



Historia y comunicación social

ISSN: 1137-0734

<http://dx.doi.org/10.5209/hics.69227>

Héroe, mito e icono popular: evolución histórica de Batman en los medios de comunicación social (1939-2017)

Raúl Álvarez Gómez¹

Recibido el: 28 de septiembre de 2018. / Aceptado: 20 de octubre de 2019.

Resumen. En 2019 se cumplen ochenta años de la creación de Batman, uno de los personajes de cómic más influyentes en el desarrollo de la cultura popular. Este artículo estudia su evolución histórica a partir de las distintas versiones del personaje que han ofrecido los medios de comunicación donde ha aparecido a lo largo de este tiempo. Desde su debut en una historieta de la revista *Detective Comics* hasta la trilogía cinematográfica dirigida por Christopher Nolan, pasando por numerosas series de televisión y videojuegos. El presente análisis diacrónico tiene en cuenta dos aspectos: el contexto histórico de producción de cada versión de Batman y los atributos creativos, épico-antropológicos y genéricos del personaje. Como Aquiles, Heracles y Odiseo, hace tiempo Batman escapó del ámbito imaginario de sus creadores para pertenecer, con tanto o más derecho que estos, a los autores que han enriquecido su bagaje heroico con nuevas hazañas.

Palabras clave: Batman; mito; cine; cómic; videojuegos

[en] Hero, myth and popular icon: historical evolution of Batman in social media (1939-2017)

Abstract. In 2019, eighty years have passed since the creation of Batman, one of the most influential comic characters in the development of popular culture. This article studies its historical evolution from the different versions of the character that the media has offered where it has appeared throughout this time. From his debut in a cartoon of the magazine *Detective Comics* to the film trilogy directed by Christopher Nolan, through numerous television series and video games. The present diachronic analysis takes into account two aspects: the historical context of production of each version of Batman and the creative, epic-anthropological and generic attributes of the character. Like Achilles, Heracles and Odysseus, Batman long ago escaped the imaginary scope of its creators to belong, with as much or more right than these, to the authors who have enriched their heroic baggage with new feats.

Keyword: Batman; myth; cinema; comic; videogames

Sumario: 1. Objetivos; 2. Marco teórico; 3. Metodología. 3.1. Atributos creativos. 3.2. Atributos épico-antropológicos. 3.3. Atributos genéricos. 4. Exposición. 4.1. Los años cuarenta. 4.2. Los años cincuenta. 4.3. Los años sesenta. 4.4. Los años setenta. 4.5. Los años ochenta. 4.6. Los años noventa. 4.7. Los años 2000-2017. 5. Conclusiones. 6. Bibliografía.

Cómo citar: Álvarez Gómez, R. (2020) Héroe, mito e icono popular: evolución histórica de Batman en los medios de comunicación social (1939-2017), *Historia y comunicación social* 25(1), 57-66.

1. Objetivos

En las primeras líneas del canto XXII de la *Odisea* se relata uno de los episodios cumbre de la obra homérica. Odiseo, de regreso a Ítaca, se presenta en su palacio dispuesto a vengarse de los nobles que habían tratado de desposar a su mujer, Penélope, y usurpar su trono en su ausencia. Armado y presto al desquite, el héroe vuelve a su hogar después de superar incontables peligrosos y aventuras desde su partida a la guerra de Troya, veinte años atrás.

Unos dos mil setecientos años después, el director de cine Christopher Nolan imaginó en los mismos términos el regreso de Batman a su ciudad natal, en el tercio final de *El caballero oscuro: la leyenda renace* (*The Dark Knight Rises*, 2012). El héroe de Gotham, tras largos meses encerrado en una prisión, vuelve a casa para detener a Bane, el terrorista que pretende destruir su ciudad haciendo explotar una bomba atómica.

¹ Universidad Rey Juan Carlos.
raul.alvarez@urjc.es

Batman logra desbaratar los planes de Bane, evitando la aniquilación de Gotham y devolviendo la paz a sus ciudadanos.

El héroe además se reconcilia con su amada Selina, y juntos empiezan una nueva vida alejados de la violencia y el horror, igual que Odiseo y Penélope al final de la *Odisea*. La película de Nolan es, en este y otros detalles dramáticos, un relato de carácter mítico que muestra la vigencia de un tipo de narración “que cuenta la actuación memorable de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano” (García Gual, 2014: 12). Por extensión, eso son también las historias actuales de superhéroes, adaptadas a las formas propias de los medios de comunicación de social.

La exposición de este breve encuentro entre Homero y Nolan, Odiseo y Batman, tiene un propósito doble. Por un parte, se pretende destacar la influencia de la estructura de las narraciones míticas en la configuración de las narraciones superheroicas contemporáneas. Y por otra, se quiere subrayar la pervivencia en el tiempo de unos personajes arquetípicos, los héroes, cuyos relatos cautivan a millones de personas en todo el mundo, ya sea a través del cine, Internet y las redes sociales, la televisión, los cómics, las novelas o los videojuegos.

El presente artículo considera la dimensión mítica del universo de Batman para proponer una evolución histórica del personaje a partir de las versiones más significativas que del mismo han aparecido en distintos medios de comunicación. Desde su creación en las páginas de la revista *Detective Comics*, en marzo de 1939, hasta su encarnación cinematográfica en la trilogía de Christopher Nolan (2005-2012) y en las películas de Zack Snyder (2016 y 2017), pasando por numerosos tebeos, series de televisión (de acción real y de dibujos animados) y videojuegos.

Ante la abundancia de títulos producidos sobre las aventuras de Batman, se han seleccionado aquellos que resultan notables por su innovación creativa y/o formal respecto al canon del personaje y también por su amplia difusión entre el público. Las referencias concretas se detallan en cada epígrafe del desarrollo de este artículo. El comentario de estas obras se enmarca en un estudio diacrónico por décadas, de 1939 a 2017, que tiene en cuenta dos aspectos: el contexto histórico de producción de cada versión de Batman y los atributos creativos, épico-antropológicos y genéricos del personaje. Batman es una “figura mítica viva” (Brooker, 2013: 8) que cambia en el transcurso del tiempo y adquiere nuevas connotaciones surgidas de la imaginación de los autores que crean sus historias.

