

FACULTAD DE
DISEÑO



F FACULTAD
D E **A·R·T·E·S**

LA ARQUITECTURA DE NUEVA YORK COMO REFERENCIA ESPACIAL PARA
LA CREACIÓN DEL AMBIENTE NARRATIVO DE BATMAN

Tesis para obtener el grado de:
Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta:
Lic. en Arquitectura Ricardo Mauricio Solano Jiménez

Director de tesis:
Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, 2017. México
Agosto de 2018. México

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (IMACS) esta acreditada en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) de Conacyt.

Agradezco a Conacyt como patrocinador de la tesis de maestría durante el programa de estudio de la Maestría en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. LA AMBIENTACION Y LA NARRATIVA VISUAL	5
1.1 Comprender la producción del sentido espacial: el cronotopo	5
1.2 Cronotopo y comic	9
1.3 Intertextualidad y cronotopo: Literatura, Cine y comic	18
1.3.1 Antecedentes literarios al comic de Batman	26
1.3.1.1 La novela negra	26
1.3.1.2 La revista “pulp”	28
2. LA ESPACIALIDAD ARQUITECTÓNICA EN LA HISTORIETA BATMAN	30
2.1 La espacialidad en el comic	30
2.2 La ciudad como relato	34
2.3 El espacio tiempo de Gotham	43
3. LOS ILUSTRADORES DE BATMAN Y LA VISUALIZACIÓN DE LA CIUDAD.	52
3.1 Sheldon Moldoff	53
3.2 Jerry Robinson	64
3.3 Richard Sprang	76
3.4 Carmine Infantino	85
3.5 Neal Adams	92
3.6 Frank Miller	99
CONCLUSIONES	109
BIBLIOGRAFÍA	

INTRODUCCIÓN

La imagen hace parte de nuestra realidad y la realidad la construimos en la medida que la experiencia puede ser recordada, entendida y compartida en la comunicación, es decir, cuando elaboramos y ponemos a circular imágenes. Es necesario superponer diferentes ideas sobre lo que es la imagen y asumir que se encuentran relacionadas entre sí. Los dibujos, las fotografías o las películas suponen la capacidad de representar lo que vemos, materializándolos con diferentes técnicas y medios, esto permite entender, no solo la capacidad humana de representar y mirar, sino también los recursos con los que se dispone para multiplicar la memoria y compartirla para hacerla común, para que sea parte de aquello que permite convivir en comunidades. De esta manera la imagen es más que un papel o lo que aparece en una pantalla, es algo que se encuentra dentro de nuestra mente. La imagen se presenta como un problema que tiene simultáneamente múltiples aspectos que requieren ser entendidos por cómo se relacionan, entender la suma y trabajo conjunto de estos aspectos que permiten abordar el problema en su complejidad.

En este trabajo tomo un medio de producción de imágenes en particular, la historieta o cómic, para pensar el aspecto espacial. Esto hace necesario trabajar sobre la manera de contar historias y sobre la capacidad de construir con un sentido la espacialidad, es decir, abordar el problema de lo arquitectónico. El relato con el que trabajo, es el de un héroe que vive en una ciudad del siglo XX y que de noche se transforma alegóricamente en un murciélago para luchar contra la criminalidad: Batman. La ciudad que soporta la historia también tiene nombre propio y hace referencia a la cultura norteamericana.

La presente investigación tiene como objetivo, utilizando como caso de estudio la historieta Batman, analizar el papel de la arquitectura como elemento que crea un espacio, participando en el desarrollo narrativo mediante imágenes, que es característico del cómic. La espacialidad de un relato supera las coordenadas de volumen que indican alto, ancho y fondo, va más allá de las

matemáticas, puesto que se teje como producción cultural, es un espacio sujeto a significación y ésta significación forma parte de la historia que se cuenta. Es una red que incluye al guionista y al dibujante, al lector que la interviene e interpreta, a la tradición que le proporciona puntos de referencia, al lugar geográfico y cultural, a las formas que determinan las sensaciones asociadas con el gusto y el estilo. Para entender la espacialidad en el comic de Batman es necesario considerar que se encuentra dentro de un producto para el consumo popular estadounidense, vinculado a la tradición del relato detectivesco y al *espacio urbano*. Nueva York se incluye en este tejido al ser la ciudad donde surge DC Comics¹, publicación donde originariamente aparece Batman, y es donde viven los creadores de la historieta, sirviendo de referencia a partir de la vida cotidiana y de las connotaciones simbólicas que, ya en la década de 1930, la coloca como modelo de metrópoli para el siglo XX, como símbolo del poder económico y de la idiosincrasia popular de Estados Unidos.

Para poder llegar a develar la red que se despliega guiado por el espacio arquitectónico en Batman, me propuse interrogar la imagen desde la descripción y desde la interpretación.

Describir la imagen va más allá de pretender catalogarla mediante la identificación de ciertos elementos comunes, se trata de una aproximación más amplia, siguiendo la idea de Josep Català Domènech (2011) quien plantea que se trata de

...conocer qué elementos, qué materiales la compone que no están directamente ligados a su mecanismo representativo, a su funcionalidad: qué mestizajes y que hibridaciones, qué deseos y qué pulsiones manifiesta o despierta. Se trata de ir más allá de lo superficial y rastrear los hilos que ligan la imagen con otras imágenes y con otros ámbitos. Así penetramos en la imagen, vamos más allá de su superficie y descubrimos el substrato inconsciente de la misma que la desliga del contexto inmediato al que pertenece (Cap. 6.2).

Al tratarse de realizar la descripción del espacio dentro de una narración, encontré que el mecanismo de “cronotopo” propuesto por Mijail Bajtín, quien considera que

¹ Dc Comics es la editorial que publica el Comic de “Barman”

en el relato las relaciones de tiempo y espacio son indisociables y puede crear una clasificación a partir de ciertos tipos presentes en la novela. Mientras que Bajtin hace un énfasis en el tiempo, yo enfatizo en el espacio, además de tomar referencias más cercanas cronológicamente, es decir, aquellas que se vinculan con la novela negra, o la producción de publicaciones rústicas populares estadounidenses. La conciencia de que la imagen se liga con otras imágenes y ámbitos me lleva a utilizar la idea de “intertextualidad”.

Igualmente tengo como guía la idea de interpretación planteada por Català, buscando de donde viene y hacia donde se proyecta el sentido, siguiendo los hilos que se anudan desde los ilustradores, la ciudad dibujada y la ciudad real. Están presentes los temores que despierta la criminalidad urbana, los conflictos relacionados con el héroe y su dimensión cotidiana, las diferenciaciones a partir de los recursos económicos y la experiencia de recorrer las calles. Sirve de paso aclarar que existe un elemento importante respecto a la interpretación que no se problematizó en este trabajo: las referencias de ciudad que pone en marcha el lector desde un contexto mexicano que contrastan con las del lector de Estados Unidos. El ejemplo más evidente está en la diferencia que se establece al traducir en “Ciudad Gótica” el original “Gotham”, ya que este segundo nombre, como se explicará más adelante, se encuentra estrechamente relacionado con la ciudad de Nueva York.

Utilizar la descripción y la interpretación para desarrollar un trabajo de investigación puede parecer primario y hasta ingenuo dentro del contexto académico que demanda un rigor metodológico a la investigación. A esto anticiparía la respuesta de que para comprender lo complejo, es necesario evitar asociarlo con la negatividad de lo complicado y, considero que la paradoja de recurrir a estrategias sencillas que no pretenden hacer un despliegue científico para algo tan humano como es la imagen puede ser un aporte para contrarrestar lo que Edgar Morin (1994). denomina “Inteligencia ciega”, es decir aquella que

...destruye los conjuntos y las totalidades, aísla todos sus objetos de sus ambientes. No puede concebir el lazo inseparable entre el observador y la cosa

observada. Las realidades clave son desintegradas. Pasan entre los hiatos que separan a las disciplinas. Las disciplinas de las ciencias humanas no necesitan más de la noción de hombre. Y los ciegos pedantes concluyen que la existencia del hombre es sólo ilusoria. Mientras los medios producen la cretinización vulgar, la Universidad produce la cretinización de alto nivel. La metodología dominante produce oscurantismo porque no hay más asociación entre los elementos disjuntos del saber y, por lo tanto, tampoco posibilidad de engranarlos y de reflexionar sobre ellos (p. 31).

El primer capítulo presento como se puede realizar la aproximación al comic considerándolo dentro de la producción narrativa y cómo el concepto de cronotopo describe la construcción de espacio tiempo que concreta las señas de un tiempo dentro de la vida humana en un espacio dado, posibilitando la interpretación. El sentido de una historia enmarcado dentro de un espacio-tiempo humano, siempre se encuentra dentro de un contexto, dentro de una multiplicidad de voces sociales, técnicas y medios, de manera que el comic y sus tipologías cronotópicas toman forma dentro de una dinámica intertextual.

El segundo capítulo abordo la espacialidad del comic y concretamente en Batman, espacio vinculado con la vida urbana. Se desarrolla la idea de ciudad como lugar de historias, un lugar que adquiere sentidos propios relacionados con los problemas que se deben enfrentar en su interior, un lugar que se puede interpretar, que promueve una lectura. Se estudia la relación entre Nueva York, ciudad real relacionada con el relato, y "Gotham", nombre vinculado con la primera ciudad pero que adquiere fuerza en el espacio gráfico de la ficción. Al final de la tesis se anexa un comparativo de las dos ciudades a partir de una selección de viñetas extraídas del comic de Batman y una selección de fotografías seleccionadas de la plataforma digital de *Google Maps*.

El tercer capítulo realizo un recorrido cronológico en el cual abordo la concepción de las dos ciudades, Nueva York y Gotham, contextualizadas dentro del tiempo histórico y el tiempo individual de los ilustradores.

En las conclusiones se integro una lista personal, aunque derivados de la información compilada, de cronotopos que tipifican el espacio de la historia Batman, que cierran el trabajo de descripción e interpretación.

1. LA AMBIENTACION Y LA NARRATIVA VISUAL

1.1 Comprender la producción del sentido espacial: el cronotopo

Todos los acontecimientos humanos se dan en un tiempo y en un espacio creando un contexto, este se encuentra determinado por los hechos históricos o la perspectiva que el autor tenga como intención de dar a conocer. Estos acontecimientos se han documentado en diversos soportes utilizados por el hombre, en ellos se cuenta una historia la cual puede haber sido narrada por medio de texto, imágenes o ambas; una de las maneras de representar estas imágenes combinadas con el texto es el cómic.

El cómic es una historia que se construye de manera similar a la experiencia humana, narrada en un tiempo y un espacio, en donde se utiliza el dibujo y la escritura de manera simultánea. El cómic desde sus inicios es utilizado para contar historias haciendo uso de imágenes que anteceden a la escritura mostrando al lector la intención que el ilustrador pretende dar a conocer y que se encuentra presente en el relato escrito.

Con la aparición del cómic, la imagen vuelve a articularse en el relato, a la par de lo escrito, asumiendo los problemas que se plantean en la elaboración del relato, es decir, la definición de un espacio-tiempo que crea las condiciones para que ocurran las acciones que se cuentan y estas puedan ser comprendidas.

En la síntesis del cómic ocurre la misma tensión cultural que se da dentro del periodismo, identificado como una escritura dirigida a un consumo popular, que usualmente se diferencia de la literatura, perteneciente a la alta cultura. Las

imágenes son banales, cotidianas y entretenidas, de manera similar a los contenidos que aborda. Desde *The Yellow Kid*, primer personaje de historieta publicado en la prensa de Nueva York, se establece este vínculo popular, con el contexto social y de la estructura de dicha ciudad no solo atrayendo a los lectores mediante la sátira y el humor², sino basándose en la cotidianidad de la ciudad y, por consiguiente, de sus lugares.

El valor negativo que diferencia la cultura popular ha sido cuestionado, considerando como parte importante de la expresividad humana, producto vinculado a la industria del entretenimiento, como sería el cine, la novela negra, la prensa, el rock o el pop desde la producción musical, o el cómic; la calidad con que se elaboran es lo que determina su contribución cultural³. Estas consideraciones acerca de la cultura popular son importantes en la presente investigación, ya que se utilizó un concepto surgido de los estudios en literatura para entender la intención de la historieta Batman, a su vez considerada como relato de ficción.

Mijaíl Bajtín elabora el concepto de cronotopo entendido como “la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura.” (1989, p. 237). Esencialmente son los diferentes escenarios en donde suceden los acontecimientos de la historia, estos están llenos de espacios y tiempos diferentes que se relacionan entre sí para dar sentido a la historia. El termino cronotopo se ocupa en diferentes ámbitos, tales como en matemáticas con respecto a la teoría de la relatividad, pero Bajtin lo desplaza a la literatura entendiéndolo como una categoría de forma y contenido:

En el cronotopo artístico literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. El tiempo se condensa aquí, se comprime, se convierte en visible desde el punto de vista artístico; y el espacio, a su vez, se intensifica, penetra en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia. Los elementos de tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es

² La historieta aparece como estrategia de ventas de la competencia sostenida entre el *New York Word*, de Joseph Pulitzer, y el *New York Journal* de W.R. Hearst. Tal fue su impacto que se asocia con la aparición del termino “Prensa Amarilla” (Masotta, 1982).

³ Ejemplo de esto, es el reconocimiento al cantante Bob Dyland, al serle otorgado el premio Nobel de Literatura del año 2016.

entendido y medido a través del tiempo. La intersección de las series y uniones de esos elementos constituye la característica del cronotopo artístico (Bajtin, Teoría y estética de la novela, 1989, pp. 237-238)

El enfoque literario en la categorización del tiempo y el espacio sirve para diferenciar y entender los géneros, llevado a la práctica por Bajtin en la clasificación de la novela, quien se centra en tres grandes géneros históricos de cierta “estabilidad tipológica” (p. 238): la novela de aventuras que gira en la concepción del tiempo como aventura, la novela de aventuras costumbrista que combina el tiempo de aventura con el de las costumbres y la novela biográfica que plantea el tiempo del hombre que recorre su camino de la vida. Esta clasificación también sirve para entender la imagen del hombre en la literatura.

El carácter narrativo de la novela induce a que, las reflexiones vinculadas al tiempo tengan más importancia de aquellas donde se entiende la articulación entre espacio y contenido:

En todos los análisis que siguen vamos a centrar nuestra atención en el problema del tiempo (ese principio esencial del cronotopo) y, principal y exclusivamente, en todo lo que tiene relación directa con ese problema (Bajtin, 1989, p. 239).

Posteriormente, Bajtin anota que es un estudio parcial de las formas que asumen el tiempo y el espacio, en las artes y la literatura, de manera que al enfatizar en este trabajo sobre el espacio, este estudio colabora en esta labor⁴:

No pretendemos que nuestras formulaciones y definiciones teóricas sean completas y exactas. Hasta hace poco no ha comenzado, tanto entre nosotros como en el extranjero, una actividad seria en el estudio de las formas del tiempo y del espacio en el arte y la literatura (p. 238).

⁴ Teoría y estética de la novela aparece originalmente publicada en 1975, pero la distancia que imponía la guerra fría con la Unión Soviética impedían la difusión de las ideas de Bajtin, presentándolas en la actualidad como algo novedoso y a enriquecer.

Toda acción sucede en un lugar y en un tiempo, aunque el tiempo y el lugar asuman características diferentes, y estas hacen que pertenezcan a una construcción del mundo diferentes. El cronotopo permite que el relato supere la distancia donde la fantasía no tendría sentido al ser improbable y sin referencias con la realidad.

Acerca de un acontecimiento se puede narrar, informar; se puede, a la vez, dar indicaciones exactas acerca del lugar y tiempo de su realización. Pero el acontecimiento no se convierte en imagen. Es el cronotopo el que ofrece el campo principal para la representación en imágenes de los acontecimientos. Y eso es posible, gracias, precisamente, a la especial concentración y concreción de las señas del tiempo —del tiempo de la vida humana, del tiempo histórico— en determinados sectores del espacio. (Bajtín, 1989, p. 401).

Para poder comprender mejor los planteamientos anteriores se puede citar el siguiente ejemplo:

En las novelas de Stendhal y de Balzac aparece un lugar, nuevo en lo esencial, de desarrollo de los acontecimientos de la novela: «*el salón-recibidor*». Es evidente que el salón no aparece por primera vez en esas novelas; pero sólo en ellas adquiere la plenitud de su significación como lugar de intersección de las series espaciales y temporales de la novela. Desde el punto de vista temático y compositivo, ahí se producen encuentros (que ya no tienen el carácter casual de los anteriores encuentros en el «camino» o en un «mundo ajeno»); se generan los nudos argumentales; con frecuencia, tienen también lugar los desenlaces; y, finalmente, surgen —cosa muy importante— *diálogos* que adquieren un relieve excepcional en la novela, se revelan los caracteres, y las «ideas» y «pasiones» de los héroes (Bajtín, 1989, p. 397).

Un espacio cerrado y destinado como lugar para la socialización en una casa, que permite la inclusión en el espacio privado de invitados y promueve la reunión para el diálogo; contrasta con la construcción de un “mundo ajeno durante el tiempo de la aventura” (Bajtín, 1989, p. 242), que permiten, como en el caso de la novela de

aventuras, la inclusión de lo misterioso, extraordinario y la inclusión de un trasfondo geográfico amplio y variado; que se diferencia también, como en el caso de la novela de aventuras costumbristas, en la que es importante la metáfora del camino de la vida:

La salida de la casa natal al camino, y la vuelta a casa, constituyen generalmente las etapas *de la edad* de la vida (sale un joven, y vuelve un hombre); las señas del camino son las señas del destino, etc. Por eso, el cronotopo novelesco del camino es tan concreto, tan orgánico, está tan profundamente impregnado de motivos folclóricos (p. 273).

El salón, el “mundo ajeno” o el camino, son ejemplos de lugares donde se emplaza el tiempo de la acción y que no solo permiten la construcción de un relato, sino que determinan la visión del mundo de quien lo escribe, permitiendo compartirla con un lector.

1.2 Cronotopo y cómic

Lejos de las intenciones de este trabajo es elaborar un estudio extenso de la construcción espacio-temporal del cómic utilizando el cronotopo como herramienta conceptual. Antes de aplicarlo al estudio particular de Báltman, la historieta que es del interés de esta investigación, se realizará una aproximación al cómic, utilizando ejemplos seleccionados por su connotación histórica y por estar próximos a la ciudad de Gotham⁵, donde transcurre la historia de Batman.

En la referencia de The Yellow Kid como una de las publicaciones que sirven para señalar los inicios del cómic. El personaje aparece en Hogan’s Alley, dentro de la tira de prensa o denominada de manera corriente en México como “tira cómica”⁶, creada por Richard F. Outcault en 1895. En la imagen 1.1 se muestra la aparecida el 23 de Agosto de 1896, en el suplemento dominical a color del Nueva

⁵ En el capítulo donde desarrollo la idea de el espacio tiempo de Gotham (2.2), hago referencia a la dificultad en la comprensión del contexto cultural de Batman, que genera la traducción de “Gotham” como Ciudad Gótica.

⁶ Utilizo el nombre de “tira de prensa”, pues permite la inclusión de Hogan’s Alley, que al no estar dividido en el esquema de viñetas, puede dudarse si se trata de un Comic. Este nombre o su simplificación a “tira”, no es utilizado en México, pero, aunque en su mayoría giran al rededor de contenidos satíricos, no todas son cómicas.

York World, titulada: "The great bull figth in Hogan's Alley". Las referencias al apellido Hogan (Ancestry Information Operations Unlimited Company, 1997-2017) aluden a la comunidad irlandesa de Nueva York, que desde las migraciones ocurridas entre la década de 1940 al 50, aparece como una población numéricamente significativa en la ciudad y que se identificaba con la clase pobre trabajadora (Burrows & Mike, 1999, p. 735).

He Was Disappointed.

"Ray," said a fat man, as he leaned on the tickle-toes window after the boxing show was over, "in all these fights there was a drop of blood spilled."

"That's a fact," answered the other as he began putting his money up in stacks. "No, there was some great fighting."

PURE JEALOUSY.



"Boy! Don't yo' practice no foolishness wid me! Did yo' happen if dar was any leak fur my brudder, Cassus?"

"No, it didn't, but it was a beautiful blow, and must have hurt terribly. Did yo' notice that wonderful hook blow the left eye into a corner?"

How the Cyclone Came.

"Never, never shall I forget how that air cyclone snowed down on us," said the old man, as he blew his nose with a loud report and brushed a tear from his left eye.

"You did that a purpose to be mean!" said I as I turned about. "You distracted holds ar' too long by a foot!"

THE GREAT BULL FIGHT IN HOGAN'S ALLEY.



"PURBENS TRESSPASSING ON DESE GROUNDS WILL BE PERSECUTED TO DE FULL EXTENT OF OUR ABILITY"

NOTISS DERE IS GOINK TER BE A BIG MEETIN K OF DE ST. MARKS MARKET GANG TO INDOORS DE BRYAN & SEWALL BUSINESS ON DE LEADIN



Imagen 1.1 The great bull fight in Hogan's Alley. Richard F. Outcault. Página 6, Cómico Weekly The New York World, sunday 23/09/1896 https://library.osu.edu/dc/concern/generic_works/g732vz28b , Consultado 22/02/2017

El callejón, este es el lugar donde transcurren las historias de los niños que se evaden del hacinamiento consecuencia de compartir pequeños departamentos en edificios ocupados por las mujeres y viejos que se asoman a las ventanas. La ciudad marginal de los barrios humildes es un lugar cambiante, en el que se puede observar la variedad de momentos arquitectónicos: una casa de dos a tres plantas se conserva junto al edificio de departamentos, indicios de modernización presentes en las escaleras para emergencias en incendios o el cableado contrastan con la ausencia de las primeras, en algunos edificios, y lo caótico del poste en el que se sostiene el segundo, incluido el papalote enredado. El tiempo agrario de las cabras convive con el tiempo urbano de los carteles y anuncios publicitarios de los que se vale Outcault para introducir textos. El “topo” callejón comienza a establecer como espacio de marginalidad dentro de la ciudad, lugar que escapa a la planificación urbana, donde se improvisan divisiones con madera y el “cronos” en el que transcurren los dramas de quienes se encuentran en el límite de la ciudadanía debido a su pobreza. El tiempo de la imagen se caracteriza por la simultaneidad de acciones, pero que transcurren en áreas diferenciadas de la página: en el centro inferior ocurre la trama de la faena del gran toro-cabra, en la línea horizontal de la mitad el drama del niño espectador, continuando en asenso por el medio, las aventuras de los niños audaces que trepan el poste y a la derecha transcurre la vida urbana de los adultos desempleados.

Entre 1905 y 1914 apareció en el Nueva York Herald, la historieta Little Nemo in Slumberland, creada por Windsor McKay

Cada página era un derroche de imaginación y talento, que aprovechaba los viajes nocturnos del protagonista, Nemo, al país del rey Morfeo para crear planchas llenas de belleza y magia, que incluso vistas hoy, un siglo después de su creación, asombran por su increíble calidad y su estética vanguardista” (Vilches Fuentes, 2014, p. Cap. I).

Se selecciono una secuencia de tres páginas en las que, de manera individual se desarrolla una micro-historia, por lo tanto la estructura de la narración se desenvuelve en varios niveles: en la página uno Nemo huye de gigantes y a la vez se transforma en gigante que llega a la ciudad; en la página dos es rodeado por la multitud y la policía le conmina a dejar la ciudad, se sube a los edificios para poder encontrar la salida y en la página tres baja de los edificios para llegar al puerto donde ve cómo su perseguidor se aproxima rápidamente desbaratando la ciudad. Cada página inicia con unas viñetas de presentación, y al final aparece un cuadro que cierra el micro-relato con el despertar del personaje, volverá a dormir continuando en sus sueños la historia. En general se aproxima a la descripción que Bajtín hace del cronotopo novelesco de la novela de aventuras

El tiempo de la aventura tiene en la novela una vida bastante tensa; un día, una hora, e incluso un minuto *antes o después*, tienen siempre una importancia decisiva, fatal. Las aventuras se entrelazan una tras otra en una serie atemporal, y, de hecho, infinita, ya que puede alargarse infinitamente; esta serie no tiene ningún tipo de restricciones internas importantes (1989, p. 247).

Esta construcción permite aproximarse al orden discontinuo y contingente de los sueños y que aún así se reconozca un relato donde acontecen encuentros-separaciones, pérdidas-descubrimientos, búsquedas-hallazgos, reconocimientos-no reconocimientos (p. 249).

Si bien, “para que la aventura pueda desarrollarse se necesita espacio, y mucho espacio” (p. 252), uno puede aproximarse a un cronotopo no descrito por Bajtín, que sería el de la modernidad, tiempo que debe redefinirse continuamente en la paradoja de la novedad (Paz, 1974), que establece una dinámica modernizadora identificada con el desarrollo que se esfuerza por crear un orden estable, identificado por la ciudad. McKay no señala de manera específica que la ciudad que aparece en las tres páginas elegidas sea Nueva York a principios del siglo XX, pero la arquitectura vertical y la cercanía del río inducen a asociarla con esta ciudad.

