



Revista de Claseshistoria

Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales

Artículo Nº 140

20 de marzo de 2010

ISSN 1989-4988

[Revista](#)

[Índice de Autores](#)

[Claseshistoria.com](#)

SALVADOR DOMÍNGUEZ PALOMO

El contexto histórico de un cómic: Batman

RESUMEN

Cuando apareció el número 27 de la revista de historietas *Detective Comics*, nadie tenía por qué imaginarse que aquel ejemplar iba a ser distinto del resto de la colección hasta ese momento. Pero sí resultó diferente. En él figuraba la narración de un dibujante de veintidós años, Bob Kane, y un guionista de veinticinco, Bill Finger. Aún hoy, el personaje que se daba a conocer en esa historia sigue originando infinidad de narraciones e, incluso, obras de estudio. Ese personaje se llama Bruce Wayne, ese personaje es Batman.

PALABRAS CLAVE

Cómic, Batman, Joker, Catwoman, Tim Burton.

Salvador Domínguez Palomo

Licenciado en Historia del Arte

Profesor de Ciencias Sociales en el Colegio María Auxiliadora II, de Marbella

salvadorpalomo2007@hotmail.com

[Claseshistoria.com](#)

20/03/2010

INTRODUCCIÓN

Cuando apareció el número 27 de la revista de historietas *Detective Comics*, nadie tenía por qué imaginarse que aquel ejemplar iba a ser distinto del resto de la colección hasta ese momento. Pero sí resultó diferente. En él figuraba la narración de un dibujante de veintidós años, Bob Kane, y un guionista de veinticinco, Bill Finger. Aún hoy, el personaje que se daba a conocer en esa historia sigue originando infinidad de narraciones e, incluso, obras de estudio. Ese personaje se llama Bruce Wayne, ese personaje es Batman.

Me he propuesto con este trabajo hacer una aproximación a la figura del Hombre Murciélago desde su creación, pasando por su existencia en el cómic, hasta hoy; ofreciendo un recorrido por sus diferentes visiones televisivas y cinematográficas. He intentado conocer al hombre detrás del murciélago, ver los orígenes de esta misteriosa figura, su vida en papel y celuloide, saber de sus amores, de sus enemigos, de sus moradas y de sus temores; rastrear en lo más oculto de su mente.

De entre todas las películas de Batman, escogí las dos primeras entregas, de Tim Burton, para estudiar el paso del cómic a la gran pantalla. El motivo de esta elección es que veo en los films de Burton la esencia misma del cómic. Aunque Tim Burton aportó mucho de su cosecha en la configuración de *Batman* (1989), la primera de sus dos películas según el personaje creado por Bob Kane, tuvo muy en cuenta el trabajo que Frank Miller había desarrollado en sus aportaciones a las historias, progresivamente sombrías y realistas, del hombre murciélago. Sobre la idea de la dualidad, tan común pero tan poco tratada en los cómics de superhéroes hasta la irrupción de autores renovadores como Miller, se apuntala el edificio dramático del Batman de Burton. El tema del reverso de los personajes antagónicos, Batman y Joker, trabajado por el guionista Alan Moore y el dibujante Bolland, está también muy presente en Burton.

Tras las dos nefastas cintas dirigidas por Joel Schumacher, *Batman Forever* (1995) y *Batman & Robin* (1997), y frente a la imposibilidad de reproducir, de evocar, el universo *batmaníaco* de Tim Burton sin caer en el peor de los ridículos, se impuso el retorno cinematográfico de Batman, un retorno a los orígenes, de la mano de Christopher Nolan: *Batman Begins* (2005). El sello de Miller vuelve a ser visible en esta película; muchos elementos de esta obra, tanto de orden plástico (las vistas generales de la ciudad, la fisonomía del teniente Gordon que interpreta Gary Oldman) como dramático (la creación del mito) indican que Miller vuelve a ser parte activa, en la sombra, de otro acercamiento naturalista a la figura batmaniana.

Es precisamente por haberme centrado en los films de Burton por lo que no trato a todos los personajes del universo de Batman, sino que me he parado a comentar a los más interesantes que aparecen en sus dos películas (Joker, Pingüino o Catwoman). Quiero decir con ello que no resto importancia a otros personajes, indiscutiblemente cruciales del mundo batmaniano, como Robin, Rá's al Ghúl, Dos Caras, Gordon o Batgirl, simplemente no tienen lugar en este trabajo.

Referente a la bibliografía empleada, destacar las revistas de cine *Dirigido por*, el libro de Adolfo Pérez Agustí *Superhéroes del cine* y, sobre todo, *Batman. De Bob Kane a Joel Schumacher*, de los autores Carlos D. Maroto y Luís F. Alboreca. Éstas han sido las fuentes de mayor valor y utilidad. No se puede decir lo mismo de *Superhéroes Marvel: del cómic a la pantalla*, de Lorenzo F. Díaz (un "catálogo" de películas adaptadas del cómic) y de las páginas web, más propios de la divulgación *freak*.

El trabajo se divide en dos partes: en la primera, ***Batman en el cómic***, veremos la historia del héroe en los tebeos y conoceremos a algunos de los personajes. El éxito del cómic propiciará el salto a la televisión. En la segunda parte, ***Batman en el cine y la televisión (el héroe en los films de Tim Burton)***, abordaremos al personaje en el cine, analizando las dos primeras entregas de Batman de este extravagante director. Esta vez sucederá a la inversa: el éxito en la gran pantalla será tal, que el cómic recibirá la influencia de las películas.

BATMAN EN EL CÓMIC

En mayo de 1939 se publicó en la revista *Detective Comics* la primera aventura de un héroe encapuchado. Creado por el desaparecido Bob Kane (Nacido el 25 de octubre de 1916, en el Bronx, Nueva York – Fallecido el martes 3 de noviembre de 1998 en su casa de California, a los 82 años), Batman se ha convertido en un icono popular de un cariz diferente al que ofrece su colega Superman, un cariz tenebroso, oscuro, recóndito.

Batman no es un superhéroe (algo que, por evidente que parezca, hay que aclarar), sino un vigilante enmascarado, muy en la línea de El Zorro o hasta The Phantom, quien imparte la justicia a su manera, tal vez más allá de la propia ley; como Batman ha dicho en alguna historieta, él sólo defiende la justicia, no la ley. Su obsesión no le permite ver que él tampoco puede hacer mucho por acabar con el delito: él no es igual que Superman, quien disfruta de unos inmensos poderes.

Tenemos a un personaje que, en muchos sentidos, ofrece una representación simbólica de la dualidad implícita en todo ser humano: Bruce Wayne es el día y Batman es la noche.

Procuramos aproximarnos a un personaje con sesenta y siete años a sus espaldas, al individuo y a su mundo, en las diversas áreas en las cuales ha dejado su

huella; desde su nacimiento en el campo del cómic hasta su paso por el cine y la televisión.

1. EL NACIMIENTO DEL MURCIÉLAGO

La primera aparición de Batman tuvo lugar en *Detective Comics* número 27, fechado en mayo de 1939, a instancias de Vincent Sullivan, director y dibujante de la revista, quien, dado el éxito obtenido por Superman, aparecido en el nº1 de *Actions Comics* correspondiente a junio de 1938, quería que Bob Kane creara otro héroe, aunque en este caso se pretendía que no se hallase dotado de capacidades sobrehumanas. Kane se basó en El Zorro para su doble personalidad (más bien en la parte civil del personaje, un apocado e insulso caballero), en un dibujo de Leonardo da Vinci sobre un planeador de alas de murciélago y en la película *The Bat Whispers* (tv: *El murciélago susurra*, 1929), de Roland West 1.