De esta manera, se pretende contribuir al estudio de Batman, en particular, y de lo heroico, en general, desde el punto de vista de la historia de la comunicación social, superando algunos prejuicios que todavía planean alrededor de los superhéroes como materia de interés académico. Abundan los análisis industriales y creativos sobre estos personajes; no así los que consideran el carácter de sus hazañas en un marco temporal concreto, con una significación única respecto a versiones anteriores y posteriores. Hay un Batman para cada época y para cada generación.

2. Marco teórico

El personaje de Batman es objeto de estudio académico desde principios de los años noventa del siglo XX. Las obras más relevantes se inscriben en cuatro áreas de conocimiento: la sociología, la psicología, la filosofía y la narrativa. En 1991 se publicó el que acaso sea el primer acercamiento sólido al personaje desde una perspectiva histórica y sociológica: *The Many Lives of the Batman*, de Roberta E. Pearson y William Urrichio, a partir del éxito de la película *Batman* (Tim Burton, 1989). Los autores abordan la vigencia del personaje teniendo en cuenta el contexto histórico en que nació y evolucionó hasta convertirse en icono de la cultura popular, así como su recepción por parte del público a través de medios tan diversos como la televisión, el cine y los cómics.

Las conclusiones de Pearson y Urrichio inspiraron otros dos estudios de referencia en el ámbito histórico y sociológico. En *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon* (2001), Will Brooker desmenuza la trayectoria de Batman atendiendo al momento histórico en que se enmarca cada una de las versiones del personaje en televisión, cine, cómics, internet y videojuegos. Y en *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman* (2012), Brooker, de nuevo, interpreta las dos primeras películas de la saga de Christopher Nolan desde la convergencia de los estudios culturales, el estudio de las audiencias y la industria del entretenimiento.

Pearson, Urrichio y Brooker colaboraron juntos en la edición de *Many More Lives of the Batman* (2015). Se trata de una recopilación de estudios académicos que analizan, desde la historia de los medios de comunicación y la sociología, la permanencia en el tiempo del personaje y su aceptación como icono popular en la cultura de masas. La trilogía de Nolan es el eje central de un trabajo colectivo que atiende fundamentalmente a las encarnaciones de Batman en el cine.

Batman and Psychology: A Dark and Stormy Knight (2012), de Travis Langley, es quizá la contribución más compleja al personaje desde un punto de vista psicológico. El autor traza un perfil psíquico de Batman a partir de las conductas recurrentes en su comportamiento para tratar de entender la fascinación que despierta el personaje entre el público. Langley concluye que Batman es sugerente porque a su fortaleza se opone una

personalidad inestable marcada por la muerte de sus padres, su incapacidad afectiva, su asexualidad y su gusto por el transformismo.

Desde un ámbito filosófico, *Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul* (2008), editado por Mark D. White y Robert Arp, es uno de los títulos que han enriquecido la comprensión existencial del personaje, con especial énfasis en el tránsito de la modernidad a la posmodernidad. Los autores de este libro colectivo parten de la misma pregunta –¿qué significa Batman para los lectores y espectadores de sus aventuras en todo el mundo?– para dilucidar la manera en que Batman se enfrenta a cuestiones como el libre albedrío, la moralidad o el principio de autoridad en un mundo cada vez más inconsistente y quebradizo.

En el ámbito de la narrativa la mayor parte de esfuerzos académicos se concentran en las versiones cinematográficas y televisivas de Batman. En particular, en aquellas ficciones creadas en épocas de crisis, puesto que es entonces cuando el personaje cobra matices de interés social y político relacionados con el contexto de producción. Es obligado referirse a *Hollywood in Crisis: Cinema and American Society: 1929-1939* (1996), de Colin Schindler. Se trata de un estudio sobre el cine de Hollywood durante la Gran Depresión que identifica los imaginarios narrativos y sociales que reflejan la reacción política y cinematográfica a la crisis. Desde este punto de vista se entiende a Batman como una figura de autoridad en tiempos convulsos. *Hollywood's New Deal* (1997), de Giuliana Muscio, es otro título que aporta una rica comprensión de cómo el cine de Hollywood se hizo eco de la Gran Depresión.

Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film (1990), de Michael Ryan and Douglas Kellner, es un volumen ineludible para acercarse al cine y la televisión producidos de 1967 a 1983, desde la retórica contra-cultural del Nuevo Hollywood a la reacción conservadora de la New Right de Ronald Reagan. También resulta de interés *The New Hollywood: From Bonnie and Clyde to Star Wars* (2005), de Peter Krämer, que pasa revista a la aportación cinematográfica del Nuevo Hollywood durante las presidencias de Johnson, Nixon, Carter y Ford.

Film and Television After 9/11 (2004), editado por Wheeler Winston Dixon, es un trabajo colectivo indispensable para conocer las narrativas de la crisis en el cine y la televisión en EE.UU. tras los atentados del 11S. La trilogía de Nolan es una de las producciones más relevantes en este contexto. Igualmente notable es *Cinema Wars: Hollywood Films and Politics in the Bush-Cheney Era* (2010), de Douglas Kellner, cuyas páginas ofrecen un análisis exhaustivo del cine de ficción y documental así como de las series de televisión producidas después del 11S. En estas dos obras el Batman de Nolan es una referencia habitual.

Por último, aunque no se refieren específicamente a Batman, es pertinente citar algunos estudios clásicos de mitología que se han acercado al arquetipo heroico, particularmente desde la óptica épico-antropológica y la psicológica-psicoanalítica. *El héroe de las mil caras*, de Joseph Campbell; *Los héroes griegos*, de Karl Kerényi; *Arquetipos e inconsciente colectivo*, de Carl Gustav Jung, y *Mitos, viajes, héroes*, de Carlos García Gual, aportan un corpus clave acerca de la pervivencia de los mitos como relatos ejemplares que encarnan una serie de valores individuales y/o colectivos. Esta es una perspectiva ineludible para entender la aceptación de Batman en la cultura popular contemporánea.