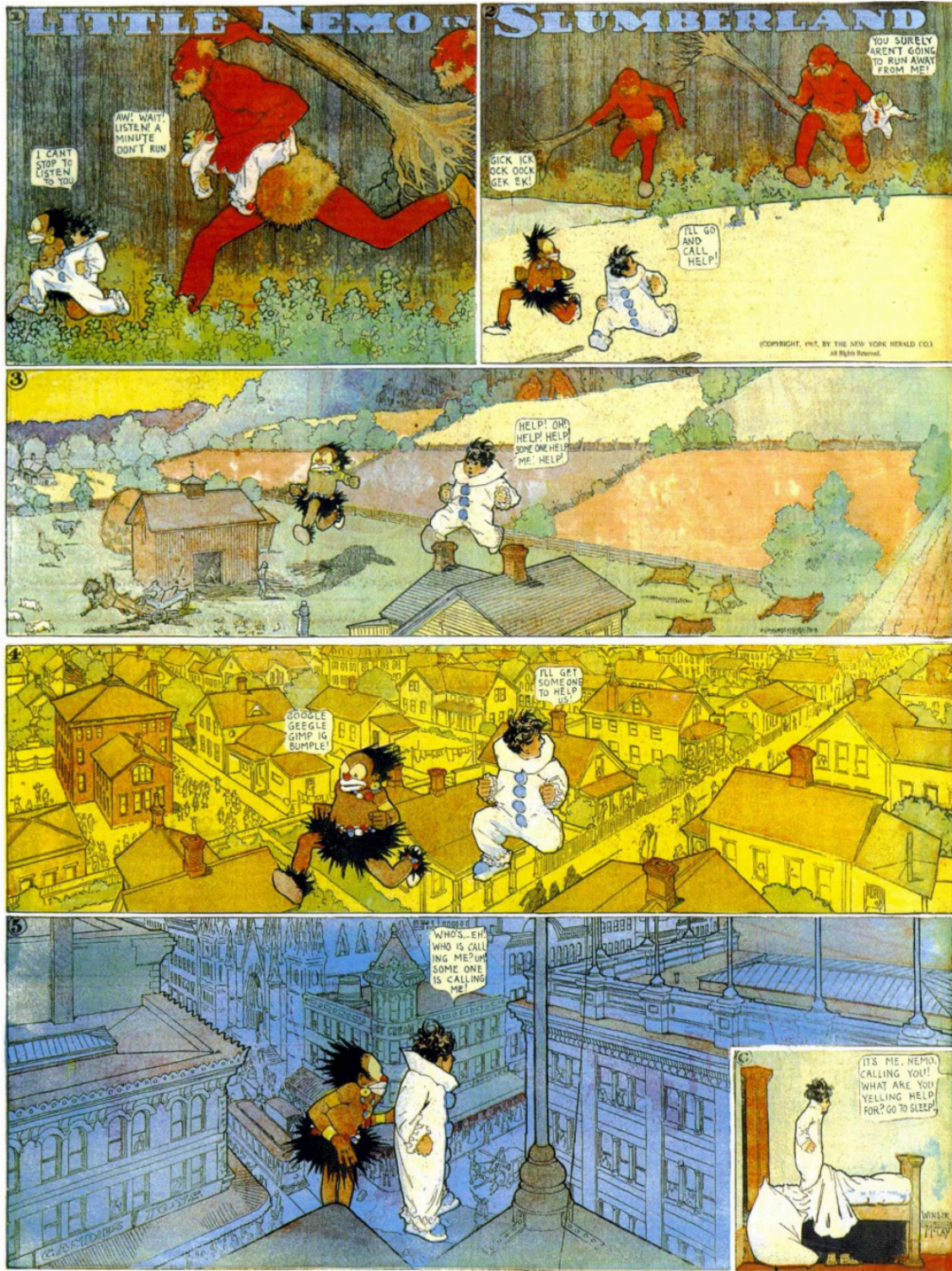


Imagen 1.3

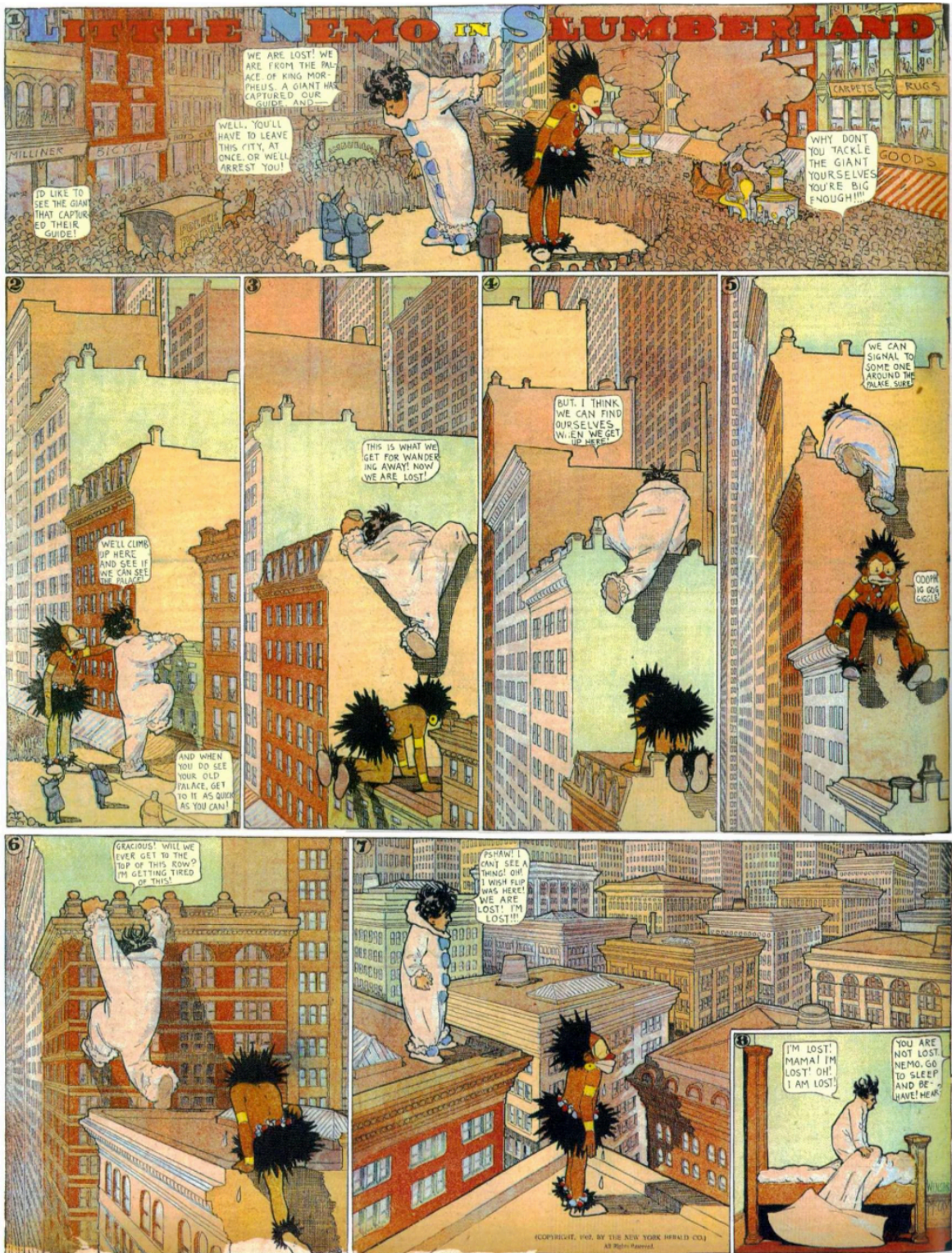


Imagen 1.4

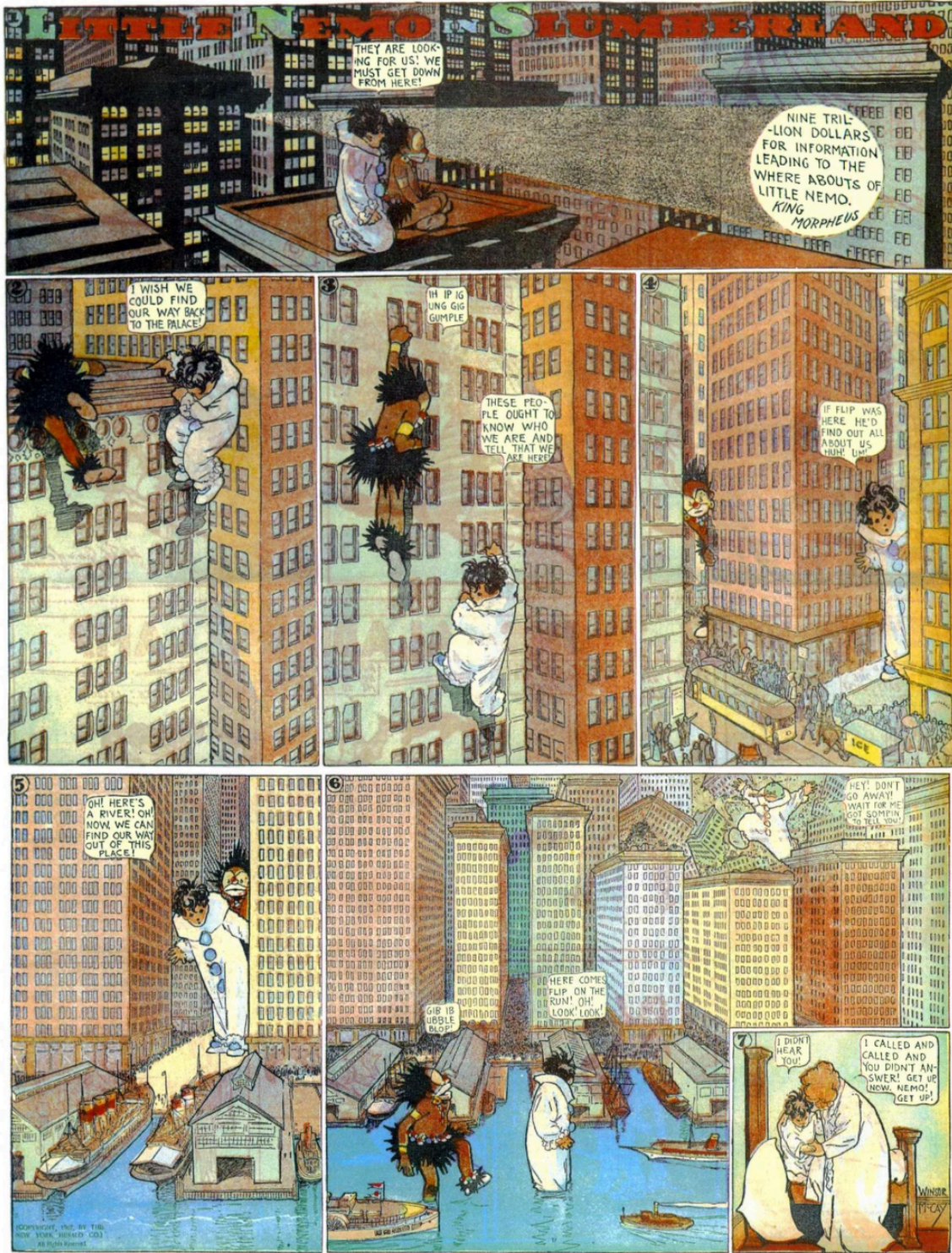


Imagen 1.5
 Páginas de "Little Nemo 1905-1914", Taschen ed. (ISBN 3822863009).
 (https://archive.org/stream/LittleNemo1905-1914ByWinsorMcCay/little-nemo#page/n101/mode/1up
 Consultada 12/01/2017)



Imagen 1.6

Flatiron Building, Froger-Doudement, 1900. Librería pública de Brooklyn

(<http://catalog.brooklynpubliclibrary.org/search~S64?Xflatiron&m=k&searchscope=64&SORT=D/Xflatiron&m=k&searchscope=64&SORT=D&SUBKEY=flatiron/1%2C4%2C4%2CB/frameset&FF=Xflatiron&m=k&searchscope=64&SORT=D&1%2C1%2C> , Consultada 22/02/2017)

Little Nemo fue publicada únicamente en el *New York Herald*, diario de filiación demócrata que había patrocinado en 1869 a Henry Morton Stanley para la expedición en búsqueda, a través del Congo, de David Livingstone. Es importante

tener en cuenta el papel que tiene la prensa en la construcción e idiosincrasia de Estados Unidos, consolidándose en una industria de información y entretenimiento de importancia hasta en nuestros días. Expediciones financiadas como la de Stanley van preparando la participación estadounidense en el colonialismo global, y no es casual la aparición de fauna y alusiones étnicas africanas, como el caso del personaje aborigen que acompaña a *Nemo* en la ciudad.

Es gracias a estos medios que promueven su propia imagen como Nueva York, consolidándose paulatinamente, desde principios del siglo, como la “Gran Manzana”, como una Ciudad Global (Sassen, 1991). La ciudad ilustrada por *McKay* se encuentra en transición, como se puede observar en la primera página, donde se pasa de los suburbios a una ciudad cuyo sistema de edificación basado en los muros de carga, no permite gran altura, pero en la que ya está presente el tranvía como sistema de transporte público que, aunque convive con los coches de tracción equina, se muestra como un intento de erradicar los caballos de la ciudad. En la página quince (imagen 1.4), es evidente el cambio arquitectónico donde los edificios utilizan el acero estructural que permite elevar la altura, es la ciudad que se construye simultáneamente a la publicación de la historieta, ciudad donde los edificios como el *Flatiron*⁷ pagina diecisiete (Imagen 1.6) van a establecer la imagen de orden que se reafirmará con los seguidores de *Mies Van der Roe* y con las reformas urbanísticas que cuidaban el espacio entre los edificios para el acceso a la luz.

1.3 Intertextualidad y cronotopo: literatura, cine y cómic

Uno de los límites de este trabajo es que se remite al cómic, específicamente a Batman, pero la idea de límite se concibe como elemento diferenciador que evita divagar sin sentido y no se utiliza como una barrera que cierra el sistema, imposible de cruzar. El texto literario, el del cine, el del cómic y la arquitectura (que

⁷ Originalmente el edificio Fuller, fue uno de los edificios más altos de Nueva York al concluirse en 1902. De estilo Beux Arts, fue proyectado por Daniel Burnham, arquitecto de la escuela de Chicago. Utilizar acero en la estructura permitió alcanzar su altura final de 87 mts. (Burnham, Daniel. *AD Classics: Flatiron Building*. archdaily.com. 3 February, 2011. Cons 7/10/2016. <http://www.archdaily.com/109134/ad-classics-flatiron-building-daniel-burnham/>)

se suma en la ciudad como texto) se alimentan mutuamente y la construcción del espacio surge de la dialógica que se establece entre ellos.

La idea de texto puede aludir más allá de la lingüística, si se sigue la dirección de los estructuralistas y se aplica a otros sistemas de significación, de manera que sirve para entender cómo las unidades de sentido se articulan para crear un relato, que a su vez se nutre de un “contexto”, y esto lo explota Bajtín al tratar tipificar cronotopos que ayuden a crear un modelo teórico intertextual de la novela: “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto” (Kristeva, 1981, p. 190).

El discurso del autor y del narrador, los géneros intercalados, los lenguajes de los personajes, no son sino unidades compositivas fundamentales, por medio de las cuales penetra el plurilingüismo en la novela; cada una de esas unidades admite una diversidad de voces sociales y una diversidad de relaciones, así como correlaciones entre ellas (siempre dialogizadas, en una u otra medida). Esas relaciones y correlaciones espaciales entre los enunciados y los lenguajes, ese movimiento del tema a través de los lenguajes y discursos, su fraccionamiento en las corrientes y gotas del plurilingüismo social, su dialogización, constituyen el aspecto característico del estilo novelesco (Bajtín, 1989, p. 81).

La comprensión de un relato se da gracias a este dialogo en la multiplicidad capaz de relacionar la cultura como contexto que agrupa el “mosaico de citas”.

El cómic es un género narrativo en el que confluye el dibujo con la literatura - manifestación estética y creativa del lenguaje. Colocarse dentro de esta composición permite desplazarse de la construcción y uso que hace la literatura del tiempo y el espacio hacia la que se realiza en el dibujo y su dimensión de contenido significativo, de su visualidad. Es importante considerar que el desplazamiento inverso también es posible, de manera que se puede pensar la construcción de la imagen poética en literatura, con los elementos de la visualidad gráfica.

La literatura es un espacio simbólico que se nutre del mundo de las cosas y a la vez que, dentro de la producción cultural, modifica y dirige la cosmovisión de una

comunidad. Ya sea en la elaboración de una ficción, o de un relato biográfico o histórico, el material con el cual se elabora el texto proviene de los referentes de un exterior material y accidentado: la realidad es asimilada en la literatura, asimilación que corresponde a la selección que el autor y el lector comparten y entienden. Bajtín resalta lo complicado y discontinuo del proceso de asimilación, si bien es necesario repensar la linealidad que implica la idea de evolución histórica, remplazándola por la aceptación de la contingencia de una humanidad multicultural.

El proceso de asimilación en la literatura del tiempo y del espacio histórico real y del hombre histórico real, que se descubre en el marco de estos, ha sido un proceso complicado y discontinuo. Se han asimilado ciertos aspectos del tiempo y del espacio, accesibles en el respectivo estado de evolución histórica de la humanidad; se han elaborado, también, los correspondientes métodos de los géneros de reflexión y realización artística de los aspectos asimilados de la realidad (1989, pág. 237).

El trabajo del escritor contempla la planeación de odiseas: *Ulises* marcha y regresa a Ítaca, Leopold Blum⁸ recorre Dublín. Umberto Eco relata el proceso de escritura de *El nombre de la Rosa*, refiriendo cómo durante el primer año en que trabajaba en la novela, lo dedicó a la construcción del mundo del relato y, si bien no pretendía hacerle competencia al Registro Civil al inventariar los monjes de la época en la abadía donde transcurre la trama, le da créditos a la Asesoría de Urbanismo:

De allí las extensas investigaciones arquitectónicas, con fotos y planos de la enciclopedia de la arquitectura, para determinar la planta de la abadía, las distancias, hasta la cantidad de peldaños que hay en una escalera de caracol. En cierta ocasión, Marco Ferreri me dijo que mis diálogos son cinematográficos porque duran el tiempo justo. No podía ser de otro modo, porque, cuando dos de mis personajes hablaban mientras iban del refectorio al claustro, yo escribía mirando el plano y cuando llegaban dejaban de hablar (Eco, 1985, pág. 10).

El nombre de la abadía es omitido, aunque Eco toma como referencia la de Sacra de San Michele (Fernandez, 2008), localizada en Piamonte, al norte de Italia desde finales del siglo X. Jean-Jacques Annaud, al llevar al cine la novela de Eco en 1986, realiza una selección de distintas locaciones tratando de reconstruir el espacio narrativo, pero enriqueciéndolo visualmente, como es el caso de los exteriores de la fortaleza de Rocca di Calasscio; o del monasterio cisterciense de Kloster Eberbach en Eltville Am Rhein, cuyo dormitorio rico en arcos ojivales sirve para ubicar el *scriptorium*⁹. El escritor asimila la realidad para construir el mundo de su relato, el director de cine disemina el mundo del relato en una realidad donde la experiencia visual refuerza los efectos de la narración.

En el cómic se potencializa lo ficticio como recurso narrativo, no sólo en la construcción de la trama sino en los dibujos, que tienen la libertad de acentuar rasgos llegando a la caricatura, o de crear mundos que fluyen desde la punta del lápiz o la pluma y que posteriormente pueden materializarse en producciones cinematográficas que invierten dinero, tiempo y despliegue de soluciones técnicas. También es cierto que puede invertirse la dirección en que se enlazan las influencias, de manera que lo literario o lo cinematográfico alimente el cómic. Tal es el caso de la novela negra y de su extensión cinematográfica: las horas de oscuridad y penumbra son el tiempo que genera clímax en la narración, a la vez que espacialmente los feudos señoriales y castillos son remplazados por la ciudad populosa, los callejones, los sistemas de drenaje, las azoteas, los canales o puentes, las periferias industriales, túneles del metro y otros lugares ocultos y de difícil acceso que favorecen las tramas de crimen y violencia, espacios que favorecen la invisibilidad y la marginación. Tanto en cine como en cómic, los escenarios van ganando fuerza, pasando de arquitecturas con formas definidas y aplanadas, a las locaciones de ambiente expresionista de *The Big Colombo*, película de 1955 dirigida por Joseph H. Lewis; o es el caso de Orson Welles que actúa en las atmosferas creadas por Carol Reed en *El Tercer Hombre*, pero que como director de *Sombras del Mal (Touch of Evil)* es donde las desarrolla, además

⁹ Las locaciones también incluyen L'Aquila en la provincia de Abruzzo, situada en el centro de Italia; Rheingau, Hessen, Alemania

de explotar los encuadres y manejos de cámara, para crear perspectivas que hacen que esta película llegue a ser considerada el último gran filme del período clásico del cine negro estadounidense. Muchos de los recursos utilizados por Wells se pueden encontrar en los efectos gráficos trabajados por Frank Miller (Figura 1.6), que a su vez regresan a la pantalla en *Sin City*. Los encuentros de lo literario, el cómic y lo cinematográfico alimentan la construcción de un topo característico del género detectivesco.



Imagen 1.6

Fotograma de la película *Touch of Evil*, Orson Welles, 1958



Dibujo utilizado en *Sin City*, Frank Miller, 2005.

Los lugares marginales, donde la penumbra o lo laberíntico crean las condiciones para el homicidio, para la violencia, lugares límite para el orden social y la legalidad, corresponden a la descripción del espacio asociado en literatura al ambiente criminal y las tramas literarias que se nutren del antagonismo entre lo policiaco y lo delincencial. Si bien se identifica un género de novela policiaca determinada por el ambiente decadente, es decir, la novela negra, es una atmósfera que encuentra sus referencias literarias en la novela gótica¹⁰, que tomará un carácter particular en Estados Unidos al nutrirse del ambiente creado al finalizar la primera guerra mundial y la posterior depresión de 1929. Las narraciones históricas en principio se vinculaban con el castillo, apareciendo un cronotopo característico de la novela gótica:

¹⁰ Hacia finales del siglo XIII, en Inglaterra, se establece y se impone en la llamada «novela gótica» o «negra», un nuevo territorio de desarrollo de los acontecimientos novelescos: el «castillo». (Bajtin, 1989, pág. 396)

El castillo es el lugar en que viven los señores feudales (por lo tanto, figuras históricas del pasado); los siglos y las generaciones han dejado importantes huellas en diversas partes del edificio, en el ambiente, en las armas, en la galería de retratos de los antepasados, en los archivos familiares, en las específicas relaciones humanas en la sucesión dinástica, de trasmisión de los derechos hereditarios. Finalmente, las leyendas y tradiciones hacen revivir, con los recuerdos de los pasados acontecimientos, todos los rincones del castillo y de sus alrededores. Esto crea una temática específica del castillo, desarrollada en las novelas góticas (Bajtín, 1989, pág. 396).

Posteriormente se va a modificar el valor histórico del espacio, creciendo en importancia los rincones cargados de recuerdos que no siempre son nostálgicos ni bucólicos, haciendo que el castillo sea el lugar lúgubre para las historias de terror. Los estadounidenses adaptan esta narrativa a su contexto popular, llegando a identificar un “Gótico Sureño” o una narrativa “Gótica Americana”, en la que lo fantástico y sobrenatural se utilizan para describir problemáticas sociales o desvelar la cultura del sur de Estados Unidos. Las primeras décadas en la historia norteamericana se caracterizan por momentos de crisis y fuertes desigualdades sociales que promovieron un ambiente de corrupción, inseguridad, miedo, injusticia y violencia. La Ley seca decretada de 1920 a 1933 promovió que el gansterismo y las mafias tomaran fuerza, la pobreza generada por la Gran Depresión del 29 creó multitudes de desplazados y sin casa, y es descrita en las historias de William Faulkner o fotografiada por Dorotea Lange (Imagen 1.7).



Imagen 1.7

Migrant agricultural worker's family (serie: Migrant Mother). Dorothea Lange. 1936. Library of Congress (<https://www.loc.gov/item/fsa1998021557/PP/> , consultada el 20/02/2017)

La feria y el circo aparecen también como pequeñas comunidades marginales en las que todo es posible, como por ejemplo en *El circo del Dr. Lao* de Charles Finney¹¹, adaptada al cine en 1964 (Imagen 1.8); o la película *Freaks* (Imagen 1.9) dirigida por Tod Browning y basada en el cuento de Tod Robbins, *Spurs* – 1932.

¹¹ 1905-1984. Periodista y escritor de literatura fantástica. La adaptación cinematográfica del Dr. Lao, apareció en 1964 bajo el título de "7 Faces of Dr. Lao", dirigida por George Pal.