La segunda influencia de Kane fue una película llamada *La marca del Zorro*, con Douglas Fairbanks padre.

La tercera influencia fue una película (basada en una novela) de Mary Roberts Rinehart, una escritora de misterio. Se llamaba *The Bat Whispers*, con Chester Morris. La única diferencia en la película era que The Bat era un villano. Pero él vestía un disfraz de quiróptero 2.

La creación del personaje no fue, por tanto, tan precipitada, ya que a los trece años se imaginaba a un hombre murciélago y, más tarde, en un boceto firmado en 1934 a los dieciocho años, había escrito los nombres de posibles héroes como Hawk-Man (Hombre-Halcón), Eagle-Man (Hombre-Águila) o Batman; por consiguiente ya tenía planeado dar origen a un héroe enmascarado, uno propio. Así, cuando le ofrecieron concebir al personaje, ya jugaba con algunos proyectos en mente.

Bill Finger, colaborador de Bob Kane, afirmó que el primer nombre de Bruce Wayne provenía de Robert Bruce, el patriota escocés. Wayne, al ser un *playboy*, era un aristócrata, así que buscaron un nombre que sugiriera colonialismo.

Hay otras influencias confirmadas por los autores, como Sherlock Holmes, The Shadow, Doc Savage y Douglas Fairbanks Sr 3.

2. LOS INICIOS: LA GOLDEN AGE (1939-1945)

La primera aventura de "The Bat-Man" tal como apareció en ese mítico número fue "El caso del sindicato químico", y así fue como se inició la ininterrumpida andadura de uno de los héroes más longevos del cómic junto a Superman y Wonder Woman.

Los dibujos de Bob Kane y los guiones de Bill Finger estaban ejecutados de una manera muy simple, sobre todo visto con los ojos actuales, ya que en aquellos

primeros números Finger se hallaba muy influenciado por las revistas *pulp* 4, y eso se reflejaba en su trabajo. Bill Finger afirmaría que había moldeado a Batman por The Shadow. También de las viejas películas de *gansters* con Jimmy Cagney, George Raft, Bogart. Siempre le había gustado esa especie de punto de vista del drama.

Finger como guionista, al igual que Kane, se fijaba en las películas para inspirarse y utilizar la dinámica cinematográfica para relatar historias. Una de las películas favoritas de la redacción de Batman era el clásico *Ciudadano Kane* (1941), de Orson Welles. Su iluminación dramática y ángulos de cámara inspiraron favorablemente a toda una pléyade de artistas 5.

3. EL BOOM DEL MURCIÉLAGO

En 1943, con la entrada de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, el auge de los superhéroes encaminaba al cómic hacia la cumbre de la llamada Edad de Oro. Aparecieron infinidad de seres poderosos que luchaban contra la tiranía nazi, pero Batman apenas combatió contra ellos.

El primer serial cinematográfico, llamado *Batman*, fue producido por la Columbia, y se estrenó el 16 de julio de 1943, constando de quince episodios, anunciándose en los periódicos del gremio ya el 17 de abril de 1942, y apareciendo también anuncios en *Box Office* el 17 de julio de 1943 y en el *Motion Picture Herald* el 24 de julio.

En el serial se incorporaron dos de los elementos fundamentales del mito de Batman como son Alfred y la batcueva.

El éxito de la serie de televisión de 1966 propició otro salto a las tiras de prensa, pero ningún éxito fue tan rotundo como el estreno de *Batman* de Tim Burton, que hizo resucitar la tira con autores como Max Allan Collins, William Messner-Loebs, Marshall Rogers y Carmine Infantino 6.

4. EL FIN DE UNA ERA: 1945-1955

La conclusión de la Segunda Guerra Mundial supuso la caída de los superhéroes: a partir de 1947, la mayoría de los justicieros habían bajado las ventas. El terror, los romances, la ciencia-ficción, la guerra, el *western* eran ahora los preferidos de los lectores. Los únicos héroes disfrazados que permanecerían activos eran los tres grandes de la DC: Superman, Wonder Woman y Batman.

Superman y Batman todavía gozaban de éxito, y con la aparición de otras formas de comunicación se convirtieron en verdaderos iconos de la cultura popular. Así, Batman protagonizó un nuevo serial llamado *Batman & Robin*, con la Columbia de nuevo como productora.

El Joker seguía siendo el villano principal, seguido por Catwoman y el Pingüino.

La serie que se estrenó el 12 de enero de 1966 no gozó de mucha popularidad entre los aficionados de los *comic books*. Se quejaban de la falta de respeto hacia el personaje por parte del *show*. Por otro lado, la fama del personaje y el éxito de la serie también afectaron a otros cómics que no eran de DC, creándose personajes o variando a otros para parecerse al *Batman* televisivo.

El 14 de marzo de 1968 concluyó la serie de Batman y la llamada batmanía había acabado 7.

5. LA CRIATURA DE LA NOCHE: 1969-1975

La luz y la pura diversión de la era *camp* dio paso al misterio y la oscuridad, al regreso del Señor de la Noche tal y como lo crearon Bob Kane y Bill Finger 8. La intención era convertir a Batman en una verdadera criatura de la noche, lóbrega, terrible, de nuevo un predador solitario. Esta nueva era comenzaba en el *Batman* 217 correspondiente a diciembre de 1969.

Los enemigos de Batman eran los mismos personajes de extravagantes vestimentas, pero ahora eran verdaderos psicóticos asesinos. El Joker se convirtió en un retorcido criminal.

Sin embargo, este nuevo enfoque suponía más un ideal que una realidad. Se intentaba dar a Batman un ambiente enigmático y llenar su trabajo de sombras y misterio. Los dibujos eran vacíos. Las narraciones eran conservadoras, y los argumentos, monótonos y raquíticos, que nunca capturaban el sentido del diseño o progresividad de las historias de la Edad de Oro que DC reimprimía 9.

6. EL REGRESO DEL SEÑOR DE LA NOCHE

Fue la obra de Frank Miller en 1986 la que atrajo la atención hacia el Hombre Murciélago.

El Señor de la Noche nos traslada al futuro; allí, un retirado Bruce Wayne de 55 años regresa a la lucha para su última batalla. El libro fue un éxito artístico y económico, uno de los tebeos de (super)héroes con mayor resonancia del mercado, el título que convirtió a Frank Miller en un hombre conocido y casi un dios en el *comic book*.

Después de esta saga, Miller se encargó de escribir la historia de un joven Bruce Wayne y su paso decisivo para convertirse en Batman: el conocido "Año Uno", que tuvo lugar en *Batman* 404-407 (febrero-mayo de 1987). Por supuesto, el relanzamiento de Batman fue un éxito.

En 1989 se estrenaba el film *Batman*, de Tim Burton. La película fue un éxito y una nueva batmanía recorrió el mundo, sólo comparable a la que ocasionó la serie televisiva de 1966. DC vendió miles de recopilaciones de *El Señor de la Noche*, "Año Uno" y *La broma asesina*. Pero una nueva novela gráfica llegó para contentar al público ávido de novedades sobre el personaje *Arkham Asylum*.

En noviembre de 1989 comenzaba la publicación de una nueva serie de Batman, *Legens of Dark Knight* 10.