3. Metodología

En su clásico ensayo sobre Superman, Umberto Eco aporta varias claves interpretativas para entender la pervivencia en el tiempo de este personaje. Destacan dos, por su carácter innovador e influencia en estudios posteriores. La primera, de carácter psicológico, apunta la empatía que despierta Clark Kent, el álter ego humano de Superman, en el ciudadano medio de una sociedad desarrollada, en particular, de Estados Unidos. Tímido, débil y marginado, Kent es un individuo corriente que se revela como alguien extraordinario cuando se produce una amenaza. Es fácil, según Eco, identificarse con una figura de estas características porque encarna “la aspiración del hombre común de elevarse sobre la masa” (2011: 241). Este deseo conecta con la segunda clave de lectura, de carácter sociológico, que considera sus atributos heroicos como una idealización materialista de la naturaleza humana, propia de la sociedad de consumo que lo vio nacer y desarrollarse: la América de los años cuarenta y cincuenta.

La mayor parte de autores que después se han acercado a Superman o a otros superhéroes han empleado en sus análisis estas dos aproximaciones. Se tiende a olvidar, sin embargo, la dimensión mítica del personaje, esto es, su imbricación en un modelo narrativo que apenas ha cambiado desde los tiempos de Homero. Eco, recogiendo ideas de Adorno y Horkheimer, se refiere vagamente a la estructura arquetípica de las aventuras de Superman como un “mensaje de alta redundancia” (2011: 246), entendiendo la repetición como una forma que asegura la transmisión de las historias. Carlos García Gual ofrece una idea más concreta de esas estructuras de repetición que articulan los mitos desde la antigüedad. Se refiere a “una historia o cuento (...) que llega del pasado como una herencia narrativa y es propiedad comunitaria, un recuerdo colectivo, no personal” (2014: 12). De esos relatos, Gual destaca además su carácter dramático –describen una o varias acciones– y su valor ejemplar –es algo que merece ser recordado– (2014: 14).

Este artículo aborda la historia de Batman en los medios de comunicación social teniendo en cuenta la aproximación sociológica de Eco y la mirada mitológica de García Gual, con el objetivo de conectar las distintas versiones del personaje, desarrolladas en narraciones arquetípicas, con las particularidades políticas, sociales y culturales de sus correspondientes contextos históricos. Este estudio se fija en concreto en la evolución de los atributos que definen, según Sánchez-Escalonilla, la biografía de cualquier personaje de ficción. A saber, los que fijan sus creadores desde un punto de vista creativo, las coordenadas épico-antropológicas en que se enmarcan sus aventuras y las características genéricas del personaje (2002: 24). Es pertinente detenerse en la descripción de cada uno de estos atributos para entender su análisis posterior en el desarrollo del artículo.

3.1. Atributos creativos

Batman debutó el 30 de marzo de 1939 en el número 27 de la revista *Detective Comics*. El editor Vin Sullivan reunió para el proyecto al dibujante Bob Kane, procedente del *cartoon* cómico y la caricatura de prensa, y al guionista Bill Finger, nombre habitual del género negro en novelas de serie B. Ambos crearon y definieron las características fundamentales del personaje tanto en el ámbito estético o icónicas como en el dramático (Levitz, 2010: 28). Estos rasgos figuran en la llamada Bat-Bible (Biblia del Murciélago), un documento interno de DC que servía y aún hoy sirve de guía a guionistas y dibujantes (Brooker, 2013: 36). En dicho texto se indican las claves temáticas e icónicas que deben aparecer en cualquier trama del héroe. A saber: ¿Quién es Batman? / ¿Dónde vive? / ¿Cómo es la Batcueva? / ¿Quiénes son sus compañeros de aventuras? / ¿Cómo es su carácter? / ¿Bruce, el hombre, se impone a Batman, el héroe? / ¿Cómo es el equipamiento de Batman? / La importancia de la ciudad, Gotham, como escenario de las historias.

3.2. Atributos épico-antropológicos

Batman presenta algunos de los atributos épico-antropológicos más comunes en la tradición literaria y cinematográfica que se ocupa de los héroes. Sánchez-Escalonilla propone una categorización de esos atributos en función del tipo de relato que articula las historias (2002: 56). Hay dos clases principales. La primera corresponde al héroe forjado, es decir, el héroe que ya es tal cuando emprende su misión. La segunda habla de viajeros iniciáticos, esto es, héroes que se convierten en tales después de una vivencia. Ya sea un relato de forja o de iniciación, Sánchez-Escalonilla aprecia tres tipologías distintas de héroes: los valedores de la humanidad (que pueden ser fundadores de pueblos, magos y vencedores de monstruos), los autores de hechos maravillosos y los campeones o guerreros (2002: 58). Batman, se verá en el desarrollo de este artículo, presenta las características de un héroe iniciático que se convierte en un guerrero y, puntualmente, un valedor de la humanidad.

3.3. Atributos genéricos

La fórmula narrativa que enmarca las hazañas de Batman es la aventura realista urbana. Gotham, su ciudad natal, es el entorno donde tienen lugar sus peripecias. Ese contexto ordinario, extraído del mundo real, impone una voluntad de verismo que distingue a Batman de otros héroes. Gotham es retratada como una metrópoli deprimida y en crisis donde los criminales campan a sus anchas y los ciudadanos viven con temor; de ahí que los escenarios recurrentes sean callejones, azoteas e interiores de edificios en sombras. La noche es el periodo en que transcurren buena parte de las historias. Esta iconografía está muy vinculada al contexto histórico en que se publicaron las primeras historias de Batman: la América de la Gran Depresión. El personaje nació en un momento de crisis, y esta naturaleza lo convierte precisamente en un héroe apropiado para tiempos convulsos.

4. Exposición

Al final de su primera historieta, *The Case of the Chemical Syndicate*, Batman arroja dentro de un bidón de ácido a un jefe del hampa. “Es el fin adecuado para los de tu clase”, le dice el héroe al maleante. Acciones parecidas se han repetido miles de veces en los cómics de Batman durante sus ochenta años de vida, lo que revela la aceptación por parte del público de un héroe que se erige en juez, jurado y, a menudo, ejecutor. Esta clase de figura justiciera, tan cara al imaginario popular norteamericano desde la épica fronteriza del *Far West*, se ha encarnado, en el caso de Batman, en distintas versiones que han aparecido en cómics, seriales de televisión, películas y videojuegos. A continuación se analizan las particularidades de cada uno de esos Batman que, década a década, han hablado en tercera persona de un país que puede explicarse a través de sus héroes de ficción.