Imagen 1.8

7 faces of Dr. Lao. George Pal, basada en la historia de Charles G. Finney. 1964
(<https://www.youtube.com/watch?v=UOvqqD8kVw0> . Cons. 10/02/2017)



Imagen 1.9

Freaks of Nature. Tod Browning. 27/02/2017
(<https://www.youtube.com/watch?v=VH8OV0267cl> . Cons. 5/02/2017)

La novela negra detectivesca (Symons, 1982) se dirige inicialmente a un sector popular de lectores que la adquiere en las revistas *pulp*¹², pero que a su vez se ambientan y desarrollan relatos utilizando el sórdido imaginario popular estadounidense descrito anteriormente.

Batman es ejemplar en este ámbito intertextual: aparece por primera vez en 1939 en la revista "Detective Comics". Sus autores, Bob Kane y Bill Finger tomaron como referencia a otros personajes populares en las publicaciones *pulp*, como Doc Savage o The Shadow (K. Manning, 2014, p. 10), nutriéndose de la atmosfera de la cultura popular estadounidense del momento. Las imágenes urbanas toman como referencia la película *Manhattan*, documental corto donde el director y pintor Charles Sheeler, junto con el fotógrafo Paul Strand, realizan un retrato de Nueva York en crecimiento¹³

1.3.1 Antecedentes literarios al cómic de Batman

Para tener un mejor panorama del contexto literario cercano a Batman, es necesario recordar que el nombre de la editorial que lo produce surge de la abreviatura de uno de los primeros títulos representativos de la compañía: Detective Comics, *comic book* publicado desde 1937. Esto señala como se vincula al cómic el genero detectivesco de la literatura popular, que a su vez se relaciona con la novela negra y el fenómeno de las ediciones rusticas conocidas como *Pulp*.

1.3.1.2 La novela negra

La novela negra pertenece a un genero narrativo dónde el principal actor es un detective, generalmente la historia ocurre durante varias novelas realizadas por el mismo autor. Como antecedentes podemos mencionar a Edgar Allan Poe al crear al detective Auguste Dupin dentro de su relato *Los crímenes de la Calle Morgue*. Dupin fue el antecedente de Sherlock Holmes, creado por Arthur Conan Doyle

¹² Revistas conocidas así por ser impresas sobre papel de pulpa barata.

¹³ Charles Sheeler, Paul Strand, 1921, United States.

El corto de la película "MANHATTA" se puede ver en este link de youtube https://www.youtube.com/watch?v=_e_L_Q9sBDA

quien con Agatha Christie fundo la escuela de la novela policiaca británica. Con el paso del tiempo se modifico hasta tener formas mas creativas y complejas teniendo como objetivo la denuncia social.

El nombre de novela negra proviene de los ambientes oscuros representados en las narraciones presentadas en la revista *Black Mask* creada en los años veinte por H. L. Mencken y George Jean Nathan y en la serie *Noire* de la editorial francesa Gallimard creada en 1945. Estas novelas crearon toda una narrativa en la forma de describir al crimen. Carroll John Daly como su creador Dashiell Hammett y Raymond Chandler como sus seguidores de Daly, Hammett y Raymon tuvieron como influencia una serie de películas como *El halcón maltés* o *El sueño eterno*.

Hammett fue el primero en escribir novelas policiacas tomando en cuenta el nivel socio-cultural de donde más se generaba el crimen, en los barrios bajos que conocía de manera adecuada ya que trabajo como detective en la agencia Pinkerton, su estilo se considera lacónico (breve y conciso) e impresionista.

La novela negra presenta diferentes características que reflejan el siglo XX en Estados Unidos como un lugar de violencia inseguridad e injusticia tomando como referencia una serie de acontecimientos como el gansterismo, la crisis económica del veintinueve y la primera guerra mundial. Dentro de las principales características se encuentra la acción en donde la violencia frecuentemente es participe, los ambientes desagradables se hacen presentes y es ahí donde se comenten los crímenes pero el objetivo principal dentro de la narrativa no es la resolución del conflicto sino la resolución no explicita de su motivación dentro de la moral. La idea es juzgar los conceptos del bien y el mal.

El genero alude a los detectives mostrándolos como un personaje fracasado y su función principal es resolver el crimen por medio de la observación, análisis y el razonamiento deductivo y como resultado se sabe como cuando y donde se cometió el crimen. La historia es impulsada por las debilidades humanas como la lujuria, codicia, odio, envidia, rabia y el poder, en los diálogos se muestra un lenguaje crudo dando mas importancia a la acción que a la idea de resolución del

crimen, estos criminales son el resultado de un deterioro de la ética y la moral ya que los personajes no nacen sino que se forman dentro de la misma sociedad.

En la actualidad existen cuatro tipos de novela negra, novela de acción con el detective como protagonista, novela desde el punto de vista del criminal, novela desde el punto de vista de la víctima, novela desde el punto de vista del juez.

Hacia 1930 la población popular volcó su atención hacia el cómic ya que era un producto de bajo costo y de contenido de entretenimiento. En 1936 surgió el personaje de Batman teniendo como influencia la novela negra ya que se reflejan características de esta como es el detective y los escenarios de las calles norteamericanas, en sus inicios la narrativa visual que presenta el detective comics #27 los dibujos son un poco caricaturescos, mostrando poca definición y pocos detalles de la historia, solo son empleados como apoyo a la narración.

La novela negra tuvo gran influencia en el *formato pulp* que iba dirigido hacia el proletariado norteamericano, presentando una genuina preocupación social, esta es una descripción de la ambientación urbana colmada de imágenes marginales como el hampa y suburbios demostrando la corrupción política y moral de la época.

1.3.1.3 La revista “Pulp”

En Estados Unidos de América entre los años 20 y 30 surgió un movimiento llamado *Magazine Pulp* que más tarde el término se empleó para referirse al tipo de ficción que se producía, las literaturas presentadas en este formato tiene sus propias características que lo hacen particular, su narrativa pretendía llegar hasta los usuarios por medio de énfasis en la aventura e intriga dando gran importancia a los personajes dejando en segundo término el diálogo, estas tramas mostraban elementos de ficción exóticos, una de sus temáticas habituales era el robo y el bandolerismo, sus intenciones eran el entretenimiento y por otra parte provocar sensaciones visuales.

Otro enfoque popular en el pulp de finales de los años 1920 y principios de los años 1930 fue la concepción del superhéroe dotado de intelecto, tecnología o habilidades sobrehumanas. El género de superhéroes aparece a finales de los años 1920 en editoriales dedicadas al género de aventuras como *Amazing Stories* y *Detective Stories*. Frecuentemente se presentaban humanos terrenales con habilidades sencillas expertos en las artes marciales y con un gran intelecto que desempeñaban un papel de detective secreto, tales como *La Sombra* (1931) y *Batman* (1939). La popularidad del superhéroe aventurero en el pulp contribuyó a la Era Dorada del superhéroe en el cómic (Haslem, Ndalianis, & Mackie, 2007).

El consumo de literatura para entretener masas, produjo una industria editorial del entretenimiento que fue dirigida a la gente común, que a su vez deseaba literatura que pudiera comprender y fuese entretenida, tratando de no generar conflictos que se sumen a su cotidianidad difícil. Es por eso que el *pulp* consiguió éxito durante esa época.

Dentro del formato del *pulp*, el espacio utilizado es el espacio de lo cotidiano, lo real: común y corriente. El espacio de la narrativa de detectives que se apropia de la cotidianidad popular y de la decoración hecha en serie de replicas tradicionales, a su vez esta se ve retratada por los ilustradores dentro de este genero.

2. LA ESPACIALIDAD ARQUITECTÓNICA EN LA HISTORIETA BATMAN

2.1 La espacialidad en el cómic

Desde sus inicios las historias dibujadas, que se conocen como Cómics han necesitado situar sus argumentos en espacios reales o imaginarios. Algunos grandes ilustradores de este arte popular han tenido una especial predilección por ilustrar correctamente las arquitecturas de las ciudades que tienen una relevancia cultural.

Se entiende como ilustración cualquier dibujo trazado con diferentes métodos como óleo, tinta china, acuarela, aerógrafo etc. Cabe resaltar que la ilustración no debe de ser confundida con el dibujo aunque se encuentran ligados por su origen.

La ilustración se realizó con fines publicitarios como en el caso de carteles principalmente con la idea de decorar libros o cómics, existen diferentes tipos de ilustración pero la que a esta investigación le interesa es la ilustración literaria ya que es el antecedente para la ilustración del cómic.

La ilustración se utilizó para atraer al consumidor, en estas se utilizan formas exageradas rozando la fantasía o siendo totalmente fantásticos, la fantasía se resalta por medio del refuerzo del cromatismo, la luminosidad y el mensaje icónico según las intenciones del ilustrador.

Por otra parte la ilustración se encuentra sumamente ligada a la realidad en la que se desenvuelve cada ilustrador ya que aun no son capaces de crear cosas que no se conocen, sin embargo se reinterpreta la realidad conocida a través de la memoria histórica, es por eso que los ilustradores se encuentran en un diálogo entre la realidad y la ficción en donde a través de la imaginación brindan elementos al contenido significativo de cada imagen.

Si, como creía Pasolini, la realidad es un almacén de signos, se hace necesario tener en cuenta que el archivo foto y cinematográfico aquilatado hasta ahora, y a

través del que se supone un importante testimonio visual de gran parte de la memoria humana de los dos últimos siglos, supone, por el contrario, no un almacén de signos, sino de símbolos, en un amplio sentido de la palabra: es decir, un depósito de imágenes simbolizadas por el imaginario.

Ello implica también la necesidad de considerar que, por lo tanto, todo este tiempo no nos hemos dedicado simplemente a la reproducción –o a la copia o transmisión- de esos signos reales, sino que éstos han sido procesados a través del imaginario social, del que ellos mismos son la prueba fundamental de su existencia y funcionamiento. Lo mismo sucede con nuestros recuerdos almacenados en la memoria, que están siendo procesados constantemente, de manera que, cada vez que los actualizamos rememorándolos, modificamos su estructura. Es decir que cada vez los hacemos más nuestros y los alejamos del objeto que los originó (Català Doménech, 2011, p. 181)

Es necesaria la construcción del concepto de “Gotham” ya que este espacio imaginario se hace partícipe dentro de la narrativa¹⁴ del cómic a través de las imágenes y ayuda a construir el espacio de ciudad. Esta construcción de la ciudad imaginaria esta controlada por los dibujantes y los ilustradores, que a través de la ilustración y del espacio participaron en la construcción de cada una de las historias de Batman en donde el objetivo principal de cada ilustrador fue apoyar el discurso de forma visual de quien realizó el guion para cada historia y así darle un sentido.

Cada ilustrador utilizo diferentes conceptos para la creación del espacio, estos también tuvieron en cuenta a los primeros ilustradores respetando las ideas principales dentro de la narrativa visual. La forma, el tono, el color, el movimiento, el ritmo, las texturas, la iluminación, encuadres, perspectivas etc. Fueron utilizados por cada uno de los ilustradores impregnando sus rasgos propios y característicos para la creación de diferentes espacios que a su vez crearían la ciudad de Gotham.

¹⁴ “Entender la narrativa visual le permite comunicar emociones estados de animo. Otorgar a su producción un estilo y una coherencia y, lo mas importante, encontrar ese vinculo crucial entre la estructura narrativa de la historia y la estructura narrativa visual.” (Block,2008,12)

Esta ciudad se presenta como un escenario cambiante, ya que con el transcurso de la narración se necesitan diferentes escenarios ilustrados para poder darle sentido a cada historia, además los ilustradores cambiaron con el pasar de los años; por lo tanto la manera de representar la ciudad sufrió diversos cambios significativos. Por con siguiente el ambiente de cada cómic en sus diferentes épocas se presenta de manera diferente, aunque podemos encontrar características similares entre ilustradores porque estos trataron que la narrativa visual tuviera una continuidad.

Uno de los aspectos principales es que en muchas de las viñetas que se pueden encontrar desde sus inicios, el encuadre pertenece a la parte alta de las edificaciones como lo son las azoteas, éste se utilizó y se sigue utilizando en la historia ya que el personaje principal esta íntimamente relacionado con los murciélagos y una de sus principales características es que pueden volar y lo hace de noche, es por eso que también la historia se desarrolla básicamente en un ambiente nocturno en donde el personaje principal tiene ventajas basadas en el ambiente que propicia la oscuridad, como es el sigilo con el que se mueve y aparece.

Así como la perspectiva, el escorzo es un recurso utilizado en el cómic de Batman, este sirve para dar la sensación de profundidad al espectador, este recurso se basa en la posición del cuerpo, colocándolo en una posición oblicua o perpendicular al nivel visual, el cuerpo es el elemento principal pero este requiere de un ambiente que lo rodea para que la ilustración pueda cobrar sentido, dentro del escorzo, el ambiente o espacio se ve modificado visualmente ya que es alterado por la posición que se presenta como en el caso de la siguiente imagen 2.1 se puede apreciar claramente el uso del escorzo ya que el elemento principal es el personaje de Batman, éste se muestra en picada y de cuerpo completo, utilizando el primer plano de la imagen, con la intención de que sea el acaparador visual dentro de la totalidad de la imagen.

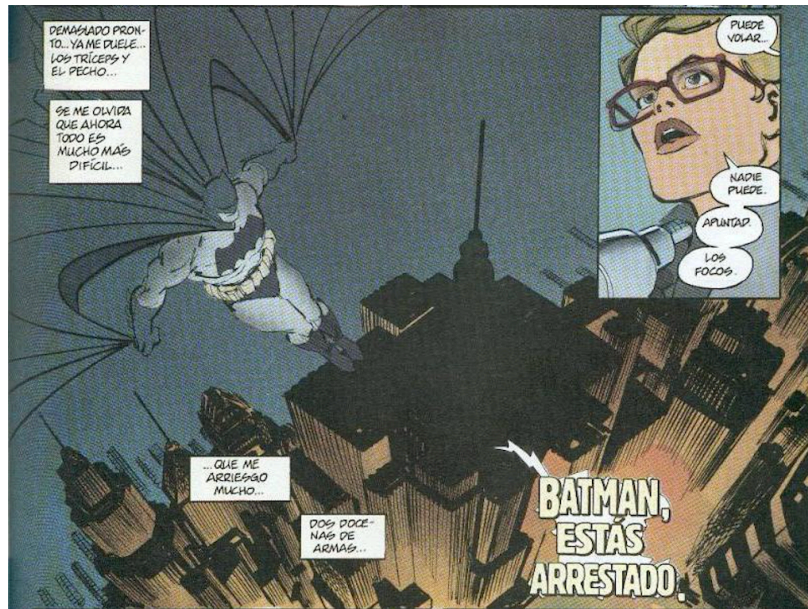


Imagen 2.1

Pag. 19 V. 3 “El regreso del señor de la noche”, Frank Miller, 1986. DC Comics

El ambiente que lo rodea le da sentido a la narrativa a través del espacio que se representa, el espacio toma un papel importante en esta imagen ya que sin el no se tendría un contexto para poder saber a que altura se encuentra el personaje.

Las alteraciones que son perceptibles en el espacio son: las azoteas de los edificios se ven con mas amplitud y se aprecia una reducción de los edificios hacia la base, el color se hace participe dando una sensación de oscuridad hacia la parte superior de la imagen, el foco se encuentra en la parte inferior derecha ya que la luminosidad nos impide ver los detalles en esta parte, es indispensable que el ilustrador haga uso del espacio para contextualizar la imagen y se pueda tener una lectura correcta.

En relación a la narrativa el texto indica: “puede volar, nadie puede, apuntad los focos” al ver la imagen podemos relacionarla inmediatamente ya que existe una relación entre la narrativa y el espacio ilustrado.

2.2 La ciudad como relato

Sin la ciudad no hubiera sido posible la concepción del espacio público en donde nació la política, una de las principales funciones del espacio público es regular las relaciones sociales entre los miembros de la comunidad y de crear una idea de igualdad, por lo tanto, de crear una idea común de justicia, “El espacio público supone ya en obra, como criterio para regular las relaciones entre los miembros de esa comunidad, una idea de igualdad y por lo tanto, de justicia” (Correa López, 2002, p. 66). La ciudad está conformada por arquitectura, por lo tanto, la arquitectura a través del tiempo forma la ciudad, siendo la ciudad un conjunto de diferentes estilos y movimientos estéticos que llevan a la ciudad a un eclecticismo arquitectónico. Por lo tanto, la ciudad no es el espacio privado que se encuentra contenido en los edificios o casas, la ciudad es el espacio público que se encuentra entre el conjunto de espacios privados creando un espacio de convivencia e interacción cultural.

El espacio arquitectónico está definido por su forma, sus bordes y límites. Los espacios significativos no existen por si mismos estos surgen a partir de la arquitectura, están pensados y diseñados para la socialización, arquitectura y ciudad son (Correa López, 2002) un elemento inseparable ya que la ciudad está dotada de arquitectura y la arquitectura está pensada desde la ciudad.

Desde la arquitectura la ciudad es parte de la realidad tangible, se puede afirmar que la arquitectura hace a la ciudad, la construye con cada una de sus edificaciones. Los espacios tienen significado por si mismos basados en la memoria¹⁵: la historieta de Batman es testimonio de los lugares de la ciudad, algunos ya desaparecidos como las torres gemelas ilustradas por Miller. La ciudad en donde se sitúa la historia de Batman es una iconografía llena de signos y símbolos llena de ideas desde su propia concepción cómo una idea.

¹⁵ Alberto Saldarriaga Roa, en el libro La Ciudad, dice que la construcción de la ciudad no se trata solo de lo material sino de lo mental, el ciudadano reconoce su ciudad a través de las imágenes y encuentra en ellas los rasgos del pasado, usando la memoria (Saldarriaga Roa en: Torres, Viviescas, & Pérez, 1999)

La ciudad tiene diferentes épocas por lo tanto debe de ser mirada con diferentes ojos para poder comprender los diferentes momentos y espacios que la caracterizan, estos momentos quedan registrados a través de la imagen¹⁶ en el cómic y la literatura.

Los espacios públicos son aquellos que propician la convivencia de la sociedad, sin embargo, existen espacios públicos que son de tránsito y no necesariamente propician la socialización como lo es la calle. Las diferentes historias de Batman presentan por consiguiente diferentes espacios de la ciudad¹⁷ como espacios privados, espacios de tránsito, espacios públicos.

No sólo se trata de la construcción material de la ciudad sino también de la construcción mental del ciudadano¹⁸ que recuerda los espacios de ella a través de las imágenes¹⁹ generadas por las diferentes experiencias adquiridas durante el tiempo, recordado por momentos del pasado almacenados en la memoria.

Diversas disciplinas recurren a la imagen de la ciudad ya que en ella se pueden encontrar rastros del pasado. Desde actos políticos, sociales, culturales etc. Estas guardan un ambiente que rodea al evento del pasado. El pasado es una constante en la ciudad ya que la ciudad no es edificada en su conjunto de un momento a otro, sino que la mayoría de las ciudades se edifican con el pasar de los años, el tiempo es participe de la ciudad ya que éste determina que es lo viejo y lo nuevo de la ciudad, aunque lo nuevo es una característica transitoria porqué cada día que pasa se hace más viejo.

La idea de la ciudad vieja y nueva siempre va a estar implícita, en el ciudadano que habita la ciudad y este mira la misma a través de los hechos cotidianos que realiza en esta y entiende su significado a partir de la construcción cultural que realiza en ella con un cumulo de significados, la ciudad bien construida es en la

¹⁶ Las imágenes de un espacio urbano, a simple vista, todas dicen lo mismo; retratan aquello que existe en el lugar. El analista encuentra una cosa especial, según el tipo de preguntas que formule a la imagen. Puede preguntar acerca de cada uno de los edificios que rodean ese espacio, puede preguntar acerca de los detalles de cada uno de ellos y de sus variaciones, puede observar las gentes que aparecen en cada imagen, puede ver el fondo y la forma de la imagen, sus cualidades estéticas, su técnica. (Saldarriaga Roa en: Torres, Viviescas, & Pérez, 1999, pág.156)

¹⁷ Para entender verdaderamente la ciudad y hacerla mejor, es fundamental conocer las diferencias de calidad entre los distintos espacios urbanos y sobre todo conocer, entender y apreciar los espacios colectivos significativos. (Arango Pág.151)

¹⁸ La ciudad entera es una construcción cultural, en ocasiones a pesar de sus constructores. (Saldarriaga Roa en: Torres, Viviescas, & Pérez, 1999, pág. 154)

¹⁹ ¿qué es finalmente una imagen? Una evocación de algo. Cada imagen de la ciudad evoca el lugar que registra. Lo evoca para el estudioso y para el ciudadano. (Saldarriaga Roa en: Torres, Viviescas, & Pérez, 1999, pág. 157)

que sus espacios tienen sentido en la vida de sus ciudadanos en todos los contextos, de esta manera el ciudadano hace la ciudad y la ciudad al ciudadano haciendo en él un espacio con significados para su vida y memoria.

El espacio actúa²⁰ como personaje en muchas ocasiones, ya que se vuelve participe de la vida cotidiana, en Batman la ciudad es mostrada por medio de la narración, el cine y la ilustración etc. Se puede narrar la ciudad como un conjunto de espacios existentes y espacios que existieron en el pasado, pero corresponde al narrador, cineasta o ilustrador mostrar cómo percibe la ciudad, de qué manera la siente, la vive, la evidencia y la construye²¹.

La ciudad de Nueva York desde la perspectiva del arquitecto Rem Koolhaas es considerada la capital de la crisis perfecta por los innumerables estudios negativos acerca de ella, para comprender el resultado de estos estudios, es necesario conocer la topografía y la cultura norteamericana, porque algunos problemas sociales surgen como resultado de la urbanización del espacio de Nueva York. Es necesario comprender que es el área urbana y que es la ciudad, desde la sociología, de Zigmund Bauman y desde la arquitectura de Rem Koolhaas, para poder aproximarnos a estos conceptos:

Las áreas urbanas se describen como [urbanas] y se llaman [Ciudades] cuando se caracterizan por una densidad de población y unas tasas de interacción y comunicación relativamente altas (Bauman, 2015, p. 103).

La ciudad es un catálogo de modelos y precedentes: todos los elementos deseables que existen desperdigados por el Viejo Mundo se han reunido finalmente en un único lugar” (Koolhaas, 2004, p. 15).

A partir de estas dos definiciones se puede decir que lo urbano está creado por la suma de las arquitecturas, cuando lo urbano adquiere ciertas características como densidad de población y alta comunicación adquiere un carácter de Ciudad, ésta contiene a la cultura ya que las edificaciones contienen significados, y en

²⁰ “Peter Handke dice que él no describe el espacio, sino que él lo narra”. (Arguello en: Torres, Viviescas, & Pérez, 1999, pág. 230)

²¹ La escritora Else Lasker-Shuler se refería a la ciudad como una bestia hambrienta con una horrible dentadura de edificios grises. (Arguello en: Torres, Viviescas, & Pérez, 1999, pág. 233)

estas edificaciones se realizan las actividades humanas cotidianas en donde sucede la interacción entre sus habitantes.

Los lugares denominados urbanos donde la elevada densidad de la interacción humana ha coincidido con la tendencia al miedo, nacido de la inseguridad a buscar y encontrar válvulas de escape sobre las que descargar, aunque esta tendencia no siempre ha sido una característica distintiva de estos lugares (Bauman, 2015, p. 103).

En el cómic de Batman podemos apreciar que el espacio en donde se desarrolla la narrativa es la Ciudad ficticia de Gotham, esta conserva características de las ciudad norteamericana conocida como Nueva York. La narrativa esta basada en historias criminales en donde a través de las imágenes se narra esta criminalidad que atemoriza a la ciudadanía, la historia se desarrolla en dos tipos de espacios que ofrece la ciudad, espacios abiertos (espacios de transito) como la calle, parques, y en general espacio publico, el otro tipo de espacio son los espacios cerrados que pueden ser casas, edificios, empresas etc. La ciudad es un medio de refugio para sus ciudadanos pero al mismo tiempo es un espacio que contiene diversas personas con diferentes roles sociales incluido el rol del criminal.

Nan Ellin, una de las más agudas estudiosas y perspicaces analistas de las tendencias urbanas contemporáneas, indica que protegerse del peligro fue uno de los incentivos principales para construir ciudades, cuyos limites se definirían a menudo con grandes murallas o vallas (Bauman, 2015, p. 103).

Manhattan, la isla de Nueva York fue creada bajo estos preceptos porque la construyeron en sus inicios los holandeses como parte de su territorio, al ser invasores se tuvieron que defender de los nativos americanos, de los animales del entorno y del clima. Debido a los cambios económicos que presentó el país la ciudad sufrió diversos cambios a través del tiempo y con esto llegaron diferentes comportamientos sociales dentro de ella, podemos afirmar que la ciudad se transforma diariamente presentando diferentes problemáticas en cada tiempo que

se analice. “Nuestras ciudades están dejando rápidamente de ser un lugar de refugio frente a los peligros y se están convirtiendo en su principal fuente” (Bauman, 2015, p. 104).