7. LAS AVENTURAS DE BATMAN

En 1992 se estrenó la segunda película de la nueva saga, *Batman vuelve*, de Tim Burton, y la estupenda serie animada producida por la Warner y emitida por la Fox Network.

Con el merecido éxito de *Batman: The Animated Series*, DC decidió producir una nueva colección de cómics llamada *The Batman Adventures*, cuyo número 1 apareció en octubre de 1992 11.

8. LOS PERSONAJES

El Hombre Murciélago

Cuando se creó a Batman, se creó a un hombre obsesionado por la venganza, un hombre que se dedicaba a luchar contra el crimen porque creía que era su deber. No quería evitar que no hubiese otro Bruce Wayne, sino que deseaba expulsar el odio y la impotencia que sintió al ver morir a sus padres 12.

Frank Miller piensa de otra forma, al igual que muchos otros: "Es un hombre para el que el mundo dejó de tener sentido cuando mataron a sus padres y quiere que tenga sentido. Es un hombre con una misión pero no la de la venganza. Bruce no busca ninguna clase de desquite personal...Tiene un propósito más noble que todo esto. Quiere que el mundo sea un lugar mejor para que el joven Bruce Wayne no sea una víctima, ni sus padres asesinados. Batman es un héroe que desea no haber tenido que existir. Para él, cada víctima es el joven Bruce Wayne y Joe Chill no es nadie en especial, Joe Chill es un miembro más de la armada enemiga que dio la casualidad que mató a sus padres. La decisión de Batman de luchar contra el crimen es moral y política y muy personal, pero no es una decisión nacida de la venganza."

En el instante en que murieron sus padres, Bruce Wayne moría con ellos; en ese instante surgía Batman, la criatura de la noche; en ese instante la apariencia de Bruce Wayne se convirtió en una máscara. La decisión que tomó esa fatídica noche le

convirtió en un ser solitario. Educó su cuerpo para ser perfecto y a su mente para ser una máquina que tenía una única meta: destruir a los criminales que *le* asesinaron.

Batman es un ser humano y Bruce Wayne es la máscara, él vive más en su existencia como Batman que como Bruce, porque como el Caballero Nocturno se siente en realidad vivo. Bruce se enfrenta de día con los tiburones del mundo de los negocios y con las personas que en la vida cotidiana usan máscara; de día él vive en una mentira. En la oscuridad Batman es su verdadero yo 13.

Batman no es un superhéroe, por mucho que lo crean otros, no tiene poderes, es un hombre normal, aunque *normal* no sea el apelativo que se le pueda aplicar. Como todos los héroes enmascarados, Batman lucha por una causa, pero sólo es un hombre, sin otro poder que su propia fuerza y astucia. No sabe que él no puede hacerlo todo, él no puede terminar con el crimen.

Miller, hablando de “Batman: Año Uno”, decía cómo veía al héroe: “Es la historia de un hombre que cree poder cambiar el mundo él solo y descubre que no puede, que las habilidades de un solo hombre son limitadas, incluso las de un hombre extraordinario como él...” 14.

La obsesión del personaje no le deja ver esa realidad, su mente y corazón están programados para luchar contra el crimen, mientras que los otros sentimientos son superfluos. Con Alfred se da cierto tipo de cariño, pero nunca se lo demuestra: le ocuparía demasiado tiempo.

Esto nos lleva a su relación con las mujeres. En la vida de Batman ha habido varias, pero Bruce Wayne nunca ha conseguido tener una relación estable ni duradera con ninguna. En realidad, Batman no ha sentido interés por ninguna mujer, la fachada de *playboy* que se ha construido es precisamente un refugio para protegerse de ellas: nadie estaría más de una noche con él. Aunque desea con desesperación tener una relación, no sabe cómo mantenerla 15.

La primera novia de Bruce fue Julie Madison, la novia convencional de la época. En realidad existía porque el héroe debe tener una dama al lado y siempre valía para ser rehén del villano y que Batman la rescatara.

Su sucesora fue Linda Page, quien, harta de la ociosa vida de su novio, decidió abandonarlo y ser enfermera para los pobres y necesitados.

La última fue Vicki Vale, a quien Bob Kane afirma que creó cogiendo unos bocetos de Marilyn Monroe, tomó su imagen y la convirtió en fotógrafo de prensa y la llamó Vicki Vale porque había salido un personaje así (llamado) en el serial cinematográfico *Batman & Robin*. El film había basado a Vicki Vale en la Lois Lane de *Superman*. Como Lois, era impulsiva y buscaba un notición, la identidad secreta de Batman. Siempre fue un interés romántico de Bruce Wayne y, posteriormente, de Batman.

Aunque Vicki Vale fue un interés amoroso en la nula vida sentimental de Batman, nunca supuso más que una copia descarada de Lois Lane y con la misma manía de descubrir la identidad de Batman 16.

El Joker

Apareció por primera vez en dos de las aventuras de *Batman* 1 (primavera de 1940).

El Joker tal vez sea el villano más conocido que tiene Batman, también es considerado el mejor malvado creado nunca, pero tal vez sea el delincuente más utilizado e infravalorado. El Joker nunca ha pasado de ser un payaso asesino que muerde el polvo y vuelve a por más, sin sustancia, sólo un asesino sin consistencia.

Pero es decepcionante que se utilice el recurso del pobre tipo abocado a su destino, la locura. El Joker al final nos demuestra, que aunque tengas un mal día, no acabas loco, que eso es para los débiles. El Joker pocas veces ha demostrado que es un personaje interesante y no sólo un asesino.

Kane defendía que fue creador del Joker: “Yo había tomado el original de *El hombre que ríe*, de Víctor Hugo. Era una película muda de 1928, dirigida por Paul Leni... con Conrad Veidt, el actor alemán... Bill me trajo una fotografía de *El hombre que ríe* y dijo: ‘Aquí tenemos una foto del Joker’.” Otro colaborador de Kane, Jerry Robinson, vino con un comodín de baraja y dijo: “¿Por qué no hacéis que el Joker deje esta carta cada vez que mata a alguien con la sonrisa cadavérica?” 17.

El Joker casi estuvo a punto de desaparecer (moría apuñalado por su propia mano en la segunda historia), pero se logró que sobreviviera y se convirtió en uno de los más grandes villanos del cómic 18.

Catwoman

Catwoman tal vez sea la mujer más importante en la vida de Batman/Bruce Wayne: ella está por encima de cualquier novia o hasta de su madre – a quien nunca hemos conocido, en realidad-, pero Selina Kyle ha cambiado tanto como el propio Señor de la Noche.

Catwoman fue creada por Bill Finger y Bob Kane en *Batman* 1 (1940). Kane explicaba la creación: “Sabíamos que necesitábamos una némesis femenina que fuera un poco amistosa y que cometiera crímenes, pero que al mismo tiempo fuese un interés romántico en la más bien estéril vida de Batman. Era una especie de Batman femenino, excepto que era una villana y Batman un héroe. Pensamos que debería haber un juego del gato y el ratón entre ellos. Él intentaría reformarla y atraerla al lado de la ley y el orden. Pero ella nunca sería una asesina o completamente malvada

como el Joker... los lectores agradecerían poder recrearse la vista con una mujer sensual...”.

Kane continuaba: “Se nos ocurrió la idea de asociarla con gatos porque son la antítesis de los murciélagos. Nos parecía que las mujeres eran felinas y que los hombres éramos como perros. Mientras que los perros son fieles y amistosos, los gatos son fríos, despegados y poco fiables. Yo me sentía mucho más a gusto con perros alrededor; los gatos son difíciles de entender, son erráticos, como las mujeres”.

Bill Finger lo aclararía de forma menos machista: “*National Geographic* sacó un número estupendo sobre gatos. Eso fue lo que usé, junto al libro de citas de Bartlett y el diccionario, para inventarme juegos de palabras con gatos. Todo muy metódico” 19.

Las nuevas aventuras la enclavaban en tramas relacionadas con la liberación de la mujer, todas con supuesto mensaje aleccionador, pero bastante machistas, así que Catwoman fue variando perseverantemente de traje y cometiendo crímenes 20.

El Pingüino

Su primera aparición fue en *DCO* 58 (diciembre de 1941), donde hace gala de una sangre fría y tal salvajismo que, cuando escapa del Dúo Dinámico, deja tras de sí un reguero de muertos. Con la creación del Pingüino se dio un paso adelante en lo que debe ser un villano: es pequeño y ridículo, la gente se burla de él y piensa que no es una amenaza, hasta que demuestra lo salvaje, criminal y despiadado que es. Pero ha sido convertido en un villano bufón, concebido en un mundo irreal y caricaturesco 21.

Decía Bob Kane: “Creé uno de mis más famosos personajes, el Pingüino, después de ver uno pequeño muy gracioso en un paquete de cigarrillos Kool...”. Pero según Finger contaba en *History of Comics* de Steranko: “El Pingüino salió de un artículo del *Saturday Evening Post* sobre los pingüinos emperador. Parecían caballeros ingleses de algún estafalario club. Decidí que el personaje tenía que tener dos cosas: un disfraz tipo *smoking* con sombrero de copa y un paraguas. Inventé paraguas con trucos, armas que le daban personalidad. Decidí hacer que fuera un villano gracioso, pero de manera diabólica...” 22.

Gotham City

Batman y Gotham City tienen una relación de alguna forma simbiótica: la ciudad es tan oscura y tenebrosa como su guardián.

Con el paso de los años, la ciudad ha tomado un gran protagonismo, y su aspecto ha pasado por varios matices, pero siempre volviendo a los orígenes góticos,

de donde toma su nombre, lo que ofrecía sus mejores historias, un lugar oscuro y tenebroso donde cualquier sombra puede significar peligro, pero un guardián no menos oscuro vela por todos los inocentes. Es una ciudad donde no se desearía vivir 23.

BATMAN EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN

(EL HÉROE EN LOS FILMS DE TIM BURTON)

1. LA IMAGEN DEL MURCIÉLAGO

Las primeras versiones cinematográficas de la creación de Bob Kane serían dos seriales auspiciados por la Columbia, productora especializada en este tipo de narración. *Batman* (1943) y *Batman and Robin* (1949).

La mítica serie televisiva *Batman* (1966-1968) expondría, a lo largo de 120 capítulos – y un largometraje entre la primera y segunda temporadas- el enfrentamiento de Batman y Robin con un sinfín de villanos, desde los originarios del cómic hasta otros creados *ex profeso* por los guionistas.

A continuación de la serie en imagen real surgirán otras en dibujos animados a lo largo de los años, que procuraban emular el éxito de aquélla, sin suponer una continuación de la misma.

Habría que esperar hasta 1989 para que el Señor de la Noche vuelva a merecer la atención por parte de la industria cinematográfica. Un proyecto arrastrado desde hacía años vio al fin la luz gracias al excéntrico Tim Burton, con un éxito comercial aplastante. Ofreciendo a Michael Keaton como Batman, las ventas de todo tipo de bat-chorradas con él – no sólo las entradas de cine- colmaron de millones las arcas de la Warner, propietaria del personaje, tanto para cine como para el cómic – pues DC ya pertenecía al mismo *holding* que la Warner-. Una secuela no se haría esperar: *Batman vuelve* en 1992, de nuevo con Keaton como protagonista y Burton como realizador. Hay unas leves alusiones a la primera película, para establecer una cierta continuidad, pero apenas destacadas 24.

Como el éxito de esta nueva película resultó inferior – pese a ser mejor que la primera-, se procedió a un cambio de imagen, trivializando personajes y trama. Un nuevo director aparece, Joel Schumacher, con Batman ahora encarnado por Val Kilmer. El éxito de *Batman Forever* (1995) es nuevamente apoteósico, pese a los bajísimos logros cualitativos 25.

Un nuevo film surge del previo, *Batman & Robin* (1997), otra vez realizado por Schumacher y ahora con George Clooney en el rol principal.

Dado el éxito del primer *Batman* de Burton, la Warner decide explotar más el personaje, creando una serie televisiva de animación a partir de 1992 – esto es, más o menos de forma simultánea a la secuela-. La serie, sin embargo, no será una continuación de las películas.

BATMAN (Batman). USA 1989. **Director:** Tim Burton. **Productor:** Jon Peters y Peter Guber para Warner Bros. **Productor ejecutivo:** Benjamín Melniker y Michael Uslan. **Guionista:** Sam Hamm y Warren Skaaren, s/a S. Hamm, s/p Bob Kane y Bill Finger. **Fotografía:** Roger Pratt. **Música:** Danny Elfman; canciones: Prince. **Efectos especiales:** The Meddings Magic Camera (vis.), Derek Meddings (superv. vis.). **Director artístico:** Anton Furst. **Intérpretes:** Jack Nicholson (Joker/Jack Napier), Michael Keaton (B), Kim Basinger (Vicki Vale), Robert Wuhl (Alexander Knox), Billy Dee Williams (Harvey Dent), Jack Palance (Grissom), Pat Hingle (Gordon), Michael Gough (Alfred), Jerry Hall (Alicia), Tracey Walter (Bob), Lee Wallace (El alcalde), William Hootkins (Eckhardt), Richard Strange, Carl Chase, Mac MacDonald, George Lane Cooper, Terence Plummer, Phil Tan, John Sterland, Edwin Craig, Vincent Wong. 122' C 26.

Tim Burton abordaría los matices más oscuros del hombre murciélago: presentaba Gotham con un aspecto futurista un tanto en la onda del mítico *Metrópolis* (1926), de Fritz Lang, y se concentraba en las bufonadas que perpetraba Joker, entre ellas pintar de negro las ventanas de los rascacielos de la ciudad, convertir un enorme árbol navideño en un cohete o aparecer como personaje invitado en nada menos que la serie televisiva *Vacaciones en el mar* (*The Love Boat*). Este nuevo tratamiento sería rechazado por resultar largo y, presumiblemente, caro 27.

Después entraría en el proyecto Sam Hamm, guionista de *Los lobos no lloran* (1983). Éste comentó que lo que de verdad le entusiasmaba cuando era un chaval eran los especiales reeditados de Batman de 80 páginas, material de finales de los 40 y principios de los 50 que tenía un tono más de *pulp*, y de género negro, con un montón de villanos desfigurados, al estilo de Dick Tracy.

Burton y Hamm se hicieron con las nuevas aventuras actuales de Batman y se volcaron con profusión a leerlas y estudiarlas, en especial *La broma asesina* y *El Señor de la Noche* 28.