4.1. Los años cuarenta

La Segunda Guerra Mundial fue un acontecimiento que influyó profundamente en el tono de las primeras historietas de Batman. Los tebeos de DC y los de otras editoriales de cómics se enviaban al frente para entretener a los soldados, de modo que los héroes de papel no tardaron en hacer causa contra nazis y japoneses. El gobierno norteamericano apoyó y fomentó esta iniciativa a través de la Oficina de Información de Guerra:

Los cómics involucraron a los superhéroes en el esfuerzo de guerra. Muchos guionistas se unieron a la War Writers Board (WWB), que se estableció para promover las políticas gubernamentales. Pese a ser una organización privada, la WWB se unió rápidamente a la Oficina de Información de Guerra. Encabezada por Elmer Davis, la Oficina se centró en la coordinación de todos los medios para el esfuerzo de guerra. Los creadores de cómics cooperaron con la actitud predominante de apoyar la guerra (Scott, 2011: 51).

Entre 1940 y 1945, Batman y Robin se enfrentaron a toda clase de delincuentes de origen teutón y asiático. Incluso lucharon contra el mismísimo Hitler, como se aprecia en la portada del número 9 de la revista *World's Finest Comics*, en la primavera de 1941 (Levitz, 2010: 25). Además, durante todo el conflicto DC incluyó en las portadas un mensaje animando a los lectores a comprar bonos y sellos de guerra. Al acabar la contienda el tono general de los tebeos de Batman se volvió más ligero y fantástico. Se imaginó, por ejemplo, un viaje en el tiempo a la antigua Roma, en una aventura publicada en 1944 (Brooker, 2013: 16). El héroe de Gotham se convirtió entonces en un detective que velaba por la seguridad de sus conciudadanos. Nazis y japoneses fueron sustituidos por villanos como el Joker y Catwoman, y la violencia adoptó un cariz más suave.

El responsable de esta decisión fue el editor Whitney Ellsworth, preocupado por las posibles consecuencias que la violencia podría tener entre los lectores jóvenes. Impuso a Kane y Finger que Batman no volvería a empuñar armas de fuego ni mataría a ninguna persona, por muy cruel que esta fuera (Kane y Andrae, 1989). Esta regla de oro sigue vigente en la actualidad.

El cine es el segundo medio de comunicación en el que mejor se aprecia la relación de Batman con el contexto de esta década. El 16 de julio de 1943, la Columbia estrenó el primer serial dedicado al hombre-murciélago. *Batman* (Lambert Hillyer, 1943) constó de 15 episodios, de unos 18 minutos de duración cada uno, que relataban la lucha de Batman (Lewis Wilson) y Robin (Douglas Croft) contra el Doctor Daka (J. Carrol Naish), un científico japonés cuyo objetivo era convertir a los americanos en zombis. En 1949, producido también por la Columbia, se estrenó *Batman and Robin* (Spencer Bennet, 1949), otro serial formado por 15 capítulos de la misma duración. En tiempos de paz, narraba la pugna de Batman (Robert Lowery) y Robin (Johnny Duncan) contra El Mago (Leonard Penn), un villano con una máquina de rayos eléctricos capaz de neutralizar cualquier vehículo a motor.

4.2. Los años cincuenta

La transición política de Estados Unidos desde la Segunda Guerra Mundial a la Guerra Fría tuvo su reflejo en las historias de Batman. El “peligro rojo” y el miedo a una guerra nuclear impregnaron la cultura popular en forma de relatos que narraban siniestras conspiraciones. En cine, producciones como *Ultimátum a la Tierra* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951) o *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953) pusieron de moda las tramas protagonizadas por robots y alienígenas. Era un tipo de cine eminentemente comercial que, sin embargo, para autores como Hendershot (1999), planteaban una alegoría del miedo a la guerra nuclear y la paranoia por los comunistas.

La sensación de inquietud en la sociedad era real, hasta el punto de que el Gobierno y distintas organizaciones políticas y religiosas instaban a los ciudadanos a identificar y denunciar posibles agentes rusos y simpatizantes comunistas. A la vez se lanzaban mensajes de apoyo a la democracia y las libertades individuales, empleando para ello los medios de comunicación. En 1951, varias editoriales de cómics aceptaron que en la contraportada de sus series se publicaran Los Diez Mandamientos de la Democracia, un decálogo elaborado por la Sociedad Catequista de América y aprobado por el Comité de Actividades Antiamericanas.

Estos mandamientos incluyen la obligación de conocer la actualidad del gobierno; ser activo en política; leer periódicos y revistas; practicar la religión de cada uno, y ser tolerante con otras religiones y etnias. El mensaje: si los lectores son lo suficientemente vigilantes, los comunistas no podrán hacerse cargo de las instituciones estadounidenses (Scott, 2011: 87).

La editorial DC convirtió a Batman en un héroe patriótico de la democracia que se enfrentaba a androides asesinos, dictadores y extraterrestres de dudosas intenciones (Greenberger, 2008: 102). La estética de estos números destaca por una paleta chillona que trata de emular el tono vivo y eléctrico de las películas de ciencia ficción que sus creadores tomaban como referencia. En su lucha contra la tiranía, Batman llegó

incluso a aliarse con Superman protagonizando juntos su primera aventura, *The Mightest Team on Earth*, en el número 76 de la colección *Superman*, con fecha de cubierta correspondiente a mayo/junio de 1952 (Levitz, 2010: 71).

Pese a su colaboración en la conjura del “peligro rojo”, la industria del cómic –y la colección de Batman no fue una excepción– tuvo que hacer frente en esta época a “una gran sombra”, como la denominó Will Eisner (Greenberger, 2008: 33). Era la censura, aunque más bien habría que hablar de código auto-regulador, como en el caso del cine de Hollywood. El origen de esta “sombra” hay que buscarlo en la figura de Fredric Wertham, un psiquiatra de origen germano que cobró fama en los años cincuenta por dirigir una cruzada contra los supuestos efectos nocivos que causaban los medios de comunicación de masas, y en particular los cómics, sobre el desarrollo cognitivo de los niños. En su libro más conocido, *La seducción del inocente* (1954), expuso la teoría de que los cómics incitaban a los jóvenes a convertirse en criminales, saltarse las leyes y desafiar a sus padres (Nyberg, 1994).