Los ilustradores de Gotham realizan una crítica a través de la imagen para mostrar estos problemas que enfrentaba la ciudad y la narrativa evidencia la criminalidad que surge desde la misma ciudad y no proviene del exterior, surgen personajes que se quieren apoderar de ella y la batalla se desata en diferentes espacios de la metrópoli.

En la ciudad se presentan diferentes espacios de criminalidad como lo es el callejón, este espacio es un producto de la urbanización y cuenta con características muy específicas. Como principal característica se presenta la estrechez transversal y la amplitud longitudinal esta espacialidad tenía la función de poder acumular los residuos de los espacios contiguos, es por eso que no se considera un espacio de tránsito sino un espacio de servicio, al no ser un espacio de tránsito la iluminación es casi nula.

En el estudio realizado por Jacob Riss se muestra uno de los callejones más peligrosos de Nueva York. En este tipo de espacios surgía la criminalidad real, con el tiempo estos espacios han sido modificados para terminar con esos problemas que aquejan a la ciudad. En su momento estos espacios fueron fuente y punto de reunión para la criminalidad.

Los personajes que aquejan la ciudad según Bauman son: “los merodeadores, acosadores, vagabundos, pediguños, fastidiosos, nómadas, y otras clases de transgresores se han convertido en los personajes más siniestros en las pesadillas de la elite” (Bauman, 2015, p. 107).

La modernidad propuso entre otras soluciones urbanas dividir la ciudad espacialmente por clases sociales para evitar estos problemas de criminalidad, así la ciudad se divide en colonias o barrios y suburbios, es ahí donde la problemática de la ciudad se asocia al capital, la dinámica que se presenta en estos espacios de criminalidad es la siguiente alguien que tiene menos capital ataca físicamente a otro personaje para despojarlo del capital con el que cuenta en ese momento.

Un punto importante del capital consiste en la producción, si una persona no es capaz de producir tampoco es solvente para adquirir por consiguiente estos personajes no son capaces de obtener, la solución rápida para poder sobrevivir dentro de la ciudad es la criminalidad de cualquier tipo porque ésta permite la adquisición de bienes. Estos personajes nombrados por Z. Bauman como “los otros” ellos están fuera de todas las reglas sociales que implica la ciudad.

Un mecanismo de defensa para las personas que no pertenecen a “los otros” son las instituciones de reclusión que son creadas por los urbanistas y arquitectos con la finalidad de mantenerlos separados de la sociedad y no puedan corromper el orden ético de la ciudad. En Gotham estas instituciones se pueden apreciar claramente a través de las ilustraciones, algunas de estas instituciones son: la cárcel, el psiquiátrico y el asilo Arkham.

En otras épocas las elites del capitalismo estaban interesadas en la ciudad en el caso de la ciudad de Nueva York estos magnates hicieron grandes aportes de infraestructura para la ciudad con el Rockefeller Center, Carnegie Hall entre los mas importantes. Mejorando el entorno urbano y dotando de nuevas actividades a los ciudadanos. Con el surgimiento de los edificios se impone una nueva estética de la seguridad como lo afirma Bauman, ahora existen espacios de control para separar a “los otros”, con estas medidas los otros quedan reclusos en los espacios de transito (las calles) y los espacios sociales como los parques.

Las comunidades cerradas se imaginan como mundos a parte. La publicidad las presenta como un “modo de vida total”, lo que supondría una alternativa a la calidad de vida ofrecida por la ciudad y a sus espacios públicos degradados. La característica mas destacada de la urbanización es su aislamiento y lejanía de la ciudad[...] por aislamiento se entiende la separación de aquellos considerados inferiores desde el punto de vista social (Bauman, 2015, p. 109).

Dentro de la narrativa del cómic se puede apreciar con el transcurso de los años que la espacialidad de Gotham se asemeja a la espacialidad de la ciudad de Nueva York y podemos ver como el espacio narrativo se transformó, como ejemplo podemos apreciar que en el cómic #27 de DC comics la mansión de

Batman se encuentra en los suburbios de la ciudad y tiempo después en otro cómic la mansión se traslada a un edificio dentro de la ciudad, estos espacios de alguna manera representan a los espacios cerrados y autosuficientes, tienen la característica de separar a las demás personas por medio de sistemas como puertas, seguridad etc.. “La vigilancia cada vez es mayor de los lugares públicos, por no hablar de las interminables noticias alarmantes que difunden los medios de comunicación” (Bauman, 2015, p. 111).

En la vida cotidiana podemos ver el incremento de vigilancia dentro de la ciudad, desde el punto de vista de Bauman, en el caso del cómic de Batman el súper héroe surge por esta misma razón, la criminalidad rebasa la vigilancia de la ciudad y esta es la continua narrativa cíclica que se presenta. En donde el espacio es un actor, gracias al espacio se pueden contar diferentes historias que acontecen en un mismo espacio (la ciudad) y un tiempo.

En el cómic de Batman escrito por Frank Miller podemos apreciar el fenómeno de transmisión del miedo que es provocado por los criminales, a través de estos medios de comunicación el miedo encuentra los canales para difundirse entre la sociedad. Las ciudades globales como Nueva York y Gotham son escenarios de múltiples batallas de intereses globales en donde se llega acuerdos momentáneos que brindan de una paz de intervalos, pero la criminalidad de estas siempre estará presente para aprovechar su oportunidad.

Bauman resume la problemática de las ciudades de la siguiente manera:

Las ciudades se han convertido en el vertedero de problemas engendrados y gestados globalmente. Sus habitantes y sus representantes electos deben enfrentarse a una tarea imposible, se mire por donde se mire: encontrar soluciones locales a dificultades y problemas engendrados globalmente (Bauman, 2015, p. 119)

La interpretación de esta cita de Bauman es la siguiente: Las ciudades sufren problemáticas locales influenciadas por los problemas sociales globales, y no se podrán resolver los problemas locales de la ciudad si no se modifican las políticas

globales esta es la idea principal de la narrativa de Batman pero se muestra a partir de las ilustraciones de Gotham.

Sea cual fuere la historia de las ciudades y por muchos cambios drásticos que haya habido en su estructura espacial, aspecto y estilo en el transcurso de los años o de los siglos siempre hay una característica que permanece constante: las ciudades son espacios donde los extraños viven y conviven en estrecha proximidad (Bauman, 2015, p. 121).

La ciudad de Nueva York es un lugar que sufre continuos cambios espaciales y estéticos en el transcurso de los años, pero la constante que permanece es que este espacio no solo es un espacio estético, además es un espacio social en donde la vida cotidiana de todos sus habitantes confluye. Estas ciudades tienen tantos habitantes que las personas se convierten en extraños a pesar de vivir a corta distancia uno de otro, la proximidad de estas personas está estrechamente ligada al tipo de actividades que desempeñan los usuarios en la ciudad.

La vida en la ciudad es una experiencia notablemente ambivalente. Atrae y repele a la vez y, para complicar aún más la existencia de sus habitantes son los mismos aspectos de la vida urbana los que, de manera alternativa o simultánea, atraen y repelen (Bauman, 2015, pp. 126,127).

Las ciudades son atractivas porque ofrecen experiencias buenas y malas las mismas actividades que se pueden realizar en estos espacios atraen a las personas y al mismo tiempo las alejan de estos espacios.

Parece ser que los arquitectos y urbanistas podrían contribuir bastante a la hora de favorecer el crecimiento de la mixofilia²² y minimizar las ocasiones que puedan propiciar reacciones mixofóbicas²³ ante los desafíos de la vida urbana. Y según

²² Mixofilia: término empleado por Z. Bauman en el libro "Tiempos líquidos" este término es empleado para referirse a la propensión o deseo de mezclarse con las diferencias o con los que son distintos a nosotros en busca de expectativas.

²³ Mixofóbicas término empleado por Z. Bauman en el libro "Tiempos líquidos" se utiliza este término en el contexto espacial de la ciudad y se refiere al miedo originado por el intercambio social.

parece, pueden hacer mucho, y lo hacen, para favorecer el efecto contrario (Bauman, 2015, p. 129)

Bauman hace una crítica a los arquitectos y urbanistas que solo se preocupan por utilizar el espacio de una manera rentable para la economía y se olvidan de crear espacios para poder socializar y erradicar esa distancia que hace que se conviertan en extraños. En el caso de la ciudad de Nueva York esta ciudad cuenta con un gran espacio para poder socializar, este espacio es Central Park diseñado por los arquitectos Frederick Law Olmsted y Calvert Vaux.

Sus dimensiones son 4000 x 800 m. A pesar de ser pensado como un espacio para hacer práctica la mixofilia incluso este espacio se vio afectado por la criminalidad y se creó un departamento de policía especial para poder hacerlo un espacio seguro. Este ejemplo evidencia que a pesar de las buenas intenciones de sus creadores los problemas sociales están por encima de las posibilidades de los arquitectos, estos problemas de criminalidad están más relacionados con la distribución de la riqueza entre sus habitantes.

Sin embargo los arquitectos y urbanistas pueden hacer aportes de importancia para mitigar las acciones mixofóbicas que se presentan en la ciudad.

La propuesta de Bauman para terminar con el espacio criminal es la siguiente:

Crear una estrategia arquitectónica y urbanística que fuera la antítesis de la actual contribución al afianzamiento y al cultivo de sentimientos mixofílicos: la creación de espacios públicos abiertos, atractivos y hospitalarios, a los que acudirían de buen grado todas las categorías de residentes urbanos, sin tener reparo en compartirlos. Como destacó Hans-George Gadamer en su célebre *Verdad y método*, el entendimiento mutuo nace de la <<fusión de horizontes>> los horizontes cognitivos, es decir, los que se trazan y expanden a medida que se acumula experiencia vital. La <<fusión>> que requiere el entendimiento mutuo sólo puede provenir de una experiencia *compartida*; y compartir experiencia es inconcebible si no se comparte el espacio (Bauman, 2015, p. 130).

Los nexos necesarios para construir una ficción, solucionar el espacio y el tiempo de la misma, se sostienen como reflejo de la referencia real; pero se puede invertir la mirada para descubrir la ciudad y su relato interpretando la historieta creada. Batman y Gotham City describen un sentido de la ciudad: el lado oscuro y problemático, inseguro e inestable, donde forzosamente la vida ha de generarse.

2.3 El espacio tiempo de Gotham

Los cronotopos contruidos para el desarrollo de la historieta de Batman y con claras referencias a la ciudad de Nueva York, están vinculados a la tradición de publicaciones populares, y estas a su vez se articulan socioculturalmente con la identidad popular de la “gran manzana”.

El nombre de Gotham aparece en *Salmagundi*, periódico satírico del siglo XIX, donde se identifica a Manhattan con “Ciudad de Cabra”, creando una asociación entre el macho cabrío, considerado un animal tonto, y los habitantes de la antigua Nueva York, ciudad de personas prepotentes y estúpidas, según Washington Irving²⁴ y colaboradores²⁵. Aunque sea negativa, la sátira es una descripción y se relaciona con la identidad construida con humor y sobre un sustrato de tradición inglesa que probablemente Irving conocía:

Cuenta la historia, alrededor de 1200, cómo los habitantes de la provincia de Gotham, cercana a Nottingham, se hicieron pasar por tontos para evitar las represalias del Rey Juan, que en voz de Edgar, personaje de Shakespeare en *Lear*, sería: “de este tipo bastante inteligente para jugar el tonto”; este trasfondo matiza el sentido de pobladores tontos y lo desvía al sentido de embaucadores que haría aceptable el sobrenombre: “Más tontos pasan a través de Gotham que los que permanecen en él” (Burrows & Mike, 1999, pp. xii-xiii)

²⁴ Escritor estadounidense (1783-1859). En colaboración con su hermano William y su compañero James Kirke Paulding Lad, Irving creó la revista literaria *Salmagundi* en enero de 1807. Escribió bajo varios seudónimos, como William Wizard y Lancelot Langstaff, Irving satiriza la cultura y la política de Nueva York.

²⁵ “Irving had begun his efforts at coining a lineage for New York in the *Salmagundi* papers (1807), a set of sardonic essays, penned with two equally irreverent and youthful colleagues, in which he affixed the name Gotham to his city. Repeatedly *Salmagundi* referred to Manhattan as the “antient city of Gotham,” or “the wonder loving city of Gotham.” In the context of the pieces mocking commentaries on the mores of fashionable New Yorkers the well-known name of Gotham served to underscore their depiction of Manhattan as a city of self-important and foolish people”. (Walker & Chaplin, 1997, pág. xii).

Siguiendo el hilo sociocultural, se observa la existencia de publicaciones destinadas a una población letrada en aumento, en los Estados Unidos de finales del siglo XIX, con ello se consolida una visión desarrollista, capitalista y democrática.

Las revistas *pulp* son producto de esta población alfabetizada a la expectativa de historias entretenidas y con imágenes, donde se desenvolverá el género detectivesco, que dará pie a la aparición de DC (*Detective Comics, Inc.*), empresa editora de Batman. Son estos tejidos culturales los que demanda estudiar una historieta, ya que reflejan la identidad popular estadounidense sobre la que se construye la creencia democrática. La cultura popular del cómic, considerada cómo algo marginal, se establece cómo una producción comercial que mueve considerables capitales²⁶ y promueve congresos, lugar de encuentro de sus seguidores de culto.

Al fijar la atención en la ciudad dibujada para la historieta, es inevitable encontrar una relación con la dinámica cambiante de lo popular, que no es la misma en la segunda guerra mundial o en la actualidad, donde la ciudad “posmo-futurista” surgida en las últimas producciones cinematográficas se filtra en las viñetas. Al revisar los primeros ejemplares de Batman, la arquitectura se aferra al eclecticismo inglés, dónde los estilos históricos se sobreponen en una misma edificación y conviven en su conjunto urbano: y si bien la ciudad crece verticalmente gracias a la aparición de las estructuras de hierro soportadas sobre pilares de hormigón y los elevadores eléctricos, el muro de cortina de la fachada no pierde la referencia a Vitruvio o a Alberti, con la distribución de basamento, cuerpo y cornisa.

Es importante recordar que, como lo propone Bajtín²⁷, para que un acontecimiento se convierta en imagen es necesaria una particular concentración y concreción de las señas del tiempo en determinados sectores del espacio; las señas del tiempo se refuerzan con las características del espacio que, en Batman, hacen énfasis en

²⁶ DC comics actualmente forma parte de DC Entertainment, filial de Warner Bros. (<http://www.warnerbros.com/studio/divisions/dc-entertainment> , consultada en mayo 10 del 2016)

²⁷ Hago alusión a la cita de la página 8.

En las décadas de 1930 y 1940 se nota la influencia del Art Decó en la arquitectura de Nueva York, siendo evidente en el Rockefeller Center (1939), aunque se integra al eclecticismo decorativo de los edificios de esta época, destacando la linealidad vertical y la geometrización de la decoración, como en el caso del edificio Chrysler, o del edificio de General Electric (1931) que remata en torres góticas. La imagen 2.2 evidencia como permea esta imagen de la ciudad en el cómic, que alude a las águilas que decoran en el piso 61, el edificio del 405 de la Avenida Lexington, multiplicándolas como si se tratara de una catedral.

La ciudad nocturna aparece con una atmosfera de misterio donde pueden ocurrir eventos difíciles de explicar, o donde, los detectives son contratados para descubrir la verdad, en una democratización directa de la justicia. Esta atmosfera nocturna acompañará las transformaciones de lo arquitectónico y lo popular en los desarrollos llevados a cabo en distintos momentos y diferentes ilustradores.

El cómic es un producto cultural y precisamente por eso se encuentra compuesto por una narrativa visual la cual es nutrida por la interespecialidad que se presenta entre la realidad y la ilustración. Además el cómic cuenta con una narrativa literaria la cual se nutre de la espacialidad y la intertextualidad de otros textos como anteriormente he mencionado.

El personaje de Batman y la ciudad se definen mutuamente: las características de ambos coinciden siendo a la vez imponentes, contradictorios, a la vez seductor que oscuro y amenazante: “La interdependencia de Batman y Gotham City es esencial para sostener la lógica detrás de las interacciones interminables de la narración como la historia de origen de Batman que se invoca a menudo” (Ahrens, 2010, p. 119). Las similitudes entre Gotham y Batman establecen una relación de características que forma parte fundamental para la construcción del topo que sirve como escenario para el desarrollo de la narrativa. En los orígenes de la historia de Batman el espacio es fundamental para el desarrollo de la narrativa

...esas mismas calles y condiciones proporcionan el lugar, la condición y la causa de la batalla obsesiva de Batman con el crimen. El valor de Gotham en este caso es mucho mayor que un simple escenario para las aventuras de un superhéroe: gira sobre su relación generativa con la narración, fuente de la interminable iteración de la franquicia²⁹ (Ahrens, 2010, p. 120).

Los espacios que se presentan en Gotham continuamente parecen estar atrapados por estas características que se presentan en su génesis, estos espacios están influenciados por la oscuridad, ya que el personaje principal está referenciado a un murciélago y el campo de acción de estos animales es la oscuridad, para apoyar la narrativa del murciélago se utiliza la oscuridad en el topo en donde el personaje puede realizar sus apariciones con cierto sigilo a espaldas de la criminalidad.

Como anteriormente se menciona el topo de Gotham se encuentra inspirado en la ciudad de Nueva York, pareciera que estas imágenes presentadas no solo evocan a la ciudad sino también a los problemas sociales que la aquejan.

Podemos encontrar pruebas de una preocupación por los delitos contra la propiedad. Pero esta fijación recursiva viene con la negativa a abordar o incluso sugerir que la ciudad misma es un generador de desigualdades sociales como la pobreza, las malas condiciones de vida, la educación inadecuada, la corrupción y la ausencia de oportunidades. Durante el día, el rico Bruce Wayne parece incapaz de cambiar estas condiciones a pesar de las caridades de la Fundación Wayne y su propio compromiso cívico (de hecho, su riqueza desproporcionada puede ser vista como sintomática del problema de la distribución desigual de la riqueza. Un playboy); Por la noche, el Batman obsesivamente hace cumplir las leyes de las clases adineradas contra aquellos que quieren compartir ilegalmente las ganancias. De las narrativas de Batman para abordar las inequidades sociales subyacentes y las condiciones urbanas es tan llamativa como la unidad de la figura de Wayne / Batman como el modelo de la riqueza y el vigilante que fortalece la ley (Ahrens, 2010, p. 120).

²⁹ La marca registrada de Batman se hace extensiva a Gotham y pertenecen D.C. Comics que a su vez pertenece a Warner Bros, extendiendo este imaginario a la televisión, cine o juguetes.

Aunque se considere un espacio de ficción, corresponde a una ciudad que, como anteriormente he expuesto, es un relato donde los habitantes y su cotidianidad son quienes la sostienen

...sólo podemos conocer esta ciudad imaginaria a través de sus momentos de acción y articulación dirigidos por el carácter, podríamos releer el corpus de los Bat-textos como algo de una cartografía performativa, un espacio continuamente (re) producido y modificado a través de las acciones de sus habitantes. Los encuentros fugaces, las rutinas diarias y las intensidades afectivas son materia de la teoría "no representativa". Se concluirá explorando las posibilidades de este giro en la teoría cartográfica para nuestra comprensión de Gotham (Ahrens, 2010, p. 121).

La fácil comprensión de Gotham proviene de la idea del cotidiano que se presenta en la ciudad, por esta razón como lectores nos identificamos con los actos de los habitantes de esta ciudad ficticia y propicia una adecuada interpretación de la construcción del topo.

Las condiciones sociales también fueron tomadas en cuenta como referencia para la construcción de la literatura de comics

Al final del siglo, Jacob Riis documentaría las condiciones de vida miserables de Gotham Court en su exposición sobre la vida en el barrio Lower East Side de Nueva York en *How the Other Half Lives* (1890). De hecho, la confusión entre Nueva York y Gotham puede deber algo al hecho de que la casa de Batman fuera Nueva York hasta que se mudó a Gotham en *Detective Comics* 48 (febrero de 1941), y Gotham está explícitamente modelado en los aspectos "oscuros e inseguros" de la arquitectura y la atmósfera de Nueva York (Ahrens, 2010, p. 121).

Para poder darle continuidad al cómic se creó un texto guía para Dennis O'Neil, editor de Batman durante mucho tiempo, hizo la referencia explícita en el "Bat

bible" publicado para propósitos de continuidad a los creadores de Batman³⁰, describiendo a Gotham como "una destilación de todo lo oscuro, malhumorado y aterrador de Nueva York. Es la cocina del infierno" (Ahrens, 2010, p. 121).

Los ilustradores tomaron como referencia diferentes puntos de la ciudad de Nueva York, en los años setenta: "Escribiendo unos años más tarde, O'Neil suavizó ligeramente su caracterización, pero mantuvo la misma confusión cuando describió a Gotham como "Manhattan abajo de la calle 14 pasados once minutos de medianoche en el frío de noviembre"" (Ahrens, 2010, pp. 121,122). En la calle 14 del bajo Manhattan se encuentra una edificación de tipo neogótico, mejor conocida como el santuario de nuestra señora de Guadalupe cuya dirección es 328 W. 14th St. New York, NY.

Frank Miller escribió que "Metropolis es Nueva York durante el día; Gotham City es Nueva York en la noche "(véase MacDonald y Sanderson 2006). El presidente y editor de DC Comics, Paul Levitz, describió a Gotham como "Nueva York desde la calle 14 hacia abajo, los edificios más antiguos, de ladrillo y mortero en lugar de acero y vidrio" (véase Rousseau, 2008). Y el periodista de New York Times, William Safire, pareció recibir el mensaje de O'Neil, describiendo a Gotham City como "Nueva York por debajo de la calle 14, desde SoHo hasta Greenwich Village, Bowery, Little Italy, Chinatown y las áreas siniestras alrededor de la base de Manhattan y Brooklyn Bridges" (Safire 1995). Para el registro (de la marca registrada), DC tiene cuidado de decir que Gotham y la ciudad de Nueva York existen separadamente el uno del otro. (Ahrens, 2010, p. 122)

En estas definiciones podemos apreciar que todas hacen referencia a la interespacialidad del cómic con la Ciudad, sujeta a cambios y reescrituras, que refleja la historia y los cambios culturales modelados a su vez por los cambios sociales del momento. La ciudad actúa intertextualmente con el arte, la fotografía o el cine

³⁰ Denis O'Neil es un escritor y editor de cómics, a principios de los 70 se dedica a fortalecer Batman y para esto escribió el "Bat-bible" que todos los Bat-escritores han seguido para la década pasada, ya sea en cómics, animación o película (O'Neil, 2001)

Al igual que el propio Batman, la representación de la ciudad onduló a lo largo de su larga historia, reflejando las preocupaciones del día: depresión y decadencia urbana; la guerra y la necesidad de mirar más allá de las condiciones urbanas en el interés de luchar contra un enemigo más grande; la era de la posguerra con su reorientación a la vida civil y sobre todo familiar; las incertidumbres de los años sesenta y setenta se manifiestan en la contracultura, en el campo y más allá; los asperos 1980s marcados por las representaciones de los medios del crimen urbano, la corrupción gubernamental; y el deslizamiento constante hacia preocupaciones más oscuras y obsesivas que han continuado hasta el presente. Con la excepción de algunos períodos en los que Gotham podría haber sido confundido con la metrópolis mucho más soleada y optimista de Superman (y durante ese tiempo, el Batman también era una criatura del día), y a pesar de algunas curiosas estadías en otras épocas, Gotham ha permanecido, a través de todo, como una ciudad interior enfáticamente americana, endeudada a la tradición fotográfica urbana de Charles Sheeler y Dorothea Lange, informada por la angulosidad compositiva y los contrastes luminosos del Art Déco y el expresionismo alemán y respondiendo al vocabulario del cine negro. Las variaciones estilísticas han sido muchas, ya que los artistas y diseñadores se movieron entre las referencias góticas, de la edad de la máquina y del retrofuturista. Pero a través de todo esto, sombras oscuras y ángulos extremos permitieron. Batman, encaramado en cornisas y meditando con las gárgolas, para deleitarse con su estatus de forastero, rebajando a medida que los ciudadanos lo necesitaban (Ahrens, 2010, p. 122).

Con todas estas pruebas podemos afirmar sin equivocarnos que la construcción de Gotham está basada en la cultura de la ciudad de Nueva York y en su topografía, de la misma manera podemos afirmar que la Batman es un cómic de ficción, esta ficción deconstruye³¹ esa realidad que fue fuente de inspiración. En la

³¹ "Deconstrucción" es un término empleado por el filósofo postestructuralista, Jacques Derrida pero acuñado por Heidegger, este término se utiliza en filosofía y literatura. El término se puede emplear como "destrucción".

representación de Gotham encontraremos pistas que nos llevarán como pequeños barcos a los orígenes de inspiración de esta.