Acabado el guión de Sam Hamm, Burton y la Warner decidieron contar con otros guionistas para perfilar situaciones en el propio plató de rodaje. Entre ellos, destacaría Warren Skaaren, previo colaborador de Burton en *Bitelchús*, y que según Quim Casas, se dedicaría en esencia a escribir las escenas referentes al Joker.

La cuestión del reparto resultó más peliaguda, y hubo gran diversidad de cambios e ideas. El personaje de Vicki Vale iba a ser encarnado por la polémica Sean Young. Pero sería reemplazada por Kim Basinger, y de ese modo el aspecto del personaje regresaba al concepto originario de Bob Kane, esto es, una especie de Marilyn.

Para el papel de Joker, la Warner se planteó nombres como Steve Martin, Robin Williams o Peter O'Toole. Por su parte, Sam Hamm, el guionista, prefería para el papel a Willen Dafoe o Ray Liotta. Finalmente fue encarnado por Jack Nicholson.

Y el papel de Batman recayó en Michael Keaton por capricho de Tim Burton, que ya lo conocía y que desde el inicio confió plenamente en él para el doble papel 29.

El tono oscuro del film y el estilo un tanto caótico de su agitado montaje que provocaba el desconcierto de muchos espectadores – en especial de aquellos con más de cuarenta años-. El caso es que la película fue un rotundo éxito de taquilla (beneficios en taquilla de 400 millones y otros 1500 por venta del *merchandising*) 30.

Los resultados artísticos de la película no fueron tan apreciados. El prestigio de Tim Burton llegaría con *Eduardo Manostijeras* (1990) y, sobretodo, *Ed Wood* (1994). Sin embargo, entre sus colegas cineastas la influencia fue notoria, y así podemos citar *Darkman* (1990), de Sam Raimi, de innegable influencia *gothamiana*, o *La Sombra* (1994), de Russel Mulcahy. Pero donde más influiría *Batman* es en el propio Batman. La película dio lugar, aparte de las consiguientes secuelas, a una notable serie de animación, y los posteriores cómics que surgieron adoptarían los diseños de Anton Furst para mostrar la imagen de Gotham 31.

2. EL PERSONAJE

En una ocasión, Alan Moore, autor de *La broma asesina*, una de las bases reconocidas del film, declaró: “Batman no es un héroe en el sentido estricto. Es un paranoico. Porque un delincuente de poca monta ha matado a sus padres ante sus propios ojos, se arroga un derecho divino de vida y muerte sobre los miembros del hampa”.

Por su parte, Burton diría: “Nuestro Batman no es alguien de otro planeta con superpoderes, sino solamente un hombre poco común...Hay un simple mortal debajo de un amedrentador blindaje, un excelente ejemplar físico, con talento para el combate cuerpo a cuerpo, pero un ser humano al fin...Es un hombre cuya vida se basa en una terrible ironía: una gran fortuna económica y un gran prestigio que le han llegado como resultado de la peor tragedia que puede pasarle a un niño: la muerte de sus padres”. En otro momento el director matizaría: “Mis personajes están, por lo general, muy deprimidos, como Batman, que es el maníaco-depresivo tipo...un personaje psicológicamente muy complejo”.

Según Kim Basinger “es un *Fantasma de la Ópera* de los 80”, y Burton se extiende en esa idea: “Me gustan *La Bella y la Bestia* y *El Fantasma de la Ópera*, esos temas, ése creo que es el camino...”. De ahí el parecido entre la batcueva y el refugio del Fantasma de la versión Hammer/Terence Fisher de 1962 32.

3. LA CIUDAD

La gran protagonista de la película, más que Batman, más que el propio Joker, es Gotham.

Tim Burton referiría que se tomó la idea de Nueva York. Su propio concepto de Nueva York. Bob Kane, asesor de la película, informa: "...No es como el Nueva York de hoy. Es intemporal. Es una combinación de los años 40 y el 2000. Me recuerda las calles principales de Nueva York cuando yo era un chico creciendo allí, pero también tiene algo de la visión futurista de Fritz Lang".

Hamm declarararía: "...Intentamos imaginar cómo enfocar el mundo de Gotham City, y ambos tomamos simultáneamente como modelo visual *Brazil*, que tiene un muy interesante *look* retro-futurista...Una Gotham City de pesadilla, como si hubiéramos vuelto a los años 40 y hubiéramos hecho una proyección de cómo serían los 80 o los 90. Así que es a la vez gótica y futurista".

Para llevar a efecto todo ello se contó con Anton Furst, diseñador de producción nacido en 1944 y muerto prematuramente por suicidio en 1991, dos años después de acabado el film – en la segunda película sería reemplazado por Bo Welch, que procuraría seguir los conceptos creados por Furst-, y que lograría un Oscar precisamente por su labor en esta película.

La ciudad no es sólo los edificios, sino los elementos que la integran. Otros aspectos interesantes del diseño del film fueron el batmóvil y el vestuario 33.

4. LA ARQUITECTURA DE BATMAN

Antecedentes

Cabría preguntarse de dónde surge la imaginería arquitectónica de la primera entrega de Burton.

El mencionado perfil *orgánico*, con el punto culminante en la catedral, parece inspirado en la película *Metrópolis*, similitud que el director artístico Anton Furst no desaprovechó al convertir al templo en el *ancla visual y contrapunto estilístico al resto de la ciudad*, tal como sucedía en el film de Fritz Lang. Ambas cintas coinciden al recrear la urbe del siglo XX por antonomasia, sin embargo, su similitud acaba aquí. La Nueva York de *Metrópolis* obedece a un diseño estilístico único, crisol de las tendencias arquitectónicas más futuristas y dinámicas del momento, mientras que la de *Batman* es producto de la decadencia post-industrial, sin ningún tipo de control urbanístico. Furst enunciaba: "...Nueva York, como cualquier otra metrópoli real, aparece como algo que ha sido diseñado por centenares de arquitectos durante cientos de años. Por eso se buscaba un *poutpourri* de estilos diferentes".

Burton y Furst percibieron la necesidad de establecer unos antecedentes narrativos de la ciudad de Gotham en los cuales la urbe habría caído bajo las leyes del hampa, conduciéndola a un caos especulativo que finalmente dejaría su huella en los tipos edificatorios de ésta. Es en este momento cuando hace aparición Batman, en frontal oposición al estado de cosas.

La imagen conseguida, de un desarrollo vertical inusitado, con un contraste paradójico entre el exterior y el interior de los edificios, responde fielmente a las ideas previas de Tim Burton: "...lo más atemporal posible, aun más incluso que nuestros propios dibujos inspirados en el cómic de Bob Kane, en los cuales existía un límite, por una cierta estética años 40..." 34.

Anton Furst

No es casual la amalgama de estilos arquitectónicos de la cinta, pues Anton Furst poseía unos amplios y fundados conocimientos de Arquitectura, ya que creció rodeado de referencias históricas, al ser nieto del renombrado historiador de arte inglés Herbert Furst. Buena prueba de sus conocimientos artísticos es el despacho del jefe del crimen Carl Grissom, aunando a un mismo tiempo, en una extravagancia *Art Déco*, un cuadro de Giorgio de Chirico con un escritorio actual del diseñador catalán Jaume Tressera.

Tim Burton pensó en Furst para la elaboración de los decorados más grandes y costosos de los construidos al exterior en Europa desde la filmación de *Cleopatra*, de Joseph Leo Mankiewicz, en 1960.