En 1954, cuando el Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil recibió a Wertham en una comparecencia pública, la industria del tebeo, temiendo una regulación gubernamental, decidió crear la Comic Code Authority (CCA), una institución censora a la que las editoriales miembros de la Asociación de Revistas de Cómics de los Estados Unidos –prácticamente todas– tenían la obligación de mandar sus historietas para ser supervisadas (Nyberg, 1994). Los cómics que pasaban el filtro incluían en su portada un sello de la CCA para tranquilizar a los padres. Catwoman, demasiado sexy para las normas del código, desapareció de sus páginas en 1954 y no volvió hasta 1966 (Daniels, 2004: 57).

4.3. Los años sesenta

Frente a las dos décadas anteriores, las páginas de Batman no muestran un grado de compromiso político tan profundo con la realidad, sacudida por acontecimientos como el asesinato de J.F. Kennedy, la guerra de Vietnam y la lucha por los derechos civiles. Sí se rastrea, en cambio, un empeño continuado por crear títulos espectaculares que sean capaces de competir con la televisión, el medio estrella de la década. En esta línea cabe inscribir la creación de la Liga de la Justicia de América, formada por Batman, Superman, Wonder-Woman, Linterna Verde, The Flash, Aquaman y el Detective Marciano, cuya primera aventura se publicó en el número 28 de la revista *The Brave and the Bold*, con fecha de portada de febrero de 1960 (Greenberger, 2008: 76).

Así se entiende también la decisión de DC, en 1964, de asignar los cómics de Batman al editor Julius “Julie” Schwartz, que introdujo una serie de cambios con el propósito de revitalizar el personaje. De su imaginación surgió el emblema clásico de Batman, un Batmóvil más futurista y la creación del foco de llamada que utiliza la policía de Gotham para contactar con Batman. En el ámbito dramático Schwartz dirigió el foco de las historietas hacia las tramas detectivescas, en una suerte de vuelta a los orígenes del personaje que se acentuó a lo largo de la década (Eury, 2005).

De manera paradójica, la ‘batmanía’ que se desató a mediados de los años sesenta tuvo que ver no tanto con la imaginación de Schwartz como con el estreno en televisión de la primera serie de acción real protagonizada por Batman y Robin. El 12 de enero de 1966 se emitió el primer episodio de *Batman* (Bill Finger, Lorenzo Semple Jr. y William Dozier, 1966), producida por 20th Century Fox Television y Greenway Productions. El show, una comedia *pop-art*, alegre y divertida, cautivó a la audiencia durante tres temporadas (1966-1968). Los fans se citaban dos veces por semana delante del televisor para ver las aventuras de sus héroes, hábilmente dosificadas en episodios de 25 minutos cuyo final convocaba al espectador a disfrutar del siguiente capítulo.

Esta versión de Batman revitalizó las ventas de cómics y cultivó una nueva generación de fans que compraban el abundante material de *merchandising* que generó la serie (Greenberger, 2008: 112). La serie tuvo otra consecuencia inesperada sobre los cómics. Los productores, interesados por atraer al público femenino –una importante masa nueva de consumidores en los años sesenta–, pidieron a DC que recuperara a Batgirl y Catwoman, de vuelta a la acción en el número 359 de *Detective Comics*, publicado en enero de 1967 (Levitz, 2010).

4.4. Los años setenta

La Edad de Oro (1938-1955) y la Edad de Plata (1958-1970) de los cómics norteamericanos dieron paso a una etapa de crisis creativa y comercial en la que coincidieron tres factores. Primero, el éxito de un nuevo tipo de películas, los *blockbusters*, como *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) y *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), que sedujeron al público juvenil. Segundo, la retirada de los guionistas y dibujantes que habían forjado el panteón súper-heroico de la industria del tebeo, sin un relevo claro a la vista. Y tercero, la introducción en el mercado doméstico de las primeras consolas de videojuegos.

A principios de la década de 1970, las cifras comenzaron a caer. Un factor importante fue la disminución general en el número de puntos de venta. Otro factor crítico fue la disminución en la lectura entre los jóvenes de Estados Unidos, con el cine y la televisión arrastrando un porcentaje cada vez mayor de lectores potenciales. Ese

fue el período en el que los cómics parecían aumentar de precio cada año, con un precio que subió rápidamente de 12 centavos a 25 centavos en solo cuatro años (Kane y Andrae, 1989: 124).

Entre 1970 y 1972, las ventas de DC descendieron en dos millones de ejemplares, y pese a algún repunte la década se cerró con una pérdida media de tres millones de ejemplares, pasando de los casi seis millones vendidos en 1969 a los menos de tres millones en 1979. Esta crisis comercial sucedió en medio de un panorama político marcado por la publicación de los Papeles del Pentágono (1971), el caso Watergate (1972), la primera crisis del petróleo (1973) y el auge del terrorismo islámico en Oriente Medio. El descrédito institucional afectó al tono y al contenido de las historias Batman, cuyas hazañas, al menos hasta 1975, consistían en la resolución de casos de corrupción en los que se veían envueltos políticos y policías, a la manera de un Philip Marlowe (Greenberger, 2008: 126). Gotham se dibuja como una ciudad decadente y en ruinas, casi siempre envuelta en las sombras de la noche, que recuerda el tono *noir* de los tebeos de los años cuarenta.

El posicionamiento de los países árabes como un nuevo frente de amenaza contra los Estados Unidos tuvo su reflejo, según Levitz (2010: 367), en la creación del villano Ra's al Ghul, que debutó en el número 232 de *Batman*, publicado en junio de 1971. El personaje se presentó ante los lectores como un genocida de métodos radicales cuyo objetivo es eliminar al 90% de la humanidad, pues tiene la firme convicción de que el hombre es un cáncer para la tierra.

En los medios audiovisuales la novedad más notable fue la serie de dibujos animados *The New Adventures of Batman* (Don Towsley, 1977), cuya versión del personaje siguió el perfil detectivesco de la serie regular de tebeos. Se emitió por la cadena CBS entre febrero y mayo de 1977 con un total de 16 episodios, de 25 minutos de duración cada uno, que transitaron por el circuito de redifusión hasta 1981.