3. LOS ILUSTRADORES DE BATMAN Y LA VISUALIZACIÓN DE LA CIUDAD

La relación entre la realidad de Nueva York y la construcción de las referencias espaciales que permiten la lectura de Batman se pueden comprender en la dinámica de cuestionar la imagen, mirarla más allá de el eje que le da sentido y sobre el cual se desarrolla el relato. Pero para esto es necesario entender que la mirada no es lo mismo que la visión y que a su vez, visión e imagen no son exactamente lo mismo. Josep Català (2011) ayuda a comprender esta diferencia al establecer las diferencias entre la percepción animal y las particularidades de la percepción humana

...mientras el sujeto animal actúa mediante una selección de los objetos del entorno empujada por los estímulos de los elementos pertinentes del mismo, el ser humano tiene la capacidad de escoger en principio con qué quiere interactuar en su entorno: uno responde a los estímulos del entorno, el otro estimula al entorno él mismo; uno va llenando el vacío primordial mediante las interacciones a las que se ve ligado, el otro va vaciando el universo, primordialmente lleno, para ir modelándolo según sus necesidades. Una imagen, desde esta perspectiva, es la visualización de un proceso de modelación, es decir es la visualización de una mirada (p. 57).

Para entender por medio de la imagen, cómo se construye y da sentido al espacio, la manera en que se puede modelar, es necesario entender cómo el espacio es percibido, utilizado y habitado. Estas experiencias son individuales y reflejan la subjetividad de quien da forma a la imagen, a la vez que interactúa con un régimen de lo visible construido culturalmente. Es por esto que realizar un seguimiento de los ilustradores de Batman, tomando en cuenta su lugar cronológico, hacen posible entender la interacción entre espacio-tiempo vivido en la ciudad y la construcción del espacio-tiempo del relato.

La concepción del personaje de Batman es posible cerca del año 1938, cuando Bill Finger se une al estudio de Bob Kane como escritor. Para 1939 National Comics está creando super héroes de gran importancia como Superman, a lo que Kane, como respuesta, concibió "The bat-man". Finger realizó aportaciones de carácter importante para el personaje, Kane en algún momento menciona que su influencia proviene de The phantom de Lee Falk.

Tiempo después el mismo Kane ideó "El nombre de Bruce Wayne que vino de Robert Bruce, el patriota escocés. Wayne, al ser un playboy, era un hombre de la alta burguesía. "Busqué un nombre que sugiriera del colonialismo. Traté con Adams, Hancock... Entonces pensé en Mad Anthony Wayne" (Kane, 1990, p. 44).

Han sido varios los ilustradores y guionistas quienes han trabajado el dúo narrativo Batman y a Gotham, aportando estilísticamente y actualizando la imagen para hacerla accesible y sugerente según las expectativas generacionales. Aún así, se han mantenido los rasgos originarios del personaje y las tipologías espaciales a las que se vincula y lo definen.

3.1 Sheldon Moldoff

Sheldon Moldoff fue el dibujante que dio forma "hombre murciélago", trabajando siempre al servicio de Bob Kane, creador del personaje. Batman aparece por primera vez en el ejemplar Detective Comics #27, y el nombre de la historia fue "El caso del sindicato químico". Moldoff estuvo trabajando en toda la serie a lo largo de 1939.

Gran parte de la influencia de Moldoff recae en el psiquiatra neoyorquino Frederic Wertham, por lo tanto su trabajo se caracteriza por poseer dibujos con características infantiles, como son la inocencia, la fantasía y el humor espontáneo. Moldoff fue un habitante de la ciudad de Nueva York, de manera que la arquitectura y el contexto social influyeron, teniéndola como primer punto de partida para todas las historietas que realizó acerca de Batman. La persona que entintó la gran mayoría de los dibujos de Moldoff fue Charles Paris.

Posteriormente los caminos de Moldoff y Kane se separarían, para volver a cruzarse en 1953. A partir de esta fecha el ilustrador retomó el personaje, pero como dibujante fantasma ya que su nombre no aparecía impreso en las tiras del cómic. Asimismo, de su rotulador nacieron los componentes de los integrantes de la 'Bat Family', compuesta por Batwoman, Ace, el Batisabueso, Batmito y Batgirl (Schelly, 1999)

Dentro de la primera aparición en la historia policial y detectivesca de Batman, el caso se desarrolla en el interior de una residencia conocida como la residencia Lambert. En una de las primeras imágenes de la residencia se muestra un espacio amplio que corresponde a la biblioteca de la casa (imagen 3.1 y 3.2). Se aprecian diferentes elementos decorativos que crean un entorno ordinario que contrasta con la investigación policial del asesinato ocurrido: un cuadro con una ave en vuelo, un librero, un sillón, ventanas de vanos amplios en donde se puede ver que la historia comienza en una noche oscura; estos vanos a su vez están cubiertos por cortinas y estas sugieren la presencia del viento. El dibujo es duro, con líneas negras marcadas y planos de color, sin recurrir a medios tonos que añadan una atmósfera dramática a la imagen, de manera que la habitación cumple solo con dar la referencia de la acción, que tiene toda la atención, recurriendo a reforzarla al desarrollarla en distintos planos: al fondo un policía toma una declaratoria, en un plano medio se realiza el levantamiento del cadáver y en un primer plano los detectives hablan.

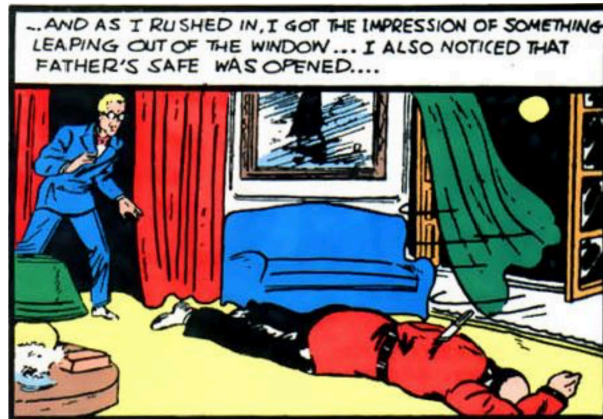


Imagen 3.1

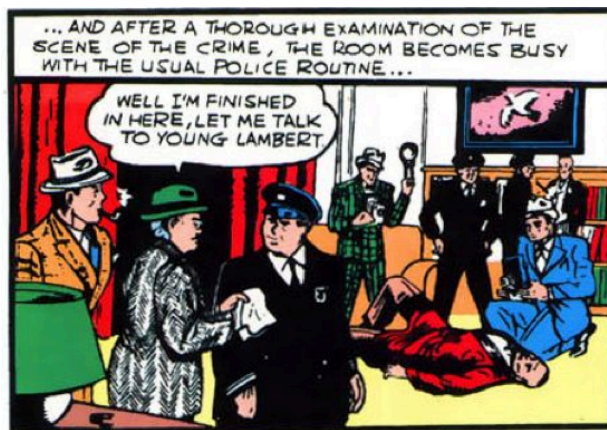


Imagen 3.2

Más adelante la narrativa del cómic nos lleva a la parte exterior en la azotea de la mansión Lambert (Imagen 3.3) en donde es posible apreciar en las imágenes dos ventanas con cancelería cuadrículada y como cerramiento una línea en forma de arco, además de una techumbre a dos aguas recubierta por teja plana y una chimenea de tabique rojo. De nuevo el valor ordinario de la arquitectura le asigna ser el fondo de la acción, con colores planos y sin matizar, creando un entorno que es fácilmente asimilado por el lector y que no distrae de la trama, en la que sobresale la noche como tiempo en la que transcurre, de manera que el dibujante presenta la luna como elemento dramático y recurre al negro que recorta áreas marcadas de sombra. Aparecen elementos que consolidarán los cronotopos de la historieta: La ciudad nocturna, espacio que potencializa el crimen.

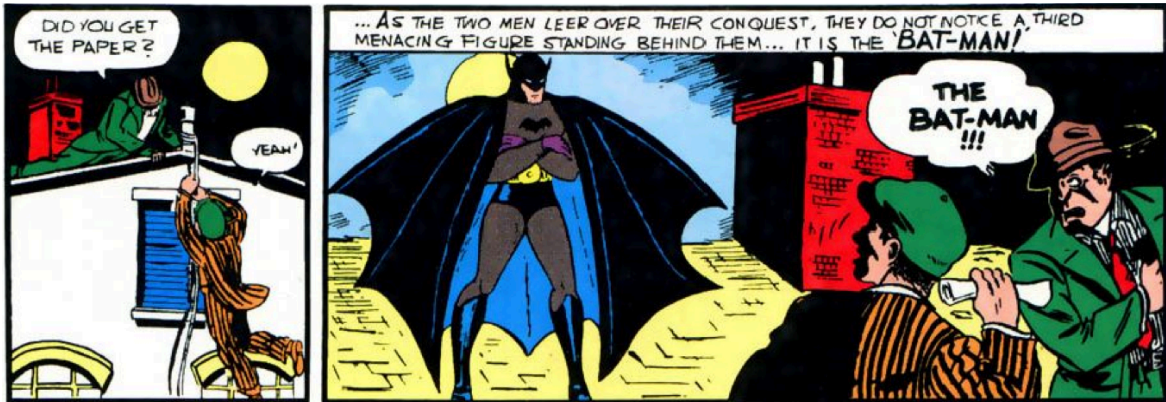


Imagen 3.3

Al igual que la decoración, la arquitectura no toma un caracter extraordinario, sino que utiliza referencias corrientes asimilables con facilidad, contextualizando al lector pero que evitan desviar su atención de la acción. En realidad existe un espacio arquitectonico denominado el Castillo Lambert (Imagen 3.4), un pequeño fortín localizado dentro de la Reserva de la Montaña Garret, en Paterson, Nueva Jersey, a menos de una hora de Nueva York, pero este no corresponde con la imagen presentada en el comic (Imagen 3.5).



Imagen 3.4

Lambert Castle Museum
Google Maps, junio 2008



Imagen 3.5

DC Comics # 27, mayo 1939

A diferencia de la original, en la fachada de la casa que aparece en la imagen 3.5 del exterior de la mansión Lambert corresponde a la arquitectura colonial de estados unidos de 1600 a 1850, y da a la escena un contexto el contexto tradicional de los suburbios. Este estilo adopta las características de la vivienda colonial georgiana ya que presenta puerta cuadrada y ventanas simétricas, presenta escalones a la entrada de la puerta. En cuanto a los materiales se utilizan de acuerdo a las costumbres inglesas, los cuales son ladrillo y madera (listones) y los entablados pintados de color blanco aunque también se presentaba el amarillo pálido. La casa de estilo colonial georgiano cuentan con diferentes espacios como son cuarto de estar (equivalente a el espacio de sala), comedor y algunas viviendas cuentan con cuarto familiar, dormitorios que se ubican en la parte alta de la vivienda, además cuentan con una chimenea. Se puede observar que la casa de la viñeta es más cercana al ejemplo que aparece en la (Imagen 3.6), pudiendo apreciarse las similitudes con mayor precisión y la influencia que tuvo el autor para poder plasmar dichos detalles en el cómic, a partir de una referencia más cercana al imaginario popular de un norteamericano a principios del siglo XX.



Imagen 3.6

Casa Georgiana

<http://www.canexel.es/blog/arquitectura-georgiana-el-estilo-mas-colonial/> Cons. 31/03/16



Imagen 3.7

DC Comics # 28 junio 1939

En la imagen 3.7 presentada en detective comics #28 en donde la narrativa del cómic, es sobre unos ladrones que efectúan el robo de un banco y tratan de huir perseguidos por Batman, la escena continua en una azotea. En el fondo de la imagen podemos apreciar que nos encontramos en las alturas porque podemos ver la parte superior de los edificios que rodean la escena en la imagen, estos edificios muestran muy pocos detalles acerca de ellos. Estos edificios nos remiten a la verticalidad que se presenta de manera simultanea en la realidad de la ciudad de Nueva York.

En el tercer plano podemos apreciar los limites del edificio, que identificamos porque el material que se emplea es tabique de color rojo, adosado al muro se encuentra una chimenea, podemos afirmar que es una chimenea porque en otra viñeta se encuentra escondido el personaje principal detrás de ella. En referencia al espacio en donde se encuentran los personajes secundarios podemos observar varios elementos. En primer plano podemos observar la imagen de un tubo de donde sale un humo aparentemente gris este elemento narra un espacio contaminado en donde los gases son arrojados por las tuberías sobre las alturas de la ciudad. En el segundo plano podemos apreciar a los ladrones, estos se encuentran vestidos de una manera muy particular usando traje y sombrero, estos nos indica el referente cultural de los años 20 y 30. La ambientación guarda cercanía con la recurrente en la novela y cine negros, donde se combina la caracterización de los personajes bajo la idea de hombres corrientes que se podrían encontrar en la calle, con espacios de marginalidad dentro de la ciudad, las azoteas, los callejones o los sistemas subterráneos de drenaje.



DC Comics # 28, junio 1939

En la imagen 3.8 se muestra a los personajes teniendo una confrontación en la azotea antes mencionada, en la escena se muestran los personajes con claridad. El espacio nos narra el tiempo en el que sucede esta escena, podemos decir que el sol se está ocultando ya que la azotea de un edificio se encuentra iluminada por la luz natural mientras que los cuerpos de estos se encuentran oscurecidos por las sombras del mismo edificio, algunas luces se encuentran encendidas, gracias a estas podemos interpretar que cuentan con una fachada corrida. En la parte superior izquierda de la imagen se muestra la luna esta es un referente para poder indicar que la noche se aproxima. La suma de estos elementos anuncian la próxima llegada de la noche y con ella se hace presente la oscuridad que produce un giro dramático al topo.

La referencia visual a los rascacielos remite a la escuela de Chicago durante la época del siglo diecinueve y el siglo veinte. Gracias a la introducción de los nuevos materiales en la construcción se permitió la creación de un estilo arquitectónico en donde destacaron los grandes edificios estos propiciaron la creación de los primeros rascacielos.

Estos edificios surgen en respuesta a varios acontecimientos que están sucediendo durante ese tiempo, como el gran incendio de Chicago durante 1871 en donde la ciudad quedó prácticamente destruida lo que provocó que el urbanismo tuviera cierto auge. Con el incendio además surgió la necesidad de restablecer nuevos espacios que propuso la escuela de Chicago.

Los primeros edificios construidos en Chicago fueron de entre 10 y 16 pisos, además las nuevas tecnologías como los elevadores dieron un apoyo tecnológico para el uso de los espacios más elevados.

Los arquitectos y los despachos proponían soluciones similares para los edificios esto derivó en un estilo arquitectónico para la época. Como parte de la solución tecnológica se implementó el uso de diferentes materiales como es el hormigón y el acero.

La característica principal de los edificios en las fachadas es el uso de la ventana corrida que a su vez repercutió en la fachada corrida, tiempo después se nombró muro cortina. Este estilo arquitectónico pronto comenzó a reproducirse por todo el país y se dio una renovación arquitectónica con tres principales movimientos los cuales fueron el funcionalismo arquitectónico, la Bauhaus y el Movimiento Moderno.

Esta renovación estilística y arquitectónica también acarreo nuevas condiciones para el ambiente que rodeaba la vida cotidiana, en ese momento, los grandes edificios produjeron grandes sombras durante los atardeceres, estas inundaron la ciudad de oscuridad.

En la imagen 3.9 se muestra un escenario similar al anterior ya que la viñeta muestra que la acción está a punto de terminar en la azotea porque el personaje principal se está aventando hacia el vacío. A la distancia podemos observar los edificios altos con ventanas corridas sabemos que son ventanas corridas por la luz que se muestra en cada una de ellas, la sombra nos impide apreciar el color de estos edificios, el fondo permanece en color azul cielo. La suma de este conjunto de elementos nos indican que la escena transcurre en el atardecer. En la ilustración podemos encontrar algunos colores como azul, negro, amarillo, blanco, morado y rojo que son típicos de la ilustración de Sheldon Moldoff.



Imagen 3.9
DC Comics # 28, junio 1939

En la pagina numero dieciocho del DC comics #28 podemos encontrar la viñeta 3.10 que muestra una vista a nivel de calle, en esta vista se muestra un edificio que correspondería al departamento de policía, el cual es participe dentro de la narrativa cotidiana de la historia de Batman.

En primer plano de la imagen 3.10 se muestra la imagen de un auto rojo que tendría rasgos similares a los de un auto Pontiac de 1940 como se muestra en la imagen 3.11.

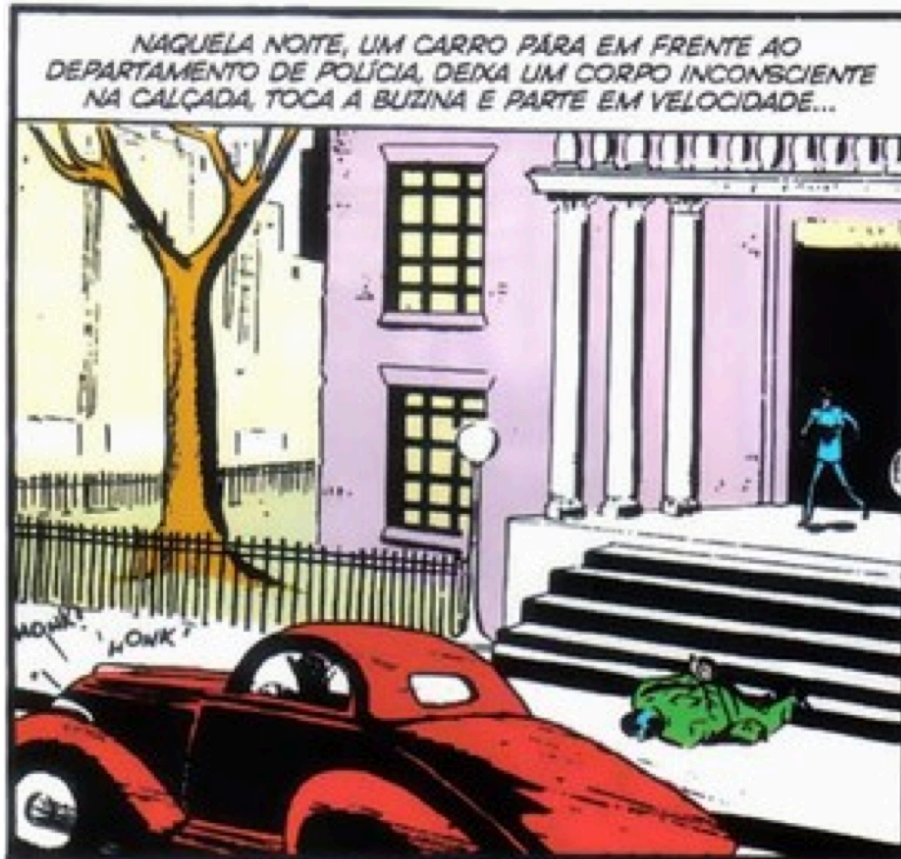


Imagem 3.10

DC Comics # 28, junho 1939

Esto quiere decir que el ilustrador retrato el contexto temporal del automovilismo norteamericano. En un segundo plano podemos apreciar un edificio, este presenta una escalinata en la parte frontal, que nos conduce a un acceso amplio. Como elementos decorativos presenta unas columnas adosadas a la fachada, este conjunto de elementos arquitectónicos nos remiten a la arquitectura clásica de la antigua Grecia. En la misma fachada podemos observar dos ventanas tipo sash window, estas ventanas son representativas de la corriente estilística de la escuela de Chicago. Por estos motivos podemos afirmar que el edificio presentado en la imagen es de tipo ecléctico. Estos referentes arquitectónicos los podemos encontrar en la vida cotidiana y nos inducen a identificarnos con la escena presentada.



▲ 1940 Pontiac Torpedo 8. (source: GM)

Imagen 3.11 <http://cartype.com/pages/1566/pontiac> Cons. 24/04/2016

La escena se encuentra a nivel de calle, en donde podemos identificar la luz que presenta, en el fondo podemos identificar el color amarillo que se utilizó para representar algunas edificaciones, sin presentar mucho detalle, el árbol que se encuentra en la escena no presenta ningún tipo de follaje.

3.2 Jerry Robinson

Nacido en New Jersey, fue dibujante e ilustrador de DC Comics, es reconocido por el trabajo que realizó durante su participación en Batman durante la época 1940, fue el creador junto con Bob Kane y Bill Finger de dos de los personajes más importantes para la narrativa del cómic de Batman. Una de sus creaciones fue el Joker un personaje antagónico, mejor conocido como el acertijo, fue inspirado por el Comodín de la baraja inglesa de naipes. Este ilustrador participó en la creación del personaje de Robin, personaje secundario de Batman. Como dato importante el nombre del personaje de Robin se inspiró en el cuento

de Robin Hood. En este punto podemos comprobar la intertextualidad que se presenta en la narrativa del comic.

Uno de los cómics representativos ilustrado por Jerry Robinson fue el Detective Comics #38 en donde la narrativa presenta el nacimiento de Robín como Súper Héroe.



Imagen 3.12
DC Comics # 38, abril 1940

En las viñetas iniciales se muestra la imagen 3.12, en esta imagen se representa un espacio que corresponde a un circo. En la cultura estadounidense el espacio del circo fue traído por John Bill Ricketts quien estableció el primer circo en Filadelfia. En sus inicios estos espacios se encontraban en edificios destinados para el espectáculo, con el paso del tiempo se construyeron estructuras temporales de fácil desmonte, utilizando madera; esto permitió su fácil

transportación entre un lugar y otro. El circo ambulante Americano surgió en respuesta a la necesidad económica de los artistas que participaban en él porque existían pocas ciudades suficientemente grandes como para mantener circos fijos durante largas temporadas, esto llevo a los artistas a viajar de forma ligera y constantemente.



Imagen 3.13
DC Comics # 38, abril 1940

En la página tres del DC #38 aparece la imagen que se presenta del ambiente hace referencia a la ciudad, la imagen 3.13 presenta la ciudad como fondo para la viñeta, en ella solo se presenta la silueta de los edificios sin detalle alguno, la ilustración visualmente nos provoca una sensación de lejanía, en estas siluetas podemos apreciar la verticalidad de ellos de una forma escalonada y un edificio

central con inclinaciones. La viñeta se encuentra bañada por la luz de la luna denotando un ambiente de oscuridad, esta oscuridad sirve para que el personaje principal utilice el topo cómodamente bajo la protección de la oscuridad. El espacio se encuentra representado de una manera plana y sin detalles a simple vista. Nuevamente se presenta un automóvil muy similar al que se presentó en la imagen 3.10.



Imagen 3.14
DC Comics # 38, abril 1940

En la imagen 3.14 se puede apreciar la ciudad en la lejanía, esta se encuentra ilustrada en un tono oscuro sin muchos detalles, en ella podemos distinguir dos aspectos importantes. El primer aspecto es en referencia al lado izquierdo de la imagen en donde podemos observar una silueta que se asemeja a la de un tinaco de madera utilizados en la época en la ciudad de Nueva York. El segundo aspecto se encuentra del lado derecho gracias a la silueta podemos identificar un edificio con un círculo blanco en el centro, por las manecillas podemos afirmar que representa un reloj, esta silueta se asemeja a la de uno de los edificios

icónicos de la ciudad de Nueva York, este es el Metropolitan Life Insurance Tower. Las similitudes que presentan estas dos imágenes son: reloj, terminación en punta y forma escalonada, esta comparativa surge a partir de la comparación de la imagen 3.14 con la imagen 3.15.



Imagen 3.15

Metropolitan Life Insurance Tower

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Met_life_tower_crop.jpg . Cons. 30/11/2016

En la misma página en donde se muestra la imagen 3.14 se encuentra otra viñeta que muestra una escena parecida pero con diferentes colores (Imagen 3.16), haciendo referencia al mismo lugar antes mencionado, en esta viñeta se pueden

apreciar ciertos elementos de la cultura norteamericana como es la vestimenta de los personajes y el periódico que lleva el personaje que se muestra al centro (Robin).



Imagen 3.16
DC Comics # 38, abril 1940

En la imagen 3.17 podemos apreciar otra vista de la ciudad, esta retrata a Robin en un espacio oscuro, este espacio estrecho tiene relación con el topo del callejón. La imagen tiene una tendencia hacia los tonos oscuros. Los edificios se muestran en planos diferentes, el primero es el que se encuentra a un costado de Robin, ese se representa con el color negro, el segundo se representa con color verde, el tercero se encuentra al centro de la imagen, en este se aprecia la silueta escalonada, en el cuarto se aprecia la silueta escalonada y se representa con el color negro, en el se puede apreciar el detalle de las ventanas iluminadas que se

representan por el color amarillo. El cielo se encuentra de color azul, en el podemos encontrar la luna representada por un círculo, esta se ubica en la parte superior derecha de la imagen. Este ambiente produce el escenario perfecto para que Robin se pueda desempeñar como detective en esta escena.



