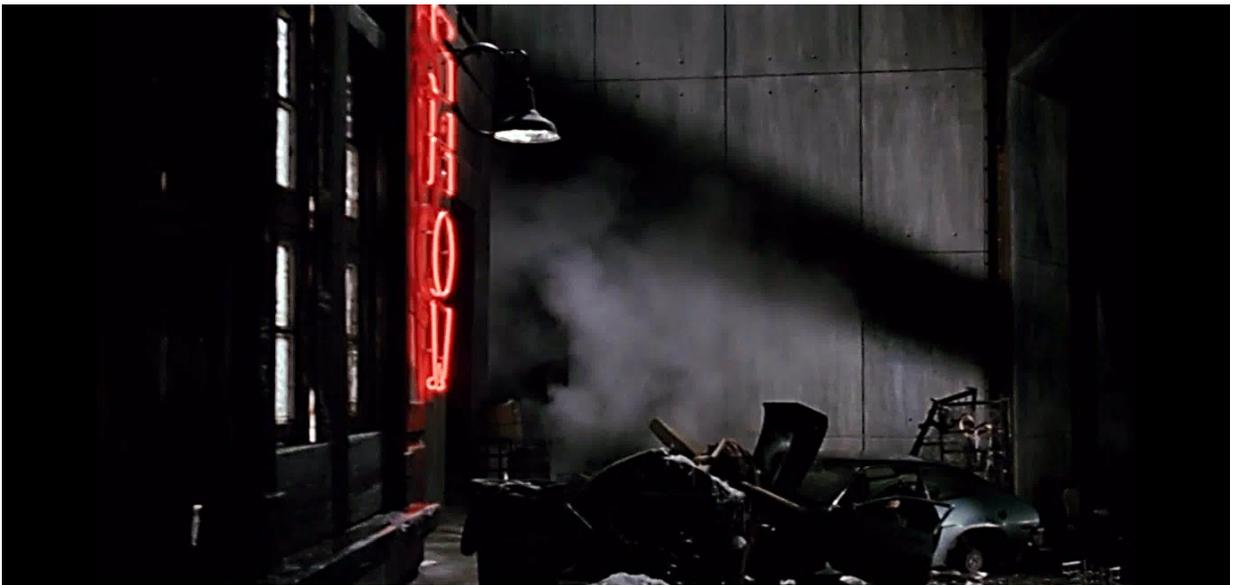


Figura 4.6B. Callejón. Fotograma retocado de *Batman* (1989)

En esta imagen aparece un callejón de la ciudad en el cual, a excepto del neón rojo, no se pueden distinguir las formas en el fotograma original, debido al tono tan oscuro de la película en general. En la imagen retocada, podemos discernir un lugar lleno de trastos viejos abandonados envueltos en el característico humo que se mantiene durante todo el largometraje. Estos lugares son los escenarios perfectos para dar rienda suelta al crimen, o para que Batman se esconda.



Figura 47. Perspectiva de Gotham. Fotograma original de *Batman* (1989)



Figura 47B. Perspectiva de Gotham. Fotograma retocado de *Batman* (1989)

En este caso, he escogido una de las muchas instantáneas de perspectivas de la ciudad que se pueden ver en el film. Se pueden ver dos bloques de edificios de ladrillos conectados por un puente. La sensación que dan es de ser edificios en construcción con andamios, no es una imagen limpia. Refleja el constante crecimiento de la ciudad sin ningún tipo de organización urbanística. Burton no es el único que utiliza esta estrategia, podemos verlo también en las películas de Christopher Nolan.



Figura 48. Catedral Gotham. Fotograma de *Batman* (1989)

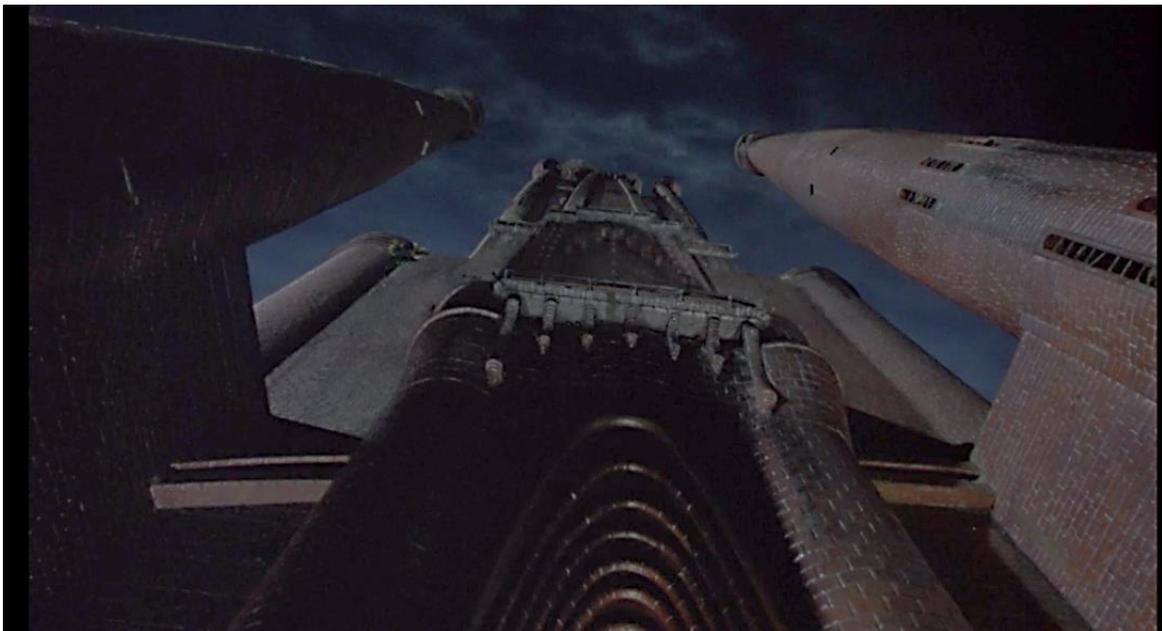


Figura 48B. Catedral Gotham. Fotograma retocado de *Batman* (1989)