Aunque el ritmo vertiginoso de la película no permite al espectador la contemplación detallada de los escenarios, Furst, ayudado por Nigel Phelps, dio forma con un brillante eclecticismo a una mítica y antigua Nueva York que se asemeja más a la Roma de Piranesi que a la metrópoli moderna que todos conocemos. Esta forma de trabajo de Furst, basado en el poder visual, lo llevó a contraponer lo que él definía como *cine puro* al *cinema verité* más documentalista y menos detallista.

Referencias e influencias

Al circunscribirse el desarrollo narrativo a los interiores fue más difícil sustraerse en éstos a una estética *Art Déco* frente a un exterior oscuro y descuidado, lo cual añade un mayor contraste al eclecticismo arquitectónico de la película.

Furst elaboró Gotham como un tapiz donde sobresalen ciertas hebras de colores, estando la base del mismo constituida por edificaciones de raíz historicista, tales como los bancos neoclásicos y los rascacielos de oficinas típicos de las ciudades americanas del cambio de siglo, sobresaliendo las referencias tipológicas directas a la obra del arquitecto perteneciente a la *Chicago School* Louis H. Sullivan

(1856-1924). Este entramado edificatorio se nutre de todo un sector de Manhattan, el llamado Cast Iron District (Barrio del Hierro Fundido), enriquecido con un uso expresionista de elementos estructurales más propios de la tipología industrial (articulaciones, vigas de celosía, etcétera) que del uso residencial al que pertenecen estos edificios.

El propio Furst reconoce que su campo de acción es amplio: "...desde los edificios de arenisca oscura al brutalismo de la arquitectura gótica y al futurismo italiano. Destapamos incluso el fascismo para el ayuntamiento".

Figuras como Antonio Sant'Elia (1888-1906), Otto Wagner y su Oficina Postal de Viena (1903-1906), Giovanni Battista Piranesi con su serie de dibujos de las *Cárceles* (1760), y otros más, entran en un torbellino que esparce sus detalles por todos los edificios públicos de Gotham.

La factoría química Axis, el lugar de la *transformación* del hampón Jack Napier en el macabro Joker, está claramente influenciado por la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Leicester (1959-1963) de James Stirling y James Gozan que, a su vez, retoman para la pieza de la sala de conferencias los volúmenes del Club Rusakov para los obreros del transporte público de Moscú (1927) del arquitecto constructivista Konstantin Mel'nikov, perteneciente a la vanguardia soviética surgida tras la revolución de octubre. Para el museo Flugelheim, Anton Furst eligió al arquitecto japonés contemporáneo Shin Takamatsu, famoso sobre todo a raíz de la publicación de sus obras en la visualmente cuidada revista de arquitectura *GA*. En concreto la obra seleccionada es la clínica dental conocida como *Ark Fushimi* en Kyoto (1981-1983).

Entre el intrincado bosque de edificios grisáceos que componen Gotham, recortado contra el cielo bajo el batwing, aparece el reconocible perfil de una insólita construcción de viviendas, la Torre Velasco de Milán (1956-1958), perteneciente al grupo de arquitectos BPR. Es precisamente su silueta con reminiscencias medievales inspirada en la estructura barroca del Castello Sforcesco lo que le vale su exportación a la película.

Otro hito proveniente del *skyline* de la ciudad es la catedral abandonada. Para fomentar el contraste entre el trazado rectilíneo de lo que se puede considerar la base del tapiz, las calles de Gotham, y ese símbolo del abandono de las creencias religiosas, Furst diseña un hito arquitectónico de perfil orgánico: el incompleto Templo de la Sagrada Familia de Barcelona (1903-1926) para el conjunto de la iglesia, y el insólito bosque de columnas inclinadas que constituye la Capilla de la colonia Güell en Santa Coloma de Cervelló (1898-1915) para el campanario de la catedral – y la morada del Pingüino en la segunda película-. Furst comentaba: "...También me ha gustado siempre la casa de *Psicosis* de Hitchcock, por lo que culminé la catedral con el tejado de esa casa...". Tras este torbellino de arquitecturas dispares queda suficientemente explicada la manera de actuar de Anton Furst a modo de *collage*.

Puede percibirse la antítesis producida por el choque de estilos arquitectónicos que se da en la maraña de edificios vanguardistas seleccionados entre todo el siglo

XX que constituyen la ciudad de Gotham y la mansión gótica habitada por el *alter ego* de Batman, el millonario Bruce Wayne. Significativamente, para las tomas del interior de esta última, se utilizaron dos de las más elegantes y grandiosas haciendas de Gran Bretaña: la casa Hatfield (1607-1612) y la mansión Knebworth (1492). Así, la dualidad bien-mal (Batman-Gotham) se traslada a la arquitectura 35.

BATMAN VUELVE (Batman Returns). USA 1992. **Director:** Tim Burton. **Productor:** Denise DiNovi, T. Burton y Larry Franco para Warner Bros. **Guionista:** Daniel Waters, s/a D. Waters y Sam Hamm, s/p Bob Kane y Bill Finger. **Fotografía:** Stefan Czapsky. **Música:** Danny Elfmann. **Efectos especiales:** Chuck Gaspar (superv.), Michael Fink (superv. vis.), Stan Winston (maq. Pingüino). **Director artístico:** Bo Welch. **Intérpretes:** Michael Keaton (B), Danny DeVito (Pingüino), Michelle Pfeiffer (Catwoman), Christopher Walken (Max Shreck), Michael Gough (Alfred), Michael Murphy (El alcalde), Cristi Conaway (La Princesa del Hielo), Pat Hingle (Gordon), Andrew Bryniarski (Chip Shreck), Vincent Schiavelli (El organillero), Steve Witting (Josh), Jan Hooks (Jen), John Strong, Rick Zumwalt, Anna Katarina, Gregory Scott Cummins, Erika Andersch, Travis McKenna, Doug Jones, Branscombe Richmond, Paul Reubens, Diane Salinger, Stuart Lancaster. 128' C 36.

La producción

Dado el éxito del film anterior se decidió volver a contar con Sam Hamm en el guión, pero parece que su trabajo no funcionó. Entonces, se recurrió a un nuevo guionista, Daniel Waters, responsable, entre otros, del guión de *Escuela de jóvenes asesinos*, de 1989 (seguramente Burton debía admirar esta película plagada de humor negro). Waters diría: "Tim estaba obsesionado con la idea de no hacer una secuela directa y no quería que hubiera ninguna referencia directa a la primera película, pero no llegó a darme órdenes o instrucciones precisas...Gocé de una gran libertad, y debo confesar que no me lo esperaba" 37.

Pero las cosas no fueron tan fáciles. Lo primero que hizo Waters fue ver la película anterior, pero pasó de los cómics.

El primer esbozo de guión debido a Waters se inició a mediados de 1990, y durante doce meses llegó a trazar cinco desarrollos diferentes.

Transcurridos cinco borradores, y debido a la falta de acuerdo entre Waters y Burton, el guionista fue dado de lado y fue reemplazado por Wesley Strick, escritor de la mediocre *Aracnofobia* (1990).

Para el papel de Catwoman se pensó en Madonna, Cher o Julia Roberts, y tras renunciar Annette Bening debido a un embarazo acabó recayendo en Michelle Pfeiffer. En cuanto al personaje del Pingüino, se pensó en Robin Williams (éste siempre ha estado presente en todas las selecciones de malos batmanianos) o Dustin Hoffman. Se especuló también con la reaparición de Kim Basinger como Vicki Vale 38.

Los efectos

Una película como *Batman vuelve* requirió infinidad de efectos especiales de todo tipo. Entre ellos, los efectos de maquillaje del gran Stan Winston (*Terminador 2*, *Eduardo Manostijeras*, *Jurassic Park*).

Cabe destacar, en especial, la excelente caracterización creada para Danny DeVito como el Pingüino.

Bob Rigwood, el diseñador de vestuario, se ocupó del cuerpo del personaje, confiriéndole unas proporciones caricaturescas potenciadas por la armazón del propio traje. Greg Cannon creó unos guantes que le conferirían al Pingüino unos apéndices semialados.

Rick Heinrichs, el director artístico, menciona: “Ese personaje requirió dos fases de esculturas distintas para solidificar las ideas que Tim tenía sobre él...y la progresión de los modelos reveló que el Pingüino fuese un animal...El enfoque usado en el maquillaje acabó inclinándose hacia la vertiente teatral. Si el maquillaje hubiera sido totalmente realista el Pingüino habría resultado demasiado horripilante en relación al resto de la película, pero utilizar la estructura maligna y distorsionarla en una dirección más teatral nos permitió suavizar los aspectos más horribles del Pingüino”.

Aparte de esto, hubo que crear todo un ejército de pingüinos, que consistió en animales auténticos, otros animatrónicos, hasta, los más altos, actores enanos caracterizados.

Una de las mejores escenas del film, la de la invasión de los murciélagos, fue creada por los especialistas John Vulich y Everett Burrell, que ya hicieron algo similar en *La mitad oscura* (1991), de George A. Romero, sólo que con pájaros. Construyeron murciélagos artificiales con motores de tipo aeroespacial de tamaño normal, que lanzaban sobre los actores y prendían a sus ropas, para, a cada cambio de plano, resituarse de nuevo los mamíferos voladores. Sin embargo, en los planos generales de la invasión los animales eran simulaciones por ordenador 39.

La ciudad

El responsable de construir la ciudad fue el antiguo colaborador de la Disney Rick Heinrichs, donde éste y Tim Burton se conocerían. Su labor consistiría, literalmente, en la ejecución física de la urbe.

Según Heinrichs, construir las calles y los edificios fue lo más arduo de lo que parecía: “Nos enfrentamos a un problema muy difícil de resolver porque todos esos decorados inmensos tenían que ser creados en una cantidad de espacio limitada, y

decidimos sacar el máximo partido posible a las limitaciones. La clave fue crear formas y texturas masivas y contrastarlo todo con muchos pequeños detalles” 40.

La película

Esta segunda entrega se caracteriza, al igual que el primer *Batman burtoniano*, por su desmesurado guión, que acumula excesivos personajes en una sola cinta: tenemos importantísimas figuras, así el Pingüino, Catwoman y el magnate Max Shreck (aparte de todos los secundarios que rodean a Batman) 41.

Cabe resaltar el manejo de una cámara que se convierte en un narrador omnisciente, que, en cierta manera, participa de los acontecimientos, los selecciona y utiliza lo que le es más propicio, lo que le es más seductor, en cada caso. Una cámara que recorre los decorados como un personaje indagador y que, en un alarde técnico, nos muestra el cubil del Pingüino, un zoológico abandonado y tétrico, aproximándose en un imposible *travelling*, colándose entre los hierros del rótulo que identifica el lugar y recorriendo las dependencias abandonadas del zoo como si fueran tumbas 42.

He de precisar que el carácter oscuro no está muy presente en la cinta si la comparamos con el primer Batman (a mi juicio, es como si le faltara algo a la película). Pero esta falta de oscuridad no quiere decir que carezca de carácter tétrico o sombrío, que se inicia en el prólogo, con un nacimiento mostrado en los más depurados estilos del cine de horror, hasta que los progenitores, conduciendo al maligno bebé en un cochecito negro, arrojan éste al río, en un émulo de Moisés (las alusiones bíblicas no acaban ahí: el Pingüino después procederá al secuestro de los primogénitos) 43.

La película está trabajada a base de continuados contrastes y así, muchos de sus elementos se pueden agrupar por parejas, ofreciendo a un factor su antítesis. Lo más destacado, en este aspecto, es la dualidad que se establece entre Batman y Catwoman, ofreciéndose un continuo montaje paralelo entre las acciones de uno y otra. Esos paralelismos también se dan entre los personajes del Pingüino y Max Shreck 44.

Y es que a través del personaje del Pingüino, Burton ofrece una vez más su inclinación por el *distinto*, por lo *outré*, por el *freak*. No en vano, toda esa cohorte que acompaña a este patético personaje remite directamente a esa mítica película, que Burton demuestra amar, que es *La parada de los monstruos* (1932) de Tod Browning (si bien recuerda, a un tiempo, a los acólitos que acompañaban al Joker en la película previa. Esto último conduce a esa predilección de Burton hacia el espectáculo de feria, hacia la ceremonia circense 45.

Catwoman

En cierta forma, la auténtica protagonista del film es Catwoman, inundando las imágenes con su presencia de principio a fin, incluso cuando está ausente. Imágenes gatunas surgen por doquier, desde un alfombrado con motivos felinos hasta el símbolo del emporio Shreck (esa carita de gato sonriente que es encuadrada de forma ostentosa de continuo).

Es interesante observar el contraste entre las distintas *vidas* que tiene esta mujer gato; al menos tres personalidades diversas se perciben a lo largo del film: la primera Selina Kyle, la Catwoman que surge de la muerte de aquélla y la segunda Selina que brota a partir de la identidad gatuna.

Puede que, al fin y al cabo, en verdad haya muerto y a partir de este instante Selina Kyle sea un *zombie*.

Una vez de regreso a su apartamento, caminando, de hecho, como un zombi, decide asumir una nueva personalidad. Destroza su apartamento, destruye esa imagen idílica de color rosa y la transforma en una más oscura y agreste. Es de destacar un rótulo de neón que tiene Selina en su dormitorio, con las palabras “HELLO THERE” (Hola ahí), y que, tras golpearlo y romper algunas letras, se transforma en “HELL HERE” (El infierno aquí).

Nacida Catwoman, una nueva Selina Kyle tiene lugar. Más seductora, más fascinante, más mujer. Mientras Catwoman se enamora de Batman, Selina Kyle lo hace de Bruce Wayne. Cuando descubre que ambos son el mismo, una batalla surge en su interior (¿acaso consciente ella misma de su dualidad?), y no le quedará otro recurso que desaparecer.

Pues, pese a aliarse con el Pingüino para acabar con Batman, la mujer gato no dudará en decir: “La idea de acabar con Batman me hace sentir sucia”, por lo cual procederá a limpiarse...lamiéndose como los gatos – idea que sugirió la propia actriz-. Y una vez más brotará la idea de la duplicidad cuando, aliada con el Pingüino, le dice a éste: “Para destruir a Batman hay que convertirlo en lo que más odia: hay que convertirlo en nosotros” 46.