Imagen 3.17
DC Comics # 38, abril 1940

En la imagen 3.18 podemos encontrar el espacio arquitectónico que corresponde a una casa habitación, esta se encuentra influenciada por el estilo colonial georgiano, podemos observar como es rodeada por la vegetación abundante, en este topo podemos apreciar vialidades pavimentadas, la casa cuenta con techumbres inclinadas, ventanas y puerta cuadrada. El entorno sigue bajo la oscuridad de la noche, esto lo sabemos porque sigue apareciendo la luna como referente. En las viñetas siguientes la acción se trasladara al interior de la casa.

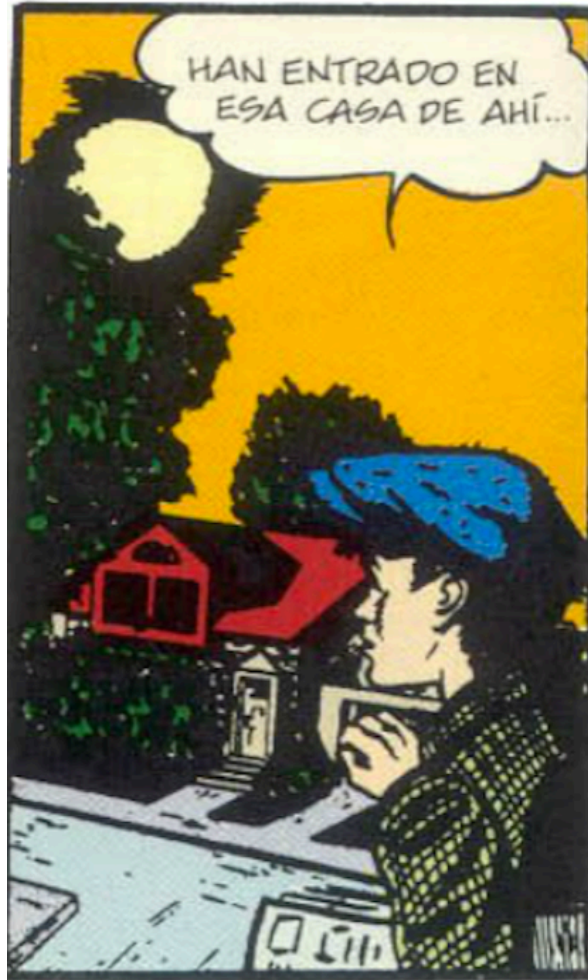


Imagen 3.18
DC Comics # 38, abril 1940

La imagen 3.19 nos traslada a un espacio denominado casino en el cual se realizan juegos de azar, estos espacios están vinculados a la criminalidad, por su relación con el lavado de dinero y punto de reunión de las mafias, en estos espacios el alcohol y prostitución se hacen presentes. La narrativa indica que el malvado de esta historia es un gánster, esta figura tiene referencia con la cultura popular de los estados unidos ya que varios mafiosos italianos emigraron hacia Estados Unidos de Norteamérica por algún tiempo. Algunos de estos Gansters son: Salvatore Maranzano uno de los primeros mafiosos que se establece en Brooklyn, otro de los gansters famosos fue Giuseppe Masseria “Joe The Boss” este se estableció en Nueva York. El gánster mas famoso fue Al Capone el creció en Brooklyn, Frank Costello fue uno de los grandes lideres de la mafia en Nueva

York durante el siglo XX. Lucky Luciano, Vito Genovese, Joe Valachi, Joe Bonanno, John Gotti todos estos se encuentran relacionados al crimen organizado en la Historia de Nueva York. La imagen contiene gansters y es por un espacio que se utilizo en la realidad como guarida del crimen.



Imagen 3.19
DC Comics # 38, abril 1940

La imagen 3.19 hace referencia al interior del casino en donde se encuentran hombres que pertenecen a cierta clase social, podemos observar que se representa mucha gente en el fondo del salón.



Imagen 3.20

<http://www.oldpicz.com/german-casino-1930/> . Cons. 6/06/2016

En el espacio podemos apreciar una araña de cristal que tiene como función principal iluminar el salón, esta araña de cristal hace referencia a la decoración del siglo XVIII. Existe cierta similitud entre los casinos de Alemania en 1930 véase en imagen 3.20, en donde podemos apreciar la misma aglomeración de gente y un tipo de vestimenta similar en la población, además se presenta la característica de la mesa de juegos y la araña de cristal antes mencionada. El piso cuenta con figuras simétricas y el tipo de ventanas es cuadrado con remate decorativo en la parte superior y en el marco.

En la fotografía inferior se puede apreciar la mesa de juegos que cuenta con una ruleta, los personajes se encuentran vestidos con traje, las mujeres con vestidos elegantes. Con todos estos elementos podemos decir que la influencia del contexto de 1930 se ve reflejada en la ilustración del cómic. En esta imagen podemos apreciar la intertextualidad con el cine negro donde el casino es un lugar recurrente para las narrativas asociadas a la criminalidad.



Imagen 3.21

DC Comics # 38, abril 1940

La imagen 3.22 muestra la ciudad en el fondo en un color verde. El fondo no se encuentra muy detallado, haciendo difícil la identificación de los edificios. El ilustrador usó diferentes colores realzados por un fondo negro, este conjunto cromático contrasta con las imágenes presentadas en el primer y el segundo plano.

Como elemento recurrente, en la escena aparece la luna, que hace referencia a la noche. El espacio donde sucede la acción de esta viñeta es una estructura de hierro. (Sabemos que es de hierro porque están representados los remaches característicos de este tipo de estructuras como ejemplo podemos tomar la Torre Eiffel), estas estructuras son representativas de la propuesta presentada por la escuela de Chicago, este estilo arquitectónico permeó a la ciudad de Nueva York. Estas estructuras se hicieron presentes en el periodo comprendido entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

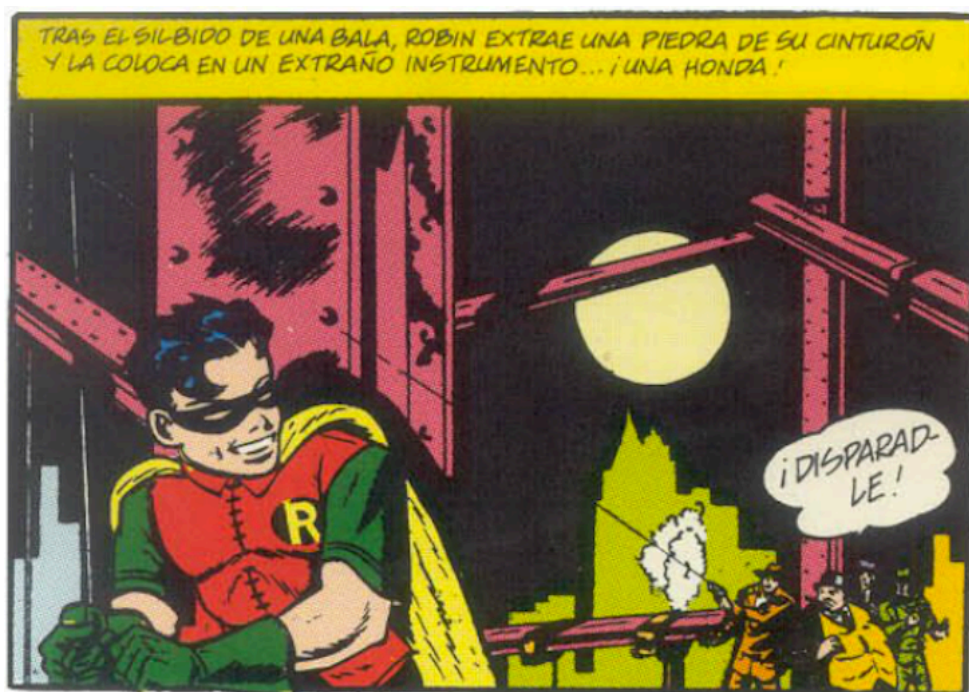


Imagen 3.22

DC Comics # 38, abril 1940

Jerry Robinson desarrolla la espacialidad desde su perspectiva para poder dar sentido a la narrativa de la historia. Presenta una arquitectura ecléctica de la ciudad de Nueva York. Muestra una arquitectura temporal o móvil (el circo). Por otra parte nos muestra una ciudad poco detallada en donde el espacio solo sirve de apoyo para la narración del cómic ya que se muestran solo siluetas. A pesar de esto se puede evidenciar un edificio conocido como el Metropolitan Life Insurance Tower. Recurre a las referencias arquitectónicas de la época con una alusión directa a Nueva York, para poder establecer un vínculo con las referencias cotidianas e identificables popularmente, de manera que establece una relación empática entre la narración y el lector.

3.3 Richard Sprang

Desde 1941 hasta 1960 Richard Sprang mejor conocido como “Dick” es reconocido por el trabajo que realizó en Batman durante la época Dorada de los cómics. Fue uno de los principales artistas “fantasmas” ya que no era acreditado por Bob Kane.

Una de sus más grandes aportaciones fue el rediseño del “batimóvil”. En cuanto a la narrativa fue el creador de uno de los personajes más importantes dentro de la historia como el Riddler, conocido en el contexto latinoamericano como el Acertijo. A principios de los 60 se retira para convertirse en Historiador en donde sus aportaciones fueron el descubrimiento de las ruinas Anasazi, cuyos registros contienen la sociedad histórica de Uta. Su influencia en el cómic se vio reflejada en la serie animada “The brave and the bold”.

La historia de Batman presentada en Detective Comics #140 es con la que comienza su carrera Sprang dentro de esta empresa. En la portada (Imagen 3.23) podemos apreciar los personajes principales que son partícipes de la narrativa. En esta primera ilustración no figura el entorno como elemento importante a destacar, se sigue conservando el color amarillo característico de las portadas de Detective Comics.

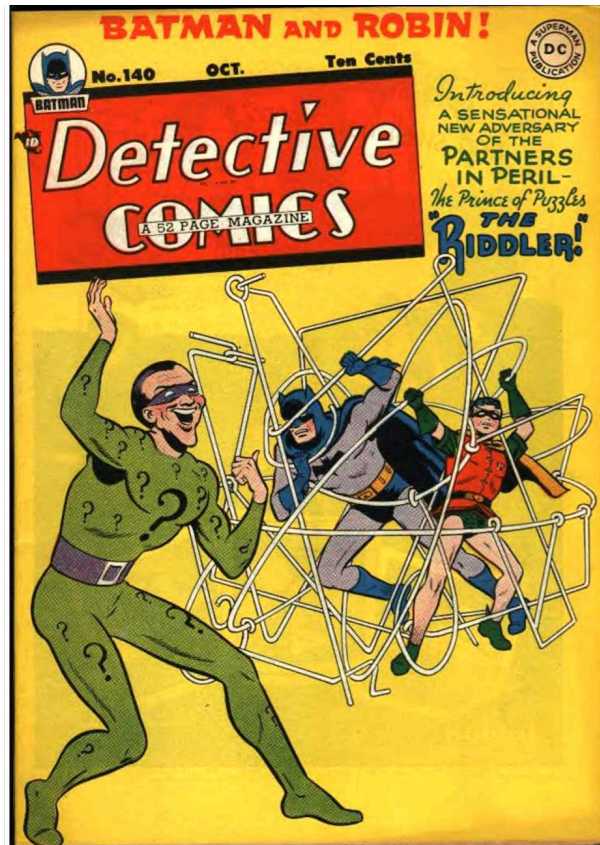


Imagen3.23

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

En el espacio dibujado en la imagen 3.3 se presenta un salón donde se establece una correspondencia entre el ambiente y la personalidad del villano de este comic. En el se muestra un sillón, un cuadro en relación al símbolo de pregunta y cuenta con un piso cuadrículado y una especie de zoclo que adorna la habitación con el símbolo de interrogación, además de varios artefactos. La atmosfera del interior corresponde al "lifestyle" estadounidense de mediados del siglo XX, donde el "Styling" crea un "American Look". La abundancia de la posguerra en Estados Unidos, creó la demanda de productos que simbolizaran la ostentación con formas ampulosas, que sumadas a la proliferación de nuevos materiales sustentaban la idea futurista de una nación a la vanguardia mundial (Sparke, 2010).

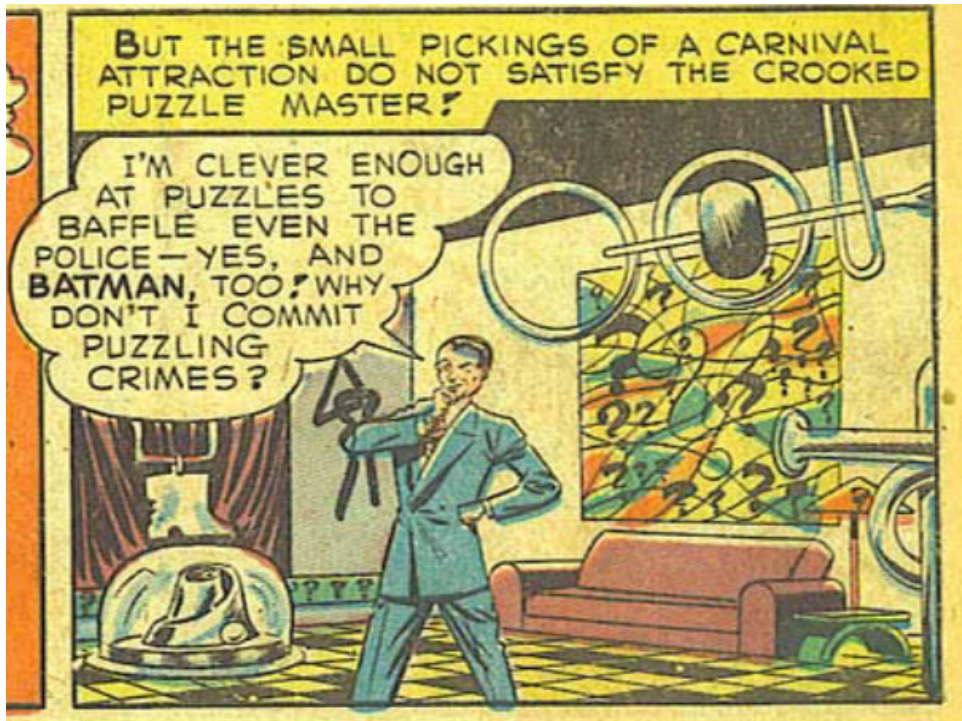


Imagen 3.24

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

En la imagen 3.24 podemos encontrar el termino “Gotham City”, además de la parición de un rascacielos en la parte izquierda de la imagen. La representación de la ciudad en esta imagen no muestra muchos detalles ya que trata de dar la sensación de lejanía, sin embargo muestra la oscuridad por medio del color negro que predomina sobre el edificio, así como la iluminación porque el edificio muestra pigmento color amarillo que se utiliza para representar la luz interior de lo espacios.

La parte interesante de la imagen es que presenta ilustrado un letrero que muestra la publicidad en un tablero iluminado. En la parte inferior de la imagen, podemos apreciar la basta cantidad de gente que se representa admirando el tablero iluminado. En esta imagen los elementos de la ciudad como el espacio publicitario comienzan a ser participes de la narrativa visual.



Imagen 3.24

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

En la imagen 3.25 se muestra al personaje del acertijo en el cuarto de control del anuncio publicitario, en este cuarto, podemos ver que la noche sigue presente porque las luces se encuentran encendidas, para la representación de estas se dibujaron dos círculos en el techo, que muestran una decoración influenciada por las tendencias arquitectónicas promovidas por arquitectos como Frank Lloyd Wrigth o Phillip Jhonson, quienes buscan una apariencia moderna al incrustar la luminaria en el plafón del techo.



Imagen 3.25

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

En la imagen 3.26 se encuentra Batman patrullando con Robin por las azoteas de a ciudad, para esto el ilustrador hace partcipe las azoteas de los edificios en el encuadre que presenta, también se pueden apreciar las azoteas cercanas a los personajes. El elemento principal a destacar es la espacialidad que presenta el encuadre, ya que gracias a el la narrativa puede fluir de manera correcta. El letrero digital que se encuentra montado en la azotea del edificio vecino, es el que se presento en la imagen 3.24 de tal manera que las viñetas o encuadres presentan el mismo espacio.

En el fondo de la imagen podemos apreciar la verticalidad de la ciudad por medio de la representación de los edificios que muestra Sprang, este topo de la azotea es característico de la ilustración de Batman ya que anteriormente es mostrado por los diferentes ilustradores.

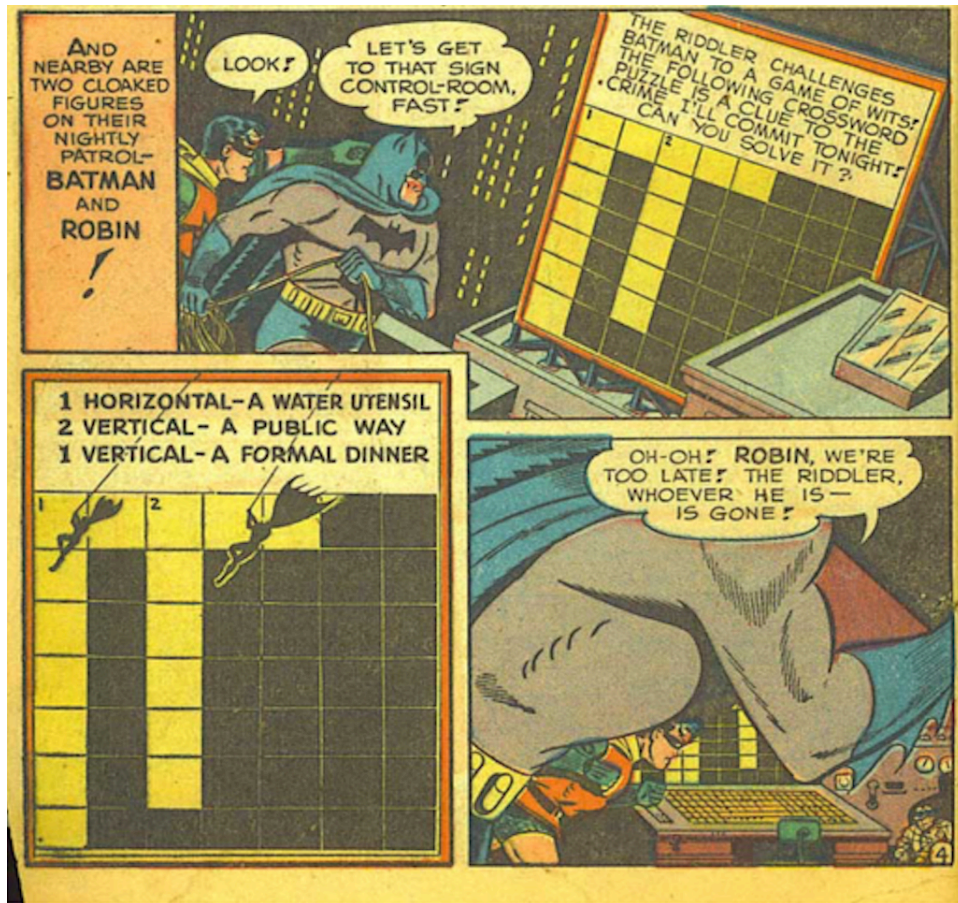


Imagen 3.26

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

La imagen 3.27 corresponde a la viñeta siguiente en donde el encuadre juega un papel importante ya que presenta diferentes elementos de la ciudad que se hacen partícipes en la imagen. En primer plano se encuentra el edificio en el sobre el cual se encuentran corriendo los personajes que tienen el papel de súper héroes. El edificio presenta una fachada corrida con ventanas alargadas y colores oscuros, esto propicia la dramatización del ambiente. Los mismos elementos se presenta en viñetas anteriores. El letrero digital sigue presente, al fondo podemos observar la verticalidad de la ciudad erigida por un conjunto de edificios en color negro presentando las mismas características antes representadas por Richard Sprang. para denotar el entorno dramatizado se usa la oscuridad, aunado a esto se presenta el elemento natural característico de la noche que es la luna que a través de su iluminación aclara la noche.

Como dato dentro de la narrativa se menciona la calle Basin que en la realidad existe, esta se encuentra ubicada en Long Island a un costado del Río este.



Imagen 3.27

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

La narrativa nos traslada a una mansión de los amantes del arte, existe una mansión que se comenzó a construir en Nueva York desde 1899 y terminada en 1901 conocida como Benjamin N. Duke House ubicada en el 1009 de la Quinta Avenida (East 82nd Street en el Upper East Side de Manhattan), de la ciudad de Nueva York. Esto evidencia que en ese siglo ya existía la presencia de mansiones en la ciudad, relacionando la ciudad con la ficción de la historieta. La construcción de estos espacios en la realidad tiene relación directa con la cotidianidad de la vida de los magnates norteamericanos, estas construcciones majestuosas son representadas por Richard Sprang.

Implícitamente Richard Sprang hace referencia a la cultura y economía norteamericana que se promociona en ese momento: el culto a la riqueza. La imagen 3.28 muestra el interior de la mansión, el espacio específico que se

muestra es el salón de estar en donde el encuadre es frontal y nos muestra una puerta de madera por donde entra Batman otro elemento que podemos apreciar es una lámpara de mesa y unos cuadros que adornan el espacio, estos están siendo robados por el acertijo, al centro de la imagen podemos apreciar un mueble para guardar libros y algunas plantas. La ventana que tiene vista hacia la ciudad pero esta representada con un color mas gris y usa el color negro para contrastar y representar la oscuridad al mismo tiempo.

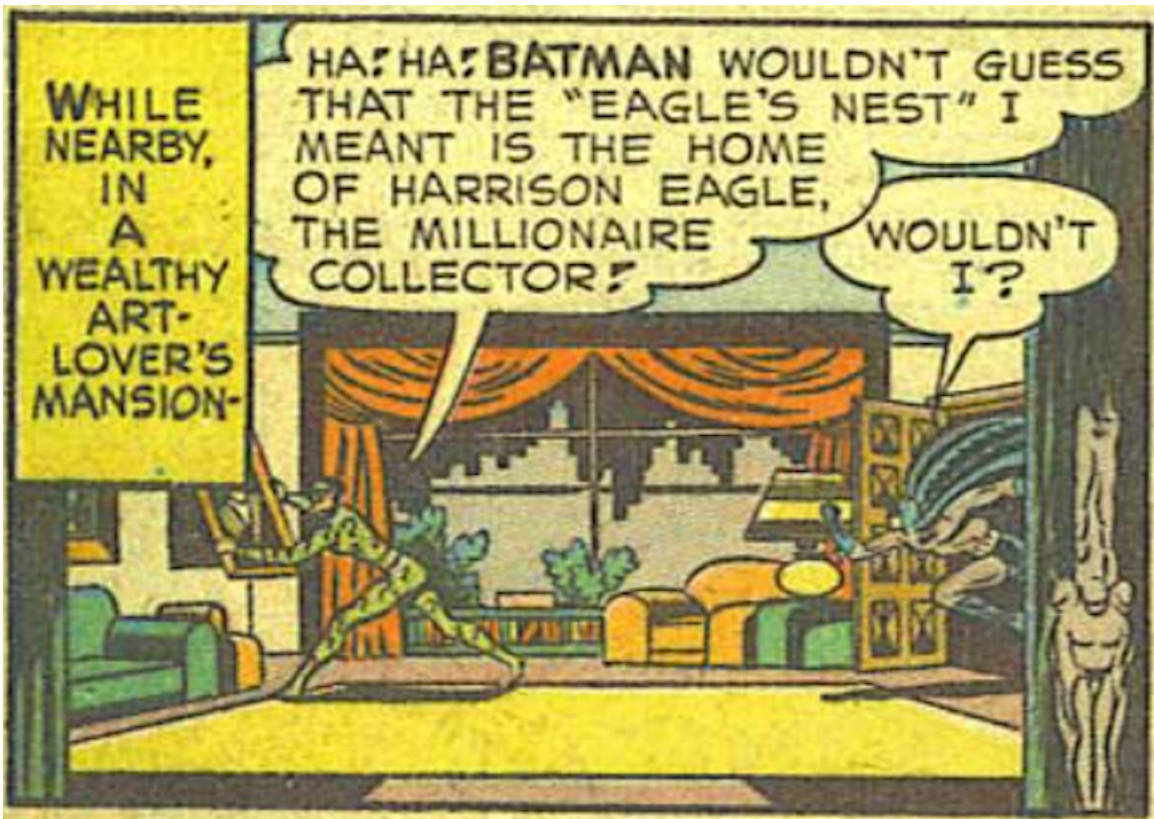


Imagen 3.28

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

La imagen 3.29 se presenta a nivel de calle, en la narrativa del texto indica que es un acontecimiento por la mañana, en el primer plano podemos apreciar a una persona que se encuentra asustada por la velocidad con la que el camión se dirige. En el segundo plano podemos apreciar el camión que es representado por el rojo ocre para crear un contraste fuerte con el edificio de color verde. El camión lleva

consigo un elote de dimensiones exageradas, este elote cuenta con un letrero que es un aviso para Batman.