4.5. Los años ochenta

En 1980, la elección de Ronald Reagan como presidente provocó un cambio significativo en la política norteamericana tanto dentro como fuera de sus fronteras. Frente a la imagen de debilidad mostrada por Jimmy Carter en la crisis de los rehenes en Irán (1979) y en la invasión de Afganistán por parte de la Unión Soviética (1979), Reagan impuso una actitud de fortaleza basada en el poder militar que se acompañó de una recuperación de los valores tradicionales del pueblo americano (Carleton y Stohl, 1985: 205). Como apunta Dubose, esta nueva ideología caló en la cultura popular, y en particular en los cómics, dando lugar a una nueva generación de héroes más violentos, que denomina “vigilantes” (2007: 915).

En este contexto cabe entender la personalidad del Batman que presentó Frank Miller (dibujo y guion) en la miniserie de cuatro números *Batman: El regreso del caballero oscuro*, publicada entre febrero y junio de 1986. El lector se encuentra con un Batman taciturno y violento, amargado por los recuerdos y los sinsabores de una vida de muerte y soledad. Según Brooker, representa el primer antihéroe de cómic de la modernidad (2013: 249). El Batman de Miller deja de ser un *playboy* para encarnarse en un héroe trágico que medita sobre la condición humana, el uso de la fuerza y la visión que tiene la sociedad de los superhéroes. En su prólogo, el guionista de cómics Alan Moore resume el espíritu de la época y justifica la necesidad de ese nuevo Batman:

El mundo que nos rodea ha cambiado, y cambia continuamente a un ritmo cada vez más acelerado. Nosotros también. Con el aumento de la cobertura de los medios y la tecnología de la información, vemos más del mundo, entendemos su funcionamiento un poco más claramente, y como resultado, nuestra percepción de nosotros mismos y de la sociedad que nos rodea ha sido modificada. En consecuencia, comenzamos a plantear diferentes demandas sobre el arte y la cultura que deben reflejar el paisaje en constante cambio en el que nos encontramos. Exigimos nuevos temas, nuevos conocimientos, nuevas situaciones dramáticas. Exigimos nuevos héroes (1986: 4).

El propio Moore marcó otro hito con la publicación de *Batman: La broma asesina*, editado en marzo de 1988. La historia, una reflexión cáustica sobre la delgada línea que separa el bien del mal, presenta a Batman y el Joker como dos caras de la misma moneda. Dos individuos más parecidos de lo que dicta la lógica, condenados a luchar hasta el fin de los tiempos en una contienda que es, en realidad, la lucha interior de cada uno de ellos contra su contrario. Miller y Moore definieron un Batman consustancial a una época marcada por la Guerra Fría, la tensión nuclear y la incertidumbre social que provocaba el choque de las dos grandes superpotencias.

En el medio cinematográfico la renovación de Batman que se había producido en los cómics tuvo su continuación con *Batman* (Tim Burton, 1988). El tono gótico, frío y decadente característico del cine de Burton expresa visualmente una versión del héroe similar a las propuestas apocalípticas de Miller y Moore, si bien revestida de un toque pop, desenfadado, que abre la película a un público más amplio que el de los cómics (Costa, 1989). Pero la ideología implícita es la misma: Batman es un héroe que abusa de su poder para mantener una idea de la justicia apoyada en el uso de la fuerza.

4.6. Los años noventa

Jeph Loeb (guionista) y Tim Sale (dibujante) significaron para la década de los noventa lo que Frank Miller y Alan Moore para la de los ochenta: una revolución conceptual que se tradujo en un interés renovado por Batman. En sus manos, el héroe perdió la aureola nihilista de años previos en favor de un espíritu aventurero y romántico en sintonía con la nueva etapa política que abrió la presidencia del demócrata Bill Clinton (1993-2001), acaso el único presidente norteamericano que se ha declarado fan de los tebeos (Rusch, 2013). Su carisma personal lo convirtieron pronto en una presencia habitual en los cómics de superhéroes (Clemente, 2017). Y, lo más interesante, la idea de prosperidad económica, innovación tecnológica y cooperación internacional que habitualmente se asocia a su mandato contagió de optimismo a una industria que había permanecido demasiado tiempo “atada a los clichés de la Guerra Fría” (Worcester, 2014: 1181).

Loeb y Sale colaboraron juntos en tres títulos fundamentales para entender el Batman de estos años: *Batman: Haunted Knight* (1996), *Batman: El largo Halloween* (1996-1997) y *Batman: Dark Victory* (1999-2000). El lector se encuentra ante un héroe vitalista que desarrolla sus hazañas en una Gotham de estética *noir* más propia de los años cuarenta que de los noventa. En sus calles Batman lucha contra ladrones, jueces corruptos, mafiosos y empresarios sin escrúpulos. Son historias entretenidas, sin aristas políticas de envidia, que dejan a un lado las amenazas externas para centrarse en los enemigos internos.

Entre el final de la amenaza comunista y el 11 de septiembre, los Estados Unidos aparentemente se enfrentaron a pocas amenazas externas, aparte de un terrorismo de nivel relativamente bajo. Los superhéroes, igual que los gobiernos, necesitan amenazas para justificar sus acciones, y estas pueden fabricarse si es necesario. En esta época (los años noventa), los cómics de superhéroes se centran en enemigos que representan amenazas internas (Scott, 2011: 183).

Hacia mediados de la década esta tendencia se alterna con una serie de historias más pesimistas, situadas en escenarios de crisis, que según Kimmel (2013) adelantan de modo profético un cambio de siglo y de milenio en el que las crisis serán un referente real. *Batman: Contagio* (1996) *Batman: Legado* (1996), *Batman: Cataclismo* (1998) y *Batman: La tierra de nadie* (1999-2000) componen un *crossover* –historia que afecta a varias colecciones de una misma editorial– que sitúa a Batman en el epicentro de varias crisis que conducen al fin del mundo.