Por último, el edificio que aparece en esta figura es la catedral de Gotham. Es uno de los edificios más altos y emblemáticos del *skyline*, como en diversas ciudades del mundo real. Su aspecto es tan fantástico que salta a la vista que no es un edificio auténtico, sino más bien un agrupamiento de diferentes estilos fragmentados. En la entrada a la nave se pueden apreciar arcos alargados, recordando al gótico, aunque no terminen en punta; el ladrillo visible nos recuerda a una arquitectura más moderna, la torre de la derecha hace pensar en las torres de la Sagrada Familia de Barcelona. En definitiva, en esta catedral tenemos un buen resumen de la estética de la ciudad, caótica y desorganizada.

Por otro lado, el uso de ornamentos góticos que se utilizan para resaltar el dramatismo de los edificios, como es el caso de las gárgolas. Este aspecto del diseño artístico se menciona en *In Search for an Urban Dystopia - Gotham City*.⁴⁶ Se hace un paralelismo entre dicho elemento arquitectónico, altamente usado en el gótico, y el propio Batman. Según el



Figura 49. Imagen de una gárgola. Fotograma de *Batman*

autor, las gárgolas en la iglesia tradicionalmente eran representaciones grotescas que infundían miedo y mantenían el mal fuera de sus muros. Batman podría ser una alegoría de las gárgolas: mantiene a raya la delincuencia y es una figura oscura que siempre actúa de noche y se postea en los edificios más altos de la ciudad, su mera existencia atemoriza a los delincuentes, les provoca miedo psicológico saber que podría aparecer detrás de cualquier sombra. El *sumum* de este paralelismo se puede apreciar en una de las escenas finales de la película, donde Batman y el Joker tienen un enfrentamiento en la catedral de Gotham y Batman acaba colgado de una gárgola, suspendido en el aire.

Y, por último, existe otro elemento importante por el que se puede asociar la Gotham de Furst y Burton al expresionismo: el entorno social. Como bien explica Solà-Morales⁴⁷, las circunstancias históricas en las que se desarrolla la arquitectura expresionista son la clave para su existencia. Este estilo se relaciona con periodos tumultuosos y agitación social, ya que a través de sus formas expresa el malestar. ¿Y qué es Gotham, sino el eterno lugar de la criminalidad y los tormentos?



Figura 50. Mansión Wayne. Fotograma de *Batman* (1989).

⁴⁶ Mak, J. (2013). *Op.cit.*, p.5

⁴⁷ Solà-Morales, I. (1982) *Op.cit.*, p. 12

Sin embargo, dejando a un lado el estilo expresionista, como ya he mencionado anteriormente, el diseño de Gotham se basó principalmente en ser un conjunto de muchos rasgos arquitectónicos. La cual cosa significa que lo que realmente construye la ciudad es el choque de realidades. El decorado de la película acabó siendo como un mundo de fantasía, gracias a la combinación del gran trabajo de los obreros para darle forma a los diseños de Furst y la arquitectura británica del estudio que se aprovechó para simular edificios como la Mansión Wayne o los centros industriales. El resultado fue tan majestuoso que Furst ganó el Oscar de 1990 a la mejor dirección artística por su magnífica visión de la ciudad de Gotham.

Tras el éxito en taquilla de Batman, llegó la segunda entrega de Tim Burton, *Batman Returns* (1992). El propio director afirmó que dicha película no era una simple secuela de la primera, sino que era un film independiente que debía tener fuerza por sí solo.

En esta ocasión, fue el diseñador Bo Welch, quien se encargaría de rediseñar Gotham. Bajo la decisión de Burton de hacer algo distinto, en lugar de volver a los estudios ingleses, la producción se realizó en California, en los estudios de Warner Bros en Burbank. Según Reinhart, este cambio acabaría siendo un gran error, ya que los escenarios de Gotham diseñados por Furst en los estudios Pinewood ya eran increíbles, y al aire libre, hecho que fomentaba que pareciera una ciudad real. En cambio, en los estudios de Burbank, los escenarios fueron construidos en interiores que acabaron siendo demasiado estrechos y artificiales para transmitir el realismo urbano que previamente había logrado Furst⁴⁸:

Como resultado, Gotham terminó luciendo como el escenario de algún tipo de tierra de cuentos dementes en *Batman Returns*, fantástico, claustrofóbico e irreal. La fortaleza de Batman como personaje siempre provenía del hecho de que estaba mucho más relacionado con la realidad que la mayoría de los otros héroes de cómic, y Burton socavó enormemente esta fortaleza al elegir abandonar el concepto de Gotham City de Furst. (Reinhart, 2013, p.216)



Figura 51. Fotograma de *Batman Returns* (1992).