En el segundo plano podemos encontrar un edificio de color verde el edificio que se encuentra al centro de la imagen, algunas características de este son: ventana rectangular y cuadriculada, observamos un elemento decorativo en la puerta, este parece hacer referencia a la arquitectura clásica por las columnas y el remate triangular.

En un tercer plano de la imagen podemos ver los edificios de color gris sin mucho detalle mas que los vanos, la perspectiva provoca una sensación de profundidad, en ellos podemos apreciar la fachada plana y corrida, en la azotea de uno de ellos podemos encontrar un tanque elevado de madera color café y en la azotea contigua se encuentra una chimenea que exhala humo en gran cantidad.

El camino es un recurso literario mencionado por Mijaíl Bajtín, este recurso se presta para que sucedan acontecimientos inesperados, en la imagen este recurso es utilizado en por Richard Sprang.



Imagen 3.29

DC Comics vol. 1 # 140, octubre 1948

3.4 Carmine Infantino

Nació en Nueva York en la zona de Brooklyn, es importante hacer mención del nombramiento que se le otorgó como el mejor artista a lápiz de todos los tiempos. Durante la época de los años sesenta la historieta de Batman tuvo cambios bastante drásticos en relación al tipo de historieta y la transformación de la imagen del personaje. Los cambios se inclinaron hacia el aspecto realistas, una de sus mas grandes aportaciones fue dibujar el emblema clásico que representa el murciélago dentro de la figura de un ovalo de color amarillo.

En 1964, a Schwartz se le encomendó la tarea de revivir las historietas de Batman y delegó el trabajo en el guionista John Broome e Infantino, quienes removieron los aspectos más "tontos" de la serie (como Ace the Bathound y Bat-Mite) y le dieron una dirección más detectivesca a Batman y Robin, con dibujos más definidos, lo que fue una combinación efectiva (K. Manning, 2014, p. 110).

Schwartz en su juventud perteneció a un grupo de jóvenes en donde comenzó a editar fanzines de ciencia ficción. Tiempo después comenzó a trabajar para DC comics. En 1964 fue puesto a cargo de Batman en donde Broome e Infantino eliminaron aspectos del personaje que se hicieron durante 1950. El nuevo aspecto de Batman surgió en Detective Comics numero #327.

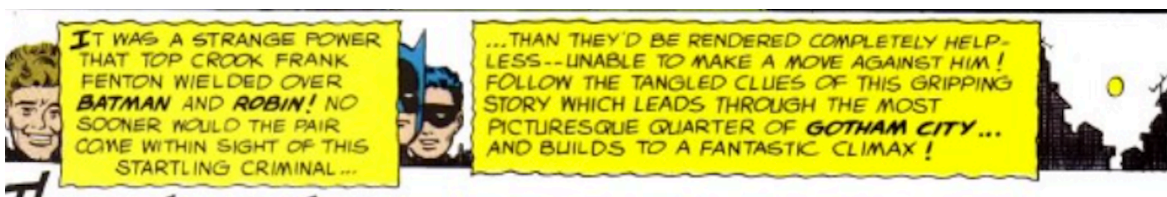


Imagen 3.30

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964

En las primeras paginas del cómic de ilustro Carmine Infantino podemos darnos cuenta rápidamente de lo que será esta revolucionaria propuesta de parte del ilustrador. La Imagen 3.1 hace evidente lo anteriormente mencionado, al modificar la composición del cuadro, colocando un inserto de texto narrativo en primer

plano, dejando un segundo plano para una alusión gráfica de los personajes y el tiempo-espacio.

Otro de los aportes destacados es el cambio de la paleta de colores mostrando colores mas vivos y abandonado el color amarillo característico de los ilustradores anteriores.

El espacio comienza a jugar un papel mas destacable en la narrativa por medio de los detalles mostrados. En la imagen 3.31 podemos apreciar un sillón de tres plazas, de forma rectangular presentando detalles en metal en la base, una lámpara de madera en una mesa esquinera, un cuadro con un poco mas de detalle en donde podemos identificar una mujer en la pintura, un escritorio rectangular en donde se encuentran muchas joyas, una ventana cuadriculada con cortinas. La composición del cuadro acentúa el dramatismo al colocar el horizonte del observador a la altura del piso del salón, pero se conserva la actitud del dibujante quien pretende presentar un interior reconocible, de manera que si se realiza una retrospectiva de la decoración de las habitaciones, todas recurren a las referencias de decoración del momento.



imagen 3.31

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964

En la imagen 3.32 en encabezado se habla de la moderna ciudad de Gotham en donde se indica que se encuentra un espacio anacrónico esto quiere decir que el espacio o lugar se encuentra en donde no le corresponde o fuera de tiempo, se hace referencia a un lugar de vivienda en donde habitan diferentes tipos de personas.

Se mencionan otros espacios públicos como es el “Jefferson Square Park” y el arco adentro del pueblo de Gotham. El espacio comienza a ser participe dentro de la narrativa, dotándola de elementos arquitectónicos, estos cuentan con estéticas propias que son enfatizadas por la ficción.

El entorno de la imagen propicia que la narrativa cobre sentido, a la vez que la narrativa le da protagonismo a un espacio más cotidiano. El personaje de la izquierda nos cuenta: “el pueblo de Gotham debe ser demolido, arrasado hasta el suelo ya que tal y como esta es un refugio para los criminales, quienes usan los caminos retorcidos y estrechos para eludir a la búsqueda de la policía”. Por otra parte el personaje de la derecha realiza una replica mencionando la preservación de la cultura. Este personaje es el presidente del comité para la preservación del pueblo de Gotham. En donde el menciona: “si Gotham fuera demolido o arrasado miles de personas perderían su hogar” además hace alusión mencionando que debe ser preservado, conservando las características del que el barrio: colorido, pintoresco e histórico.

A la trama principal se le añade un drama de la gentrificación que modifica sustancialmente el espacio publico, que bajo la idea de renovación urbana desplaza los habitantes originales de los barrios victimas de la especulación de bienes raíces. Es reflejo de la historia donde Jane Jacobs, activista que buscaba paralizar proyectos urbanísticos que destruían las comunidades locales, como el caso del “Lower Manhattan Expressway”, promovido por Robert Moses, quien pretendía trazar la autopista arrasando Greenwich Village y el actual SoHo³².

La ciudad de ficción pasa de ser el espacio popular que posibilita la comprensión de la trama, a un relato de los intereses populares dentro de la cotidianidad de la ciudad real.

³² Para entender el conflicto entre Moses, se puede consultar el libro de Jacobs: *The Death and Life of Great American Cities* (1961. New York: Random House)

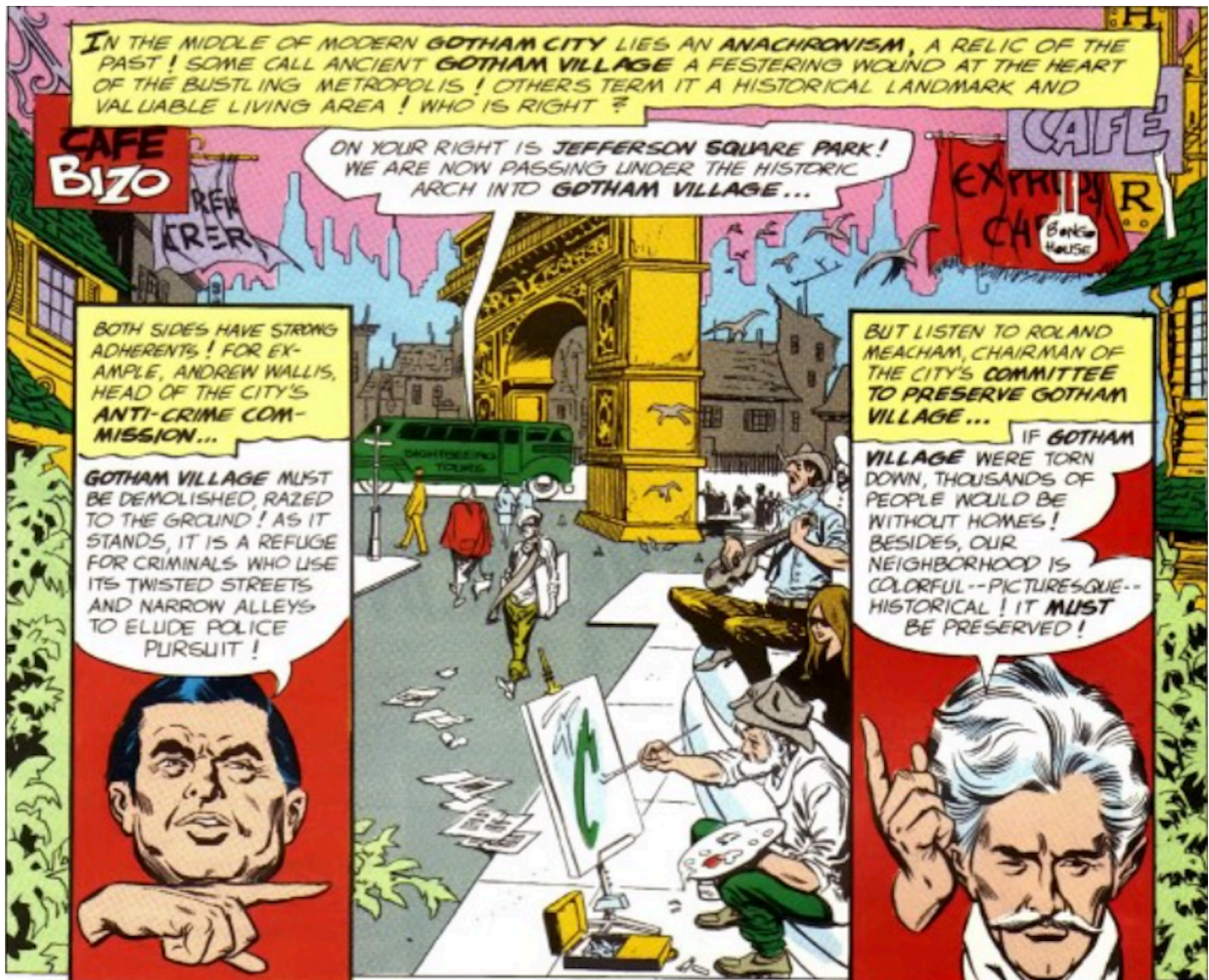


Imagen 3.32

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964

El barrio aparece como lugar que resta protagonismo a la ciudad vertical (imágenes 3.33 a 3.35). Las casas viejas de una o dos plantas, los pisos de las calles empedrados, madera o tabique de barro en las paredes, letreros artesanales, son elementos que el ilustrador rescata.



Imagen 3.33

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964



Imagen 3.34

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964



Imagen 3.35

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964

Como anteriormente se había mencionado la historia se basa en el genero detectivesco y como escenario se presenta la ciudad y diferentes espacios dentro de ella tanto públicos como privados. La paleta de colores se una como un mecanismo de contrastación de la imagen.

La imagen 3.34 nos muestra lo que seria un mapa de Gotham, no es posible ver detalles ya que solo se ven contornos y una equis apuntando a un lugar en especifico.



Imagen 3.36

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964

La imagen 3.36 permite observar parte de los tejados de la ciudad pero con poco detalle, a pesar de esto podemos encontrar diferentes elementos arquitectónicos representados por Carmine Infantino como la escalera metálica que se utilizó como escalera de emergencia, estas escaleras se utilizaron principalmente en áreas urbanas en donde había edificios habitacionales, se utilizaron por primera vez en Inglaterra y fueron utilizadas en Nueva York y Chicago en los barrios más pobres.

El edificio que está enfrente del personaje de color amarillo cuenta con ventanas rectangulares, estas se encuentran partidas en cuatro partes, del lado derecho podemos identificar el material con el cual están contruidos los edificios y este es el tabique. Como parte del fondo no se utilizó el color negro sino un azul oscuro, para las siluetas de los edificios se utilizó un color que pudiera contrastar con el entorno ilustrado.

La imagen 3.37 crea un espacio para que la acción de los personajes pueda tener sentido, se encuentra en un fondo blanco para poder hacer contraste y resaltar tanto a los personajes como a la ciudad representada por estos edificios, el encuadre es a nivel de piso. El color amarillo aun se encuentra presente pero desapareció del fondo de la escena, el color amarillo se venía utilizando desde su creador Bob Kane. La idea de estas edificaciones es dar profundidad a la escena y ambientarla, podemos apreciar algunos detalles en estas edificaciones, podemos alcanzar a distinguir la tipología de ventanas rectangulares y cuadradas estas se encuentran cuadriculadas, algunos tejados se encuentran inclinados, podemos observar bastantes, así como unas escalinatas.



Imagen 3.37

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964

Carmine Infantino ilustra el lugar íntimo de los personajes principales de la historia sin novedades, aun se presenta como una cueva sin más que un par de asientos y unas veladoras para poder tener iluminación. Imagen 3.38 la Batcueva es un topo importante para la narrativa del cómic.



Imagen 3.38

DC Comics vol. 1 # 327, mayo 1964

3.5 Neal Adams

Con base en su estilo realista revolucionó la escena del comic-book gracias a su narrativa y capacidad de visualización, logro dibujar escorzos de carácter magistral. La persona encargada de los acabados fue Dick Giordano, juntos logran una época con historias increíbles. En esta época la historieta retoma sus raíces detectivescas gracias a Dennis O'Neil con la ayuda de Neal Adams.

La National Comics se volvió más indulgente que en 1950 cuando comenzó a regular los cómics, los guionistas podían forzar los límites en cuanto al tipo de historieta que podían contar, se permitían las temáticas de muerte y destrucción.

En la imagen 3.39 se muestra la portada del primer cómic de Neal Adams en donde la ciudad se hace presente, siendo participe de la narrativa, en la parte inferior se menciona se presenta el siguiente texto: "Atención Gotham, el Guason (The Jocker) está en la ciudad".

En relación a la representación de la ciudad podemos observar diferentes elementos arquitectónicos, la verticalidad de la ciudad se hace presente como en anteriores ilustradores, aunque en ella se aprecian algunos aspectos diferentes ya

que se presenta la arquitectura conocida como “Estilo internacional”. Las características surgen del movimiento moderno purista, están basadas en la ortogonalidad, el empleo de superficies lisas y pulidas. Sus mayores exponentes fueron: Walter Gropius, Ludwing Mies van der Rohe, Charles-Edoard Jeanneret, J.J. P. Oud, Richard Neutra, Rudolf Schindler y Philip Johnson.



Imagen 3.39

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973

En la imagen 3.40 Neal Adams utilizó el cielo en una tonalidad azul que se difumina para crear la iluminación en la escena, en ella se pueden apreciar pocos detalles de los edificios, aparentemente estos tienen una fachada lisa, correspondiendo a lo que se denomina “caja de cristal”. A diferencia de Carmine, quien toma partido por el Barrio como imagen de lo urbano, Adams refleja la influencia del urbanismo liderado por Rober Moses conocido como “Master Builder”, quien entendía a la ciudad como un centro administrativo y de servicios que despejaba la habitación a los suburbios modernos, siendo necesario conectarlos mediante un sistema de autopistas que permitan el rápido desplazamiento automóviles. Bajo su influencia es construido el puente Bronx–Whitestone, que conecta Manhattan a la altura del Bronx, en el norte de la ciudad, con Long Island, siendo parte de la “Cross Bronx Expressway”, la principal autopista dentro de Nueva York. También se construye el Lincoln Center y el edificio de las Naciones Unidas. Si bien esta idea de urbanismo gira sobre el interés de hacer más eficiente la ciudad, incluida la seguridad, paradójicamente genera espacios de vacío institucional, como aquellos que aparecen debajo de los puentes, túneles o acotamientos en las autopistas, convirtiéndose en lugares de exclusión social. De igual manera se diferencian áreas marginales de áreas concebidas para el bienestar vinculado al lujo.



Imagen 3.40

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973



Imagen 3.41

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973

La imagen 3.41 nos referencia inmediatamente a un espacio diferente de las imágenes anteriores, esta muestra una fachada mas a detalle donde podemos observar claramente ciertas características de su tipología evocando a la arquitectura de tipo renacentista, el almohadillado que presenta en la esquina y por debajo de la ventana, la ventana es de tipo rectangular y es abatible hacia la parte superior, además de contar con un marco decorativo en ella, del lado derecho podemos ver detrás del letrero donde dice hotel la calle y podemos sentir

profundidad gracias a ella, el fondo que se muestra en color azul y negro entre el letrero de hotel y el edificio nos provoca la sensación de profundidad, en este fondo podemos observar la calle y algunos automóviles circulando. Esta escena particularmente tiene una referencia cinematográfica de la película *Touch Evil* que se evidenciara en el capítulo tres de esta investigación.

En la imagen 3.41 nos remitimos a la zona portuaria, en donde las características tipológicas son diferentes a las presentadas anteriormente en las imágenes, este espacio muestra una zona totalmente libre de edificios altos. Las construcciones son máximo de dos niveles y las techumbres son planas, con algunos tejados inclinados a dos aguas y a un agua, las fachadas se mantienen lisas, además de presentar ventanas rectangulares, se muestra un piso aparentemente cuadriculado. Esta escena se encuentra enmarcada por un ambiente nocturno creado a través del fondo y utilizado la paleta de colores, los elementos ilustrados contrastan entre si al mismo tiempo que se dramatizan.



Imagen 3.41

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973

La imagen 3.42 nos muestra una escena más cercana al muelle en donde podemos apreciar que el muelle es de madera, el cielo se sigue manteniendo en las mismas tonalidades que la imagen anterior creando un mismo espacio, en esta escena se agregan las sombras que propician el espacio oscuro ideal para la narrativa. Este cuadro nos ayuda aun mas a contextualizar en la narrativa ya que se muestra una vista mas general del muelle, se ven diferentes edificaciones en donde se aprecian techumbres a dos aguas y estas cuentan con cortinas. Sobre el muelle están unas cajas, del lado derecho se aprecia de un color verdoso lo que representa al mar y el entorno es enmarcado por un cielo que va del azul al violeta.



Imagen 3.42

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973



Imagen 3.43

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973

La imagen 3.44 muestra la calle y otra parte de la ciudad, en ella podemos identificar un hidrante y un basurero casi al centro de la imagen, el encuadre muestra el espacio a nivel de piso, del lado izquierdo una cortina, fachadas planas y con poco detalle, una escena entre sombras funciona como escenario perfecto para que Batman desarrolle sus actividades, además de un cielo azul oscuro complementa el entorno. Las edificaciones se encuentran sin color para darle importancia visual al personaje principal.

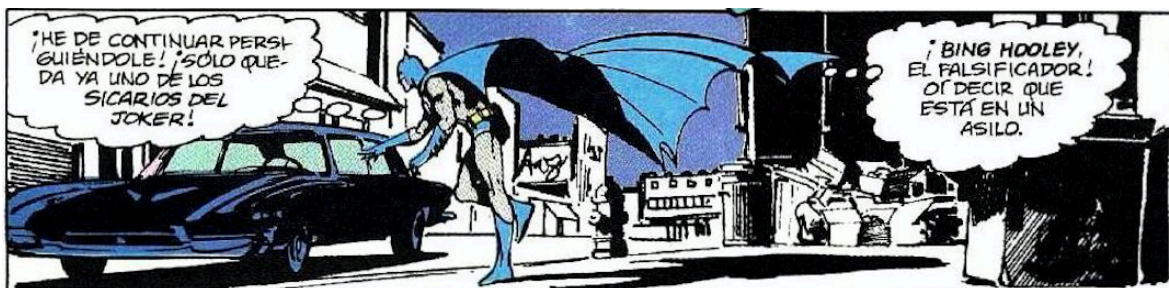


Imagen 3.44

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973

En la siguiente imagen 3.45 el personaje de Batman se dispone a entrar a un edificio en donde la narrativa indica que es un acuario, este tiene una fachada lisa ilustrada en tonalidades en la escala de grises, se presenta un contraste entre el cielo, edificaciones y el personaje, la edificación presenta unas escalinatas al

frente, ventanas tipo rectangulares y corridas. El cielo se pinta de color morado y se degrada hacia un morado mas claro.



Imagen 3.45

Batman vol. 1 # 251, septiembre 1973

3.6 Frank Miller

Frank Miller es considerado uno de los más grandes ilustradores de Batman ya que fue el creador de la novela gráfica en donde las características del personaje y los ambientes tuvieron un cambio drástico. Frank Miller muestra un personaje ultra violento y dominado por la tecnología. Uno de sus colaboradores importantes fue el dibujante Bill Sienkiewicz y juntos lograron darle a Batman una imagen y contexto diferente. Una influencia importante ha sido el estilo particular de José Muñoz, historietista argentino, que se caracteriza por tener un contraste fuerte, utiliza la línea dura, hace uso de los claro oscuros tenebristas como recurso visual y utiliza figuras grotescas, agregando expresionismo en sus textos (Lladó, 2001).

The Dark Knight Returns publicada en 1986 por DC Comics fue escrita e ilustrada por Frank Miller, brindando a los lectores una de las historietas más importantes de Batman por sus aportes estéticos y la propuesta narrativa. Esta historia se desarrolla en un tiempo específico el cual es la década de 1980. Años después

Miller escribe una historia llamada "The Dark Knight Strikes Again" sin poder lograr el mismo éxito.

Miller hace referencia a un momento del pasado remontándonos a 1985 en donde describe la fuente de inspiración que lo llevo a mostrar una nueva cara del personaje de Batman, esta fue una reflexión sobre el personaje y sobre su existencia personal ya que él se encontraba en ese momento a punto de ser un año mayor que el personaje, esto lo llevo a mover al personaje a través del tiempo y hacerlo un poco más maduro (Miller, 1996).

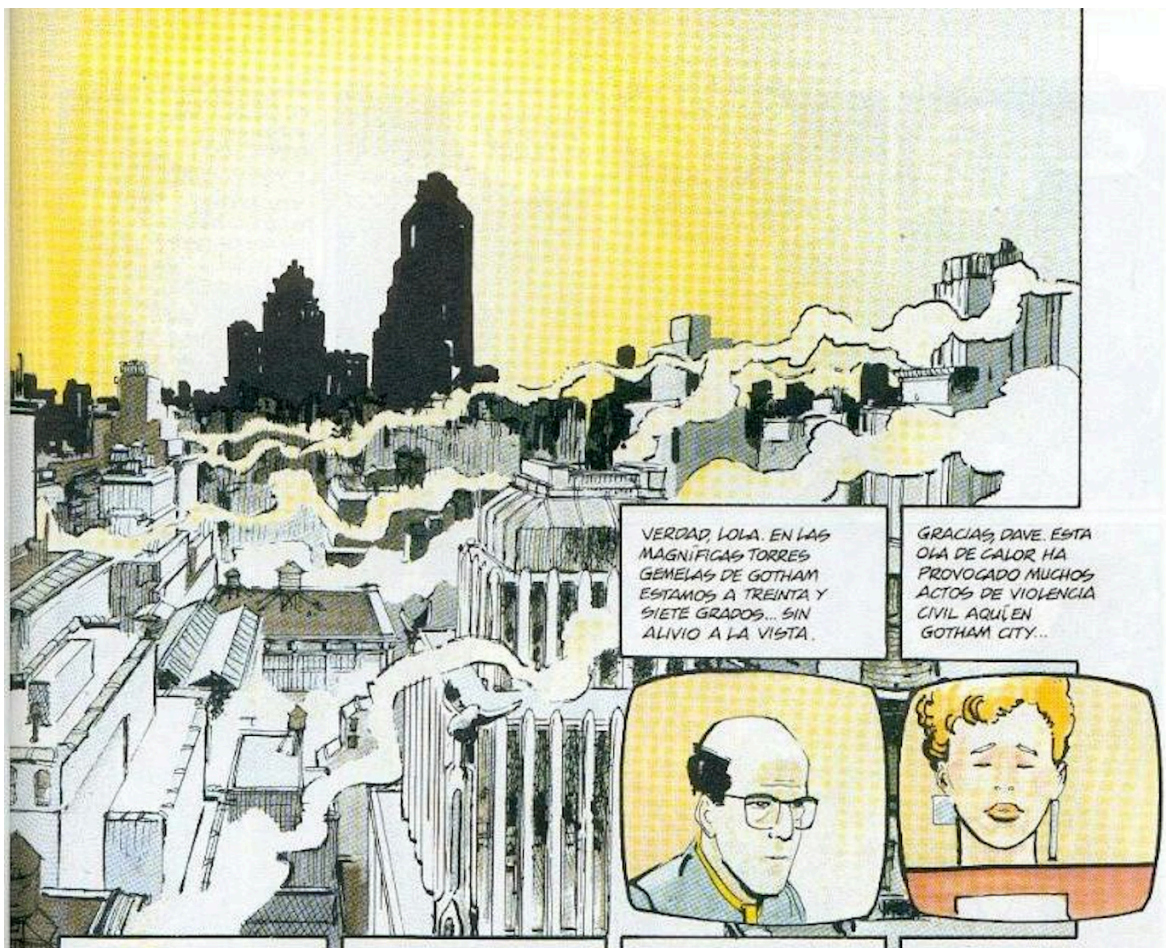


Imagen 3.46

The Dark Knight Returns, Frank Miller # 1, 1986

En estas propuestas narrativas existen varios momentos importantes que fomentan el regreso del súper héroe, uno de los principales motivos que incita al personaje a regresar a ser súper héroe es el alto índice criminal en Gotham.