Esta alternancia entre ambas versiones de Batman se trasladó también al ámbito audiovisual. En cine, *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995) y *Batman & Robin* (Joel Schumacher, 1997) presentaron un Batman pop y festivo envuelto en chillonas luces de neón que se distanciaba de la solemnidad gótica de las películas de Tim Burton. En televisión, por contra, la serie de dibujos animados *Batman* (*Batman: The Animated Series*, Kevin Altieri, 1992-1995) ofrecía al espectador un Batman airado, violento y vengativo que se movía en las sombras de una Gotham decadente.

4.7. Los años 2000-2017

La última década y media larga de historia de Batman se enmarca en un tiempo de crisis en que la ficción, en términos generales, se ha abonado a la reinvención de personajes y tramas desde la nostalgia, en busca quizá de una catarsis que exorcice los fantasmas de la realidad surgidos a partir de sucesos como el 11S, la crisis financiera global o la lucha contra el terrorismo islámico. En el universo de Batman, igual que en el mundo post-11S, los personajes-ciudadanos se ven obligados a responder ante un trauma que causa una ruptura en todos los ámbitos sociales. La reacción común a un episodio traumático –guerras, epidemias, catástrofes naturales– pasa por lo que Lawrence y Jewett denominan la “reafirmación del monomito cultural” (2002: 19), un mecanismo psicológico de conducta por el que grupos sociales expuestos a hechos terribles responden aferrándose a los ideales fundacionales de su comunidad. Se trata de “restaurar el Edén” (2002: 20), de recuperar la patria y el hogar entendidos como refugios seguros e inviolables.

La singularidad de los atentados del 11S radica en que esa vuelta al Edén es imposible porque el trauma ha roto para siempre los viejos esquemas. Ítaca es un sueño que se desvanece en la memoria, y cualquier intento de regresar a ella es una quimera que produce dolor y nostalgia “La mecánica de la Historia y el poder se quebró por el 11-S” (Baudrillard, 2002: 4). En este contexto cabe entender el tono de dos ficciones clave en la evolución de Batman en estos años: la trilogía de videojuegos *Batman: Arkham* (2009-2015) y la trilogía cinematográfica de Christopher Nolan (2005-2012).

Ambas sagas, desarrolladas en paralelo, sitúan al personaje en situaciones críticas que podrían desembocar en la destrucción de Gotham. Los villanos de cada historia, entre los que destaca el Joker, pueden entenderse como figuras alegóricas del signo anárquico y caótico del inicio del nuevo siglo. Un nuevo reto para Batman, que se cuestiona sus valores y creencias tradicionales acerca del bien y el mal, la justicia y la venganza. Según Kimmel, “entre lo correcto y lo necesario, entre lo que hay que hacer y lo que se supone debemos hacer” (2013, 167). Este mismo autor añade que el principal logro narrativo de los juegos y las películas de Batman

producidos tras el 11S consiste en inscribir un problema real –se refiere al terrorismo– en el marco de una narrativa de superhéroes, en lugar de forzar el acoplamiento de una narrativa de superhéroes a un motivo del mundo real.

Frente al espíritu aventurero de propuestas anteriores, los creadores de Warner-DC presentan un antihéroe trágico envuelto en dilemas morales acerca de los límites de la justicia. En esta estrategia se profundiza de forma especial en las películas de Nolan.

Como cineasta, sentí la responsabilidad de crear un entretenimiento, algo que la gente pudiera ver desde la distancia y disfrutar, pero también, como artista, sentí la responsabilidad de ser honesto acerca de mis miedos (...) Como la idea del terrorismo, puesto que (las películas) son filmes de acción ambientados en una gran ciudad de Estados Unidos después del 11S (Hechinger, 2012).

Al apartarse de los arquetipos súper-heroicos, de la simplificación de las historias clásicas de héroes y villanos, el director y sus guionistas construyeron un relato realista que se erigió en espejo de los temores del presente histórico. Para Nolan, es imposible regresar a Ítaca.

Esta consideración cambia totalmente en las dos últimas versiones cinematográficas de Batman producidas hasta la fecha: *Batman v Superman: El amanecer de la justicia* (*Batman v Superman: Dawn of Justice*, Zack Snyder, 2016) y *Liga de la Justicia* (*Justice League*, Zack Snyder, 2017). El héroe protagoniza dos historias de fuerte carga política en las que se pueden rastrear ecos del debate electoral que marcó los últimos meses del mandato de Obama, cuando la candidatura de Donald Trump era ya una fuerza imparable. El director Zack Snyder, un republicano convencido, presenta un Batman dubitativo y temeroso, alejado del ciudadano de a pie, que cede su espacio como protector a Superman, el héroe inmaculado que siempre actúa pensando en el bien común. En un artículo para *The New Yorker*, el crítico Richard Brody se expresaba así al respecto:

La distinción clásica entre la derecha y la izquierda es que la derecha representa la fuerza desinhibida del poder natural, mientras que la izquierda representa una verificación del poder natural en nombre de una idea. Batman encarna ese principio, y como él mismo no está a la altura de una mano a mano con Superman, necesita aliados (Brody, 2016).

Snyder sí cree en la restauración del Edén, que es solo posible de la mano de una figura divina, Superman, que representa las mejores cualidades del ser humano. Frente al relativismo hegeliano de Nolan, Snyder exhibe su convicción en una verdad universal.

5. Conclusiones

Las historias y el personaje de Batman han cambiado según el contexto político, social y cultural de Estados Unidos en cada momento histórico. Y también como elementos de una narración mítica que describe un ciclo dramático similar al protagonizado por los antiguos héroes griegos.

El Batman de los años cuarenta es un firme defensor de la justicia, la democracia y la libertad. Tanto en las viñetas como en los seriales cinematográficos que protagoniza, combate contra delincuentes y criminales nazis y japoneses que amenazan la seguridad del mundo. En los años cincuenta, cuando la Guerra Fría desató el miedo a una guerra nuclear, Batman se enfrenta a robots y alienígenas invasores. Es también la época en que se instaura el código de autorregulación de los cómics que impone un sello de rectitud moral en los tebeos.

Los años sesenta asisten al desarrollo de la sociedad de consumo. La nueva estrella del entretenimiento es la televisión, y a ella salta Batman con una serie de tono pop en la que, junto a Robin, lucha contra criminales de toda clase y condición en la que es una suerte de vuelta a los orígenes detectivescos del personaje. Los años setenta, en medio de la crisis política que provocan escándalos como el Watergate o las sucesivas crisis del petróleo, motivan que Batman recupere su perfil de ‘vigilante’ que se dedica a resolver casos criminales.

En la década de los ochenta, ante la descomposición de la política de bloques, el Batman de las historietas es un antihéroe violento que cuestiona la ética de los políticos a los que presta sus habilidades. En cine, Tim Burton introduce una visión que incide en su dimensión gótica y oscura, en línea con el pesimismo que destilan las páginas de autores como Alan Moore o Frank Miller. Los años noventa, la década feliz de Bill Clinton y Al Gore, pero también la de la primera guerra del Golfo, revela un Batman bipolar que en unas historietas es un aventurero romántico que actúa por amor y en otras, un héroe taciturno que se enfrenta a situaciones de crisis.

Entre los años 2000 y 2017, condicionados por los atentados del 11-S y la crisis financiera global, el personaje se reinventa dos veces. La primera, como héroe traumatado, en la trilogía de videojuegos *Batman: Arkham* y en la trilogía cinematográfica de Christopher Nolan. El personaje aparece envuelto en dilemas morales y éticos acerca de los límites de la ley, la justicia y la libertad del individuo. La segunda, como héroe en retirada, en las dos películas dirigidas por Zack Snyder. Batman es aquí un personaje caduco que debe ceder su espacio a la perfección divina de Superman.

En el ámbito mítico, las narraciones de Batman han transitado el camino que ya horadaron las de Heracles, Jasón o Aquiles. Desde la forja del mito por parte de sus creadores originales, en una serie de historias prototípicas que definen su carácter, sus atributos, sus primeras aventuras, sus némesis y sus compañeros de peripecias, hasta las interpretaciones posteriores de otros autores que añaden y/o modifican los moldes dramáticos del personaje. “Los mitos van resonando por los textos y las épocas, y a sus antiguas figuras se les plantean nuevas cuestiones” (García Gual, 1996: 267).

6. Bibliografía

- Brody, R. (2016). “Batman v Superman is Republicans v Democrats”. En *The New Yorker*. Recuperado de <https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/batman-v-superman-is-democrats-vs-republicans>.
- Brooker, W. (2013). *Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon*. Nueva York: Bloomsbury.
- Campbell, J. (2006). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carleton, J y Stohl, M. (1985). “The Foreign Policy of Human Rights: Rhetoric and Reality from Jimmy Carter to Ronald Reagan”. En *Human Rights Quarterly*, n.º 7. Cincinnati: John Hopkins University Press, p. 205.
- Clemente, J.M. (2017). “Un paso hacia delante”. En *Marvel Saga. El asombroso Spider-Man*. Madrid: Panini, pp. 4-5.
- Costa, J. (1989). “La negra alma del bien”. En *Dirigido por*, n.º 172. Barcelona: Dirigido Por, pp. 6-9.
- Daniels, L. (2004). *Batman. The Complete History*. Nueva York: Chronicle Books.
- Dubose, M.S. (2007). “Holding Out for a Hero: Reaganism, Comic Book Vigilantes, and Captain America”. En *Journal of Popular Culture*, v. 40, n.º 6. East Lansing, Michigan: Wiley-Blackwell, p. 915.
- Durand, K. y Leigh, M. (eds., 2011). *Riddle Me This, Batman! Essays on the Universe of the Dark Knight*. Jefferson, Carolina del Norte: McFarland and Co.
- Eco, U. (2011). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Mondadori.
- Eury, M. (2005). *The Justice League Companion*. San Diego: TwoMorrows Publishing.
- García Gual, C. (2014). *Mitos, viajes, héroes*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Greenberger, R. (2008). *The Essential Batman Encyclopedia*. Nueva York: Del Rey/DC/Ballantine Books.
- Hart, D. (2009). ‘Batman’s Confrontation with Death, Angst, and Freedom’, en M. D. White y R. Arp (eds.) *Batman and Philosophy. The Dark Knight of the Soul*. Nueva York: Wiley-Blackwell.
- Hendershot, C. (1999). *Paranoia, the Bomb, and 1950s Science Fiction Films*. Nueva York: Bowling Green State University Popular Press.
- Kane, B. y Andrae, T. (1989). *Batman and Me*. Nueva York: Eclipse Books.
- Kimmel, D. (2013). ‘The Batman We Deserve’, en D. O’Neill (ed.) *Batman Unauthorized. Vigilantes, Jokers and Heroes in Gotham City*. Dallas: BenBella Books.
- Langley, T. (2012). *Batman and Psychology. A Dark and Stormy Knight*. Nueva York: Wiley.
- Levitz, P. (2010). *75 Years of DC Comics: The Art of Modern Mythmaking*. Colonia: Taschen.
- Nyberg, A.K. (1994). *Seal of Approval. The Origins and History of the Comics Code*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.
- Pearson, R.E. y Urrichio, W. (1991). *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Media*. Londres y Nueva York: Routledge.
- Pearson, R.E., Urrichio, W. y Brooker, W. (2015). *Many More Lives of the Batman*. Londres: British Film Institute.
- Rusch, K.K. (2013). “Batman in the Real World”. En D. O’Neill (ed.) *Batman Unauthorized. Vigilantes, Jokers and Heroes in Gotham City*. Dallas: BenBella Books.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2002). *Guion de aventura y forja del héroe*. Barcelona: Ariel.
- Scott, C.A (2011). *Comics and Conflict: War and Patriotically Themed Comics in American Cultural History From World War II through the Iraq War*. Chicago: Loyola University Press.
- Tyree, J.M. (2009). “American Heroes”. En *Film Quarterly*, 62 (3), pp. 28-34.
- Wainer, A.M. (2014). *Soul of the Dark Knight. Batman as Mythic Figure in Comic and Film*. Jefferson, Carolina del Norte: McFarland & Co.
- White, M. y ARP, R. (eds., 2009). *Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul*. Nueva York: Wiley-Blackwell.
- Worcester, M. (2014). “Political Cartoons”. En M. Keith Booker (ed.) *Comics through Time: A History of Icons, Idols and Ideas*. Santa Barbara (California): ACB-CLIO.