⁴⁸ Reinhart, M.S. (2013). *Op. cit.*, p.216



Figura 52. Imagen del rodaje de *Batman Returns* (1992).
Fuente: Farago, A y McIntyre, G. (2020). *Batman: La historia definitiva del caballero oscuro en el cómic, el cine y más allá*. (p.215)

Si comparamos la figura 43 con la figura 51, ambas panorámicas de Gotham, se puede apreciar en esta última un resultado mucho más artificial, aunque no se puede negar que en *Batman Returns* también se consiguen los efectos de una ciudad oscura, este último resultado acaba siendo mucho más irreal que en la primera película de Burton, rompiendo así con esa fortaleza de Batman que menciona Reinhart y alejándose del trasfondo de Miller que

comentaba anteriormente. Es decir, esta segunda película pasó a ser pura ciencia ficción con toques de terror.

En la figura 52, tenemos un ejemplo del rodaje, los escenarios en interiores, y en la figura 53 el resultado después de la postproducción de esa misma secuencia. Como puede observarse, hay una clara diferencia en el resultado rodando en un interior simulando un espacio exterior: los edificios no pueden ser tan altos, el espacio es mucho más reducido, no se puede jugar tanto con las sombras y luces, etc.



Figura 53. Fotograma de *Batman Returns* (1992).

Pero, a pesar de esas malas decisiones, a mi parecer uno de los aspectos a destacar del diseño, es el tono invernal que tiene la película gracias a su ambientación en Navidad y al protagonismo del Pingüino, la paleta de colores es fría y oscura. El diseño de la guarida del Pingüino es uno de los mejores decorados de la película. Aunque este villano acaba siendo uno de los principales motivos por el que después de su estreno, la película recibió críticas negativas: Danny DeVito encarna un personaje desquiciado y atormentado, con un resultado demasiado angustioso para ser apto para todos los



Figura 54. Guarida del Pingüino. Fotograma de *Batman Returns* (1992).



Figura 55. El Pingüino. Fotograma de *Batman Returns* (1992).

públicos. Su malvada aura y el conjunto oscuro final de la película, donde Burton no suavizó ninguno de sus aspectos, dieron lugar a una película llena de imágenes horripilantes y contenido adulto, *Batman Returns* acabó siendo muy arriesgada para ser un éxito con audiencias de todas las edades, como lo había sido su primera película.⁴⁹

2.3.2 La Ciudad Technicolor de Joel Schumacher (1995-1997)

Después de los dos estrenos de Tim Burton, Warner Bros decidió prescindir de él para una tercera película, a causa de las controversias que tuvo *Batman Returns*. Y así fue como se llevaron a cabo los dos largometrajes *Batman Forever* (1995) y *Batman y Robin* (1997) ambas bajo la dirección de Joel Schumacher.

Schumacher, a pesar de la solidificación del ambiente sombrío que habían propiciado tanto las películas de Burton como los cómics de la época, decidió ir a buscar de nuevo ese Batman más festivo para crear una película más accesible. Para este Batman distinto a sus predecesores, Schumacher dio mucha importancia a los efectos especiales. Se utilizó mucha tecnología por ordenador en la postproducción, que en los últimos años había dado un gran salto en su modernización. John Dykstra fue contratado como supervisor de efectos visuales de la película, y una gran parte de la acción y los escenarios de *Batman Forever* se deben a este equipo de postproducción.⁵⁰

Por otro lado, la diseñadora Barbara Ling fue quien se encargó de definir los escenarios de la película, inspirándose en la innovadora arquitectura moderna y en los diseños del arquitecto Raymond Loewy.^{51,52}

Los diseños de Ling fueron tan ambiciosos que no tuvieron suficiente con el espacio que albergaban los estudios de Burbank, así que se acabaron construyendo varios escenarios en los estudios Universal en California. El escenario de la Batcueva se diseñó en Long Beach, California, y fue especialmente impresionante gracias a los equipos de alta tecnología.

Así pues, la combinación del trabajo real de Ling y los efectos visuales de Dykstra, fueron el broche de oro para crear una nueva Gotham deslumbrante de estilo *kitsch* como nunca antes se había visto en el cine⁵³. Una de las claves del colorido tono de la



Figura 56. Fotograma de *Batman Forever* (1995).

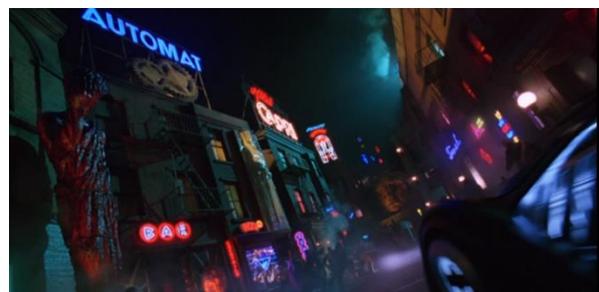


Figura 57. Fotograma de *Batman Forever* (1995).

⁴⁹ Reinhart, M.S. (2013). *Op.cit.*, p.217

⁵⁰ Reinhart, M.S. (2013). *Op.cit.*, p.268

⁵¹ Farago, A. y McIntyre, G. (2020) *Op.cit.*, p.232

⁵² Raymond Loewy fue un reconocido diseñador industrial que se centraba en la elegancia y la simplificación para obtener resultados muy atractivos.

⁵³ Revert, J. *Op.cit.*, p.110

película fue la tecnología y corrección de color proporcionada por la empresa Technicolor Motion Picture Corporation, con la que se consiguen colores brillantes y llamativos.

2.3.4 La Ciudad Hiperrealista de Christopher Nolan (2005-2012)

Cuando los fans de Batman pensaban que ya lo habían visto todo, Warner Bros llamó a la puerta de Christopher Nolan. A los inicios del nuevo siglo, el personaje ya llevaba varios años sin aparecer en la gran pantalla, y la compañía quería encontrar la manera de volver a hacer triunfar a dicha vieja gloria. Pero, ¿Qué podía ofrecer de nuevo que no se hubiera visto hasta ahora?

Con Tim Burton teníamos la ciudad gótica más tenebrosa que se había visto hasta el momento, y con Schumacher una ciudad estridente a todo color. Nolan, en cambio, apostó por crear una ciudad hiperrealista. Nathan Crowley fue el diseñador que dio vida a la moderna ciudad de Gotham en la trilogía del Caballero Oscuro. La visión de Gotham que tenía Nolan era como una idea exagerada de Nueva York. En todo momento, el diseño de la ciudad se tejió alrededor del concepto de "realismo". Nolan se basó en la premisa que Batman no es un superhéroe, sino un hombre con mucho dinero, así que, la historia que iba a contar podría suceder de verdad en este mundo. Empezaron trabajando sobre un mapa de Nueva York, ya que Gotham siempre se había basado en ella desde sus inicios.



Figura 58. Cardington Sets. Fuente: American Cinematographer <https://theasc.com/articles/batman-begins-the-bat-takes-wing>

Una de las principales aportaciones de Nolan dentro de este realismo, fue precisamente adecuar el film a la época que pertenecía: Gotham ya no era una ciudad basada en la industria como en las películas de Tim Burton, sino que su principal actividad económica era el comercio, la ciudad está situada en una isla y como tal se nutre del entramado comercial, se dejan atrás las características chimeneas.⁵⁴

Crowley mezcló diferentes características arquitectónicas de áreas metropolitanas de todo el mundo, con la intención de conseguir una ciudad enloquecida. Un foco principal fue la zona baja de la ciudad, llamada los Narrows.⁵⁵

Los Narrows se contrastarían fuertemente con el reluciente y esperanzador Gotham de la infancia de Bruce Wayne, el Gotham con calles limpias y un elegante monorraíl de alta tecnología elevado por encima de todo. Si lo mejor de Gotham estaba arriba, lo peor estaría abajo, un cáncer que se come la infraestructura de la ciudad. (Jesser y Porroy, 2012, p.62)

⁵⁴ Farago, A. y McIntyre, G. (2020) *Op.cit.*, p.297

⁵⁵ Jesser, J. y Pourroy, J. (2012) *The Art and Making Of: The Dark Knight Trilogy* Harry N. Abrams. p.62

Para *Batman Begins*, crearon un set de estudios en Cardington, Inglaterra, en una zona grandiosa de hangares. Se hicieron con este espacio porque ninguno de los estudios ya existentes eran lo suficientemente grande para albergar todo el proyecto de la ciudad. Por otro lado, esta primera entrega de la trilogía también se rodó en Chicago para aprovechar su arquitectura de rascacielos y rodar secuencias de persecución.⁵⁶

A pesar de la rompedora idea de Nolan de modernizar Gotham, tanto él como Crowley, se vieron limitados por los setenta años de historia que llevaba el personaje a sus espaldas, así que no quisieron deshacerse del trabajo de sus antecesores y mantuvieron algunos elementos típicos góticos de la ciudad. Pero, *Batman Begins* fue un éxito, y en seguida empezaron a dismantelar el caparazón que les había contenido para el segundo estreno: *The Dark Knight*⁵⁷:



Figura 59. Fotograma *The Dark Knight* (2008)

Nolan y Crowley crearían un nuevo Gotham no a través de la construcción de sets masivos, sino disparando en una ciudad real con características arquitectónicas modernistas reales. El rodaje en locaciones respaldaría la vibra del drama criminal urbano que habían imaginado para *The Dark Knight* y también serviría para abrir la película visualmente.” (Jesser y Pourroy, 2012, p.75)

Y así fue, eligieron la ciudad de Chicago para que encarnara la nueva Gotham en *The Dark Knight*. Para la tercera película, *The Dark Knight Rises* a efectos de diseño hicieron una mezcla entre las dos primeras, y a pesar de grabar escenas en estudio como en las dos anteriores, la mayoría de las tomas de la ciudad son de Pittsburgh, Los Ángeles y Nueva York, esta última sobre todo para las escenas subterráneas.⁵⁸



Figura 60. Fotograma original *Batman Begins* (2005)

⁵⁶ Reinhart, M.S. (2013). *Op.cit.*, p.353

⁵⁷ *The Dark Knight* (2008), fue la primera película del superhéroe que no contenía el nombre de “Batman” en su título.

⁵⁸ *Ibid.* p.76



Figura 60B. Fotograma retocado *Batman Begins* (2005)



Figura 61. Fotograma original *The Dark Knight* (2008)



Figura 61B. Fotograma retocado *The Dark Knight* (2008)

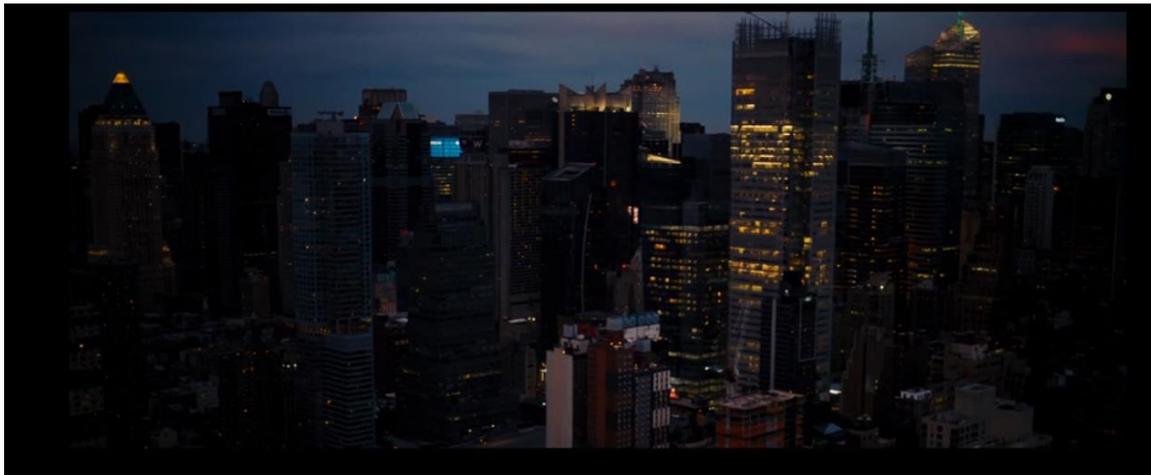


Figura 62. Fotograma original *The Dark Knight Rises* (2012)

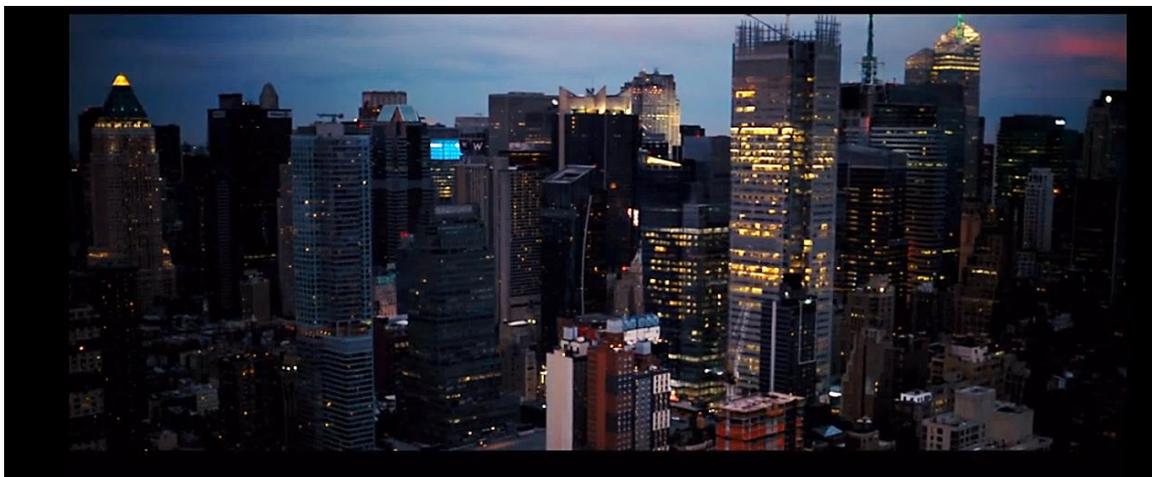


Figura 62B. Fotograma retocado *The Dark Knight Rises* (2012)

En estos tres fotogramas de cada una de las películas, se puede apreciar cómo evoluciona el diseño de la ciudad. En primer lugar, tenemos la propuesta de *Batman Begins*, donde se muestra una estética más tradicional en relación a los cómics y las películas de Tim Burton. Se representa la decadencia con el contraste de los rascacielos de las altas esferas en la parte superior de la imagen, mientras que en la parte inferior aparecen los Narrows, los barrios bajos, de apariencia decrepita. El estilo industrial y desordenado aún prevalece, la sensación que transmite es claustrofóbica, de una ciudad-isla que ha ido creciendo de forma desorganizada y se ha quedado sin espacio.

En segundo lugar, tenemos la nueva estética más modernizada de *The Dark Knight*. Como mencionan Jesser y Pourroy, Nolan con esta nueva película da el salto hacia el total realismo. A estas alturas Batman ya ha empezado su trabajo de limpiar las calles, y en la ciudad de Gotham empieza a existir una falsa calma que termina cuando aparece el Joker para hacer reinar el caos. En esta película se incorporan grandes arquitecturas de vidrio y acero que representan la influencia de Wayne Enterprises, el legado de su padre, y la renovación que se ha llevado a cabo en la ciudad desde que Bruce Wayne obtiene el mando.

Para representar esa Gotham ordenada, queríamos que tuviera líneas duras y calles limpias. Comenzamos a preguntarnos: '¿Y si el Ayuntamiento de Gotham fuera como un edificio modernista de Mies van der Rohe?' Y continuamos en esa dirección, decidiendo que crearíamos este entorno muy estructurado y ordenado, y luego el Joker introduciría la anarquía en ese entorno. (Jesser y Pourroy, 2012, p.72)

En este punto es importante destacar algo que se explica en la historia de Batman, y es el trabajo urbanístico de Thomas Wayne, el padre de Bruce. Thomas fue quien impulsó la modernización de la ciudad y quien promocionó el ferrocarril emblemático que recorre Gotham. Nolan en esta segunda película quería destacar la dualidad del personaje de Batman/Bruce, Wayne así que en *The Dark Knight*, aparte de estar totalmente entrenado para luchar contra el crimen por las noches, también se muestran sus aportaciones como Bruce Wayne, ergo director de Wayne Enterprises, siguiendo los pasos de su padre al renovar y limpiar la ciudad.

En tercer lugar, tenemos el diseño urbanístico de Gotham en *The Dark Knight Rises*. En este último largometraje la ciudad muestra una apariencia más desgastada a causa de los sucesos que han ocurrido. Muchos edificios se encuentran en ruinas, pero también hay nuevos rascacielos que se levantan en su lugar. El estilo combina las dos filosofías de la ciudad de las primeras películas.

2.3.5 La Ciudad Oscura de Matt Reeves (2022)

Para terminar, *The Batman* (2022) dirigida por Matt Reeves, es la última película de Batman estrenada y, de momento, consta de este único lanzamiento. Después de ver a Christian Bale personificar a Batman en la trilogía del Caballero Oscuro, salieron a la luz varias películas donde también aparece el Hombre Murciélago interpretado por Ben Affleck como *Batman vs. Superman* (2016), *The Justice League* (2017) y *The Justice League 2* (2021) todas dirigidas por Zack Snyder. A estas películas no voy a hacer referencia porque son de estilo *blockbuster* en un intento de imitar los *Avengers* de Marvel, y, a mi parecer, no tiene ningún tipo de interés artístico como para analizar su estética en relación a lo que busco presentar en este trabajo.

Así pues, me centraré en *The Batman*, protagonizada por Robert Pattinson, la cual sorprendió a sus espectadores que ya no esperaban ver en el cine ninguna otra



Figura 63. Fotograma *The Batman* (2022)

representación del Caballero Oscuro a la altura de la trilogía de Nolan. La historia de esta película, está en gran parte basada en el susodicho cómic *Batman: Año Uno* de Frank Miller. Gracias a esta espléndida base, Reeves nos regala con su película un Batman mucho más detectivesco y perturbado al estilo de los cómics de los 70.

El diseñador de producción de Gotham esta vez es James Chinlund quien es conocido por películas como *El Origen del Planeta de los Simios* (2011). En una entrevista para la revista norteamericana *Below the Line* Chinlund explica cómo fue crear de nuevo otra visión de Gotham. Rodaron fragmentos de la película en Chicago, Nueva York, Glasgow y Liverpool. También menciona que parte del rodaje se vio truncado a causa del COVID y tuvieron que hacer parte del diseño utilizando la tecnología. El resultado final es un entramado de edificios modernos que recuerdan a la estética gótica, como la Torre Wayne en el centro de la ciudad.

En esta reciente y última estética de Gotham sobre la cual aún no se han realizado demasiados estudios, a pesar de que Matt Reeves quería ser diferente (igual que todos los directores anteriores), me atrevería a decir que en cierta manera podría ser una película hija del tenebrismo de Tim Burton y el realismo de Christopher Nolan, con una gran influencia del cómic de Frank Miller. Al final, por mucho que nuevos artistas o directores quieran embarcarse en un nuevo proyecto, cuando se trata de una historia y un personaje como Batman, es imposible despegarse al completo de todo el arte que se ha hecho antes de que llegara su momento.

En las escenas de acercamiento con Catwoman en los barrios marginales consumidos por las drogas, fiestas y prostitución, tenemos a Frank Miller. Como si Matt Reeves hubiera dado vida a las viñetas que mostraba anteriormente de *Batman: Año Uno*.⁵⁹



Figura 64. Fotograma *The Batman* (2022)

En las perspectivas invertidas y los ángulos imposibles de edificios históricos, como en esta escena donde se ve la caída de Batman desde la torre del reloj, tenemos a Tim Burton.⁶⁰

⁵⁹ Comparar figura 39 con la figura 64.

⁶⁰ Comparar figura 48 con la figura 65.



Figura 65. Fotograma *The Batman* (2022)

En la criminalidad nocturna causada por las bandas que aparecen con máscaras sonrientes en su rostro y truncan la paz, tenemos a la famosísima escena del Joker en medio de la carretera de *The Dark Knight* de Christopher Nolan.⁶¹



Figura 66. Fotograma *The Batman* (2022)

Incluso algunas panorámicas del centro de la ciudad que aparecen en la película, podríamos decir que nos recuerda al Technicolor de Schumacher.⁶²



Figura 67. Fotograma *The Batman* (2022)

¿Significan estas comparaciones que Reeves se ha basado en todas estas obras posteriores para hacer su película? No necesariamente. Lo único que significa es que gracias a los 80 años de variadas producciones artísticas de Batman y su ciudad, todas ellas se sostienen en el tiempo y, a su vez, se retroalimentan. Gotham, a mi parecer, se ha convertido en la ciudad ficticia más real del mundo contemporáneo, simplemente por cumplir con el principio de la teoría no-representacional mencionada al inicio de este segundo capítulo: una ciudad también se puede entender al completo a través de la acumulación de narrativas y no únicamente como un espacio real objetivo.

⁶¹ Comparar figura 59 con la figura 66.

⁶² Comparar figura 57 con la figura 67.

CONCLUSIÓN FINAL

El objetivo principal de este trabajo era analizar Gotham City a través de algunas de sus muchas versiones, tanto en cómic como en película, entendiendo así, como se ha adaptado a lo largo del paso del tiempo, desde 1939 hasta la actualidad. El primer paso ha sido sintetizar la historia de la creación de Batman, quien es la razón y la consecuencia de la existencia de esta ciudad ficticia. Como hemos podido ver, se trata de muchos años de historia, en los que el contexto socioeconómico, tanto de Estados Unidos como del mundo en general, ha variado innumerables veces. Y uno de los intereses principales de este trabajo era descubrir como los artistas habían conseguido adaptarse para que Batman y Gotham siguieran a flote.

En estos 84 años, tanto la línea de cómics de *Batman* y *Detective Comics* como la editorial misma, han pasado por muchas etapas, y el personaje ha ido creciendo hasta estar fuertemente consolidado. Me aventuraría a decir que no hay persona en la sociedad occidental que no conozca, al menos de oído, a este personaje, afirmación que significa que han hecho las cosas muy bien. ¿Y por qué es así? Porque Batman y Gotham se han mantenido inmortales, y ya no pertenecen a ninguna generación en concreto, o, mejor dicho: pertenecen a todas las generaciones.

¿Cuáles han sido, entonces, estos cambios adaptativos que han conseguido mantener la llama viva? Solo por mencionar algunos de los que hemos visto:

1. El huraño Caballero Oscuro de los primeros comics: solitario, sanguinario y detectivesco, al estilo *pulp*.
2. Batman del Dúo Dinámico: durante la *Golden Age*, más simpático gracias a la introducción de Robin, sumándose al patriotismo estadounidense generalizado.
3. Batman padre de familia: a partir de 1954, después de las estrictas restricciones del *Comics Code Authority*, cuando los guionistas deciden asemejarlo al afable Superman para que no fuera censurado.
4. Batman intergaláctico: aun bajo la censura, cuando se une a la Liga de la Justicia de América, que en ese momento eran los superhéroes más exitosos, para ver si al Murciélago también se le pegaba algo de fama.
5. Batman de la *Silver Age*: en los años sesenta, cuando el editor Julie Schwartz quiere romper el ciclo y aparece un nuevo Batman más moderno y más joven en "Tierra-Dos".
6. Batman cómico: en la primera adaptación en pantalla, interpretado por Adam West.
7. El Caballero Oscuro Detective: de los años setenta. De O'Neil y Adams volviendo a un estilo más gótico y creando nuevos villanos espeluznantes.

Realmente, al inicio del trabajo me planteaba como podía ser que durante tantos años Batman hubiera podido mantenerse vivo, y ahora puedo afirmar que la adaptabilidad de este personaje es un fenómeno espectacular porque los guionistas y artistas han sido

capaces de convertirlo en versiones diametralmente opuestas entre sí, pero que han encajado perfectamente con su contexto.

Por otro lado, respecto a la ciudad en concreto, se ha analizado su origen, la estética en general de los primeros cómics, el estilo de Frank Miller y la versión de cinco directores de cine. Pero, aun así, hay muchísimos más, ya que han pasado cientos de manos de dibujantes y guionistas por la editorial que han aportado su grano de arena para construir la leyenda que hoy es. Asimismo, la decisión de analizar unos y otros no, dejando a un lado la imposibilidad a causa de la extensión y alcance del trabajo, ha sido personal.

Es decir, algunos autores imprescindibles como Frank Miller o Tim Burton eran estrictamente necesarios, pero la elección del resto ha sido basada en las conexiones y diferencias tanto argumentales como estéticas que me servían para dar el resultado final buscado. Y como he podido descubrir, hay casi tantas versiones de Gotham como de Batman:

1. La Gotham real: de los primeros cómics, basada directamente en Nueva York. También de la serie de 1966, donde el rodaje se hizo en Los Ángeles sin retocar nada de la ciudad.
2. La Gotham gótica de Tim Burton: una ciudad siniestra, ficticia y muy oscura.
3. La Gotham hiperrealista: tanto de Frank Miller como de Christopher Nolan, dándole mucha importancia a la verosimilitud y a la crítica social.
4. La Gotham de neón: de la mano de Schumacher con sus calles bien coloridas y brillantes.
5. La Gotham moderna y oscura de Matt Reeves: con arquitectura moderna pero un tono argumental muy detectivesco y nocturno.

En resumen, hay tantas versiones de la ciudad como del personaje principal. Pero, ¿Todas encajan entre ellas? Es difícil imaginarse a otra interpretación que no sea la de Michael Keaton para ser el Batman de la Gotham de Tim Burton, pero sería curioso plantearse que, dado a su tenebrismo, podría encajar mejor con la versión de Batman de Robert Pattinson. De igual manera, que Adam West como Batman podría encajar en la colorida ciudad de Schumacher.

De todas formas, mi conclusión final es que la clave de todo es precisamente este abanico de diferentes versiones, porque así puede acoger a un mayor número de espectadores de diversas edades y diversos gustos donde todos pueden encontrar un Batman que les encaje. Hay quien prefiere las versiones más fieles a los cómics, quien acepta las aventuras intergalácticas, quien prefiere el realismo o quien disfrute del tenebrismo. Aun así, Batman y Gotham siguen siendo un mundo por explorar, para nuevos artistas y para nuevos colectivos, y ahí está el secreto de su éxito.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. Bibliografía

Ahrens, J y Meteling, A. (2010). *Comics and the City: Urban space in print, picture and sequence*. Nueva York: Continuum.

Álvarez, R. (2018) *Batman, el héroe: La trilogía de Christopher Nolan*. Madrid: Ediciones Rialp.

B.H. Goh, R, (2021). *Christopher Nolan: Filmmaker and Philosopher*. Londres: Bloomsbury.

Coogan, P. (2005). *Superhero. The Secret Origin of a Genre*. Texas: MonkeyBrain Books.

Deverell, R. (2021). *The Comics Code Authority: Mass-Media Censorship in Postwar America* [Tesis doctoral, The State University of New York]
<https://www.proquest.com/openview/b23291d8896b9ff09eca1bb1be09f441/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

Duncan, R y Smith, M. (2009) *The Power of Comics: History, Form and Culture*. Nueva York: Continuum.

Farago, A y McIntyre, G. (2020). *Batman: La historia definitiva del caballero oscuro en el cómic, el cine y más allá*. Barcelona: Norma Editorial.

Gisbert, R. (2023) *Semiótica y adaptación. La representación de los superhéroes de DC en cómics y cine: el caso de Superman y Batman*. [Tesis doctoral, Universitat de València]
https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/85636/tesisRaulGisbert_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jesser, J. y Pourroy, J. (2012) *The Art and Making Of: The Dark Knight Trilogy*. Nueva York: ABRAMS.

Jones, N. (2020) *DC Comics Cover Art: 350 of the Greatest Covers in DC's History*. Nueva York: DK editorial.

Langley, T. (2012). *Batman and Psychology: A dark and stormy knight*. Nueva York: John Wiley & Sons.

- Loeb, J. (2015) *Batman: El largo Halloween*. (2ª ed.). Barcelona: ECC Ediciones.
- Manning, M y Wallace, D. (2022) *Batman: The Ultimate Guide*. Nueva York: DK editorial.
- Miller, F. (2021) *Batman: El regreso del Caballero Oscuro* (3ª ed.) Barcelona: ECC Ediciones.
- Miller, F. (2021) *Batman: Año Uno*. (3ª ed.) Barcelona: ECC Ediciones.
- O'Neil, D. (2008), *Batman Unauthorized: Vigilantes, Jokers, and Heroes in Gotham City*. Dallas: Smart Pop.
- Pecina, J. (2020). The Shadow and the dual-identity avenger tradition in American popular fiction. *Ars Aeterna*,12(1) 63-71. <https://doi.org/10.2478/aa-2020-0005>
- Pizzello, E. (30 de julio de 2020) Batman Begins: The Bat Takes Wing. *American Cinematographer* <https://theasc.com/articles/batman-begins-the-bat-takes-wing>
- Reinhart, M.S. (2013). *The Batman Filmography*. Carolina del Norte: McFarland & Company.
- Revert, J. (2023) *Cine y cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Sáez de Adana, F. (2021). *Una historia del cómic norteamericano*. Madrid: Catarata.
- Scohell, W. (2010) *The Silver Age of Comics*. Georgia: BearManor Media
- Solà-Morales, I. (1982) *La arquitectura del expresionismo*. Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona
- Spencer, G. (2010) *Diseño de cómic y novela gráfica*. Barcelona: Parramón Ediciones
- Stamp, J. (23 de julio de 2012) Batman & Architecture: The Dark Knight Rises and Gotham's Buildings Fall". *Arch Daily*. <https://www.archdaily.com/256839/batman-architecture-the-dark-knight-rises-and-gothams-buildings-fall>
- Tucker, R. (2021). *Marvel vs. DC: 50 años de guerra editorial*. Barcelona: Planeta Cómic.
- Vilches, G. (2014) *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L.

Wiacek, S. (2021) *The DC Book: A Vast and Vibrant Multiverse Simply Explained*. Nueva York: DK editorial.

2. Webgrafía

Batpedia. (3 de febrero de 2023) <https://batman.fandom.com/es/wiki/Portada>

Mak, J. *In Search for an Urban Dystopia - Gotham City*. (26 de abril de 2023) <https://www.semanticscholar.org/paper/In-Search-for-an-Urban-Dystopia-Gotham-City-Figure-Mak/166d0540ee7fd76914fadb12d89b6a7ae93e6729>

3. Filmografía

Burton, T. (Director) (1989) *Batman* [Película]. PolyGram Filmed Entertainment, Warner Bros. Pictures.

Burton, T. (Director) (1992) *Batman Returns* [Película]. Warner Bros. Pictures.

Lang, F. (Director). (1927) *Metropolis* [Película]. UFA

Martinson, L. (Director). (1966) *Batman* [Película]. Greenway Productions, 20th Century Fox.

Nolan, C. (Director). (2005) *Batman Begins* [Película]. Warner Bros. Pictures.

Nolan, C. (Director). (2008) *The Dark Knight* [Película]. Warner Bros. Pictures.

Nolan, C. (Director). (2012) *The Dark Knight Rises* [Película]. Warner Bros. Pictures.

Reeves, M. (Director). (2022) *The Batman* [Película]. DC Films, Warner Bros. Pictures.

Schumacher, J. (Director). (1995) *Batman Forever* [Película]. Warner Bros. Pictures.

Schumacher, J. (Director). (1997) *Batman & Robin* [Película]. Warner Bros. Pictures