NOTAS

1. MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., *Batman. De Bob Kane a Joel Schumacher*, Madrid, Nuer, 1999, pág. 17. La obra de Leonardo da Vinci en cuestión es *El Libro de las Invenciones*. Sobre el número 1 de Batman, la competencia con Superman y la condición de ser humano del héroe, consultar: PÉREZ AGUSTÍ, Adolfo., *Superhéroes del cine*, Madrid, Masters, 2003, pág. 88. También se alude a la obra de Leonardo da Vinci en el libro de Pérez Agustí, concretamente en la página 89.
2. Más información sobre la inspiración en el cine de Hollywood en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 17. también en PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., págs. 88 y 89.
3. Ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 18-20.
4. No he encontrado definición alguna para el término *pulp*. Se aplica a ciertos suplementos o revistas que acompañaban a los periódicos y que reeditaban tiras de prensa humorísticas. También existen las “novelas *pulp*”, relatos de humor o de aventuras. Mirar en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, luís F., ob. cit., págs. 15 y 16.
5. MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 25.

6. Ampliar información leyendo MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 26-28.
7. Consultar MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 29, 30 y 42.
8. Con el término *camp*, que se traduce como afectado o afeminado, se denomina al nuevo "look" que caracterizó a Batman entre 1964 y 1969; todo era más *pop*. Para más información leer: MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 39-42.
9. Ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 43 y 44.
10. Para obtener más información sobre esta etapa de fulgurante éxito consultar MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 48-50. sobre el notable éxito en cine y las secuelas en televisión y reediciones de los cómics gracias al film de Burton de 1989 ver PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., págs. 90 y 100.
11. Sobre el segundo film de Batman (1992) y el éxito de la serie animada y de la colección de cómics surgidos a raíz de él, consultar MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 50 y 51. Ver también PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 91.
12. Acerca de la muerte de sus padres y el papel de justiciero, mirar PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., págs. 89, 90 y 101. MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 79.
13. Sobre la dualidad, consultar PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 89. También en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 79.
14. Comentario recogido de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 89.
15. Sobre la fachada de *playboy*, ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 80. También en PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 89.
16. Para obtener más información sobre la relación con las mujeres, leer MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 80 y 81.
17. MAROTO, Carlos D., y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 90.
18. Acerca del Joker, ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 88-90.
19. Comentarios extraídos de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 91 y 92.
20. Consultar MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 92.
21. Más información sobre el origen y características del Pingüino leyendo MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 94.
22. Estos comentarios de Bob Kane y Bill Finger han sido extraídos de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 95.
23. Acerca de Gotham City, ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 87 y 88.
24. Más información sobre este recorrido por televisión y cine y sobre las posteriores entregas de Batman (películas del 95 y 97 y serie animada del 92) como secuelas de la primera película, en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 101-103. Ver también DÍAZ, Lorenzo F., *Superhéroes Marvel: del cómic a la pantalla*, Madrid, Alberto Santos, 2004, pág. 121. PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 101.
25. Opinión personal de los autores Maroto y Alboreca extraída de su libro. Ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 102.
26. El reparto está tomado de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 127, y de AA.VV., *Cine de superhéroes*. Dossier especial en *Dirigido por*, núm. 346, Barcelona, 2005, pág. 44. mencionar el error cometido en PÉREZ

- AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 98, donde se atribuye el papel de Carl Grissom a alguien llamado Jack Wallace, cuando en verdad el papel lo encarna Jack Palance.
27. Para obtener más información sobre el exagerado protagonismo del Joker, consultar MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit. Pág. 132. PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 100. Pérez Agustí llega a decir que el Joker "...anula al mismísimo Batman". También AA.VV., ob. cit., pág. 44. En esta revista se habla incluso de una "...simpatía hacia el villano" por parte de Burton.
 28. Mientras que en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 132, se afirma que ocurrió de esta manera, en AA.VV. ob. cit., pág. 43, se resta importancia a la influencia de los cómics y se atribuye más al mundo interior de Burton.
 29. Los autores Maroto y Alboreca no ocultan su desagrado hacia Michael Keaton, considerándolo una mala elección. Ver, por ejemplo, en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 130. En cambio, Keaton es elogiado en PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 100.
 30. Sobre el *merchandising*, consultar: MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 131. También DÍAZ, Lorenzo F., ob. cit., pág. 121. PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 100.
 31. MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 131.
 32. Comentarios extraídos de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 131 y 132. Sobre la psique del personaje, ver AA.VV., ob. cit., pág. 44.
 33. MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 135. También en AA.VV., ob. cit., pág. 44, se comenta la inspiración en la iluminación expresionista del cine negro de la década de los 40.
 34. Más información sobre este punto en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 136. También en PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 101.
 35. La fuente más completa para la arquitectura, decorados, dirección artística e influencias artísticas es la obra de Maroto y Alboreca, de donde están extraídos literalmente los comentarios de Furst. Consultar: MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 137-139. También se alude al film *Cleopatra* y a los decorados en PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 101., En AA. VV., ob. cit., pág. 44, se habla de una "...mezcla inteligente de *art déco* futurista de *Metrópolis* (*Metropolis*, 1927) con la megalópolis sucia y desordenada de *Blade Runner* (1982)".
 36. Ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 139. También en AA.VV., ob. cit., pág. 48. PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 102.
 37. Extraído de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 140. Sobre el intento de diferenciarse del primer film, consultar PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 102. En AA. VV., ob. cit., pág. 47, se comenta la intención de alejarse de los cómics para alcanzar una forma de expresión puramente cinematográfica.
 38. Para obtener más información sobre el guión y la elección de actores consultar MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 141.
 39. Ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., págs. 142 y 143. El comentario entrecomillado está tomado de la obra de estos autores. Sobre el logrado maquillaje y la conseguida caracterización de Danny DeVito, consultar: PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 104.
 40. Extraído de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 143.
 41. Crítica de los autores Maroto y Alboreca, extraída de MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 143.

42. Ver PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 102. También en AA.VV., ob. cit., pág. 47. MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 144.
43. Alusiones a esta escena cruel y vergonzosa en MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 144. También en PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 104. En AA.VV., ob. cit., pág. 89, se comenta, lo mismo que en la obra de Maroto y Alboreca, la alusión al cine de terror clásico, pero refiriéndose a la primera entrega de 1989.
44. Sobre las historias paralelas, consultar: MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 144. También en PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 104.
45. Sobre la simpatía de Burton por lo monstruoso, el gusto por la teatralidad y el mundo del circo, y sobre el patetismo del Pingüino, ver MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 145. PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., pág. 103. AA.VV., ob. cit., págs. 43, 44 y 46.
46. Ampliar información sobre este personaje leyendo PÉREZ AGUSTÍ, A., ob. cit., págs. 102-104 y 116.118. Consultar también MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., ob. cit., pág. 146, de donde se ha extraído el comentario entrecorillado.

BIBLIOGRAFÍA

AA. VV., *Cine de superhéroes*. Dossier especial en *Dirigido por*, núms. 346 y 347, Barcelona, 2005, págs. 28-57 y 32-59.

CASAS, Quim, “*Sin City*. Recreación Manierista”, en *Dirigido por*, nº 346, Barcelona, 2005, págs. 24-27.

DÍAZ, Lorenzo F., *Superhéroes Marvel: del cómic a la pantalla*, Madrid, Alberto Santos, 2004.

MAROTO, Carlos D. y ALBORECA, Luís F., *Batman. De Bob Kane a Joel Schumacher*, Madrid, Nuer, 1999.

PÉREZ Agustí, Adolfo, *Superhéroes del cine*, Madrid, Masters, 2003.

REFERENCIAS WEB:

Comic art & Graffix Gallery. Richard Halegua

- <http://www.comic-art.com>
comicsOnCDRom.com
- <http://www.comicsOnCDRom.com>
Dark Knight
- <http://www.darkknight.ca/dknighthtml>