En la imagen 3.46 aparece la página once del libro uno “el regreso del señor de la noche”. En el texto se mencionan las torres gemelas, esto nos lleva en el contexto histórico a los años de 1960. Fueron diseñadas por Minouri Yamasaki como parte del World Trade center, que remplaza un complejo de siete edificios ubicados en el centro financiero de Manhattan. El proyecto del WTC fue concebido en 1969 originalmente por la asociación de desarrollo del bajo Manhattan con la idea de revitalizar la sórdida zona ocupada principalmente por tiendas de electrónica.

Las personas encargadas de sacar adelante este proyecto fueron el presidente del Chase Manhattan Bank, David Rockefeller, fundador de la asociación de desarrollo y su hermano el gobernador de Nueva York Nelson Rockefeller. Su argumento se basó en que era un proyecto con grandes beneficios para la ciudad. el predio cuenta con 6.5 hectáreas cercanas al área del río Hudson. Debajo de este complejo se encontraba el acceso a la línea de trenes subterráneos.

Para Yamasaki las torres representaban la prepotencia representada por la dualidad de las dos torres. Estas a su vez se convirtieron en un icono de la imagen de la ciudad ya que una de las principales ideas para el proyecto era que el edificio fuera imponente. Tenía 110 pisos y 417 metros de altura. El inicio de su construcción comenzó en 1966 pero no fue sino hasta 1975 que los trabajos quedaron concluidos.

La imagen 3.46 pone en evidencia la intertextualidad del cómic, al aparecer representada la pantalla de televisión en emisión de noticias, sirviendo para especificar el tiempo de la imagen: una ola de calor interminable de verano que promueve la delincuencia. La ciudad posee temperamentos que cambian y determinan la atmosfera del relato.



Imagen 3.47

The Dark Knight Returns, Frank Miller # 1, 1986

Más adelante en la página 12 del primer del libro uno *El regreso del señor de la noche* se presenta la imagen 3.47 de Gotham, en un encuadre a nivel de piso. En la ilustración se aprecia uno de los personajes que recorre la calle para pensar. Su introspección contrasta con la actividad que lo rodea resaltando la individualidad de la urbe donde cada individuo es una historia. Los predicadores de la distopía que aparecen, refuerzan el aura de Gotham como ciudad maldita.

En lo que refiere al entorno arquitectónico podemos apreciar un espacio gris lleno de claro oscuros creando un ambiente de oscuridad que dramatiza el contexto, este se encuentra lleno de basura que recorre las calles, y los olores se hacen presentes por doquier. Los edificios cuentan con almohadillados renacentistas en sus fachadas, volviendo a resaltar el eclecticismo y anacronismo de la ciudad. El piso es de concreto y la calle de asfalto; al fondo de la imagen se visualiza un

edificio gris que aparenta ser de gran tamaño ya que no se muestra el fin en la imagen. Hacia la esquina superior derecha se encuentra una gárgola que contrasta con el águila ubicada al centro superior.



Imagen 3.48

The Dark Knight Returns, Frank Miller # 1, 1986

La imagen 3.48, que proviene de la pagina 13 del primer del libro *El regreso del señor de la noche*, muestra un espacio oscuro y solitario de la ciudad, al fondo se encuentran grandes edificios que aparentan estar totalmente oscuros por dentro, sobre ellos podemos apreciar la silueta de los tinacos de madera, al centro de la

imagen se puede distinguir una reja de malla caída y maltratada así como la sombra de un auto seguramente abandonado, la basura revoloteando en el aire; en el primer plano se muestra un poste con lámpara que ilumina focalmente al personaje que vive la soledad nocturna de una ciudad que duerme, dándole un enfoque teatral a la imagen.

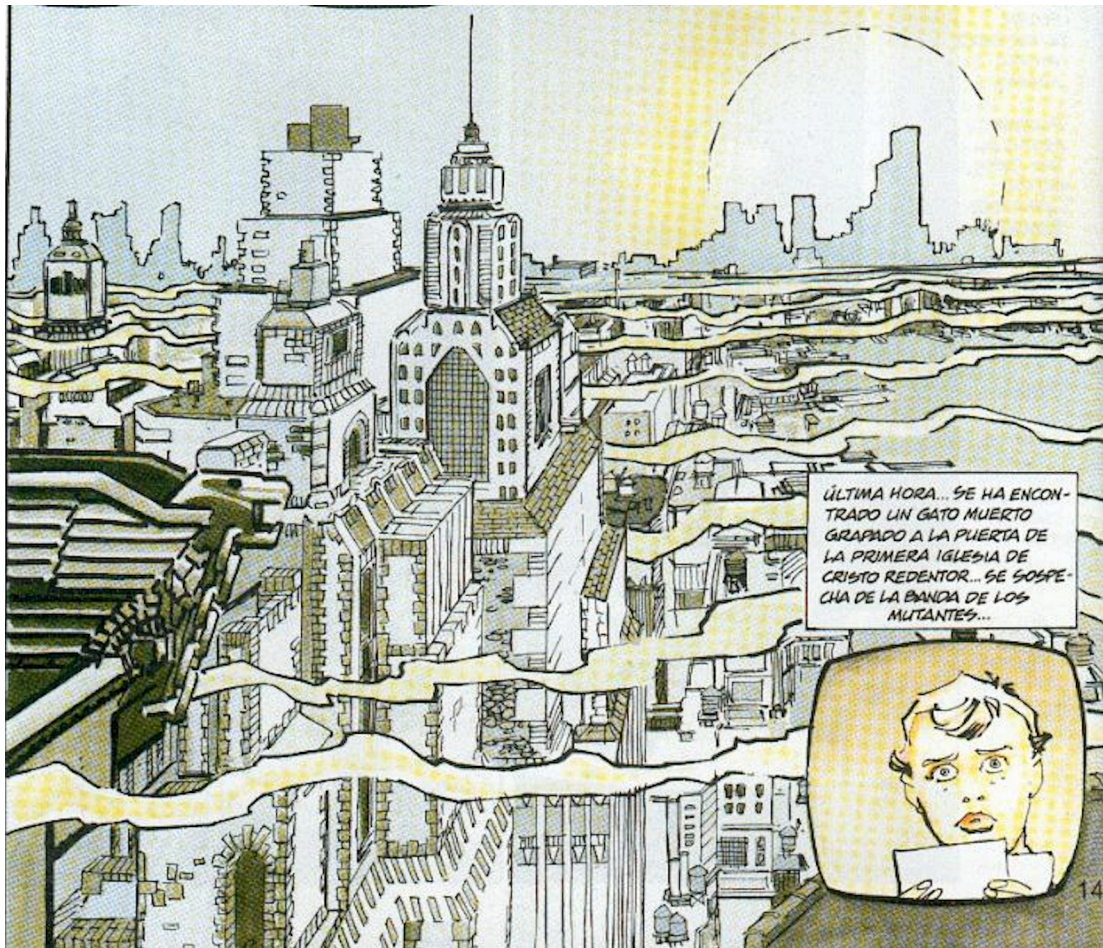


Imagen 3.49

The Dark Knight Returns, Frank Miller # 1, 1986

El dibujo de la ciudad se articula con las características del tiempo de la narración: El calor de un día sofocante, la multiplicidad de los dramas que ocurren en la vida nocturna, el silencio de la madrugada, el amanecer en una metrópoli absorbente, interminable en el horizonte. El espacio despierta emociones, rebasando la tarea de solo dar coordenadas y ser lugar para la acción.

La baticueva (Imagen 3.50)³³ es uno de los espacios mas importantes dentro de la narrativa del cómic ya que este es el espacio que utiliza el personaje principal (Batman) como cuartel general. Este espacio es una serie de cavernas ubicadas bajo la mansión Wayne. Su primera aparición fue en el cómic Batman #12 durante el año de 1942, posteriormente, en 1943 adquiere el sobre nombre de "La Cueva del Murciélago", pero no fue hasta 1944 en Detective comics #83 que final mente se llamó "Baticueva". La historia de este espacio se remonta a los ancestros de Wayne que lo utilizaron como almacén, además de ser utilizado como salvoconduto para los esclavos de la guerra civil estadounidense, Bruce la descubrió cuando callo en ella por accidente.



Imagen 3.50

The Dark Knight Returns, Frank Miller # 1, 1986

³³ El texto que acompaña la imagen la describe de la siguiente manera: "Enorme, vacía, silenciosa como una iglesia, esperando al igual que el murciélago. Y ahora las telarañas crecen y el polvo se acumula aquí igual que en mi alma..."

El propósito de este espacio es brindar privacidad y tranquilidad al personaje principal, funcionando como una especie de santuario y lugar desde el que se vigila la ciudad. Cuenta con diferentes equipamientos como una súper computadora, un laboratorio forense, gimnasio, biblioteca, estacionamiento para sus vehículos. La Batcueva se nutrió a través de la interespecialidad que se presenta entre los cómics de los ilustradores de Batman. Cabe resaltar que con cada serie del cómic los equipamientos y espacios se modificaron ya que al pertenece a la ficción, el espacio se puede manejar a disposición del escritor, llegando incluso en algunas series a ser un subterráneo en un edificio.

En la pagina 41 del libro uno “El regreso del señor de la noche” se presenta la siguiente imagen de la ciudad.

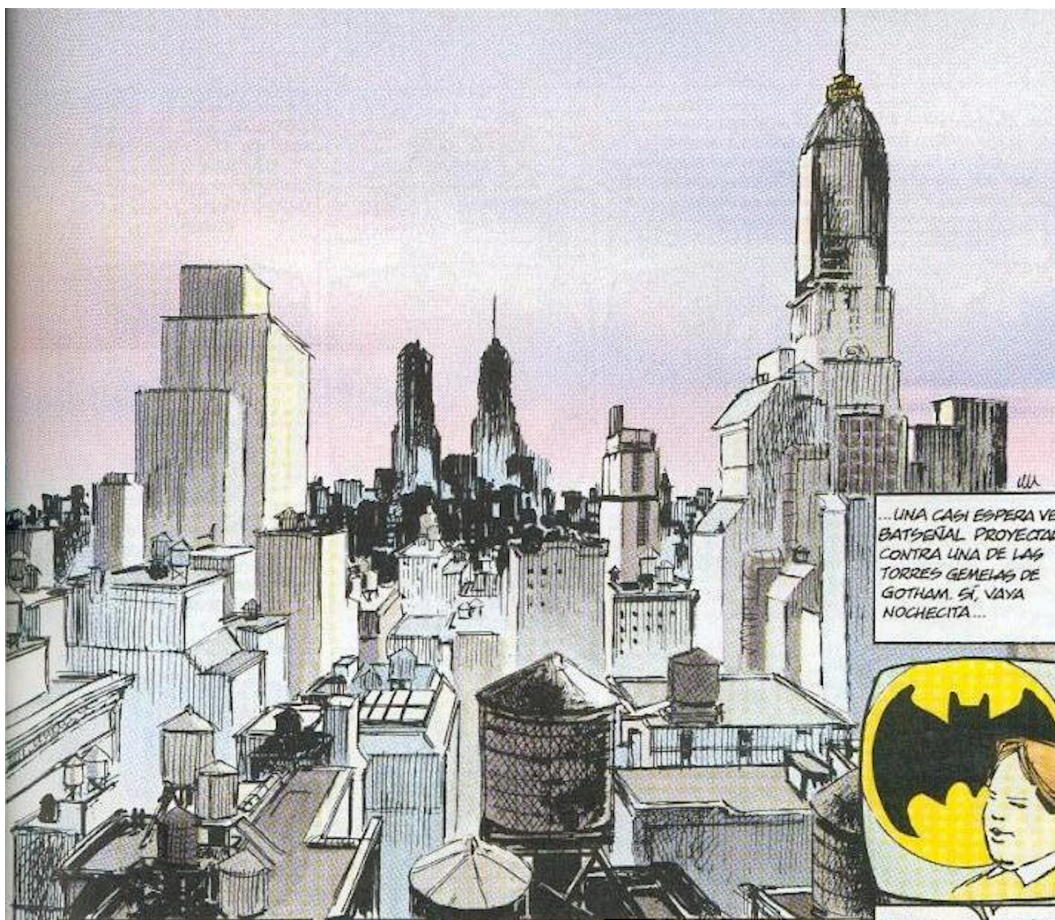


Imagen 3.50

The Dark Knight Returns, Frank Miller # 1, 1986

En la imagen 3.50 podemos apreciar al fondo del paisaje dos edificios con un silueta que hace referencia a las torres del World Trade Center. Sabemos que son las torres gemelas porque el texto en el recuadro arriba de la persona lo indica. Es así como podemos establecer interespacialidad entre Gotham y Nueva York, si bien es metafórica, ya que Miller presenta unos edificios decorados con gárgolas que buscan acentuar el efecto de misterio a partir de la arquitectura; esto contrasta con la sobriedad de los edificios originales. Es evidente el uso de las referencias de la realidad pero a estas referencias se les agrega la combinación de estilos arquitectónicos así como un toque de ficción creando espacios únicos característicos del cómic de Batman.

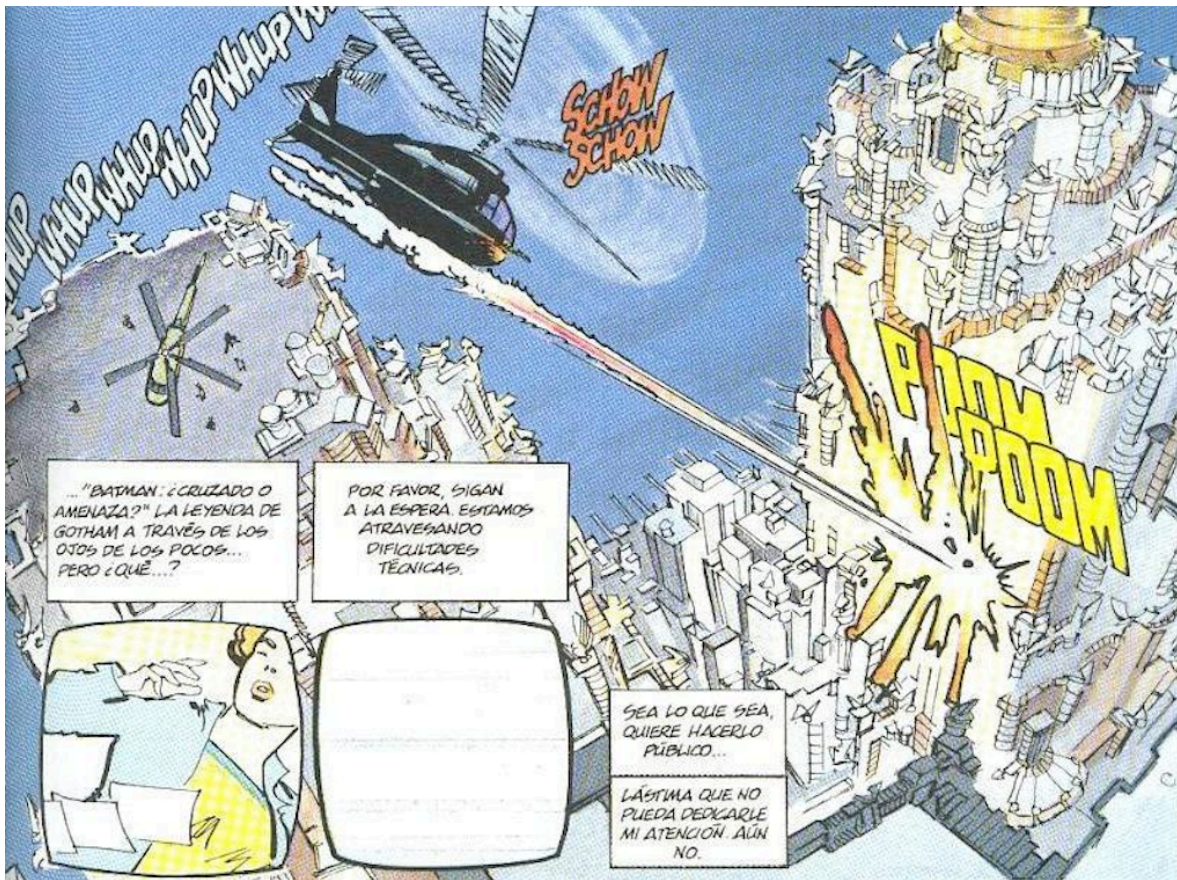


Imagen 3.51

The Dark Knight Returns, Frank Miller # 1, 1986

En la imagen 3.51 podemos apreciar un acercamiento a lo que serian las torres gemelas dentro de la narrativa visual del cómic³⁴. El primer aspecto importante a destacar es la magnitud de altura que presentan estos edificios gemelos. Podemos notar a la distancia que cuentan con gárgolas y elementos decorativos ubicados principalmente en las esquinas, el estilo que presentan estas gárgolas corresponde al estilo neogótico, otra característica importante es el almohadillado de estilo neoclásico, de manera que el eclecticismo arquitectónico juega con una temporalidad que juega con lo viejo para ambientar.

³⁴ La imagen 2.2 ubicada en el capítulo precedente guarda relación con el relato y permite apreciar mejor el detalle de lo propuesto por Miller.

CONCLUSIONES

Entiendo la arquitectura como la capacidad de construir espacios con sentido. Es una tarea que se asume a partir de lo que se encuentra en potencia, que si bien opone la resistencia de la inercia y el vacío, se vence con el trabajo y la decisión que materializa límites. Construir implica un proceso creativo que va de la fantasía posible a la materialización de espacios habitables, espacios que al vincularse con la vida se cargan de historias, adquieren significación llegando a compartirse simbólicamente. De esta manera, la arquitectura es en sí misma un relato.

El cómic es un medio narrativo que se sirve de las posibilidades de la escritura y el dibujo, sobreponiéndolas para producir las imágenes que conforman el relato, haciendo que sea algo más que la simple información sobre un evento, una narración llana sobre hechos pasados. Imágenes que requieren de la elaboración de señas pertenecientes al tiempo y el espacio relacionadas con la vida humana para poder ser comunicado. En el cómic no es necesaria la aparición de la arquitectura, pero cuando lo hace, como es el caso de la ciudad en Batman, se sobreponen los relatos y multiplican las interpretaciones.

Al trabajar en Batman sobre la manera de contar historias y sobre la capacidad de construir con un sentido la espacialidad, encontré múltiples relaciones culturales que pertenecían a la historieta y a la vez sirven de reflejo social. La dimensión literaria se aparta de la alta cultura, pero esto no hace que desaparezca una tradición dentro de la literatura popular, que va dando razón de los cambios en la definición de “popular” y de cómo adquiere protagonismo la cultura. La imagen de ciudad muestra cómo se concibe una sociedad, que en el caso de Batman, corresponde al mundo estadounidense, que se difunde a nivel global, publicitando los valores del capitalismo y del liberalismo, al mismo tiempo que muestra los riesgos de corrupción, violencia, criminalidad y decadencia. Gotham coincide en este aspecto con Nueva York: una ciudad cuyo eclecticismo arquitectónico la coloca en todos los tiempos y en ninguno, ciudad atemporal que le permite ser siempre el modelo del presente de Estados Unidos en su viaje hacia el futuro. Son

estos tejidos culturales los que demanda estudiar una historieta, ya que reflejan la identidad popular estadounidense sobre la que se construye la creencia democrática y que nos ponen a reflexionar sobre la circulación de símbolos dentro de la semiósfera que nos contiene en este planeta.

En la construcción del espacio en Batman interviene una red diversa que en conjunto refuerza el tiempo narrativo de la historieta. Recorro a la idea de cronotopo para poder establecer algunos tipos que se constituyen como puntos de intersección de la circulación de interpretaciones que contemplan la tradición del cine y la novela negra hasta la cotidianidad de una ciudad real dentro de un país real.

La ciudad nocturna – espacio-tiempo de la ciudad artificial y espectacular que es posible por la existencia del alumbrado eléctrico. Reflectores se proyectan sobre las nubes para que el haz de luz resalte un evento e indique un lugar. Tráfico vial señalado por los focos que iluminan el paso o indican en rojo precaución; circulación desde la jornada laboral hacia el descanso o el ocio. Es el espacio-tiempo del teatro, el cine, la caminata, la prostitución, los restaurantes, tabernas y discotecas. La oscuridad crea vacíos que alimentan los temores en la calle vacía; se empoderan las luces policiales. Mientras la gente se recluye al interior de la vida doméstica, hacia afuera aumenta la probabilidad de la pesadilla y la incertidumbre frente a la criminalidad.

El callejón – lateral y en penumbra, creado para los servicios marginales, la basura, el combustible para la calefacción o las salidas secundarias para el mantenimiento de los edificios. Son espacios marginales insertos en la ciudad instituida, lugar de desarraigo y abandono; los sin techo o los adictos despojados; de negocios, asaltos o altercados pandilleros.

La mansión – diferente al poderoso castillo o a la rigurosa y austera casa burguesa, la mansión es el lugar emblemático del multimillonario, por consiguiente de la posibilidad de éxito capitalista. Derroche en arquitectura y decoración, en lujos y dimensiones. Asociada a personajes de ficción que se modelan a partir de nombres como Cornelius Vanderbilt, John D. Rockefeller, Andrew Carnegie, J.P.

Morgan o Henry Ford, asociados con la empresa y el crecimiento económico de Estados Unidos, a la vez que se relacionan con Nueva York y sus suburbios.

La guarida – refugio personal del héroe o del antihéroe. Lugar secreto y adaptado a las necesidades del personaje. No corresponde al lugar de culto del héroe histórico, transformado en monumento. El héroe del cómic es un personaje dividido entre su deseo de una vida corriente y su coyuntura de ser extraordinario.

Estos son los cronotopos más destacados en Batman y que se pueden identificar en otros relatos relacionados con la intertextualidad contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

Lladó, F. (2001). *Los cómics de la transición (el boom del cómic adulto 1975-1984)*. Barcelona: Glénat.

Català Domènech, J. (2011). *La forma de lo real*. Barcelona: UOC.

Correa López, B. (2002). La ciudad en la reflexión filosófica. En C. Torres, F. Viviescas, & E. Pérez, *La ciudad, habitat de diversidad y complejidad*. Bogotá: Unibiblos-UNAL.

Ancestry Information Operations Unlimited Company. (1997-2017). *Censos y padrones electorales*. Recuperado el 2016 de 12 de 12, de Ancestry.com: <http://search.ancestry.mx/search/category.aspx?cat=35>

Ahrens, J. a. (2010). *Comics and the City*. New York, E.U.A: Group Inc.

Ahrens, J. a. (2010). *Comics and the City*. New York, E.U.A: Group Inc.

Bajtín, M. (1989). Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. En M. Bajtín, *Teoría y estética de la novela* (págs. 237-409). Madrid: Taurus.

Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.

Bauman, Z. (2015). *Tiempos Líquidos*. Mexico , D.F., Mexico: Tusquets Editores.

Burrows, E. G., & Mike, W. (1999). *Gotham. A history of New York City to 1898*. New York: Oxford University Press.

Eco, U. (1985). *Apostillas a el nombre de la rosa*. Barcelona: Lumen.

Fernandez, P. J. (9 de Febrero de 2008). La abadía de "El nombre de la rosa". *El País* .

Haslem, W. [., Ndalianis, A. [., & Mackie, C. [. (2007). *SUPER/HEROES: From Hercules to Superman*. U.S.A: New Academia Publishing.

K. Manning, M. (2014). *Batman la historia visual*. Gran Bretaña: Dorling Kindersley.

K. Manning, M. (2014). *DC Comics Year by Year A Visual Chronicle*. UK: Dorling Kindersley.

Kane, B. (1990). *Batman and me*. Publicaciones Eclipse Books.

Koolhaas, r. (2004). *Delirio de Nueva York* . (J. Sainz, Trad.) Barcelona , España: Editorial Gustavo Gilli.

- Kristeva, J. (1981). *Semiótica 1*. Madrid: Fundamentos.
- Miller, F. (1996). *Batman, el regreso del señor de la noche*. Barcelona: Norma.
- Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Paz, O. (1974). *Los hijos del limo*. Barcelona: Seix Barral.
- Schelly, B. (1999). Batman's Bad Trip- Batman 156 Robin Dies At Dawn. *Alter Ego* , 2 (5).
- Sassen, S. (1991). *The global city: New York, London, Tokyo*. Princeton: Princeton University Press.
- Sparke, P. (2010). *Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Symons, J. (1982). *Historia del relato policial*. Barcelona: Bruguera.
- Te interesa. es.* (s.f.). (A. d. grado, Productor) Recuperado el 25 de febrero de 2016, de http://www.teinteresa.es/cine/ilustrador-dibujo-Batman-primera-fallece_0_659934788.html
- Vilches Fuentes, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus.