



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE JURISPRUDENCIA Y CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**TEMA:**

---

Metamorfosis del Superhéroe: Batman.  
Análisis narrativo audiovisual de las películas “El Caballero Oscuro”.

---

**Trabajo de Graduación previa a la obtención del Título de Licenciado en  
Comunicación.**

**AUTOR:**

Christian Leonardo Duchi Otorongo

**TUTOR:**

Dr. Walter Francisco Viteri Torres, Mg.

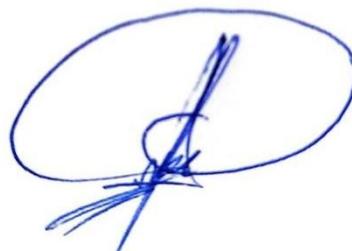
Ambato – Ecuador

2023

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**

Que el señor Christian Leonardo Duchi Otorongo, portador de la C.C. 1850229525 habilitado para obtener el Título de Tercer Nivel; ha concluido su Trabajo de Titulación, Modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN; sobre el Tema: “METAMORFOSIS DEL SUPERHÉROE: BATMAN. ANÁLISIS NARRATIVO AUDIOVISUAL DE LAS PELÍCULAS “EL CABALLERO OSCURO”, previo a la obtención del título de Licenciado en Comunicación; por lo que, en calidad de Tutor de Trabajo de Titulación, certifico de la autenticidad del mencionado Trabajo, y de haberle orientado durante todo el proceso.

Ambato, 21 de julio del 2023



---

Dr. Walter Francisco Viteri Torres, Mg

CC.No.1802008118

**PROFESOR/TUTOR TRABAJO DE TITULACIÓN**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Yo, Christian Leonardo Duchi Otorongo declaro que el trabajo de integración curricular designado “METAMORFOSIS DEL SUPERHÉROE: BATMAN. ANÁLISIS NARRATIVO AUDIOVISUAL DE LAS PELÍCULAS “EL CABALLERO OSCURO” es de mi autoría contribuyendo un trabajo original y único certificando que las ideas, conceptos, procedimientos, resultados y conclusiones presentados en el presente documento son de mi exclusiva responsabilidad.

Ambato, 21 de julio del 2023



---

Christian Leonardo Duchi Otorongo

C.C. 1850229525

AUTOR

## **DERECHOS DE AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato para que haga de esta tesis o parte de ella un documento disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación, según las normas de institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi tesis, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, 21 de julio del 2023



---

Christian Leonardo Duchi Otorongo

C.C. 1850229525

AUTOR

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los Miembros del Tribunal de Grado APRUEBAN el Trabajo de Investigación: “METAMORFOSIS DEL SUPERHÉROE: BATMAN. ANÁLISIS NARRATIVO AUDIOVISUAL DE LAS PELÍCULAS “EL CABALLERO OSCURO”, presentado por el señor Christian Leonardo Duchi Otorongo, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato, Autorizando su presentación ante los organismos correspondientes.

Ambato, ... .....de 2023

Para constancia firman:

.....

Presidente

.....

Miembro del Tribunal

.....

Miembro del Tribunal

## **DEDICATORIA**

*La presente investigación está dedicada a mis abuelos que lastimosamente ya no se encuentran en ese mundo de ellos aprendí a esforzarme y trabajar duro por mis sueños. A mis padres por el gran sacrificio que realizan a diario para brindarnos a mí y a mis hermanos una buena educación, pan en la mesa y sobre todo mucho cariño. A mis sobrinos Tomas, Julián y Martín que fueron parte de mi inspiración en esta tesis. A mí mismo, por la perseverancia y la búsqueda de superarme a pesar de los momentos difíciles, sigo siendo el mismo niño que vela por los suyos a la distancia o en la cercanía porque para él no hay nada más importante que la familia y los momentos con amigos. Por último, a un ser que en poco tiempo se ha vuelto importante en mi vida, Vane, gracias por ser mi apoyo y desvelo en las largas noches de este trabajo.*

*¡Este logro es gracias a ustedes!*

## **AGRADECIMIENTOS**

*En primera instancia agradezco a Dios por darme la salud, sabiduría y la fuerza para concluir con este trabajo.*

*A mi padre por ser siempre mi apoyo incondicional y darme el impulso para no rendirme en mi vida académica.*

*A mi madre por siempre confiar en mí cada día, en prepararme, levantarme y darme la bendición todos los días hasta la época para ir a estudiar.*

*A mis hermanos Diego, Marco y Danny por sacarme una sonrisa aún en los momentos difíciles y ser mis guardines.*

*A mi profesor Xavier Brito y tutor Walter Viteri de cada uno me llevo una enseñanza, anécdota y exigencia pronunciada en el aula de clases.*

*A mis amigos Karen, Esteban, Julie, Liz, Iván, Emi y Kevin, son parte fundamental de este camino y de mi vida.*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTOS.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
CAPÍTULO I.....	1
Marco Teórico.....	1
1.1.    Antecedentes Investigativos.....	1
1.1.1.    El comic y la primera aparición del superhéroe.....	6
1.1.2.    Definición del Superhéroe.....	10
1.2.    Superhéroes, ideología y poder.....	15
1.2.1.    Concepto de Ideología.....	15
1.2.2.    La definición de Poder.....	18
1.2.3.    La ideología de los Superhéroes.....	19
1.3.    ¿Qué es la narrativa audiovisual?.....	27
1.3.1.    Industrias Culturales.....	30
1.3.2.    El cine de superhéroes como industria cultural.....	32
1.4.    El origen de Batman (Década de los treinta y cuarenta).....	35
1.4.1.    La metamorfosis de Batman: De los cincuenta a la trilogía de Christopher Nolan.....	39
1.4.2.    Años cincuenta (Edad de Oro de los comics).....	39
1.4.3.    Años sesenta.....	40
1.4.4.    Años setenta.....	41
1.4.5.    Años ochenta.....	42
1.4.6.    Años noventa.....	44
1.4.7.    Década de los dos mil.....	45

1.5.	Batman en la televisión, cine y videojuegos.....	46
1.5.1.	Años cuarenta y cincuenta.....	46
1.5.2.	Años sesenta y setenta.....	48
1.5.3.	Años ochenta y noventa .....	49
1.5.4.	La actualidad: Videojuegos y la trilogía de Christopher Nolan .....	50
1.6.	Objetivos.....	52
1.6.1.	Objetivo General .....	52
1.6.2.	Objetivos Específicos.....	52
CAPÍTULO II .....		54
Metodología.....		54
2.1.	Métodos .....	54
2.1.1.	Objeto de estudio: Corpus.....	57
2.1.2.	Enfoque .....	58
2.1.3.	Materiales.....	58
2.1.4.	Matriz para el análisis de los personajes .....	60
2.1.5.	Matriz para el análisis de las escenas.....	61
2.1.6.	Matriz de análisis comparativo .....	62
CAPÍTULO III.....		63
3.1.	Análisis y discusión de resultados .....	63
3.1.1.	Matrices de personajes de “Batman: The Movie (1966)”.....	63
3.1.2.	Matrices de personajes de “Batman (1989)” .....	72
3.1.3.	Matrices de personajes de “Batman Begins (2005), The Dark Night (2008) y The Dark Night Rises (2012)” .....	82
3.1.4.	Matriz de análisis de las escenas 1: Película “Batman: The Movie (1966)” .....	95
3.1.5.	Matriz de análisis de las escenas 2: Película “Batman (1989)” .....	102
3.1.6.	Matriz de análisis de las escenas 3: Película “Batman Begins (2005), The Dark Night (2008) y The Dark Night Rises (2012)” .....	106
3.1.7.	Matriz de análisis comparativo .....	121
3.2.	Pregunta de Investigación.....	129
CAPÍTULO IV.....		130
Conclusiones .....		130
4.1.	Conclusiones .....	130
BIBLIOGRAFÍA .....		132

## ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Tarzán (1939), Dick Tracy (1931) y Fash Gordon (1934).</i> .....	8
<i>Figura 2. Formato del comic-book</i> .....	8
<i>Figura 3. Hércules (1492), Thor y Odiseo (1992)</i> .....	10
<i>Figura 4. Wonder Woman (2017), Supergirl (2015) y Iron Man (2008).</i> .....	13
<i>Figura 5. Las aventuras de Dankichi</i> .....	20
<i>Figura 6. Superman #17</i> .....	21
<i>Figura 7. Superman #18</i> .....	22
<i>Figura 8. Capitán América Comics #1</i> .....	24
<i>Figura 9. Capitán América Comics #5</i> .....	25
<i>Figura 10. Capitán América &amp; Halcón Comic #52 y Los 4 Fantásticos Comic #134.</i> .....	26
<i>Figura 11. Portada de Wonder Woman Comic #7 y Portada Revista Ms</i> .....	27
<i>Figura 12. Batman y cambio en su aspecto visual</i> .....	35
<i>Figura 13. Detective Comics #27</i> .....	36
<i>Figura 14. Detective Comics #33</i> .....	36
<i>Figura 15. Detective Comics #38</i> .....	37
<i>Figura 16. El joker, El Monje y Gatubela</i> .....	38
<i>Figura 17. Portada Batman #12 y Portada Batman #15</i> .....	39
<i>Figura 18. Batperro, Batwoman y Bat-mite</i> .....	40
<i>Figura 19. Bati-señal, Bati-móvil y el logo</i> .....	41
<i>Figura 20. Batgirl</i> .....	41
<i>Figura 21. Ra's al Ghul - Batman #232</i> .....	42
<i>Figura 22. El regreso del Caballero Oscuro y Batman: Año Uno</i> .....	43
<i>Figura 23. Batman: La broma asesina y Batman: Una muerte en familia</i> .....	44
<i>Figura 24. Batman: El largo Halloween y Batman: Oscura Victoria</i> .....	44
<i>Figura 25. Nuevo Batman y La caída del Murciélagos</i> .....	45
<i>Figura 26. Batman Silencio</i> .....	46
<i>Figura 27. Crisis final y Batman Año cero</i> .....	46
<i>Figura 28. Batman (Año 1943) y Batman y Robin (Año 1949)</i> .....	47
<i>Figura 29. Batman Adventures in Amazing 3-D</i> .....	47
<i>Figura 30. "Batman" (Adam West)</i> .....	48
<i>Figura 31. The Batman/Superman</i> .....	49
<i>Figura 32. Las nuevas aventuras de Batman</i> .....	49
<i>Figura 33. Batman de Tim Burton</i> .....	50
<i>Figura 34. Batman &amp; Robin, Batman Forever y Batman Animated Series</i> .....	50
<i>Figura 35. Batman Begins (2005), The Dark Night (2008) y The Dark Night Rises (2012)</i> .....	51
<i>Figura 36. Arkham Asylum, Arkham City y Arkham Origins</i> .....	51
<i>Figura 37. Batman (Adam West)</i> .....	63
<i>Figura 38. Joker (César Romero)</i> .....	67
<i>Figura 39. Batman (Michael Keaton)</i> .....	72
<i>Figura 40. Joker (Jack Nicholson)</i> .....	77
<i>Figura 41. Batman (Christian Bale)</i> .....	82
<i>Figura 42. Joker (Heath Ledger)</i> .....	89

Figura 43. Escena de la Película "Batman: The Movie"	95
Figura 44. Escena de la Película "Batman: The Movie"	95
Figura 45. Escena de la película "Batman: The Movie"	96
Figura 46. Escena de la película "Batman: The Movie"	96
Figura 47. Escena de la película "Batman: The Movie"	98
Figura 48. Escena de la película "Batman: The Movie"	98
Figura 49. Escena de la película "Batman: The Movie"	98
Figura 50. Escena de la película "Batman: The Movie"	99
Figura 51. Escena de la película "Batman: The Movie"	99
Figura 52. Escena de la película "Batman: The Movie"	100
Figura 53. Escena de la película "Batman: The Movie"	100
Figura 54. Escena de la película "Batman: The Movie"	101
Figura 55. Escena de la película "Batman"	102
Figura 56. Escena de la película "Batman"	102
Figura 57. Escena de la película "Batman"	103
Figura 58. Escena de la película "Batman"	103
Figura 59. Escena de la película "Batman"	104
Figura 60. Escena de la película "Batman"	105
Figura 61. Escena de la película "Batman"	105
Figura 62. Escena de la película "Batman Begins"	106
Figura 63. Escena de la película "Batman Begins"	107
Figura 64. Escena de la película "Batman Begins"	107
Figura 65. Escena de la película "Batman Begins"	108
Figura 66. Escena de la película "Batman Begins"	109
Figura 67. Escena de la película "Batman Begins"	109
Figura 68. Escena de la película "Batman Begins"	110
Figura 69. Escena de la película "Batman Begins"	110
Figura 70. Escena de la película "The Dark Night"	111
Figura 71. Escena de la película "The Dark Night"	111
Figura 72. Escena de la película "The Dark Night"	112
Figura 73. Escena de la película "The Dark Night"	112
Figura 74. Escena de la película "The Dark Night"	113
Figura 75. Escena de la película "The Dark Night"	114
Figura 76. Escena de la película "The Dark Night"	115
Figura 77. Escena de la película "The Dark Night"	115
Figura 78. Escena de la película "The Dark Night"	116
Figura 79. Escena de la película "The Dark Night"	116
Figura 80. Escena de la película "The Dark Night"	117
Figura 81. Escena de la película "The Dark Night Rises"	117
Figura 82. Escena de la película "The Dark Night Rises"	118
Figura 83. Escena de la película "The Dark Night Rises"	119
Figura 84. Escena de la película "The Dark Night Rises"	119
Figura 85. Escena de la película "The Dark Night Rises"	120
Figura 86. Escena de la película "Batman: The Movie"	122
Figura 87. Escena de la película "Batman: The Movie"	122
Figura 88. Escena de la película "Batman: The Movie"	123

<i>Figura 89. Escena de la película “Batman: The Movie”</i> .....	124
<i>Figura 90. Escena de la película “Batman: The Movie”</i> .....	125
<i>Figura 91. Escena de la película “Batman”</i> .....	122
<i>Figura 92. Escena de la película “Batman”</i> .....	122
<i>Figura 93. Escena de la película “Batman”</i> .....	123
<i>Figura 94. Escena de la película “Batman”</i> .....	123
<i>Figura 95. Escena de la película “Batman”</i> .....	125
<i>Figura 96. Escena de la película “Batman Begins”</i> .....	122
<i>Figura 97. Escena de la película “Batman Begins”</i> .....	122
<i>Figura 98. Escena de la película “Batman Begins”</i> .....	123
<i>Figura 99. Escena de la película “Batman Begins”</i> .....	124
<i>Figura 100. Escena de la película “Batman Begins”</i> .....	125

## ÍNDICE DE MATRICES

<i>Matriz 1</i>	60
<i>Matriz 2</i>	61
<i>Matriz 3</i>	62
<i>Matriz 4</i>	66
<i>Matriz 5</i>	71
<i>Matriz 6</i>	76
<i>Matriz 7</i>	81
<i>Matriz 8</i>	88
<i>Matriz 9</i>	95
<i>Matriz 10</i>	102
<i>Matriz 11</i>	106
<i>Matriz 12</i>	111
<i>Matriz 13</i>	120
<i>Matriz 14</i>	125

## RESUMEN EJECUTIVO

El punto central de esta investigación es presentar a las narrativas audiovisuales del personaje Batman como una fuente de enseñanza para la audiencia en temas que se encuentran en la cotidianidad y que las mismas suelen evolucionar con el tiempo. Por lo tanto, la presente tesis muestra una comparación entre las entregas cinematográficas de superhéroes: *Batman: The Movie* (1966), *Batman* (1989) y la trilogía de Christopher Nolan (2005-2012) todas forman parte del mundo de DC Entertainment perteneciente a Estados Unidos. A su vez, expone el debate el discurso ideológico y político que se crea entorno a las películas con respecto a las problemáticas sociales, económicas, militares, culturales y políticos que atraviesa la sociedad estadounidense en cada una de las épocas. También, contempla una breve descripción de los personajes principales, detallando sus rasgos físicos, aspectos psicológicos, cambios existentes y el rol que cumplen en cada entrega, para de esta manera realizar un análisis del discurso basado en la teoría Teun Van Dijk y Patrick Charaudeau de las escenas más importantes de las tres películas, en las que se intenta resaltar los cambios que se plantean en cada producción. Con los resultados obtenidos se pudo reflejar como estas películas crearon una nueva forma de mirar al cine de superhéroes, en las cuales se puede mostrar narraciones más realistas o críticas sobre el mundo contemporáneo.

**Palabras clave:** Ideología, poder, superhéroes, Batman, política, narrativa audiovisual.

## **ABSTRACT**

The central point of this research is to present the audiovisual narratives of the character Batman as a source of teaching for the audience on issues that are found in everyday life and that they tend to evolve over time. Therefore, this thesis shows a comparison between the superhero movies: *Batman: The Movie* (1966), *Batman* (1989) and Christopher Nolan's trilogy (2005-2012), all part of the world of DC Entertainment belonging to the United States. At the same time, it exposes the debate on the ideological and political discourse that is created around the films with respect to the social, economic, military, cultural and political issues that American society is going through in each of the eras. It also contemplates a brief description of the main characters, detailing their physical features, psychological aspects, existing changes, and the role they play in each installment, to perform a discourse analysis based on the Teun Van Dijk and Patrick Charaudeau theory of the most important scenes of the three films, in which we try to highlight the changes that are raised in each production. With the results obtained, it was possible to reflect how these films created a new way of looking at superhero cinema, in which more realistic or critical narratives about the contemporary world can be shown.

**Keywords:** Ideology, power, superheroes, Batman, politics, audiovisual narrative.

# CAPÍTULO I

## Marco Teórico

### 1.1. Antecedentes Investigativos

Para el desarrollo del presente trabajo se tomó como referencia una revisión del estado del arte en relación con el tema propuesto, para la delimitación se considera siete tesis de posgrado en niveles de maestría y doctorado. La elección se debe a que estas presentan consistencia teórica y metodológica, que permitirá abrir campo al debate y discusiones sobre el tema a investigar.

Aníbal Villordo (2019), presentó la investigación de maestría en la Universidad de Buenos Aires (Argentina) sobre “Historias de superhéroes: imaginarios, sociedad y política en el cómic moderno (1938-1945/1962-1972)”. Esta aborda el tema de los superhéroes a partir de su definición, clasificación y tipología, también analiza otras categorías como héroe, anti- héroe y super villano.

La metodología usada se basa en el relevamiento, análisis y desconstrucción de historietas desde sus orígenes a finales de la década de los treinta hasta aproximadamente los fines de la década de los sesenta. Con la finalidad de establecer los hechos históricos o contemporáneos que han influido en el surgimiento de estas y con esta metodología focal se usó para entender varios puntos de resistencia en la imagen de los personajes. Finalmente, la tesis ayudo a construir una idea clara de lo que son los superhéroes a nivel general y como han ido adquiriendo varias características, basándose plenamente en el contexto que fueron creados.

Entre los principales resultados obtenidos de esta investigación se puede destacar que los comics pueden llegar a instalarse en el imaginario occidental debido a su intensidad estética, por esta razón, fueron utilizados como vehículos para la difusión de valores en un contexto histórico determinado.

Raúl Álvarez Gómez (2017), en “Las narrativas de la crisis en la trilogía de Batman de Christopher Nolan”, el modelo de análisis se centra en Batman, su relación con los

personajes, su código moral y ético, sus principios de la ley y justicia, son claves en este estudio porque sirven como un mapa de las cuestiones políticas, sociales y económicas a debate en cada suceso histórico de E.E. U.U. En esta investigación se toma en cuenta claves sociopolíticas del contexto en el que fueron producidas las películas, elementos cinematográficos (escenas y retórica audiovisual), narrativos (personajes, y trama argumental) e icónicos (cómic, películas y novelas) que definen la propuesta de cada película a analizar.

La investigación está constituida por tres áreas científicas: Estudios Culturales, Narrativa Cinematográfica e Historia del cine, siguiendo una metodología textual. Primero, analizando el contexto cinematográfico e histórico de la saga de Nolan, segundo, se analiza cada película observando elementos dramáticos y narrativos que conforman la naturaleza ética y moral de los personajes. Luego se compara los elementos dramáticos y estéticos entre el comic y su adaptación al cine y, por último, el análisis textual se centra en la construcción de los personajes de la saga desde la mirada psicológica, sociológica y narrativa- cinematográfica. Su estudio sobre el personaje y el contexto histórico de la saga de Nolan es fundamental para esta investigación porque permite construir ideas imprescindibles sobre Batman, su transformación del cómic al cine, características, valores y una mejor manera de relacionarlo con los diversos conflictos sociales, políticos o económicos del mundo.

Los resultados obtenidos de esta investigación enmarcan que el cine comercial americano, actúa como un reflejo crítico sobre los escenarios de crisis y las problemáticas políticas, sociales, culturales y económicas que atraviesa la sociedad estadounidense en el momento en el que se producen las obras cinematográficas de Batman.

Otro de los estudios seleccionados es “Cine y Política: Una aproximación histórico-crítica al universo cinematográfico Marvel”, desarrollado por Pablo Sánchez López (2017) en la Universidad Rey Juan Carlos. En el presente estudio se abordan categorías como el concepto de superhéroe, los acontecimientos históricos más relevantes de la sociedad estadounidense y su representación en el cine de superhéroes, específicamente en el universo de Marvel.

En este trabajo se utiliza una metodología enfocada en el análisis del discurso como procedimiento transdisciplinar que permite analizar los textos (películas) y mensajes (ideología). Además, para llevar a cabo el análisis de este trabajo se realizó un análisis comparativo de las películas tomando en cuenta el contexto histórico y político de cada una de ellas.

Como resultado de esta tesis, se llegó a concluir que por muchas generaciones el héroe americano está condicionado por los acontecimientos históricos y geopolíticos que atraviesa una sociedad en específico. De esta manera, defienden su intervención, uso de fuerza militar, disminución del enemigo u otro y la mentalidad sobre que el fin justifica los medios. Como aporte que se ha obtenido de este trabajo se ha obtenido mayor amplitud de la influencia del cine contemporáneo en la mente de las personas y como estos promocionan una ideología en particular.

La tesis realizada por Francisco José Gil Ruiz (2014), llamado “La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos”, elaborado en la Universidad Complutense de Madrid. Se enfoca en rasgos importantes para la creación de personajes en el guion cinematográfico y que resultan tan especiales en la mente del público. Precisamente, la postura del espectador respecto a la película resulta ser un factor importante en la construcción del personaje debido a la identificación que se tienen con los mismos.

La metodología es mediante un estudio cualitativo y análisis fílmico que toma como referencia un esquema del modelo de la transformación del personaje desde su construcción, función o recorrido a lo largo del relato, a su signo, significado narrativo, modelización, relato audiovisual, etc. Este trabajo contribuirá para profundizar más detalles sobre el personaje Batman y su transformación en las películas de Christopher Nolan, *Batman Begins* (2005), *El caballero Oscuro* (2008) y *El caballero oscuro: la leyenda renace* (2012).

El resultado más importante que se obtiene de esta investigación resulta ser que el personaje experimenta una transformación a lo largo de la película, siendo el desenlace

de esta un punto clave en el viaje del personaje y es aquí donde el espectador ve cumplidas todas sus expectativas o no en su interior. Varios aspectos físicos, psicológicos y de conducta con otros miembros del relato, servirán como modelo para el análisis del personaje en nuestra tesis.

Otra de las aproximaciones teóricas revisada es la de Miguel Ángel Morán González (2015), denominada “La evolución del supervillano en el comic-book norteamericano: De Superman a Watchmen”, elaborado en la Universidad de León. En esta tesis se investiga el origen y la evolución del supervillano dentro del formato comic-book norteamericano, enfocándose en los principales oponentes de los superhéroes más emblemáticos de la industria tanto de DC comics y Marvel Comics, pasando por Superman, Batman y Spider Man.

De igual manera, el trabajo busca definir la influencia de los distintos modelos creativos de cómics, seguidos por los autores de la industria cinematográfica para retratar a los supervillanos en la gran pantalla, entre los estilos, se encuentran historias en base a la mitología griega, novela negra y de terror.

Como conclusión de este trabajo el supervillano es una pieza fundamental para entender el género de los superhéroes. Es el personaje que se opone al héroe de la historia por atacar a las normas establecidas por la sociedad y, además, utiliza métodos violentos para cumplir con sus objetivos, sin olvidar que las personas los desprecian y se reinventan porque con el tiempo en las historietas se recrea su origen. No todos los villanos representan la maldad absoluta, algunos pueden expresar emociones o sentimientos.

Iván Alejandro Sandoval Quiroz (2021) en su investigación “Lo político en las películas de superhéroes”, publicado en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, analiza las películas del Universo Cinematográfico de Marvel para exponer y analizar el contenido político, tomando como referencia la expresión del “inconsciente político” de Fredric Jameson.

Su investigación se centrará en estudiar la estructura estética, narrativa y axiológica de las obras cinematográficas. Además, realiza una interpretación de los datos obtenidos y demuestra cada discurso político presente en cada película y como esta se integra en la mente del público en general. Sin embargo, este trabajo no presenta valoraciones cualitativas de la producción técnica del corpus analizar, es decir, no se evalúan planos, paleta de color, actuación, guion u otros elementos cinematográficos. Por otra parte, beneficiara a la investigación en curso en lo que respecta al tema político, presente en diversas narrativas audiovisuales y como se ejecuta la representación del “otro” o “enemigo” en las películas.

Alfonso Rodríguez (2015), en “Análisis crítico del discurso en la narrativa audiovisual Metodología y estudio de caso: la trilogía Batman de C. Nolan”, lanzado en la Universidad de Sevilla, se centra en un análisis del contenido desde diversos puntos de vista: estructuralista, deconstructivista, psicoanalítica, feminista, cartográfica, histórica, etc. Además, también realiza un análisis ideológico mediante un Análisis del contenido narrativo denotativo, Análisis formal y un Análisis narrativo Connotativo que manifiesta que la saga dispone una gran carga ideológica y propagandística, el estudio se realiza mediante un análisis de los personajes, la trama, los temas y los recursos simbólicos de las películas que revela la invasión de las personas responsables de la trilogía en abordar debates políticos y sociales contemporáneos.

El resultado de la investigación es que la trilogía de Batman del director Christopher Nolan, contiene una gran carga ideológica y propagandística, entendiendo a esta última como una herramienta para provocar emociones o difundir ideas. A través de la trama, personajes, temas y elementos simbólicos, se revela en el estudio que existe irrupción inconsciente o consciente por parte de las personas encargadas de la producción de la saga en debates políticos y sociales contemporáneos.

Andrés Camilo Vargas Álvarez (2017), en su tesis de maestría en la Universidad Nacional de Colombia llamada “Superhéroes: una perspectiva estética sobre la fuerza de los personajes”, analiza a los superhéroes en base a sus características estéticas que han logrado su permanencia en la cultura. Es decir, se analiza como el personaje ha quedado plasmado en la mente de los consumidores y como ha ido adquiriendo fuerza

como un elemento que pone en juego cuestiones humanas. El estudio ha realizado un seguimiento del superhéroe desde sus orígenes, el comic, para luego expandirse y pensar sus rasgos estéticos en otros medios.

Como resultado de la investigación se determinó que el superhéroe es un nuevo mito para las nuevas sociedades mediatizadas. Por esta razón, se debe ajustar y adaptarse a los nuevos medios o al ritmo de producción que los consumidores demandan para asegurar su permanencia en la cultura a lo largo del tiempo.

### **1.1.1. El comic y la primera aparición del superhéroe**

Los superhéroes, con el paso del tiempo han ido revolucionando y adaptándose a los contextos sociohistóricos, así como también se han acoplado a los medios de comunicación de masas. Primero fue el cómic, luego el cine, la televisión y actualmente las plataformas de streaming, sin olvidar los videojuegos. Antes de adentrarnos a su definición, es necesario plantearse varias preguntas alrededor de la genealogía del superhéroe, para lo cual se debe partir de las siguientes premisas: ¿Por qué existen los superhéroes?, ¿Cuál es su origen? lo que permite proyectarse y pensar en las historias de estos personajes en un contexto político, social e histórico.

Para Román Gubern (1973), las historietas surgieron en Estados Unidos como un conflicto indirecto de la rivalidad de dos grandes industrias periodísticas: New York World, propiedad de Joseph Pulitzer y a William Randolph Hearst dueño de Morning Forunal. Esta enemistad surgió por la conquista del mercado de la información a través de las nuevas técnicas de imprenta, telégrafo y cables submarinos. Pulitzer tenía como objetivo convertirse en el portavoz de la gente de Nueva York, hasta que apareció Hearst, quien, para hacerle frente contrató profesionales reconocidos en el país, muchos de ellos provenían del New York World. La rivalidad se incrementó cuando Hearst se llevó a Richard F. Outcault, dibujante de la historieta Yellow Kid y estrella del diario de Pulitzer. Este personaje de tiras cómicas dio como resultado un término conocido el “amarillismo” que se le atribuyó a estos dos periódicos que durante muchos años emplearon la mentira y alteración de los hechos de la época para ganarse al público y atacarse mutuamente.

Era 1894 y empezaba una nueva era en la prensa estadounidense. El color abría la puerta a un mundo de posibilidades que Pulitzer estaba decidido a

exprimir. Las consecuencias pronto se apreciaron en las páginas del cómic que aparecerían en el New York World. En 1895 aparece en la edición dominical la primera página de historieta a color de la historia: Hogan`s Alley (El callejón de Hogan). Obra de Richard Felton Outcault, esta página mostraba, una única ilustración en la que se veía la vida cotidiana de un barrio humilde protagonizada por niños entre los cuales destacaba uno calvo vestido con camisión amarillo: The Yellow Kid (Vilches, 2014, p.p. 17-18).

Debido a la búsqueda por el dominio de la prensa estadounidense, la aparición del color y personajes fijos en las historias de los comics, estos adquirieron mayor alcance contribuyendo con elementos descriptivos, legibilidad, separación de planos, la emoción y hasta un cierto grado artístico a lo narrativo. La tira cómica sedujo a lectores de todo tipo, a los niños se les presentaba historias donde los protagonistas resultaban ser niños como *Yellow Kid*<sup>1</sup> (niño amarillo) que incluso inauguró el género que se denominó “kids strips<sup>2</sup>” y narraciones humorísticas para los padres como: *Mutt and Jeff*<sup>3</sup> (1908) de Bud Fisher, *Bringing up father*<sup>4</sup> (1913), historias familiares o “family strips” donde sus protagonistas envejecen con el tiempo.

Sin embargo, existió un salto importante en la historia del comic que daría paso a la “era dorada” o el apogeo de las tiras cómicas. “Así, desde 1929, aparecen en Estados Unidos la aventura exótica de *Tarzan (Jungle Fim)*, lo fantástico – Científica de *Buck Rogers* o *Flash Gordon*, historias policiales y de intriga, con *Dick Tracy* y la medieval con *Prince Valiant*” (Gubern, 1973, p.p. 20-21).

El pionero de estas historias fue Alan Harold Foster que en 1939 publicó de forma continua las historias de *Tarzán*, el hombre – mono, creado por Edgar Rice Burroughs en 1914. A esto, también se debe añadir la aparición del detective *Dick Tracy*, obra de Chester Gould, en un contexto en el cual abundaba la criminalidad en Estados Unidos, este personaje representaba la ley y el orden.

---

<sup>1</sup> También llamado “Chico amarillo”, personaje con aspecto de niño, con dientes desaliñados y una sonrisa cándida, inocente y media tonta. Sus aventuras se centraban en las calles y compartía con otros infantes de las mismas características que el personaje.

<sup>2</sup> Historietas de carácter festivo, protagonizadas por personajes infantiles, estos comics estaban destinados especialmente para niños.

<sup>3</sup> Una tira diaria estadounidense sobre una pareja de amigos que vivían aventuras divertidas y a veces vergonzosas, lanzada por primera vez el 15 de noviembre de 1907.

<sup>4</sup> La tira cómica se publicó el 12 de enero de 1913, trata sobre un inmigrante irlandés en Estados Unidos de clase media que se convierte repentinamente en millonario, sin embargo, no deja de lado sus amistades y costumbres del pasado.

**Figura 1.** *Tarzán (1939), Dick Tracy (1931) y Fash Gordon (1934).*

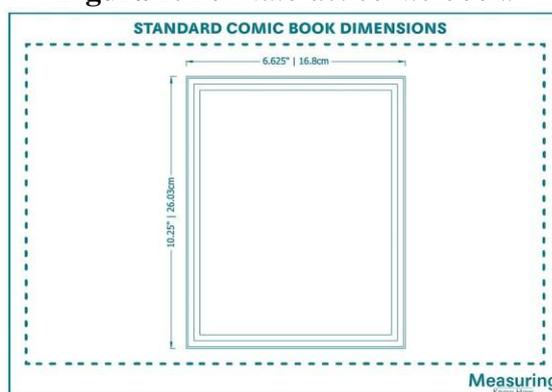


**Nota:** Portada de la primera historieta de Tarzán, Dick Tracy y Flash Gordon.  
Recuperado de <https://n9.cl/xpxueo>.

Estas historietas eran encasilladas en el género literario de la aventura, que mostraba una serie de historias que se desenvolvían en locaciones desconocidas, exóticas y, por lo tanto, misteriosas como el mundo futurista, la selva, entre otros; además, estas historias narraban profesiones poco comunes para esos años: agentes secretos, detectives y pilotos, eran las más utilizadas. Esto fue determinante porque ejercía una seducción a los lectores y con ello, un mayor tiraje en la producción de historietas dando paso a la primera gran industrial cultural del cómic. Fueron tan esenciales que, años después, servirían como fuente de inspiración para la creación de nuevos héroes o más bien dicho superhéroes. “En los años treinta iba a surgir un nuevo formato para la industria del tebeo: el comic-book” (Vilches, 2014, p. 36).

Desde el punto vista del diseño, se presentó una nueva modalidad editorial con dimensiones de 17 x 26 centímetros, elaborado con pliegos de papel grapados, a color o en blanco y negro; su primera aparición fue como un producto de regalo de una empresa de jabones y detergentes, llamada Procter & Gamble.

**Figura 2.** *Formato del comic-book.*



**Nota:** El modelo del comic-book estadounidense en sus inicios. Recuperado de <https://n9.cl/6ejct>.

Uno de los primeros comic-book se editó en 1929 en la revista *Famous Funnies*, producto de la creatividad de George T. Delacorte Jr. Al subsiguiente año, surgieron nuevos productos enfocados a las historietas, los más importantes fueron “All Star Comics”, “Detective Comics” y “Action Comics” que daría paso al primer superhéroe en el planeta.

Superman fue la primera de estas nuevas criaturas en llegar, compareciendo en la imprenta en 1938, nueve años después de la quiebra de Wall Street que desencadenó una depresión mundial en dimensiones catastróficas. En Estados Unidos los bancos quebraron, la gente perdió sus empleos y sus casas y, en casos extremos, fue reubicada de prisa y corriendo en campamentos de chabolas (Morrison, 2012, p.p. 22-23).

Esta presentación del hijo de Kriptón<sup>5</sup>, propuesta por Jerry Siegel y Joe Shuster abriría la puerta para la llegada de nuevos superhéroes, entre ellos: *Capitán Marvel* (1938), creado por los hermanos Earl y Otto Binder, *Batman* (1939), elaborado por Bob Kane, *Wonder Woman* (1941), de William Moulton, entre otros.

Una vez conocido el origen editorial de estos superhéroes, es momento de responder ¿Por qué existieron los Superhéroes? “El carácter insólito – es decir no, cotidiano- de tales aventuras, protagonizadas por personajes, fuertes y sagaces actuó como estimulante de evasión compensatoria de la rutina y las frustraciones cotidianas padecidas por el público lector y aseguró su popularidad” (Gubern, 1973, p.p. 21-22).

La aparición de los superhéroes, a más de ser una manera consoladora o ilusoria para las masas que padecían problemas económicos por la Gran Depresión<sup>6</sup> que sufrió Estados Unidos entre la década de 1920-1930 significó un instrumento para la difusión de valores y emociones patrióticas del capitalismo, algunas de estas impresiones serían retratadas con la llegada del *Capitán América*, creado por Joe Simon y Jack Kirby, personaje que inspiraría el espíritu norteamericano representando los valores de democracia y libertad, en su distintivo traje y escudo que hace referencia la bandera estadounidense, luciendo barras y estrellas.

El superhéroe no es un mero cliché de la cultura popular; más bien, el superhéroe ha sido una figura central en los mitos modernos de Norteamérica

---

<sup>5</sup> Era el planeta de origen de Superman, su composición se basa en hielo y roca. Su civilización resulta ser más avanzada que la humana y su forma de gobierno estaba al mando de los científicos más brillantes e inteligentes.

<sup>6</sup> Fue un conflicto político-ideológico entre Estados Unidos y la Unión Soviética (URSS), iniciado en 1947 hasta 1991. Esta contienda significó la separación del mundo en dos bloques, uno en el bando del capitalismo y otro alineado con el comunismo.

desde sus inicios. En este caso, el mito no se refiere simplemente a la falsedad, sino a relatos narrativos que “sirven para expresar valores sociales, normas de comportamiento y/o las consecuencias de ellas” (Reynolds, 2012 p. 36).

De esta manera, los superhéroes de los *comic-books* surgieron como un intento por difundir valores morales y éticos a la sociedad, además fue un producto destinado a competir a las historias de aventura lanzadas al mercado por los periódicos tradicionales, sin tener en cuenta que años más tarde serían utilizados como propaganda ideológica durante la Segunda Guerra Mundial y en la actualidad gozan de un amplio mercado cultural.

### 1.1.2. Definición del Superhéroe

Desde el principio del tiempo, la humanidad ha presenciado la historia de héroes que poseían grandes habilidades, valores y virtudes con los que el resto de personas llegarían a sentirse identificados. Existen algunos casos a lo largo de la historia, entre ellos, *Hércules*, *Thor*, *Perseo*, *Odiseo*, etc., al igual que otros dioses del mundo griego, ellos vivían grandes aventuras, sin embargo, aunque estas narraciones no han desaparecido, llegaron a convertirse en mitos y, por consiguiente, a ser remplazadas con las historias de nuevos personajes, distintos en ciertos aspectos físicos, con sus trajes coloridos y máscaras que cubrían gran parte de sus rostros, estos son los llamados superhéroes. “Una imagen simbólica que reviste especial interés es la de Superman. El héroe dotado con poderes superiores a los del hombre, es un constante de la imaginación popular, desde Hércules a Sigfrido, desde Orlando a Pantagruel y Peter Pan” (Eco, 1984, p.p. 257-258).

**Figura 3.** *Hércules (1492), Thor y Odiseo (1992)*



**Nota:** Esculturas y pintura de los dioses de la mitología clásica. Recuperado de <https://n9.cl/wi59x>.

La presencia continua de estos personajes en nuestra vida quizá se deba a la necesidad inminente de un héroe para sentirnos seguros y tener un mínimo de esperanza en un mundo lleno de peligros, corrupción o frustraciones, que no pueden ser resueltas por nuestras decisiones.

[...] en una sociedad particularmente nivelada, en la que las perturbaciones psicológicas, las frustraciones y los complejos de inferioridad están a la orden de día; en una sociedad industrial en la que el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que decide por él; en la que la fuerza individual, si no se ejerce en una actividad deportiva, queda humillada ante la fuerza de la máquina que actúa por y para el hombre, y determina incluso los movimientos de éste; en una sociedad de esta clase, el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer (Eco, 1965, p. 258).

Pero ¿los superhéroes son el nuevo mito del mundo actual?, ¿se podrían catalogar como un mito?, es decir, ese relato narrativo que cuenta las hazañas o acciones de dioses, héroes y personajes fantásticos. En la antigüedad estas historias se enfocaban en explicar la creación, naturaleza o algunos fenómenos que eran desconocidos en el pasado. Varios de estos personajes como los superhéroes en la actualidad, transmiten ciertos valores morales e inclusive una visión del mundo de acuerdo con la época en que fueron creados.

Los superhéroes, fusionan la idea del héroe mitológico con el imaginario de la racionalidad moderna que supone la explicación de sus superpoderes generalmente relacionándolos con el desarrollo científico, tecnológico o la recuperación del instinto animal (o la fusión de ambas) acorde al clima o época del período analizando este trabajo (Villordo, 2019, p. 17).

Para comprender el concepto del superhéroe, es necesario referirse a lo que planteaba Friedrich Nietzsche (1893) sobre el superhombre como un ser individualista, independiente y confiable en sí mismo, que no se deja influenciar por la multitud, al contrario del resto del mundo que siguen a cabalidad las costumbres, tradiciones y reglas predeterminadas.

Yo te enseño al superhombre. El hombre es algo que debe ser superado. ¿Qué habéis hecho para superar al hombre? Todos los seres hasta ahora han creado algo más allá de sí mismos: ¿y vosotros queréis ser el flujo de esa gran marea, y preferís volver a la bestia antes que superar al hombre? (Nietzsche, 1893, p. 6).

Si bien es cierto, su definición va más encaminada a la superación del hombre, son los valores que le atribuye a este superhombre, su afición al riesgo y el amor por la existencia que se presentan a lo largo del relato; elementos que se pueden adjudicar al

mundo de superhéroes y superheroínas. No obstante, aunque estos personajes generen cierto tipo de debate por estar al límite de la línea que separa lo legal de lo ilegal, moral e inmoral y de lo justo e injusto, quizá la definición que Nietzsche aporta sea más relevante porque busca a una persona que tenga supremacía moral sobre el resto.

Una vez conocido el punto de partida de este concepto, es necesario hacer una breve diferenciación entre las dos palabras que se complementan mutuamente: “héroe” y “superhéroe”, ambas han sido objeto de estudio, de análisis por diversas ramas, tanto de la literatura como de la sociología, las mismas que han proporcionado diferentes formas para el entendimiento conceptual. “Un héroe es alguien que ha dado su vida por algo más grande que él mismo” (Campbell, 1991, p. 162). Esta definición, hace referencia al sacrificio que el héroe realiza por su prójimo (puede ser una persona, un animal, país, Estado o en determinados casos un pensamiento).

Siguiendo a Campbell (1991), este asegura que todo hombre, desde el momento de su nacimiento, es un héroe a partir de una variación en el aspecto psicológico o físico, poniendo como ejemplo a una criatura acuática viviendo en las profundidades, hasta convertirse en un mamífero que respira aire y finalmente termina en pie.

Tanto en las obras de ficción como en el mundo real, abundan los héroes que carecen de poderes extraordinarios. Entre los héroes que viven y trabajan a nuestro alrededor día a día se cuentan tanto hombres como mujeres, bomberos, policías, médicos, enfermeros, maestros. Son guerreros de la vida cotidiana cuyos sacrificios y acciones nobles nos benefician a todos (Morris y Morris, 2010, p.p. 35-36).

Por lo tanto, debemos asimilar como héroe, a todo individuo que cumpla una acción que beneficie a los demás antes que a sí mismo. Y la diferencia que tienen los héroes míticos de los personajes de las historietas tiene que ver con su vestimenta, nombres peculiares y sus aventuras con elementos fantásticos.

Tienen aspecto distinto. Algunos lucen capas y otros de ellos tienen artilugios o aparatos fantásticos que guardan en cinturones especiales. Otro indicio evidente es su nombre compuesto (separado a veces por un guion) que termina con las palabras inglesas man, woman, boy o girl, según se trate de una chica, un chico, una mujer o un hombre (Morris y Morris, 2010, p.p. 33-34).

En la industria cultural del comic, se ha observado una gran variedad de personajes que cumplen con estas condiciones, en relación con el nombre encontramos a *Wonder Woman* (Mujer Maravilla), *Supergirl* (Super chica), *Iron Man* (Hombre de Acero) o

*Batman* (Hombre murciélago), estos últimos disponen de una serie de artilugios tecnológicos para llevar a cabo sus acciones.

**Figura 4.** *Wonder Woman* (2017), *Supergirl* (2015) y *Iron Man* (2008).



**Nota:** Portada de los personajes Wonder Woman, Supergirl y Iron Man en series o películas en la actualidad. Recuperado de <https://n9.cl/fdmpps>.

Una vez, conocido la definición de héroe y la distinción que estos tienen con los personajes de las historias, surge una interrogante: ¿Qué son los superhéroes?, para tener una mejor percepción sobre estos personajes, se requieren de diversos puntos de vista:

Un personaje heroico con una misión desinteresada y pro-social; con superpoderes-habilidades extraordinarias, tecnología avanzada, capacidades físicas, mentales o místicas altamente desarrolladas; que tiene una identidad superheroica personificada en un alias y traje icónico, que típicamente expresa su biografía, carácter, poderes, u origen (...); y que es genéricamente distinto, esto es que puede distinguirse de los personajes pertenecientes a géneros relacionados (fantasía, ciencia-ficción, etc.) por el predominio de convenciones generales. A menudo los superhéroes tienen una identidad dual, siendo la ordinaria la que normalmente es guardada como un secreto (Coogan, 2006, p. 30).

Este concepto, es quizá el más acertado para definir lo que es un superhéroe, un sujeto con habilidades sobre humanas que pueden ser adquiridas desde su nacimiento, por recursos científicos o circunstancialmente con artefactos tecnológicos; gran parte de estos personajes buscan proteger su identidad mediante un traje colorido, apegado al cuerpo y un nombre providencial que oculta el original.

Cada superhéroe cuenta con un personaje antagonista que nunca es más fuerte o inteligente que los protagonistas; tiende a querer dominar el mundo para su beneficio y, en este proceso, no le importa la vida de los demás, pero, como toda buena historia, son derrotados por la fuerza del bien. “Un superhéroe es aquel que comprende, por diversas razones de índole personal, psicológica, social o comunitaria, una cruzada

contra lo que percibe como la amenaza del mal o la injusticia sea del tipo ontológica, social comunitaria o planetaria” (Villordo, 2019, p. 18). Tom Morris y Matt Morris (2010), por otro lado, estipulan un debate con relación al concepto del superhéroe:

Las voces críticas alegan que, cuanto más *super* sea el individuo, menos heroico (o heroica) será; y, a la inversa cuanto más heroica resulta una persona menos superior tiene que ser. El razonamiento es sencillo: cuanto más poderosa es una persona, menos arriesga al combatir el mal o ayudar a los demás (Morris y Morris, 2010, p.34).

Esta observación resulta interesante pero no del todo acertada, partamos desde el accionar de una persona con o sin superpoderes, sí dicho individuo está protegiendo algo o a alguien, está realizando un acto altruista poniendo en su riesgo su propia vida, por lo tanto, no deja de ser menos heroico que el ser superdotado y tampoco, menos superior el hombre común, ambos cumplen la misma función que es hacer el bien.

Pongamos como ejemplo a Superman, el cual no deja de ser un *hombre* o un *ser heroico* por que tenga habilidades extraordinarias porque al igual que una persona mortal tiene debilidades, como la kryptonita<sup>7</sup> que le impide usar sus poderes mientras se mantenga cerca de ella y personas importantes en su vida a las cuales tendría miedo de perder. “A pesar de ser inmortal no dejaría de ser un hombre, para convertirse en un dios, y la identificación del público con su doble personalidad (la identificación para la que ha sido pensada la doble identidad) caería al vacío” (Eco, 1984, p. 265).

De igual manera, *Batman* o *Iron Man*, aún con sus artefactos tecnológicos o trajes resistentes, continúan siendo simples mortales que combaten el crimen en las calles, no tendrán superpoderes, pero sí disponen de una inteligencia que sobrepasa la mente común y un carácter noble que les motiva a realizar acciones valientes que merecen reconocimiento heroico. “Entre los varios superhéroes que existen, se pueden distinguir a aquellos que están dotados de poderes ultrahumanos, y otros dotados de características terrestres normales, aunque potenciadas en su grado máximo” (Eco, 1984, p. 288), como una conclusión a este debate “No obstante, dejando de lado sus poderes especiales, los superhéroes son, al fin y al cabo, héroes, y, por lo tanto,

---

<sup>7</sup> Compuesto cuya radiación es capaz de debilitar o matar a Superman, sin embargo, existen diversos tipos de Kryptonita, estas se diferencian a través de colores como la Kryptonita roja, azul, negra, dorada, blanca y carmesí.

responden a los mismos parámetros constructivos a pesar de su superioridad por encima de los mortales” (Ruiz, 2014, p. 140).

En esencia, tanto el héroe como el superhéroe, no solo se destacan por sus habilidades sino más bien por su labor altruista en busca de precautelar la ley y el orden dentro de las sociedades. Estos se reinventan con el tiempo para adaptarse al mundo y así combatir con problemáticas reales del mundo tanto sociales, políticas e inclusive económicas dependiendo la década en la que hayan sido producidos. Entre los ejemplos, se destacan el *Capitán América* con la Guerra Fría, los viajes espaciales con *Los 4 fantásticos* o la *Mujer Maravilla* como imagen de empoderamiento de la mujer y sectores que defienden el feminismo. Son casos que serán analizados más a profundidad en el siguiente apartado de esta investigación.

## **1.2. Superhéroes, ideología y poder**

### **1.2.1. Concepto de Ideología**

Los superhéroes transmiten determinados valores morales y éticos a través de sus historias, sin embargo, detrás de estos valores se esconden una serie de ideologías políticas que se transmiten al público; ideologías que muchas veces versan sobre la forma de vida en el sistema capitalista debido a que muchas historias de los superhéroes son producto de las industrias culturales estadounidense.

Es necesario responder a dos preguntas importantes para la tesis: ¿Qué es ideología? y ¿Qué es poder?, para Teun Van Dijk (2003), el primero en utilizar el término de ideología fue Antonio Destutt de Tracy<sup>8</sup>, a la cual la denomino, la ciencia que estudia las ideas de un individuo, es decir, nuestra forma de pensar, hablar y argumentar. Por tanto, la ideología es el conjunto de ideas que engloba los pensamientos de los sujetos; “La definición básica de ideología en este libro será la siguiente: las ideologías son las creencias fundamentales de un grupo y de sus miembros” (Van Dijk, 2003, p. 14).

---

<sup>8</sup> Antonie Destutt de Tracy, fue un aristócrata, político, soldado y filósofo francés de la Ilustración.

A escala global y específicamente en occidente existen diversas ideologías políticas, religiosas, económicas que han dominado el pensamiento social, entre ellas, el cristianismo, liberalismo, capitalismo, socialismo y comunismo que han tejido las diversas formas de pensamiento. Terry Eagleton (1997), expresa, que no existe una definición exacta de ideología, porque la palabra en sí engloba un sinnúmero de significados valiosos y no todos son compatibles entre sí. De esta gran variedad de conceptos y para la realización de esta tesis, solo se escogerá un grupo de ideas:

- a) El proceso de producción de significados, valores y signos en la vida cotidiana.
- b) Conjunto de ideas característico de un grupo o clase social.
- c) Ideas que permiten legalizar un poder político dominante.
- d) Ideas falsas que contribuyen a legalizar un poder político dominante.

Es importante mencionar que el último concepto citado, es una descripción sobre lo que Friedrich Engels y Karl Marx, sostenían sobre la ideología. “Las ideologías son expresiones de una «falsa conciencia», es decir, creencias populares pero equivocadas, inculcadas por la clase dominante para legitimar un *estatus* y esconder las condiciones socioeconómicas reales de los trabajadores” (Van Dijk, 2003, p. 15).

Paul Ricoeur (2001), sustenta el pensamiento de Karl Marx contribuyendo con su propio concepto de ideología como un sistema de ideas que genera una deformación de la realidad y que busca legitimar una situación de poder dentro de un contexto histórico en concreto para imponer un modelo social, económico y político hegemónico.

Además, toma como referencia a Clifford Geertz (1973) quién sostiene que, tanto sociólogos marxistas como no marxistas tienen en común el hecho de prestar atención solo a factores que determinan el significado de ideología y no como ésta se promueve y lo que causa. Para este autor, la ideología funciona mediante una estructura social y cultural otorgándole a los sujetos modelos de lenguaje y ciertas pautas como un factor de integración de un sistema. “El vínculo entre las causas de la ideología y sus efectos parece adventicio porque el elemento de conexión – el proceso autónomo de la

formulación simbólica- se pasa virtualmente por alto y en silencio” (Geertz, 1973, p.p. 181-182).

Y son justamente las prácticas sociales donde se desarrolla este proceso discursivo ideológico porque determinan el accionar de los sujetos frente a los otros, donde convergen ideas necesarias para tener diversas miradas y soluciones de las problemáticas socio-históricas. Debido, básicamente, a que la ideología es siempre cambiante.

<<aprendemos>> ideologías mirando la televisión o leyendo libros de texto de la escuela; también lo hacemos a través de la publicidad, los periódicos, las novelas o al participar en conversaciones cotidianas entre amigos y colegas, así como en muchos otros tipos de discurso oral y escrito (Van Dijk, 2003, p. 17).

Por ello, el poder tiende a crear una esfera pública a favor de sus ideologías, lo hacen desplegando los aparatos ideológicos del Estado, entendidos, “[...] como un cierto número de realidades que se presentan al observador inmediato bajo la forma de instituciones distintas y especializadas” (Althusser, 1974, p.21).

Los aparatos ideológicos del Estado, así como las instituciones religiosas, el sistema educativo, la familia, el sistema jurídico, sindical y político, entre otros, construyen discursos ideológicos a su favor colocando a sus antagónicos como un problema al cual hay que eliminar. En este punto, los medios de comunicación han desempeñado un papel fundamental en la construcción de ideas sobre los enemigos, así, por ejemplo, el capitalismo construyó a los comunistas como enemigos y viceversa. “Los aparatos ideológicos de Estado funcionan de forma masiva con la ideología como forma predominante, pero utilizan secundariamente, y en situaciones límite, una represión muy atenuada, disimulada; es decir simbólica” (Althusser, 1974, p. 24).

Por tanto, los aparatos ideológicos del Estado son diversos, autónomos y susceptibles, manejados por la ideología; su función es mantener el *statu quo*,<sup>9</sup> es decir, que todo permanezca igual, esto se puede lograr con la aceptación voluntaria de las personas a la ideología impuesta por parte del Estado.

---

<sup>9</sup> Statu quo, es un estado emocional, social, político o económico de un período de tiempo determinado.

### 1.2.2. La definición de Poder

El concepto de poder entraña una serie de miradas epistemológicas que dificultan una conceptualización concreta sobre el mismo. Michel Foucault (1999), argumenta que es la capacidad que tienen unas personas para controlar y dominar la razón de un grupo amplio de sujetos y cuya intención es atrapar el cuerpo y la siquis de este grupo de personas para ponerlas al servicio del poder, de ahí que, el poder se convierte en un dispositivo de control y vigilancia de unos pocos en contra de la mayoría.

El poder se puede definir términos de control. Habitualmente, esto significa en el control de la acción: A puede controlar (limitar, prohibir) las acciones de B. Dado que el discurso es una forma de acción, este control también se puede ejercer sobre el discurso y sus propiedades: el contexto, tópico o estilo. Y puesto que el discurso influye en la mente de los receptores, los grupos poderosos también pueden controlar indirectamente (p. ej. con los medios de comunicación) la mente de otras personas (Van Dijk, 2003, p. 47).

En palabras de Max Weber (1992), el concepto de poder resulta ser sociológicamente impreciso o deforme, sin embargo, a través de las cualidades inimaginables de un hombre y toda clase de suerte de constelaciones estas pueden llegar a posicionar a un individuo en la posición de imponer su voluntad o juicio ante una situación en concreto. Aunque sería mejor, de cierto modo, “no definir al poder como parte de una sola persona sino, antes bien, como el de una posición social, un poder que está organizado como parte constitutiva del poder de una organización” (Van Dijk, p.34).

Por otro lado, el poder necesita de una serie de técnicas de dominación tendientes a construir una obediencia civil. “El poder se incardina en los cuerpos, en las prácticas, en los gestos de los seres humanos, pero también en los pensamientos, en las representaciones y en las racionalizaciones y hasta en el propio reconocimiento de nosotros mismos” (Foucault, 1999, p. 17).

Lo que hace que el poder se aferre, que sea aceptado, es simplemente que no pesa solamente como una fuerza que dice no, sino que de hecho circula, produce cosas, induce el placer, forma saber, produce discursos; es preciso considerarlo más como una red productiva que atraviesa todo el cuerpo social que como una instancia negativa que tiene como función reprimir (Foucault, 1999, p. 48).

Esto es a lo que se refería Hannah Arendt (1993), al poder como la capacidad humana de seguir a la “autoridad” y obedecerla cuando esta se los pida, sin necesidad de recurrir a la utilización del miedo, manipulación o imposición de una ideología que no

sea la suya. Es decir, el poder solo puede ser verdaderamente efectivo, si toma en cuenta el consentimiento de los gobernados. Un ejemplo es cuando se dice que alguien se encuentra en el poder es porque este alguien proviene de un cierto grupo de personas que le autorizan estar a cargo o actuar en su nombre. “El poder no es algo limitado a los ejércitos y a los Parlamentos: es más bien, una red de fuerza penetrante e intangible que se entrelaza con nuestros más ligeros gestos y nuestras manifestaciones más íntimas” (Eagleton, 1997, p. 26).

Para concretar el tema del poder, no simplemente hay que observarlo como un medio de opresión del Estado, al contrario, se extiende ampliamente por la estructura social determinada en las sociedades, creando una sensación de libertad y no de impedimento. Por tanto, a lo que nos referimos con poder puede ser tomado como un ejercicio que se realiza, tanto de manera legítima y justa o de forma abusiva u opresiva, manifestándose de distintas formas entre ellas el poder militar, político, económico, cultural y social. En varias ocasiones, para lograr objetivos importantes para la sociedad o empleado como algo negativo con fines de lucro individuales en contra de los derechos de las personas.

### **1.2.3. La ideología de los Superhéroes**

Sin duda, como todo producto cultural, los superhéroes tienen una carga ideológica importante que quieren transmitir, para descifrar los discursos ideológicos presentes en estos personajes hay que partir de un contexto histórico, desde su origen, debido a que con el tiempo estos van cambiando y sus discursos ideológicos también. “Los cómics de superhéroes, presentes en las últimas ocho décadas, hablan de democracia, de capitalismo, de ecología, de feminismo, de racismo o de nuevas tecnologías. Siempre, acorde con la época en la que se publican” (Embid, 2018, p. 14).

Para Román Gubern (1973), un ejemplo es el Japón Militarista antes de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), que utilizó al comic con un personaje de apariencia inocente, para exponer sus intenciones expansionistas en el sur del Asia, y estas fueron “Las aventuras de Dankichi”, creado por Keizo Shimada, contaba la historia de un niño japonés que junto a su mascota naufragaba en una isla situada por el océano Pacífico,

más tarde el personaje sería coronado rey por los nativos que de cierta forma aceptaban la hegemonía japonesa.

**Figura 5.** *Las aventuras de Dankichi.*



**Nota:** En la portada se ve a Dankichi junto a un nativo en una barca. Recuperado de <https://n9.cl/rpqn0>.

No obstante, fue en Estados Unidos donde más se observó esta politización del comic, a partir de la Segunda Guerra Mundial las historietas, al igual que la industria cultural de Hollywood, adquirieron cierto protagonismo actuando como una herramienta de propaganda militar y muchos de los personajes de los comics empezaron a servir a la causa bélica.

También los superhéroes de los comic-books reorientaron su violencia hacia los nuevos objetivos políticos, y Superman mereció el honor de ser acusado de judío por Goebels, ministro alemán de Propaganda, en una sesión del Reichstag memorable para la historia de los comics (Gubern, 1973, p. 31).

Para Julio Embid (2018), Superman tuvo un éxito contundente en sus primeros años durante la Gran Depresión (1929-1930), este héroe representaba los valores estadounidenses, entre ellos, democracia, individualismo y superación personal. Fue considerado como el superhéroe de la gente común y la representación del *Sueño Americano*, es decir, el emigrante que triunfa a través de su esfuerzo personal. No hay que olvidar que es un ser de otro planeta que llegó en una nave espacial y también representa al hombre de campo que sale del mismo para dirigirse a la gran ciudad, en este caso Metrópolis<sup>10</sup>, con el fin de buscar una mejor vida.

Superman se convirtió en la expresión definitiva de la aspiración humana al poder y la libertad; fue un triunfo instantáneo, un concepto tan intenso y tan instantáneamente identificable que se ha convertido, quizá, en el personaje de ficción americano más reconocible jamás creado (Sánchez, 2017, p. 61).

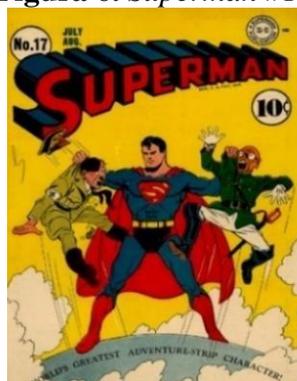
<sup>10</sup> Metrópolis, una ciudad ficticia que es precisamente el hogar de Superman después de salir del campo.

Sin embargo, este Superman “socialista” sufriría ciertos cambios significativos en sus historias debido a un ambiente prebélico que se vio iniciado después de la invasión nazi a Polonia el 1 de septiembre de 1939. Es así como, las historias con conciencia social perdían territorio por la acelerada recuperación económica que vivían los estadounidenses, tras la Gran Depresión, por tanto, se las debía sustituir con una carga más nacionalista y patriótica, presentando los acontecimientos que se vivían en la época.

En el Superman de la década de 1940 no había hueco para presidentes mezquinos ni polis corruptos: se había sometido a un lavado de cara tan estricto como aquel en 1958, cambiaría el tupé engominado y la libido transgresora de Elvis Presley por el rapado reglamentario y el uniforme del ejército (Morrison, 2012, p. 64).

Existen diversos discursos narrativos de Superman como defensor de los Estados Unidos, uno de ellos fue la portada de *Superman #17* (Siegel<sup>11</sup>, julio 1942), en la cual se puede observar al Hombre de acero agarrando a Hitler y a Hideki Tojo (primer ministro de Japón durante la Segunda Guerra Mundial) sobre una superficie metálica y rodeado de nubes. Un dato peculiar de este comic es que en las páginas siguientes las aventuras solo se enfocaban en atrapar rateros y mafiosos, ninguna poseía excesivas connotaciones políticas.

**Figura 6.** *Superman #17*



**Nota:** Portada de la historia Superman #17 (1942). Recuperado de <https://n9.cl/eaxhd>.

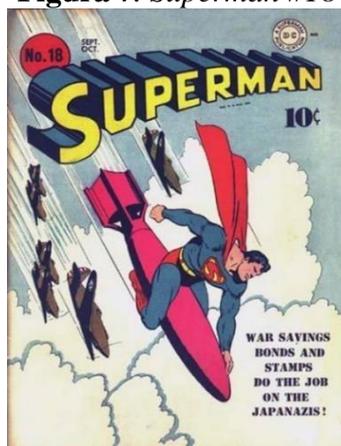
Al contrario de su siguiente ejemplar, *Superman #18* (Siegel, septiembre 1942), donde los nazis hicieron su primera aparición, lo que llamaría la atención a los lectores es su portada, en la que se observa a Superman montando un misil y a su lado derecho una

---

<sup>11</sup> Jerry Siegel junto a Joe Shuster, fueron los creadores del personaje de Superman y pilares fundamentales de toda la industria de comics de superhéroes. Su caso fue un ejemplo de lo que significa el respeto por los derechos de autor, debido a que en muchos años no recibían ningún centavo por cada historia o película del hombre de acero.

frase peculiar, que manifiesta “Los bonos y sellos de guerra harán su trabajo contra los japonazis”. La imagen puede ser entendida de dos maneras, en primer lugar, buscaba representar el poderío tecnológico y el nivel destructivo que poseía el ejército de los Estados Unidos; segundo, cumplía una función propagandística para que el lector contribuya con el conflicto bélico, por eso la mención de los bonos y los sellos de guerra<sup>12</sup>.

**Figura 7.** *Superman #18*



**Nota:** Portada de la historieta Superman #18 (1942) podemos ver al hombre de acero subido en un cohete. Recuperado de <https://n9.cl/cu8aw>.

Otro de los superhéroes que tuvo cierto protagonismo durante la guerra, fue el Capitán América, creado por Joe Simon y Jack Kirby, para la editorial Timely<sup>13</sup>, la cual dio un paso agigantado al relacionar la realidad con la ficción a través de sus personajes. “En 1941, la familia de superhéroes se enriqueció con la aparición del Capitán América, creado precisamente para combatir a las fuerzas del Eje” (Gubern, 1973, p. 31).

Existen ciertas razones por las cuales se dio el origen del personaje, la primera, fue porque sus creadores, eran de origen judío y buscaban un héroe patriótico que defienda a la nación del movimiento nazi. Segundo, querían retratar de cierta forma los acontecimientos físicos que experimentaban ellos mismos y los lectores de aquella época.

La historia del Capitán América comienza con Steve Rogers, un joven proveniente de Brooklyn, un barrio de gente trabajadora en Nueva York, fue rechazado más de una

---

<sup>12</sup> Los bonos y sellos de guerra son instrumentos financieros que emplean los Estados para financiar las operaciones militares durante un conflicto bélico.

<sup>13</sup> Era una editorial que apostaba por los superhéroes, en 1963, su fundador fue Martin Goodman, luego de unos años pasaría a llamarse Marvel Comics.

vez para el servicio activo en el ejército por su condición física; flaco y escuálido, a pesar de esto, decide presentarse como voluntario para un experimento del ejército estadounidense, finalmente, le inyectan lo que llaman el “suero del supersoldado” mediante el cual adquiere habilidades sobrehumanas, pero principalmente destaca por su valor de liderazgo, valentía y carisma, elementos que le serían útiles para motivar a sus tropas o aliados, se convirtió en un militar más, cumpliendo órdenes, respetaba a un rango superior y representaba a su nación desde los colores uniforme y escudo.

Es un prototipo de superhéroe que se identifica explícitamente como el representante y defensor de una nación-estado específica. Si anteriormente hablábamos del concepto excepcionalísimo americano, ahora podemos decir que el Capitán América es una parte constitutiva de este discurso nacionalista (Sánchez, 2017, p. 71).

Fue un éxito instantáneo, entre (1941-1945), la gran mayoría de sus lectores eran soldados estadounidenses que luchaban en la Segunda Guerra Mundial y esperaban mensualmente las nuevas aventuras del superhéroe. Fue un ícono que enfervorecía a las tropas, porque a diferencia de Superman, ningún hombre común puede llegar a ser como él, pero cualquier soldado podía convertirse a través de su potencial, valor, sacrificio y coraje, en un Capitán América.

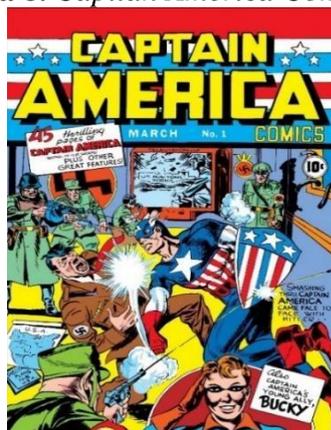
Una de las portadas más icónicas en el mundo del comic es, *Capitán América Comics* #1 (Simon<sup>14</sup>, marzo 1941), en esta portada quedó plasmado el choque entre realidad-ficción que buscaban retratar Simon y Kirby, cuando el Capitán América le propina un golpe a Hitler.

Aunque esta edición, fue publicada antes del atentado a Pearl Harbor y la entrada de Estados Unidos al conflicto. La sociedad estadounidense ya sentía un temor por la existencia de espías infiltrados en el país y justamente la portada retrata esta teoría, cuando en la parte inferior derecha se encuentra un mapa de EE. UU. y un supuesto plan de sabotaje.

---

<sup>14</sup> Joseph Simon fue un historietista norteamericano, escritor, artista y editor quien creó a muchos personajes importantes en la “edad de oro” de los comics y fue el primer editor de Timely Comics que tiempo después se convertiría en Marvel Comics. Es el creador de Capitán América junto a Jack Kirby.

**Figura 8.** *Capitán América Comics #1*



**Nota:** Portada del Capitán América Comics #1 (1941). Recuperado de <https://n9.cl/p2bcrl>.

La historieta cumplió con un papel más propagandístico, dándole un mensaje al lector sobre cómo las fábricas o los puestos de trabajos relacionados al conflicto bélico serían importantes para la victoria del país y, finalmente, al consumidor le hacía un llamado de alerta por sí se presentará cualquier acto de sabotaje.

No solamente los nazis eran los únicos personajes que aparecerían en las historietas del supersoldado. En *Capitán América Comics #5* (Simon, agosto 1941), llamada “El horrible secreto del dragón de la muerte” el Capitán América se enfrentaría a fuerzas militares japonesas que buscaban destruir la flota estadounidense, algo que ocurrió meses después el 7 de diciembre de 1941 en Pearl Harbor<sup>15</sup>.

Una característica peculiar de estas historias era cómo se representaba al enemigo japonés en comparación con los nazis. Ambos eran definidos como malévolos, tramposos y déspotas, sin embargo, cuando usualmente aparecía un villano de origen asiático lo pintaban con aspectos ridículos y grotescos sobrepasando ciertos límites. Un ejemplo, es el Capitán Okada y su ayudante, el primero, lucía un fino bigote, gafas redondas cubriendo sus ojos, fumando cigarrillo con boquilla<sup>16</sup> y, el segundo, se presentaba de una manera más salvaje con taparrabos o sin ropa, además se movilizaban en una nave que tenía forma de dragón.

---

<sup>15</sup> El atentado a Pearl Harbor fue la arribada de una flota japonesa a una base naval en Hawái, aproximadamente murieron alrededor de 3.500 norteamericanos, después del ataque con bombas y torpedos.

<sup>16</sup> La boquilla del cigarrillo fue parte de la moda femenina desde los años 20, además atrapaban las partículas tóxicas que emitía el cigarrillo al quemarse.

**Figura 9.** *Capitán América Comics #5*



**Nota:** Capitán Okada en la historieta del Capitán América. Recuperado de <https://n9.cl/qdje4>.

Para Gubern (1973), los comics, en su gran mayoría, más que una exposición política razonada eran la representación de los malvados del momento, nazis y japoneses, pero con un cierto grado de racismo dentro de sus historias, quizá esto se deba a la violencia racial que vivía EE. UU. en aquella época. En realidad, los *comic-book*, se caracterizaban por ser un reflejo de la sociedad en la que fueron creados, en algunas ocasiones eran fieles a la realidad y en otras recurrían a ciertos estereotipos o aspectos extravagantes, que actualmente nos parecen inaceptables.

Las historietas de superhéroes no deben estar relacionadas únicamente con conflictos bélicos o discursos ideológicos en donde se muestre quién es el malo y el bueno. Los *comic-book*, fueron importantes para retratar las luchas sociales que se vivían en la década de los sesenta y setenta, entre ellos el racismo y el feminismo; fue entonces, en el año 1966, que vio la luz el primer superhéroe afroamericano llamado, *Pantera Negra*, presentado en *Los Cuatro Fantásticos* #52 (Lee<sup>17</sup>, julio 1966).

Lo mejor en la representación de este personaje es que se distanciaba claramente de los clichés raciales del momento puesto que se trataba del monarca de un imaginario país africano, Wakanda, altamente tecnologizado (de hecho, mucho más que los países occidentales), rico y próspero (Sánchez, 2017, p. 112).

Desde ese momento, se abrió paso al surgimiento de personajes con descendencia africana, uno de los más importantes, es *Halcón* (1969), creado por Stan Lee y Gene Colan. Llegando a combatir las fuerzas del mal con el Capitán América en *Capitán*

---

<sup>17</sup> Staley Lieber o Stan Lee (nombre de pila) fue el creador de un sinnúmero de personajes importantes en la industria de Marvel Comics tales como Spider-Man, Los 4 Fantásticos, Hulk, Iron Man, Thor, Doctor Strange y entre muchos otros superhéroes. Además, fue uno de los responsables del surgimiento de Marvel a nivel de historietas y en el cine.

*América & Halcón* #134, sin pensar que años más tarde sustituiría a su compañero en el cine. Estos comics, de cierta forma metafórica, hacían referencia a la igualdad de los derechos civiles de la población afroamericana.

**Figura 10.** *Capitán América & Halcón* Comic #52 y *Los 4 Fantásticos* Comic #134.



**Nota:** Primera aparición de Falcon y Black Panther en las historietas. Recuperado de <https://pin.it/3xtNaUF>.

En el lado del feminismo, apareció una de las superheroínas más importante del *comic*, La Mujer Maravilla (*Wonder Woman*), elaborada por William Moulton Marston junto a su esposa Elizabeth Holloway y su compañera Olivia Byrne, quienes crearon este personaje basándose en la mitología griega y otorgándole sus poderes desde lo maternal y lo femenino.

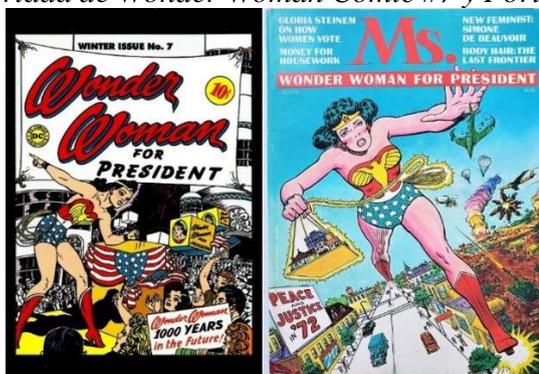
El objetivo de su creador fue presentar a una superheroína que represente un modelo de mujer independiente, renovada y con una fuerza de carácter superior a la de los hombres. Criticando de cierta forma, el hecho de que las mujeres de la época tenían poco espacio en el ámbito político, público y social que era dominado por los hombres. “*Wonder Woman* es una mujer libre y empoderada que vive su sexualidad plenamente sin ataduras por parte de la sociedad, la familia o la religión” (Embíd, 2018, p. 84).

Y en 1943, se lanzó una mítica portada del comic *Wonder Woman* Comic #7 en la cual se podría apreciar, en letras grandes, que la Mujer Maravilla sería presidenta de los Estados Unidos; años más tarde, la imagen de la superheroína y esta frase mítica sería utilizada en la portada de la revista *Ms*<sup>18</sup>, convirtiéndose en una de las publicaciones

<sup>18</sup> *Ms.*, es una revista feminista y liberal de Estados Unidos fundada por Gloria Steinem, su función era sensibilizar a la opinión pública de cuestiones de género, lucha de clases y noción de la raza en los años 70.

con más trascendencia en el movimiento feminista en los 70, con más de 400 mil lectoras estadounidenses.

**Figura 11.** Portada de Wonder Woman Comic #7 y Portada Revista Ms.



**Nota:** Wonder Woman en la portada que serviría como referencia para la portada de la Revista Ms. Recuperado de <https://n9.cl/bx8bg>.

El universo de los superhéroes es un mundo extenso que no se puede abarcar con gran facilidad, se ha optado como ejemplo a un grupo selecto, entre ellos Superman, Mujer Maravilla, Pantera Negra y Capitán América, para de cierta forma demostrar la importancia de los *comics* al momento de graficar a la sociedad que pertenecen y cuáles son sus discursos al respecto, sobre diversos problemas sociales, políticos y económicos. Específicamente situarlos dentro de una ideología es complicado, quizá porque en el transcurso del tiempo sufren diversas adaptaciones y sus autores varían, cada uno aportándole algo adicional a su manera de ver el mundo.

### 1.3. ¿Qué es la narrativa audiovisual?

También conocida como narrativa cinematográfica, es considerada como la madre de las narrativas de ficción, de esta proviene, tanto la televisión como las recientes narrativas *online* o series vía *streaming*. Al hablar de narrativa audiovisual se hace referencia al contenido que observa el espectador mediante imágenes, y sonidos, estos elementos, junto con el guion construyen una historia.

“La narrativa fílmica se basa en las maneras de contar historias y evolución de los estilos y estéticas de acuerdo con los tiempos, países, géneros y formatos que han podido plasmarse en las películas a lo largo y ancho del mundo” (Vilches, 2014, p.3).

Es decir, resulta ser un proceso de producción del discurso narrativo que debido a la transformación de los medios de comunicación y a las exigencias de un público contemporáneo se ha ido adaptando a nuevas tendencias narrativas. La narración

también incluye la figura del narrador como parte de este proceso y toma en cuenta circunstancias específicas que afectan tanto al tiempo como al espacio. “Es necesario tener en cuenta la relación del narrador con la historia narrada, la relación con las diferentes partes de esta historia y con el narratario al que se dirige” (Sánchez, 2006, p. 13).

Para Jesús García (2003), existen diversos estudios que permiten analizar los textos narrativos audiovisuales, los cuales son:

- a) **Como saber intelectual:** Enfocado en las posibilidades y funciones narrativas de la imagen y el sonido, llega al espectador más básico o al espectador poco instruido.
- b) **Como saber intrínseco:** Comprobado a partir de un conocimiento de fe o autoridad, este es el caso de oyentes, espectadores, lectores y oyentes que se guían por la opinión de los críticos tanto de cine, radio y televisión.
- c) **Como saber reflejo y elaborado:** La persona que aprende el oficio de la producción audiovisual tanto de manera autodidáctica u técnica, pero poco entrenado en el campo y en la reflexión metódica y sistemática.
- d) **Como saber abierto y tentativo:** Este saber incluye entre sus rasgos esenciales a la estética y la creatividad.
- e) **Como saber práctico:** Basado en conocimientos teóricos que sirven para ayudar en la toma de decisiones prácticas y en el aprendizaje de saberes particulares o específicos.

Por otra parte, para realizar una buena producción narrativa audiovisual, hay que tomar en cuenta la relación entre el *relato* y la *historia*, porque mediante ellos se establece un “**orden** (de los acontecimientos) a medida que suceden, **duración** (de las acciones) se dan a tiempo real, resumidas, alargándolas o repitiéndolas y, **el modo** que proporciona información desde diversos puntos de vista a través de uno o varios personajes” (Brisset, 2011, p. 87). Es importante, respetar estos puntos dentro de la narrativa audiovisual para conservar la historia o correrá el riesgo de perder su significado ante el espectador.

Este desarrollo narrativo debe tener una secuencia coherente entre espacio, tiempo y personajes pues de esta forma, no solo se sigue una estructura, sino que, mediante las imágenes o los sonidos, se estimulan emociones inmediatas permitiendo la atención del espectador sin alguna distracción.

Un último cometido, de vital importancia, es crear vínculos emocionales con el lector, ya que le hacen ver el espacio en el que se desarrollan los acontecimientos y le ayudan, así, en el proceso de comprensión e interpretación del texto narrativo (Navarro, 2006, p. 38).

Para Rivera y Correa (2006), es el espectador quién construye la imagen y le otorga sentido, sin embargo, este significado ha sido propuesto por un emisor que tienen una intención comunicativa y que no puede separar sus emociones, conocimientos o prejuicios. Esta interacción entre el realizador audiovisual y el público muestra que la mirada del espectador es un mero reflejo del emisor que, a través del lenguaje, contexto y producción logra generar emociones en las personas.

Por otro lado, la narrativa audiovisual también cuenta con géneros que se dividen en base a un criterio de naturaleza socio electoral y no científico. El género es una manipulación de la realidad, es decir, la representación de diversas visiones del mundo y que sirven al narrador como marco referencial al momento de la producción de la narración, de igual manera, permite al espectador asumir el tipo de narración audiovisual que se encuentra observando.

Atendiendo el modo de concebir la realidad, el criterio de clasificación por la teoría moderna ha sido la referencia a los distintos “mundos posibles” (géneros terroríficos, de fantasía, de ciencia ficción, etc.). Atendiendo a los elementos pertinentes para categorizar los discursos narrativos, se hablado de género de humor, musical y del western (Jiménez, 2003, p.p. 64-65).

Precisamente, los tipos de géneros cinematográficos se dividen en: drama, comedia, acción, aventura, terror, ciencia ficción, romántico, musical, melodrama, catástrofe, suspenso y fantasía; aunque estos también están clasificados por su ambientación (histórico, policíaco, bélico, ciencia ficción, deportivo, cine catástrofe, espías, zombis, gore, etc.); por formato (animación, live action, cine mudo, sonoro, 3D, etc.) y, por último, en audiencia (infantil, juvenil, familiar, adulta, etc.).

Por tanto, las narrativas audiovisuales se han convertido en un elemento importante en la vida de las personas por el hecho de ser receptores de su mensaje. Llega al público

a través de historias en sus diversos tipos de narrativas audiovisuales para que conozca sus valores y emociones; precisamente, en la actualidad ha existido un nuevo modelo de narración audiovisual que ha logrado cautivar a nuevas generaciones en masa y se lo conoce como el cine de superhéroes del cual se hablará más adelante como un producto de la Industria Cultural.

### 1.3.1. Industrias Culturales

El origen del concepto de Industrias Culturales surge a partir de la Escuela de Frankfurt y, específicamente, con Theodor Adorno y Max Horkheimer que lo plantearon en la década de los cuarenta. Ambos señalan que, “la cultura marca hoy todo con un rasgo de semejanza tanto el cine, radio y revistas constituyen un mismo sistema. Cada sector está armonizado en sí mismo y todos, entre ellos” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 165).

Es decir, que tanto la producción audiovisual, cinematográfica y editorial están orientadas por una misma lógica de ganancia y beneficio económico. Sin embargo, el conflicto de Adorno y Horkheimer con la cultura de masas es que sus productos además de tener fines comerciales llevan consigo una sobrecarga ideológica capitalista que, de cierta forma llega a dominar e imponer valores que no permiten al ser humano tener un pensamiento libre o crítico.

Toda cultura de masas bajo el monopolio es idéntica, y su esqueleto – el armazón conceptual fabricado por él – comienza a dibujarse [...] El cine y la radio no necesitan ya darse como arte. La verdad de que no son sino negocio les sirve de ideología que debe legitimar la porquería que producen deliberadamente. Se autodefinen como industrias... (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 166).

Otro planteamiento central que hacen los autores es la degradación que sufren los bienes culturales en la sociedad capitalista respecto a la pérdida de su calidad del lenguaje artístico, expresión y creatividad, todo esto siendo remplazado por la *barbarie estética*<sup>19</sup> y también por la producción de productos culturales a partir de un modelo mecanizado, en serie o de forma masiva, por ejemplo, películas, discos, y revistas.

Por el momento, la técnica de la industria cultural ha llevado sólo a la estandarización y a la producción en serie y han sacrificado aquello por lo cual

---

<sup>19</sup> La barbarie es la experiencia de la destrucción del modo como se manifiesta la vida o el modo como se experiencia su falta de cumplimiento, su insatisfacción.

la lógica de la obra se diferenciaba de la lógica del sistema social (Adorno y Horkheimer, 1998 p. 166).

En palabras de Walter Benjamín (2003), se refiere a la reproducción técnica o a la producción en masa como la causante de que se pierda el *aura* de una obra de arte, es decir, su singularidad y autenticidad. Esto se debe a que, al multiplicar las reproducciones la obra ya se convierte en algo común o repetible (*valor de exhibición*) y ya no resulta atractivo e irrepetible (*valor para lo culto*).

Estas producciones en masa conducen a una rutinización y utilización de los mismos estilos de los bienes culturales, por ejemplo, existe una gran diversidad de películas y canciones, pero todas poseen un mismo esquema discursivo (mismo guion o melodía pegajosa). “En lugar de exponerse a este fracaso, [...] la obra mediocre ha preferido siempre asemejarse a las otras, se ha contentado con el sustituto de la identidad. La Industria Cultural, en suma, absolutiza la imitación” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 175).

Para Enrique Bustamante (2017), sin embargo, algo muy importante es que los distribuidores o productores de bienes culturales deben cumplir el papel de generar y asegurar la disponibilidad de las copias de un producto a los usuarios ejerciendo una función de poder o estrategia económica, pero si estos bienes culturales no son reproducidos de manera masiva serán marginados, excluidos y rechazados por el mercado de masas.

Se estima, en general, que existe una industria cultural cuando los bienes y servicios culturales se producen, reproducen, conservan y difunden según criterios industriales y comerciales, es decir, en serie y aplicando una estrategia de tipo económico, en vez de perseguir una finalidad de desarrollo cultural (Anverre, 1982, p. 21).

En definitiva, hablar de Industrias Culturales, es referirnos a una gran parte de la cultura moderna, sobre todo la que tiene un gran impacto en la economía y la sociedad, la misma que ha qué tenido que industrializarse para sobrevivir y que, además, dispone de una cierta sobrecarga ideológica de valores sociales propios dependiendo al contexto en el que es producido masivamente.

### **1.3.2. El cine de superhéroes como industria cultural**

Como cualquier otra industria, el cine es considerado como arte y a la vez expresión cultural que se consume masivamente donde se llega a transmitir, a través de sus narraciones, valores, creencias e ideologías de las personas que lo producen. El cine “además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, instrumento de conocimiento documento histórico de la época y sociedad en que nace [...] es una industria y la película una mercancía que proporciona unos ingresos a su productor, distribuidor y exhibidor” (Gubern, 2014, p. 19).

Estos ingresos económicos son posibles porque el cine es accesible para un gran número de personas que consume las producciones cinematográficas como un mero entretenimiento y de escapismo de la vida cotidiana a través de las historias que se reproducen en las películas. En algunos casos estas producciones disponen de un discurso con cierta sobrecarga ideológica que se sobrepone al pensamiento del consumidor y que este no consiga pensar de forma crítica o reflexiva.

Los consumidores son los obreros y empleados, agricultores y pequeños burgueses. La producción capitalista los encadena de tal modo en cuerpo y alma que se someten sin resistencia a todo lo que se les ofrece [...] las masas tienen lo que desean y se aferran obstinadamente a la ideología mediante la cual se les esclaviza (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 178).

Para Adorno y Horkheimer (1998) la industria cultural también es, en cierta parte la industria de la diversión. Este entretenimiento efímero ha adquirido el poder sobre el hombre que disfruta de su tiempo libre en el cine, escapando de sus problemas e inquietudes del diario vivir. Lo que busca es manipularlo para que se convierta en un espectador desinteresado, nada crítico y reflexivo sobre las problemáticas del mundo que lo rodean.

En consecuencia, se puede afirmar que el cine de superhéroes, no en todos los casos, resulta ser un fiel reflejo de la época en la que se produce y además posee los valores, comportamientos e ideologías de la sociedad. Y, es que precisamente, la “popularidad del cine heroico ha aumentado mucho, [...] tanto que han batido récords en taquilla. Hollywood nos ofrece algo más que una mera distracción y es que algunas de sus películas portan mensajes filosóficos que pueden iluminar nuestras vidas” (Morris y Morris, 2010, p. 125).

*DC Entertainment*, es una de las tantas empresas que están al mando de *Warner Bros.*, se encuentra conformada por *DC Comics* y *DC Films*, las cuales crearon varios superhéroes, entre ellos: Superman, Batman, Wonder Woman,Linterna Verde, entre otros más, en la actualidad son una de las grandes productoras editoriales y cinematográficas en conjunto con su mayor competencia *Marvel Studios*, las cuales se han encargado de entretener a las generaciones con aventuras ficticias e historias increíbles.

Fue precisamente, en 1978 que se estrenó, para muchos la primera película de superhéroes de la historia, llamada *Superman: The Movie*, basada en el mítico superhéroe del comic que significó un gran éxito en taquilla en ese momento para la productora de *Warner Bros.* En la cinta se presentó el origen del personaje desde su partida de Kriptón hasta su nuevo hogar con los Kent, el descubrimiento de sus poderes y la decisión de usarlos para el bien común. Sin duda, esta obra resultó ser fuente de inspiración para futuras producciones y “dio comienzo al género de superhéroes sin el cual no habría existido, al menos lo que conocemos hoy en día, ni *Batman* (Tim Burton, 1989), ni *X – Men* (Bryan Singer, 2000) y tampoco *Iron Man* (Jon Favreau, 2008)” (Sánchez, 2017, p. 212).

Poco tiempo después, los hermanos *Warner Bros* y *DC Comics* llevaron a más personajes de las historietas a la gran pantalla, entre las producciones más destacadas fue *Batman* de Tim Burton (1989), *Batman Returns* (1992), *Batman Forever* (1995), *Batman y Robin* (1997) con la dirección de Joel Schamuchar, y finalmente, *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008), *The Dark Knight Rises* (2012) trilogía de Christopher Nolan. Estas obras cinematográficas buscaban darle a Batman cierta tonalidad oscura y sombría como se presentaba en las historietas.

[...] las películas de superhéroes establecen cuestiones relativas a la justicia, la venganza o el terrorismo y, al igual que los protagonistas del wéstern en los años cincuenta y sesenta del siglo XX, encarnan la conciencia ética y moral de una nación que resuelve sus problemas empleando la fuerza (Álvarez, 2018, p. 27).

En gran mayoría, la trama de las películas de superhéroes gira alrededor de una lucha constante contra un villano, pueden ser, criminales, extraterrestres, dioses nórdicos o

robots producto de inteligencia artificial que buscan exterminar el planeta, una ciudad e incluso el universo entero. Además, no hay que olvidar que los superhéroes presentan valores morales y éticos, comportamientos o conductas que son replicados e imitados por el espectador, pero estos, varían según el contexto en el que se produce la obra cinematográfica.

Sin embargo, fue *Marvel Studios* (1996) productora que pertenece a *The Walt Disney Company*, la cual pondría en lo más alto al cine de superhéroes con franquicias como *Blade* (1998), *X-Men* (2000), producida por Bryan Singer, *SpiderMan* (2002) de Sam Raimi y el *Universo Cinematográfico de Marvel* (UCM), que tendría inicio con *Iron Man* (2008), pasando por *Vengadores Endgame* (2019) y hasta el día de hoy con la última entrega de los *Guardianes de la Galaxia Vol.3* (2023). Actualmente es uno de los estudios más productivos de Hollywood y que ha logrado situar a sus películas en los eventos cinematográficos esperado por los fans.

El cine incrementa, por un lado, el reconocimiento de las inevitabilidades que rigen nuestra existencia, pero llega, por otro, a asegurarnos un campo de acción inmenso e insospechado. [...] Y llegó con su dinamita de las décimas de segundo e hizo saltar por los aires este mundo carcelario, de tal manera que ahora podemos emprender sin trabas viajes de aventura en el amplio espacio de sus ruinas (Benjamín, 2003, p. p. 85-86).

Su nivel de acción y aventura es lo que genera tanta expectativa en los consumidores del cine de superhéroes. Además, es necesario darle importancia al montaje o efectos especiales en la producción y, sobre todo, en el caso de *Marvel Studios* que sus películas y personajes se encuentran entrelazados cronológicamente en la trama entre sí, sin tomar demasiada importancia quizá al año de estreno de la cinta. “La adaptación de héroes del comic a la pantalla venía de muy lejos, pero la imagen digital potenció este trasvase mediático, en su vertiente más fantástica” (Gubern, 2014, p. 2247). De esta manera, se asegura que sus ingresos sigan creciendo porque incentiva la curiosidad y el deseo del consumidor por conocer qué ocurrirá después en otra cinta con otros personajes y lugares.

#### 1.4. El origen de Batman (Década de los treinta y cuarenta)

El personaje fue creado por Bob Kane y Bill Finger, en 1939, quienes, de cierta forma se inspiraron en los *héroes Pulp*<sup>20</sup> como: el Zorro y la Sombra. Además, de acoplar bocetos de una máquina voladora creación de Leonardo Da Vinci en 1485, que sería fundamental para la elaboración del personaje.

Kane, admite abiertamente que cada uno de estos textos pulp, en combinación con el programa radiofónico *The Shadow*, Bela Lugosi como *Drácula*, el largometraje sindicado *The Phantom*, *The Mark of Zorro* y, por supuesto, el éxito de *Superman* en 1938, contribuyeron a la evolución del Hombre Murciélago (Brooker, 2013, p. 43).

Batman, en sus inicios no era el personaje como el que conocemos actualmente, lucía un traje de color rojo y negro, en su espalda tenía unas alas de murciélago, un antifaz y su cabello era rubio. Para Will Brooker (2001), Finger fue el que le recomendó a Kane reconstruir la imagen del personaje, fue entonces cuando se le dio a la vestimenta tonalidades más oscuras (color negro y gris), una capa, capucha con orejas puntiagudas y guantes para evitar las huellas dactilares.

**Figura 12.** *Batman y cambio en su aspecto visual.*



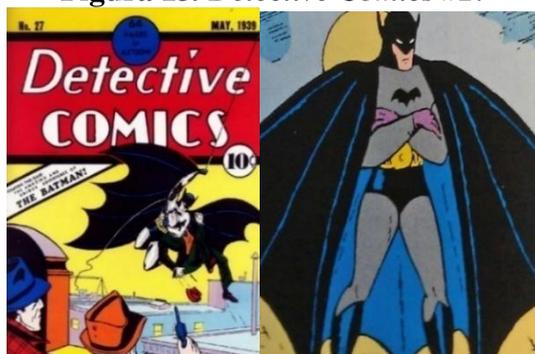
**Nota:** La transformación de Batman, su traje rojo paso a ser gris y negro.  
Recuperado de <https://n9.cl/suuya>.

El debut de Batman en la industria editorial se dio en mayo de 1939, en la revista *Detective Comics #27*, donde narra la historia del “caso del sindicato químico” que fue un relato corto de aproximadamente seis páginas en el cual la identidad de Batman era un misterio hasta el final del cómic. La historia cuenta un caso de homicidio que es investigado por Jim Gordon y Bruce Wayne invitado por el policía, luego de unas páginas el multimillonario sale de escena y posteriormente, entra en acción por primera vez el Batman.

---

<sup>20</sup> Son una serie de personajes pertenecientes a la Revista Pulp que presentaba que presentaba historias de ciencia ficción, noir, y hard boiled. Fueron historietas de baja calidad, y muy populares en Estados Unidos entre (1896-1950).

**Figura 13.** *Detective Comics #27*



**Nota:** El primer comic donde apareció Batman con su traje gris y negro. Recuperado de <https://pin.it/34xqIrR>.

El *comic* se centra en la típica temática del bueno capturando a los malos, y no específicamente en la historia del personaje. “La historia trágica del asesinato de los padres de Bruce, a manos de un delincuente llamado, Joe Chill, a la salida del teatro, salió en *Detective Comics #33*, publicado en noviembre de 1939” (Gómez, 2017, p. 189). Detrás del personaje de Batman se encuentra, Bruce Wayne hijo de Thomas Wayne y Martha Wayne multimillonarios filántropos que vivían en Ciudad Gótica (Gotham)<sup>21</sup>, que después de la fatídica noche donde murieron a manos de la delincuencia, Bruce juró liberar a la ciudad del mal; y es así como nace la figura de este superhéroe.

**Figura 14.** *Detective Comics #33*



**Nota:** Imágenes de la historieta Detective Comics #33. Recuperado de <https://n9.cl/0m70y>.

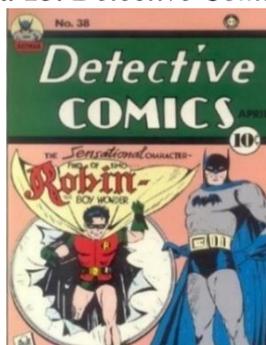
Para Brooker (2001), Batman representa un ícono cultural porque a pesar de sus diversas adaptaciones en el tiempo, siguen permaneciendo elementos que lo identifican como un personaje que lucha contra la delincuencia y el mal, sin embargo,

<sup>21</sup> Gótica es la ciudad en donde Batman sale por las noches a combatir contra los criminales y sus mayores enemigos. Sin embargo, el término Gótica se usaba en Inglaterra y significaba “granja donde se tienen las cabras” y también fue una expresión para referirse a la ciudad de Nueva York en 1807 por Washington Irving, autor conocido por historias como “La leyenda del Jinete sin cabeza” y “Rip Van Winkle”.

cada época histórica le aportado a este personaje características distintivas, adaptándolo al contexto cultural de la misma.

Para la edición, *Detective Comics* #38 (1940), se introdujo a un nuevo personaje en la historia, Robin. La idea de introducir a este personaje también llamado “Chico Maravilla”, era atraer a un público infantil dando un giro a ciertas narrativas de violencia características de Batman.

**Figura 15.** *Detective Comics* #38



**Nota:** Portada de la historieta en donde apareció por primera vez Robin. Recuperado de <https://pin.it/3eBTzoT>.

La historia de Dick Grayson (Robin), comienza en el circo con John y May Grayson ambos eran conocidos como los “Grayson voladores”, un día estaban actuando en el trapecio cuando las cuerdas se rompieron y ellos murieron. A partir de este hecho trágico Bruce, decidió hacerse responsable por Robin, lo que significó la revelación de la identidad de Batman.

Batman, en sus inicios pertenecía a la editorial *National Comics*, que más tarde se convertiría en *DC Comics*, que desde sus inicios gozó de un éxito editorial. La popularidad del personaje fue tan grande que, a partir del año 1940, se lanza la revista de este superhéroe con *Batman #1*, donde aparece no sólo Batman y Robin, sino que se comienza a tejer una serie de personajes delincuenciales como: *El Joker*, *Two Face*, *El Acertijo*, *Catwoman*, *El sombrero*, *Doctor Frío*, *Pingüino*, entre otros.

**Figura 16.** *El joker, El Monje y Gatubela*



**Nota:** Varios de los villanos de Batman y su primera aparición en las historietas.  
 Recuperado de <https://pin.it/26Px14x>.

En la década de los cuarenta, se dio la aparición de nuevos elementos importantes en la historieta, como: “*Ciudad Gótica* apareció en *Detective Comics #48*; *El Batmóvil* entra en acción en *Batman #5*; *La Baticueva* en *Batman #12*, en 1942, y *Alfred Pennyworth*, mayordomo de Bruce Wayne, se gana un lugar fijo en los personajes en 1943” (Gómez, 2017, p. 194).

En sus primeras historias, el personaje fue presentando como un protector despiadado, portaba armas y no le importaba si eliminaba físicamente a sus enemigos, para liberar a la sociedad. “Kane admite que no hay nada de malo en que Batman lleve una pistola, la Sombra usaba una, sin embargo, los lectores consideraron que esto era deplorable” (Brooker, 2001, p.60). A partir de esta historieta, como la de cualquier superhéroe en la época, comenzaron a tener un impacto ideológico a favor del capitalismo en la Segunda Guerra Mundial y las narraciones presentadas pasaron a involucrar mensajes para levantar el ánimo de las tropas y la población especialmente estadounidense. Fue en *Batman #12* (1942) donde aparece Batman y Robin sobre un jeep militar invitando a los lectores a colaborar con los bonos y estampillas de guerra. Otro, fue *Batman #15* donde ambos superhéroes están disparando con una metralleta a los nazis.

**Figura 17.** Portada Batman #12 y Portada Batman #15



**Nota:** Portadas en donde Batman y Robin son participantes de la guerra.  
Recuperado de <https://pin.it/2LTxwHe>.

Esto resultó impactante para Whitney Ellsworth, uno de los primeros editores de *DC Comics*, quién fue el encargado de ponerle fin a esta situación comunicándole a Bob Kane y Bill Finger que este acto podría acarrear consecuencias en los jóvenes lectores. Se estipuló que tanto Superman o Batman en ese momento, se encarguen de los criminales solo con sus superpoderes o habilidades.

#### **1.4.1. La metamorfosis de Batman: De los cincuenta a la trilogía de Christopher Nolan.**

#### **1.4.2. Años cincuenta (Edad de Oro de los comics)**

En este lapso el cine de ciencia-ficción con narraciones apocalípticas fueron tomando protagonismo en la sociedad. Producciones como *La guerra de los mundos* (Byron Haskin, 1953), o *Llegó del más allá* (Jack, Arnold, 1953), entre otras más, pusieron en auge enemigos provenientes del espacio y robots malignos. Al final, este tipo de películas influyeron en la entonación de las aventuras de Batman.

La industria del tebeo, competidora del cine por la atención del público juvenil, tomó buena nota de los personajes y las tramas que caracterizaban esas películas para incorporarlas a las viñetas. En el caso de Batman, DC convirtió al hombre murciélago en un héroe de ciencia-ficción que combatía mensualmente contra androides asesinos y extraterrestres de dudosas intenciones contra la humanidad (Greenberger, 2008, p.102).

Entre los personajes secundarios que aparecieron en las historias de Batman y conformaron la Bat-familia están, *Batwoman* (*Detective* #233, 1956) una trapecista admiradora de Batman, llamada Kathy Kane, *Ace* (*Batman* #92, 1955) el Batperro y *Bat-mite* (*Detective* #267, 1959) un diablo mágico que atormentaba a Bruce Wayne.

**Figura 18.** *Batperro, Batwoman y Bat-mite*



**Nota:** Varios ayudantes que tuvo Batman con el paso del tiempo a parte de Robin.  
Recuperado de <https://pin.it/64f5Pk5>.

Por otra parte, en los años 50, el comic tuvo que afrontar la censura cuyo origen se dio por Fredric Wertham<sup>22</sup> con su libro *La seducción del Inocente (Seduction of the Inocent, 1954)*, en donde propuso la hipótesis de que los comics incitaban a las jóvenes a convertirse en criminales y no respetar las leyes o a sus padres. Es así que se creó la *Comic Code Authority (CCA)*, institución federal que se encargaba de la revisión del contenido de las historietas de todas las editoriales de Estados Unidos. La revista *DC Comics*, experimentó una baja esencial en sus ventas, algunos personajes desaparecieron temporalmente como *Catwoman* y las historias de Batman se hicieron más inocentes.

### 1.4.3. Años sesenta

También conocida como la Edad de Plata de las historietas, la editorial *DC Comics* asignó como nuevo editor a Julie Schwartz, quién llevo a cabo una serie de cambios en el personaje con la finalidad de reanimar su universo y aspecto. Se deshizo de personajes: *Batwoman*, *Ace* y *Bat-mite*. También cambió algunos elementos emblemáticos de Batman, entre ellos, el círculo color amarillo, que rodea al murciélago de color negro en el pecho, un *Batmóvil* más moderno y, sobre todo, la *Bati-señal* “un reflector en la azotea de la Comisaría de Policía para proyectar el murciélago que le sirve de emblema en las nubes que cubren la ciudad o los altos rascacielos, es un llamado a Batman cuando se lo necesita” (Ramos, 2006, p. 53). Las

<sup>22</sup> Fredric Wertham, psiquiatra alemán protagonista de una cruzada para protestar por los efectos nocivos de los medios de comunicación en el desarrollo de los niños.

historias de Batman tomaron un nuevo sentido se enfocaron en tramas detectivescas que se plasmarían en años próximos.

**Figura 19.** *Bati-señal, Bati-móvil y el logo.*



**Nota:** Elementos que en la actualidad resultan simbólicos e importantes en las historias de Batman. Recuperado de <https://pin.it/a2ygcJj>.

Por otra parte, para atraer al público femenino se introdujo a Batgirl o más conocida como Barbara Gordon esto ocurrió en *Detective Comics* #359, publicado en 1967. Es hija del comisario Gordon y fue ingresada en las historias para suplantar a Dick Grayson (Robin). “Uno de los rasgos más interesantes del personaje es el hecho de que ha tenido dos identidades superheroicas distintas” (Morris y Morris, 2010, p. 146). Luego asume la identidad de *Oráculo*.

**Figura 20.** *Batgirl.*



**Nota:** Primera aparición de Batgirl en las historias de Batman. Recuperado de <https://n9.cl/3k1if>.

#### 1.4.4. Años setenta

Luego de la “Edad de Oro” (1930–1950) y la “Edad de Plata (1955-1970), los comics norteamericanos experimentaron una fuerte crisis por diversas razones, entre ellas, la jubilación de escritores y guionistas pioneros de las historias de superhéroes, su público era demasiado “mayor” como para seguir consumiendo historietas.

En el caso de Batman necesitaba una reinención para lograr atraer a nuevos lectores y espectadores. Sin embargo, sus historias seguían plenamente enfocadas en ser el vigilante de Ciudad Gótica que resolvía crímenes con sus habilidades. En esta brecha de falta de creatividad, surgió un nuevo villano *Ra's al Ghul* (*La cabeza del Demonio*), creado por Dennis O'Neill y Neal Adams, apareció en *Batman* #232. Este personaje tenía el objetivo de destruir a la humanidad para construir una nueva sociedad sobre sus cenizas.

**Figura 21.** *Ra's al Ghul - Batman* #232



**Nota:** Primera aparición del villano Ra's Al Ghul (“Cabeza del demonio”).  
Recuperado de <https://n9.cl/0l4em>.

#### 1.4.5. Años ochenta

Al escribir de la década de los 80, es necesario mencionar a Frank Miller (dibujante y guionista), Klaus Jason (tinta) y Lynn Varley (color) como aquellos que cambiaron por completo a Batman. *El regreso del caballero oscuro* (*The Dark Knight Returns*) una serie de comics publicados en 1986 le dio un nuevo matiz al superhéroe “le convirtieron en un mito violento, taciturno e histriónico de los Estados Unidos – un producto característico como Wall Street o American Psycho- su influencia estuvo omnipresente en los dibujos animados” (Morrison, 2011, p.p. 249 -250).

En esta historia alternativa Bruce Wayne tiene 50 años y ha dejado de lado su labor de vigilante nocturno y protector de Gotham. Se ha vuelto una persona trágica e incluso reflexiva que contempla sobre los abusos de poder, la condición humana y la opinión de las personas de los superhéroes. Sin embargo, tras el incremento de la delincuencia

en la ciudad y la pérdida de razón por parte de Superman, se vuelvo a poner el traje para enfrentarlo.

Su éxito fue descomunal que poco tiempo después, salió a la venta *Batman: Año uno*, con Frank Miller y David Mazzucchelli, en 1987, miniserie que replanteó los orígenes del personaje. “Ambos títulos definieron un Batman consustancial a su época, unos años ochenta marcados por la Guerra Fría, la tensión nuclear y la incertidumbre social que provocaba el choque de las dos grandes superpotencias” (Gómez, 2017, p. 202).

**Figura 22.** *El regreso del Caballero Oscuro y Batman: Año Uno*



**Nota:** Portadas de dos historietas de Batman. Recuperado de <https://n9.cl/ws1lz>.

Otra publicación importante en la década fue *Batman: La broma asesina (The Killing Joke)*, escrita por Alan Moore y dibujada por Brian Bolland, en 1988. En la historia se logra presenciar la similitud que existe entre el Joker y Batman. En esta historia se da la baja de la compañera de Batman, la de Batgirl que queda parálitica tras recibir un impacto de bala en su espalda proporcionado por el Joker. Fue aquí donde se dio un hecho insólito en donde Batman quebrantaría su regla de no “matar” cuando de una vez por todas acabó con su archienemigo.

Jason Todd, alias Robin, el segundo más bien después de la salida de Dick Grayson a la universidad, fue víctima del Guasón que lo encerró en una bóveda haciéndola estallar con dinamita. Esto se dio en la historieta *Una muerte en familia*, entre la edición 426 y 429, aunque luego aparecería el tercer y último, Robin, llamado Tim Drake<sup>23</sup>.

---

<sup>23</sup> Tim Drake, es el tercer Robin luego de Jason Todd. Se unió a Batman luego de descubrir la identidad secreta de Batman por sus propios medios.

**Figura 23.** *Batman: La broma asesina y Batman: Una muerte en familia.*



**Nota:** Portada de dos historietas de Batman. Recuperado de <https://n9.cl/lgp7q>.

#### 1.4.6. Años noventa

Mientras en este lapsus de tiempo, Batman ganó una actitud más aventurera y continuó mostrando un grado del género noir de los años ochenta. Con Jeph Loeb y Tim Sale, se publicaron historietas como *El largo Halloween* (1999) y *Oscura Victoria* (2002), el personaje presentaba rasgos vitales resolviendo crímenes en una ciudad con tonalidades negras. “En esas calles salpicadas de ladrones, corruptos y mafiosos se apuntan temas contemporáneos como los efectos de la globalización, crisis de la identidad del hombre o la institucionalización del crimen en las élites políticas y económicas de Occidente” (Gómez, 2017, p. 204).

**Figura 24.** *Batman: El largo Halloween y Batman: Oscura Victoria.*



**Nota:** Portada de dos historietas de Batman. Recuperado de <https://n9.cl/vj938>.

Entre los personajes nuevos que destacaron en este tiempo se encuentra, Bane, uno de los villanos de Batman más reconocidos y con gran corpulencia. Hizo su aparición en *Batman: La caída del murciélago* desde abril de 1993 hasta agosto 1994, en donde

rompe la espalda a Batman. En consecuencia, Bruce Wayne decide buscar un sucesor que porte el traje del murciélago es así como conoce a Azrael o Jean Paul Valley que se terminará transformando en el nuevo héroe de Gotham. Sin embargo, no dudaría mucho en el cargo porque “el nuevo Batman se transformó en un sujeto abiertamente violento que despreciaba la vida de sus enemigos” (Ramos, 2006, p. 86). Finalmente, Bruce le quitó el cargo y regresó a ser Batman.

**Figura 25.** *Nuevo Batman y La caída del Murciélago.*



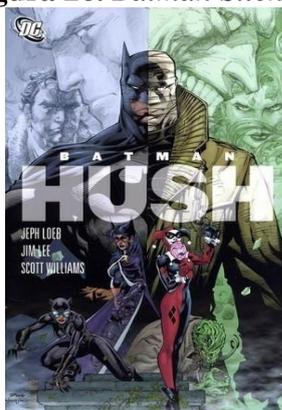
**Nota:** Jean Paul Valley (Azrael) y Batman vs Bane. Recuperado de <https://n9.cl/apf2p>.

#### 1.4.7. Década de los dos mil

En la entrada a este nuevo milenio se ha dado un reinicio a Batman. En una época de crisis a través de la ficción se busca escapar de los acontecimientos apocalípticos que se vivía en aquella época por la caída de las Torres Gemelas un referente histórico en la cultura de los Estados Unidos.

En lo que respecta a los comics apareció *Batman: Silencio*, sus autores fueron Jeph Loeb y Jim Lee, publicada en diciembre del 2002. En la historieta se mostró a Bruce Wayne lidiando con un acosador llamado, *Silencio*, el cual buscaba estropear las actividades de Batman. Los autores además ofrecen a los lectores una muestra de los sentimientos que tiene Batman y Catwoman e incluso la importancia de que exista un justiciero que libre a la ciudad de los villanos, entre ellos, el *Joker* y *Two Face*.

**Figura 26.** *Batman Silencio.*



**Nota:** Portada de Batman: Silencio. Recuperado de <https://n9.cl/gsuoa>.

Otra de las historietas que apareció fue *Crisis final*, guionizada por Grant Morrison, entre 2008 hasta 2009. En el comic se daba la muerte de Batman a manos de Darkseid, archienemigo de Superman que es proveniente del espacio y busca apoderarse de la galaxia. Sin embargo, esto fue reestructurado en el 2010, cuando salió *Batman: Año cero*, creado por Scott Snyder y Greg Capullo, quienes contaban la historia de un joven Bruce Wayne que llegaba a ciudad Gótica después de estar mucho tiempo en el extranjero y como comenzaba sus aventuras como justiciero.

**Figura 27.** *Crisis final y Batman Año cero.*



**Nota:** Portada de dos historietas de Batman. Recuperado de <https://n9.cl/cspyk>.

## 1.5. Batman en la televisión, cine y videojuegos

### 1.5.1. Años cuarenta y cincuenta

La primera aparición de Batman en el entorno audiovisual fue en 1943, de la mano de la productora Columbia<sup>24</sup> que realizó una serie cinematográfica llamada, *Batman*, producida por Lambert Hillyer, esta contaba 15 episodios y de una duración de 18 minutos cada uno. Los actores que trabajaron para darle vida a Batman y Robin fueron

<sup>24</sup> Productora estadounidense que fue fundada el 10 de enero de 1924 en Los Ángeles, California.

Lewis Wilson y Douglas Croft, los cuales se enfrentaron a Dr. Daka, interpretado por J. Carrol Naish, un villano japonés que buscaba convertir a la población estadounidense en guerreros zombis.

En 1949, la misma productora lanzaría *Batman y Robin*, esta vez como director tenían a Spencer Bennet y en el reparto Robert Lowery (Batman) y Johnny Duncan (Robin), aunque esta vez se enfrentaban a *El Mago* (Leonard Peen) un villano sobrenatural mágico que neutralizaba a los superhéroes con rayos.

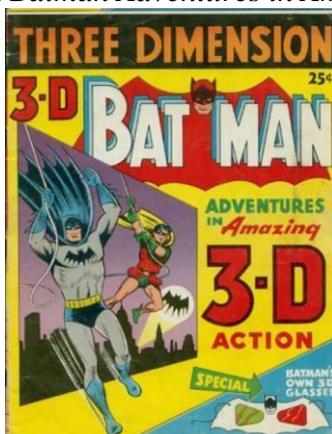
**Figura 28.** *Batman* (Año 1943) y *Batman y Robin* (Año 1949).



**Nota:** Las primeras adaptaciones de Batman al cine. Recuperado de <https://n9.cl/9jzpv>.

Mientras en la década de los 50, en la gran mayoría de los cines de todo el mundo se abría paso una nueva modalidad visual, denominada 3-D, con unos llamativos lentes de plástico de color rojo y azul que cautivarían a los espectadores. Fue así como, en 1953, se lanzó *Batman Adventures in amazing 3- D*, con la particularidad de que los enemigos con los que se iba a enfrentar Batman serían robots gigantes.

**Figura 29.** *Batman Adventures in Amazing 3-D*.



**Note:** La primera película de Batman adaptada al formato 3-D. Recuperado de <https://n9.cl/fa85b>.

### 1.5.2. Años sesenta y setenta

Con el éxito de la televisión, se empezaron a promocionar los comics como un método de entretener al público joven. En 1966 se estrenó la primera serie protagonizada por Batman (Adam West) y Robin (Burt Ward) creada por Bill Finger, Lorenzo Semple Jr. y, William Dozier, producida por *20th Century Fox Televisión*.

La serie tuvo alrededor de 120 episodios de 25 minutos, poseía una tonalidad colorida, alegre e hilarante, es decir, una comedia pop-art<sup>25</sup> que rápidamente se convirtió en un éxito mundial. “El Batman de Adam West, triunfó en su objetivo de revitalizar las ventas y además cultivó una nueva generación de fans que compraban material del *merchandising*<sup>26</sup> que generó la serie, entre muñecos, tazas y réplicas del Batmóvil” (Álvarez, 2017, p. 199).

**Figura 30.** “Batman” (Adam West)



**Nota:** Adam West, interpretando al Batman de la década de los sesenta. Recuperado de <https://n9.cl/i0zpr>.

En lo que respecta a las series de animación se estrenó *The Batman/Superman Hour*, producida por Filmation y emitida por CBS entre 1968 hasta 1969, compuesta por 34 episodios que tenían una duración de 60 minutos cada uno, y las voces que dieron vida a Batman y Robin fueron Olan Soule y Casey Kasem.

---

<sup>25</sup> El pop-art, es un movimiento que surge a finales de 1950, las obras que se encasillaban en este género reflejaban los aspectos de la vida y cultura popular del momento a través de la crítica.

<sup>26</sup> Es un conjunto de estrategias que estimulan la compra del cliente en el punto de venta o fuera de este.

**Figura 31.** *The Batman/Superman*



**Nota:** Imagen de la serie Batman vs Superman. Recuperado de <https://n9.cl/75ews>.

Mientras en los años setenta, se emitió una serie animada llamada, *Las Nuevas Aventuras de Batman (The New Adventures of Batman)*, elaborada por Don Towsley, en 1977. Aunque solamente, el programa tuvo 16 episodios con una duración de 25 minutos, contaban con Adam West y Burt Ward quienes darían vida a la voz de Batman y Robin como en la década de los sesenta.

**Figura 32.** *Las nuevas aventuras de Batman.*



**Nota:** Serie animada que tuvo la participación de Adam West. Recuperado de <https://n9.cl/8x7f2>.

### 1.5.3. Años ochenta y noventa

A finales de la década de los ochenta se dio paso en el medio audiovisual a *Batman*, dirigida por Tim Burton, en 1988, y protagonizada por Michael Keaton. La cinta muestra a ciudad de Gotham con un diseño más gótico, a comparación de los comics mencionados que se sitúan en el género *noir*<sup>27</sup> y el villano de la entrega es el Joker interpretado por Jack Nicholson. “La idea de un Batman lúgubre y gótico apenas supuso una novedad para los lectores de comics, pero fue una grata sorpresa para un

---

<sup>27</sup> Noir, es la palabra en francés para “negro”. Además, es un género cinematográfico que narra historias de gánsteres y detectives que tratan de resolver crímenes urbanos, su estilo visual se basa en las sombras.

público que cuya idea de Batman permanecía anclada a la serie de 1960” (Morrison, 2011, p. 436).

**Figura 33.** *Batman de Tim Burton.*



**Nota:** Michael Keaton, interpretando a Batman en 1989. Recuperado de <https://n9.cl/our89>.

Y en los noventa, Michael Keaton volvió a usar el traje del murciélago en *Batman Returns*, con Tim Burton (1992), seguida por otras dos películas más, *Batman Forever* (1995) y *Batman & Robin* (1997) de Joel Schumacher. Aunque, no serían estas las que recibieran un reconocimiento, sino más bien *Batman: The Animated Series* de Kevin Altieri (1992-1995) que ganó un Emmy en 1993, por mejor programa animado.

**Figura 34.** *Batman & Robin, Batman Forever y Batman Animated Series.*



**Nota:** Portada de Batman y Robin, Batman Forever y Batman serie animada. Recuperado de [https://n9.cl/osv\\_batmanreturns1995](https://n9.cl/osv_batmanreturns1995).

#### 1.5.4. La actualidad: Videojuegos y la trilogía de Christopher Nolan

Finalmente, en un mercado sacudido por las historias de superhéroes entre los X – Men de Fox y la trilogía de Spider-Man de Sony, aparece *Batman Begins* (2005) *El caballero Oscuro* (2008) y *El caballero oscuro: La leyenda renace* (2012), protagonizada por Christian Bale y dirigida por Christopher Nolan. El director se enfocó en darle a las historias de Batman un tono más realista y al personaje darle un

toque de antihéroe<sup>28</sup> trágico, dilemas morales y torturas éticas sobre los límites de la justicia.

**Figura 35.** *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) y *The Dark Knight Rises* (2012).



**Nota:** La trilogía de Batman, dirigida por Christopher Nolan. Recuperada de <https://n9.cl/9mk46>.

Por otro lado, en el ámbito de los videojuegos, se lanzó *Batman: Arkam Asylum*, en agosto del 2009, fue un éxito en el público joven. El juego toma el nombre del manicomio de la ciudad de Gotham, donde se encuentran encerrados los villanos encarcelados por Batman hasta que el Joker los libera y la trama del videojuego es volverlos a encarcelar. “El filón de los villanos, erigidos en auténticos protagonistas de estas historias, pone de manifiesto una poderosa e inquietante atracción por parte del público *gamer* hacia las figuras malignas que al principio eran totalmente rechazadas” (Gómez, 2017, p. 207). Otros juegos que le siguieron al primero, fueron *Batman:Arkham City* (2011), *Batman: Arkham Origins* (2013) y *Batman: Arkham Knight* (2015) desarrollados por Rocksteady.

**Figura 36.** *Arkham Asylum*, *Arkham City* y *Arkham Origins*.



**Nota:** La trilogía de videojuegos para consolas como Play Station 3. Recuperado de <https://pin.it/6TmddUG>.

<sup>28</sup> El antihéroe es igual de destacado o protagonista de una obra de ficción, pero carece de ciertos valores morales y éticos a los del héroe tradicional.

Batman a lo largo del tiempo ha tenido un sinnúmero de adaptaciones, comenzando desde su primera aparición en 1939 hasta los 2000 y, no cabe duda de que tendrá nuevas historias por contar en el futuro. Es solo cuestión de tiempo para que una persona busque darle un nuevo enfoque a su vida, al igual que, se lo puede hacer en el campo académico y, es precisamente lo que se busca en esta investigación para revivir la curiosidad por el vigilante de Gótica.

## **1.6. Objetivos**

### **1.6.1. Objetivo General**

Reflexionar la construcción social del superhéroe Batman desde una mirada narrativa audiovisual contemporáneo.

### **1.6.2. Objetivos Específicos**

1. Pensar las narrativas cinematográficas de Batman como un discurso sociopolítico característico del mundo contemporáneo.
2. Desarrollar una matriz de análisis narrativo audiovisual sobre las películas “El Caballero Oscuro”.
3. Debatir desde la comunicación y la imagen, los hallazgos encontrados en la matriz de análisis narrativo audiovisual de Batman.

### **1.6.3. Cumplimiento de los objetivos**

- **Objetivo 1:** El cumplimiento del presente objetivo se logró a partir de una ardua investigación sobre la relación del cine de superhéroes, la ideología y la política, para lo cual se revisó un amplio estado del arte con temas similares al de este trabajo. Autores como Aníbal Villordo, Marc Di Paolo, Tom Morris y Matt Morris, Grant Morrison, Will Brooker, Román Gubern, Umberto Eco, Julio Embid y Peter Coogan, contribuyeron para entender de mejor manera los discursos presentes en las historias de los superhéroes y el ideal que tienen las personas de estos personajes, desde su primera aparición hasta la actualidad.

- **Objetivo 2:** En relación con el cumplimiento del tercer objetivo, se llegó a desarrollar una matriz de análisis de las escenas, recabando información por medio de las películas seleccionadas, indagando a profundidad en el contexto socio-histórico, dialogo del personaje y en el aspecto visual de cada una de ellas, con la finalidad de establecer una investigación más confiable sobre los discursos ideológicos y políticos presentes en estas narrativas audiovisuales en base a su tiempo de producción.
- **Objetivo 3:** Por último, en lo que corresponde al cumplimiento del cuarto objetivo, una vez se simplificó la información dentro de la matriz, se determinó que tanto las películas y el personaje Batman, sufren una constante transformación en el aspecto visual y narrativo. Ambos actúan como un reflejo de la sociedad contemporánea y las problemáticas tanto sociales, políticos, militares, económicos y culturales que atraviesan cada una.

## CAPÍTULO II

### Metodología

#### 2.1. Métodos

El personaje, Batman es uno de los superhéroes más reconocidos dentro de las industrias culturales, en los campos editorial y visual. Es por eso por lo que a través de este superhéroe se pretende discutir los cambios sociales, culturales y políticos, presentes en sus narrativas comunicacionales en las distintas producciones cinematográficas de las décadas de los sesenta, ochenta y dos mil.

La investigación parte metodológicamente de los siguientes escenarios. El primero es el bibliográfico, donde se abarca conceptos y se realiza una búsqueda profunda de información sobre el cómic, definición de superhéroe, ideología, poder y del personaje Batman; lo que permite crear un marco teórico necesario para el debate y sustentable de la investigación.

Para el análisis del cómic, definición de superhéroes y Batman se recurren a autores como: Román Gubern, Tom Morris, Matt Morris, Grant Morrison, Umberto Eco, que engloban estos temas. En cuanto a poder e ideología se tomaron ideas de obras de autores como Teun Van Dijk, Louis Althusser, Michel Foucault, Julio Embid y Terry Eagleton.

En la segunda etapa se toma como referencia la tesis de maestría de Raúl Álvarez Gómez (2017) llamada *Las narrativas de crisis en la trilogía de Batman de Christopher Nolan*, acerca sobre las claves sociopolíticas del contexto histórico de la producción de la trilogía de Batman dirigida por Christopher Nolan, en la que se usa una metodología de análisis textual enfocada en “La aventura del Héroe” propuesta por Joseph Campbell (1972) y, el estudio de elementos cinematográficos (escenas), narrativos (personajes) e icónicos (cómic y películas).

Esta investigación se basa en el análisis crítico del discurso (ACD) que plantea Teun Van Dijk, debido a que se trata de una “investigación analítica del discurso que estudia

primariamente el modo en el que el abuso del poder social, dominio y la desigualdad son practicados, reproducidos, y ocasionalmente combatidos por los textos y el habla en el contexto social y político” (Van Dijk, 2009, p. 149). Por esta razón, resulta necesario el análisis discursivo para poder interpretar o argumentar acerca de los discursos y la representación de los problemas sociales, culturales y políticos expuesto por el poder en las películas de superhéroes. Para Teun Van Dijk (2003) los grupos poderosos y, las instituciones, por ejemplo, los medios de comunicación pueden controlar el discurso e influir en la mente de las personas, sobre todo en sus ideologías, actitudes, conocimiento y la manera de definir un acontecimiento o situación.

Al momento de realizar un análisis crítico del discurso Van Dijk (2009) nos comenta como es que los grupos o instituciones dominantes llegan a controlar y tener acceso al discurso. Una es a través del contexto, es decir, aprovechando la situación global, seleccionado a las personas que estarán presentes durante el discurso y decidiendo cuando realizar el acto comunicativo en tiempo y espacio. Otra es mediante el control del texto y el habla, donde se puede decidir el tipo de géneros del discurso o actos del habla que se utiliza en una determinada ocasión. Este control sobre el contexto, el texto y el habla genera una demostración de como el grupo dominante posee el discurso y lo utiliza para generar su imagen de manera positiva ante las personas, mientras en el caso del bando dominado se lo hace de forma negativa, debido a que “no es sólo una característica general del conflicto entre los grupos y de las formas de interacción entre grupos opuestos: también caracteriza cómo hablamos de Nosotros y de los Otros” (Van Dijk, 2003, p. 57).

Por otro lado, siguiendo la línea discursiva en el ámbito mediático se encuentra Patrick Charaudeau (2012) el cual considera que este tipo de discurso es una herramienta de manipulación para las personas, debido a que está inmersa en una lógica mercantil, para lo cual debe presentar los eventos de una manera más atractiva y que convenza al público de que lo que dicen es verdad, logrando que crean en ellos. Esto suele pasar también en la industria de Hollywood, con la autorrepresentación del grupo dominante y dominado que planteaba Teun Van Dijk, aunque no de una manera explícita el discurso puede presentar diversas ideologías o tener un objetivo en concreto, tal es el caso de el “mundo político necesita de ellos para su “visibilidad social” y utiliza de

buen grado de medios (no sin alguna cuota de perversidad) para gestionar el espacio público, pero desconfiando de ellos por ser un potente productor de imágenes deformantes” (Charaudeau, 2003, p. 11).

Sin embargo, para lograr realizar un buen análisis discursivo es necesario que el analista tome en cuenta que “considerar como verdad absoluta una explicación relativa y creer en ella sería arrogancia, no creer sería cinismo [...] sin embargo, entre arrogancia y cinismo hay lugar para el debate crítico, que cuestiona y suscita más preguntas que aporta soluciones” (Charaudeau, 2003, p. 33). Es necesario entender que nuestra interpretación busca generar diversos puntos de vista a futuro, tomando no solo en cuenta el discurso sino más bien, otros elementos importantes como el contexto, intereses, e ideales tanto del receptor como del emisor del discurso para conocer la influencia que se quiere producir en la mente de los consumidores.

Además, se realiza un análisis de los personajes más relevantes de las producciones, para lo cual se elabora un cuadro comparativo entre el Batman de los años sesenta, ochenta y de la actualidad, se trata ciertos aspectos específicos como: rasgos físicos, vestimenta, personalidad, motivaciones, actitud ante los problemas y relación con los otros personajes del relato. Para la construcción de esta matriz se toma como base la tesis de Francisco José Gil Ruíz (2014) llamada *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos* y también, se tomará aportes del artículo de Ana Vences Poveda, titulado *Análisis individual y comparativo de personajes cinematográficos*.

Es importante analizar al personaje porque significa una parte fundamental de la obra cinematográfica, no solamente se trata de un individuo que aparece en la pantalla es más “una metáfora de la naturaleza humana, nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero son superiores a la realidad. Diseñamos sus rasgos claros y reconocibles; mientras que los humanos somos difíciles de comprender, por no decir enigmáticos” (McKee, 2002, 446). Precisamente es gracias al personaje que se logra establecer una relación con el público y por el cual se puede llegar a aprender sobre las vivencias que este atraviesa a lo largo de la trama, adaptándolas a su vida o identificándose con alguna de ellas.

Aunque para entender con mayor profundidad a un personaje sea este de una película, historieta o un libro, es necesario conocer el contexto en el que se produjo. “Entre los contextos que más influyen a los personajes se incluyen la cultura, la época histórica, la situación geográfica y la profesión” (Seger, 2000, p. 20). Solo así se podrá determinar el tipo de comportamiento, rol, ideología y valores que realizan en la historia.

Para finalizar con la investigación se escoge una selección de escenas a estudiar dentro de las tres películas con la finalidad de determinar los estereotipos del personaje a través de su diálogo con otros personajes y una matriz de análisis comparativo de las tres películas para determinar la transformación visual del personaje y su entorno. Para lo cual se tomarán ideas de las tesis de Alejandra Escobar (2022) llamada “*De ama de casa a heroína: Discurso de género en las películas de Blancanieves*” y de Julia Martínez (2017) con su artículo *Escenarios y Emociones en Coco*” que sirven como guía para establecer nuestro propio esquema metodológico.

### **2.1.1. Objeto de estudio: Corpus**

La investigación utiliza como objeto de estudio a *Batman* creado originalmente para las historietas de *National Publications (DC Comics)* en el género de comics de superhéroes en el año 1939. Sin embargo, se analiza al personaje a partir de tres producciones audiovisuales producidas en épocas distintas, entre ellas, *Batman* (Leslie H. Martinson, 1966), *Batman* (Tim Burton, 1989) y *Batman* de la trilogía de Christopher Nolan (2005-2012).

Gracias a los avances tecnológicos en el área de la informática, el cine de superhéroes encontraría su producción en masa a través del contenido transmitido vía internet, haciendo que las películas de estos personajes sean accesible, rápida y libre para todos los usuarios. Por tanto, las escenas presentadas en este trabajo han sido extraídas de una página gratuita en la distribución de películas de este tipo y que es de cierta forma segura para el ordenador de cualquier ataque cibernético. La página que se utilizó y facilitó la obtención de imágenes es: Cuevana3.eu.

Link: <https://cuevana3.eu/>.

### **2.1.2. Enfoque**

Para esta investigación se usa una metodología cualitativa la cual permitirá determinar los diferentes estereotipos del personaje y los cambios discursivos sociales, culturales y políticos, que se encuentran presentes en sus narrativas cinematográficas dependiendo de la época en la cual las cintas han sido producidas.

### **2.1.3. Materiales**

- Libros
- Cuadernos
- Impresora
- Computadora personal
- Conexión a Internet
- Acceso a plataformas audiovisuales

#### **Recursos Humanos:**

Es necesario la colaboración y guía del docente tutor Dr. Walter Viteri y el investigador del trabajo Christian Duchi, para encontrar la información relevante sobre la temática planteada.

#### **Recursos Institucionales:**

Recursos institucionales proporcionados por la Universidad Técnica de Ambato y la Facultad de Jurisprudencia y Ciencias Sociales en la carrera de Comunicación.

#### **Recursos Físicos:**

Se utilizará suministros de papelería como: computadora portátil, internet, libros, artículos, documentos e impresora.

**Recursos Económicos:**

El valor invertido en la compra de materiales e implementos de oficina, serán cubiertos por el investigador para tener un buen desarrollo en la realización de la investigación durante todo el proceso del trabajo de titulación.

- Computador portátil: 700\$
- Tinta de Impresora: 60.00\$
- Resma de papel: 4:00\$
- Internet: 30.00\$

#### 2.1.4. Matriz para el análisis de los personajes

Personaje	Características o aspectos físicos		Características internas o aspectos psicológicos		El personaje como adaptación a otras cinematográficas			Análisis del personaje en el relato
					Elementos eliminados	Década #	Década #	
	Caracterización (cuerpo, cara, estatura)		Personalidad					
	Vestimenta		Motivaciones					
	Descripción del temperamento violento en el discurso no verbal		Conflictos					
	Incorporación del lenguaje propio de la época de la creación del film		Actitud ante los problemas		Elementos añadidos			
	Habilidades		Relación con otros personajes					

Matriz 1

Fuente: Alejandra Escobar (2022). Creado por Christian Duchi

**2.1.5. Matriz para el análisis de las escenas**

<b>Escena</b>			<b>Diálogo</b>	<b>Contexto</b>	<b>Análisis</b>	<b>Interpretación</b>
<b>Imagen</b>	<b>Colores</b>	<b>Iluminación/Luz</b>				

*Matriz 2*

*Fuente: Alejandra Escobar (2022). Creado por Christian Duchi*

### 2.1.6. Matriz de análisis comparativo

Película 1	Película 2	Película 3

*Matriz 3*

*Fuente: Alejandra Escobar (2022). Creado por Christian Duchi*

## CAPÍTULO III

### 3.1. Análisis y discusión de resultados

#### 3.1.1. Matrices de personajes de “Batman: The Movie (1966)”

##### Matriz de análisis de personaje 1: Batman (Adam West)

Personaje	Características o aspectos físicos		Características internas o aspectos psicológicos		El personaje como adaptación a otras cinematográficas			Análisis del personaje en el relato
					Elementos eliminados	Década 80	Década 2000	
<p><b>Figura 37.</b> <i>Batman (Adam West).</i></p>  <p><b>Nota:</b> Recuperado de <a href="https://n9.cl/12zsc">https://n9.cl/12zsc</a>.</p>	<p><b>Caracterización (cuerpo, cara, estatura)</b></p>	<p>Delgado, ojos y cabello de color marrón y su estatura promedio.</p>	<p><b>Personalidad</b></p>	<p>Amigable, ingenioso, ingenuo carismático, pasivo y serio.</p>	<p><b>Elementos eliminados</b></p>	<p><b>Década 80</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tenebrosidad</li> <li>-Melancolía</li> <li>-Despiadado</li> </ul>	<p><b>Década 2000</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Solitario</li> <li>-Traumatizado</li> <li>-Inseguridad</li> </ul>	<p>Batman, al comienzo de la historia se presenta como un héroe, enfocado en encontrar a los villanos e impedir que cometan su objetivo de apoderarse del invento creado por el</p>
	<p><b>Vestimenta</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capucha negra, con unas discretas orejas cortas y puntiagudas.</li> <li>- El emblema de su pecho y el cinturón tenían un llamativo color amarillo.</li> </ul>	<p><b>Motivaciones</b></p>	<p>-Su moción inicial es detener a los villanos que están detrás de un invento creado por un marinero llamado “Schmidlapp” y con el cual buscan</p>				

		<p>- En la frente tenía dibujado dos arcos blancos como si fueran cejas.</p> <p>- Su traje era de color gris fuerte como si se tratase de su primera adaptación del cómic.</p>		<p>apoderarse del mundo.</p> <p>-En el desarrollo de la historia su motivación cambia al conocer a Kitka (Gatubela) y piensa que la raptaron sin saber que era una trampa por parte de los villanos.</p>					Comodoro Schmildapp y secuestrar a los miembros del Consejo de Seguridad de la Organización Mundial, a medida que pasa la historia conoce a Kitka (Gatubela) de quién se enamora perdidamente y busca rescatarla porque es su verdadero amor.
	<b>Descripción del temperamento violento en el discurso no verbal</b>	-Su estilo de combate era cuerpo a cuerpo, con puñetazos y patadas a manera de saltos.	<b>Conflictos</b>	-Falta de una persona con quién tener una afinidad amorosa.					Desviándose un poco de su objetivo
	<b>Incorporación del lenguaje propio de la época de la creación del filme</b>	-Tiene un estilo <i>camp</i> (basado en el humor, ironía y exageración).	<b>Rol/Ocupación</b>	Superhéroe cómico, carismático y colaborador.	<b>Elementos añadidos</b>	-Violento -Tranquilo	-Seriedad -Planificador		

		-El uso de onomatopeyas al momento de las confrontaciones eran clásicas de los comics de superhéroes.	<b>Actitud ante los problemas</b>	-Tranquilo y optimista. -Busca una solución lo más pronto posible. -Ingenioso para escapar de cualquier situación.				principal, al final logra salvar a los miembros de la Consejo de Seguridad de la Organización Mundial, sin embargo, termina siendo herido porque se entera que su amada Kitka, es una farsa y solo lo usaba para atraer a Batman.
	<b>Habilidades</b>	-Inteligente -Estratega - Coordinación	<b>Relación con otros personajes</b>	-Se encuentra acompañado por Robin en sus aventuras como Batman, sin embargo, este busca protegerlo de situaciones de peligro y lo deja más a un plano como de espía o ayudante. - A medida que avanza la historia conoce a Kitka y su				

				<p>relación se convierte más en un romance a base de mentiras que al final lastima el corazón de Batman.</p> <p>- Su relación con todos los villanos, es ponerlos tras las rejas.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

*Matriz 4*

## Matriz de análisis de personaje 2: Joker (César Romero)

Personaje	Características o aspectos físicos		Características internas o aspectos psicológicos		El personaje como adaptación a otras cinematográficas			Análisis del personaje en el relato
					Elementos eliminados	Década 80	Década 2000	
<p><i>Figura 38. Joker (César Romero.</i></p>  <p><i>Nota: Recuperado de <a href="https://pin.it/5m7imE8">https://pin.it/5m7imE8</a>.</i></p>	<p><b>Caracterización (cuerpo, cara, estatura)</b></p> <p>-Delgado, color de cabello verde, su rostro es muy pálido y con una sonrisa pintada de color rojo de mejilla a mejilla.</p>	<p><b>Personalidad</b></p> <p>-Bromista, divertido, servicial, pasivo, risueño y juguetón.</p>	<p><b>Elementos eliminados</b></p> <p>-Excéntrico -Violento -Agrandado</p>	<p><b>Década 80</b></p> <p>-Manipulador -Retorcido</p>	<p><b>Década 2000</b></p>	<p>El Joker es parte del “Hampa Unido”, un grupo de criminales que buscan apoderarse del mundo entero y capturar a los 9 miembros del Consejo de Seguridad de la Organización Mundial. El papel que desempeña es de un mero</p>		
<p><b>Vestimenta</b></p> <p>-Su vestuario se caracteriza por ser un terno completo con guantes de color magenta (un colorante desarrollado químicamente en 1856 y su nombre se debe a la batalla sangrienta</p>	<p><b>Motivaciones</b></p> <p>-Su motivación en conjunto a los otros villanos <i>El Pingüino, Gatubela y El acertijo</i>, es apoderarse del artefacto de deshidratación para secuestrar a los miembros del Consejo de</p>							

		en la ciudad italiana Magenta), una camisa verde y una corbata de color negro.		Seguridad de la Organización Mundial para luego pedir una jugosa recompensa a distintos países, pero para eso deben deshacerse de Batman y Robin a través de una caja de bromas del Joker que lanzarían a los héroes al océano donde estaría un pulpo explosivo.				espectador y plebeyo de los villanos a cargo <i>El Pingüino</i> y <i>El Acertijo</i> , quienes crean los planes malvados y que le ordenan, estar al cuidado del comodoro Schmidlapp o lanzar los torpedos del submarino a Batman y Robin.
	<b>Descripción del temperamento violento en el discurso no verbal</b>	-Algo característica del personaje era su risa de cierta forma siniestra o diabólica. -La locura del personaje se	<b>Conflictos</b>	-Falta de liderazgo en el grupo de criminales.				-El rol del personaje fue más un segundo al

		muestra con expresiones corporales exageradas al momento de correr o reírse.						mando y no un líder.
	<b>Incorporación del lenguaje propio de la época de la creación del film</b>	-Se caracterizó por una variedad de colores en su vestuario y ese toque <i>kitsch</i> (estética pretenciosa, cursi y considerada de mal gusto por los burgueses en 1960) predominaba los colores, formas y elementos sin un equilibrio. - En el personaje predominaba más	<b>Rol/Ocupación</b>	Villano mayordomo y mano derecha del líder.	<b>Elementos añadidos</b>	-Inteligencia -Seriedad	-Fuerza y resistencia. -Calculador	
<b>Actitud ante los problemas</b>			-Colaborativo, proactivo y comprometido.					

		el color y la apariencia más que su estado psicológico, sin complejidad para niños y adolescentes.						
	<b>Habilidades</b>	-Ser Persuasivo y astuto.	<b>Relación con otros personajes</b>	-El papel que cumple en el grupo de criminales, no es el de líder, sino más de un simple plebeyo que obedece las órdenes del verdadero líder que sería el Pingüino cuando este le pide que le lleve el té al comodoro Schmidlapp o lance los torpedos a Batman y Robin.				

				<p>-La relación de héroe y villano, con Batman, es más de un niño que busca hacerle bromas pesadas o infantiles, pero con un final trágico para el murciélago.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

*Matriz 5*

### 3.1.2. Matrices de personajes de “Batman (1989)”

#### Matriz de análisis de personaje 3: Batman (Michael Keaton)

Personaje	Características o aspectos físicos		Características internas o aspectos psicológicos		El personaje como adaptación a otras cinematográficas			Análisis del personaje en el relato
					Elementos eliminados	Década 60	Década 2000	
<p><b>Figura 39.</b> <i>Batman (Michael Keaton).</i></p>  <p><b>Nota:</b> Recuperado de <a href="https://n9.cl/6zekk">https://n9.cl/6zekk</a>.</p>	<p><b>Caracterización (cuerpo, cara, estatura)</b></p>	<p>-Su estatura era de 1,74 m, tiene una contextura delgada, el color de ojos es azul y su cabello negro es rizado.</p>	<p><b>Personalidad</b></p>	<p>-Inteligente, distraído, deprimido, melancólico, solitario, vengativo, violento y despiadado.</p>		<p>-Amigable -Coordinado</p>	<p>- Introspectivo -Dotes detectivescos</p>	<p>El personaje en la historia actúa como el héroe anónimo de ciudad Gótica, lo que busca es el reconocimiento y la confianza de la policía y el pueblo. En el transcurso de una misión, busca detener a los hombres de Carl Grissom (jefe de la mafia), entre uno de ellos, se</p>
	<p><b>Vestimenta</b></p>	<p>-Lucía una capa con una capucha negra de goma que tenía unos cachos puntiagudos y altos. Alrededor de sus ojos se usó maquillaje negro como sombra.</p>	<p><b>Motivaciones</b></p>	<p>-Su motivación inicial es atrapar a los criminales de las calles de Gotham, como es el caso de dos ladrones que roban una cartera al inicio de la película y luego en la empresa de</p>				

		<p>-Su traje era una armadura fuerte y pesada, en donde se le marcaban músculos falsos a través de todo el cuerpo.</p> <p>-El logo del pecho era un medallón de metal y en el centro tenía un murciélago que se adaptaba al óvalo amarillo.</p> <p>-El cinturón luce de metal, tiene un estilo más futurista y posee compartimientos.</p>		<p>“Químicos Axis”. El objetivo de Batman cambia al enterarse que el Joker (Jack Napier) fue el que asesino a sus padres en el “callejón de la muerte”, en este momento exacto es cuando su motivación cambia de justicia contra el crimen a una venganza contra el asesino de sus progenitores.</p>				<p>encuentra Jack Napier, que en un enfrentamiento y accidental evento se convierte en el Joker.</p> <p>El Joker busca generar caos y apoderarse de la ciudad, Batman busca detenerlo en un acto de justicia y de mantener el orden. Sin embargo, su enfoque cambia cuando se entera que fue el Joker quién mató a sus padres, entonces se vuelve en un héroe vengativo y con mucha ira interna.</p>
	<p><b>Descripción del temperamento violento en el discurso no verbal</b></p>	<p>-Sus movimientos de pelea son con giros rápidos de todo su cuerpo</p>	<p><b>Conflictos</b></p>	<p>-Falta de comunicación con su interés romántico Vicky Vale.</p>				

		<p>dando a las escenas un ritmo brusco y convincente.</p> <p>-Su mirada desafiante, con los ojos bien abiertos en sinónimo de ira.</p> <p>-Para sus actos de violencia también usó varios artefactos, entre ellos, Batarangs, La Bati-garra, El Bat-móvil y Batwings (Bati-avión).</p>		<p>-Inseguridad a la hora de tomar decisiones cuando no está con el traje de Batman.</p>				<p>Su enfoque se ve un poco difuso cuando conoce a la periodista Vicky Vale, de la cual se enamora y llega a saber la verdadera identidad de Batman. En la trama con el Joker muere luego de enfrentarse a Batman que sale del anonimato por sus actos heroicos, recibiendo el</p>
	<p><b>Incorporación del lenguaje propio de la época de la creación del filme</b></p>	<p>-El estilo de la película es gótico y oscuro que fue popular en los años 60 y 90 donde se muestra edificios al estilo medieval</p>	<p><b>Rol/Ocupación</b></p>	<p>-Héroe anónimo, solitario, misterioso y despiadado.</p>	<p><b>Elementos añadidos</b></p>	<p>-Sentido del Humor</p> <p>-Pasividad</p>	<p>-Agilidad</p> <p>-Bondad y generosidad</p>	<p>apoyo de la policía que crea una forma de llamarlo cuando todo se dificulta. El personaje logra a través de la trama, equilibrar</p>
			<p><b>Actitud ante los problemas</b></p>	<p>-Resulta ser muy pensativo, sereno y proactivo.</p> <p>-Rápido y eficaz.</p>				

		<p>consumidos en sombras tenebrosas.</p> <p>-La arquitectura de los edificios de Gotham, resulta ser <i>art Nouveau</i> (arquitectura moderna, basada en la naturaleza popular en los 80 y 90), un ejemplo de esto son las gárgolas de la catedral.</p>						<p>su identidad como Batman y Bruce Wayne con las personas que lo rodean (Vicky Vale y Alfred). Sin embargo, desata su lado más hostil y vengativo contra el Joker, pero todo al final sale a la luz y el termina siendo reconocido.</p>
	<b>Habilidades</b>	<p>-Fuerza física, agilidad, experto en artes marciales, inteligencia y experto en sigilo y camuflaje.</p>	<b>Relación con otros personajes</b>	<p>-Su relación con Alfred, es la de hijo-padre, él recibe consejos del mayordomo para tomar las mejores decisiones al respecto de su</p>				

				<p>relación con Vicky Vale.</p> <p>-La relación con Vicky vale (periodista), es meramente romántica pero no existe una confianza para contarle de su pasado y presente como Batman.</p> <p>-Mientras con Joker, al principio es una relación criminal-policía, al final se vuelve una relación de venganza mutua entre ambos.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

*Matriz 6*

### Matriz de análisis de personaje 4: Joker (Jack Nicholson)

Personaje	Características o aspectos físicos		Características internas o aspectos psicológicos		El personaje como adaptación a otras cinematográficas			Análisis del personaje en el relato
					Elementos eliminados	Década 60	Década 2000	
<p><b>Figura 40.</b> <i>Joker (Jack Nicholson).</i></p>  <p><b>Nota:</b> Recuperado de <a href="https://n9.cl/lgtxy">https://n9.cl/lgtxy</a>.</p>	<p><b>Caracterización (cuerpo, cara, estatura)</b></p> <p>-Tenía un color de cabello y cejas eran de color verde brillante, su rostro tenía una tonalidad blanca y en su boca poseía unas cicatrices que le formaban una gran sonrisa.</p>	<p><b>Personalidad</b></p> <p>Inteligente, cambios violentos de ánimo, inestable, psicótico, peligroso, agresivo, excéntrico, agrandado y despiadado.</p>	<p><b>Elementos eliminados</b></p> <p>-Bromista -Divertido -Servicial</p>	<p><b>Década 60</b></p> <p>-Sentido del humor más oscuro. - Sádico - Retorcido</p>	<p><b>Década 2000</b></p>	<p>Al principio, es conocido como Jack Napier (segundo al mando de la mafia de Carl Grissom), este personaje se muestra egocéntrico y agrandado, soborna a la policía y tras un acto de traición de su jefe lo asesina sin antes sufrir un accidente que</p>		
	<p><b>Vestimenta</b></p> <p>-Su estatura era de 1.80 m, lucía trajes elegantes a lo tipo gánster, a veces con leva y otras con un abrigo de color purpura, su pantalón es a</p>	<p><b>Motivaciones</b></p> <p>-En sus inicios, su motivación fue sobornar a la policía para que se haga cargo del nuevo fiscal de distrito Harvey Dent, para que deje en paz a su jefe Carl</p>						

		<p>cuadros y lucía una camisa color naranja con una cinta de color turquesa y un bastón.</p> <p>-Sobre su cabeza a veces usaba un sombrero elegante o una boina.</p>		<p>Grissom, quién bueno termina traicionándolo al enviarlo a la empresa Químico Axis para que lo maten.</p> <p>Al final, logra su cometido porque en un combate con Batman, Jack Napier (Guasón) termina cayendo en un pozo de líquidos químicos y así se convierte en el payaso. Sus motivos cambian en ese momento al igual que su cordura y busca vengarse tanto de Grissom, al cual lo asesina y de Batman, del cual siente mucho odio porque asegura</p>				<p>despertara su lado vengativo y de locura que lo llevara adoptar una nueva identidad la del Joker.</p> <p>Consumido por la demencia y el poder, consigue ser el nuevo al mando de la mafia, logra generar el caos y el miedo en la ciudad, pero aún tiene que deshacerse de Batman.</p> <p>Por qué, asume que por culpa del murciélago el acabo</p>
--	--	--	--	---	--	--	--	---

				que, gracias al murciélago, se cayó al tanque de químicos. Y al final, termina generando el caos y ocasionando muchas muertes en Gotham.				convirtiéndose en el Joker y además, no le agrada que sea alguien más el centro de atención de los medios.
	<b>Descripción del temperamento violento en el discurso no verbal</b>	-Su mirada perdida viendo de un lado al otro sin un objetivo, el juego con sus cejas al alzarlas o fruncirlas nos comunica un sentimiento de arrebató y locura. Al igual que su risa descontrolada, fuerte y sus gestos exagerados tanto con piernas y brazos, un ejemplo	<b>Conflictos</b>	-Inestabilidad emocional con su jefe (no le gustaba ser el segundo a cargo). - Falta de empatía con las personas que lo rodean y que no conoce.				Logra convertirse en un símbolo de la delincuencia y de libertad para la gente, al regalarles dinero gratis, sin embargo, termina muerto al caer desde la catedral de Gotham.

		claro es cuando baila en el museo de Gotham.						
	<b>Incorporación del lenguaje propio de la época de la creación del filme</b>	<p>-La película también tiene una tonalidad de <i>cine noir</i> (cine negro, popular en 1930 y 1950, utilizado para contar historias elegantes sobre crimen organizado).</p> <p>-En lo que respecta al estilo de pelea, se observaba las artes marciales populares desde la década de los 60 y 90 en E.E.U.U. con Bruce Lee y Jackie Chan</p>	<b>Rol/Ocupación</b>	-Asesino, psicópata y obsesivo.	<b>Elementos añadidos</b>	<p>-Persuasivo</p> <p>-Astucia</p>	<p>-Fuerza y habilidad</p> <p>-Planificador</p>	
			<b>Actitud ante los problemas</b>	-Alterado, enojado, frustrado, grosero y desquiciado.				

	<b>Habilidades</b>	Aptitud para las ciencias, la química y el arte.	<b>Relación con otros personajes</b>	<p>-Su relación con su jefe (Carl Grissom) era de cierta forma tensa y problemática, porque Jack Napier se acostaba con su esposa Alice.</p> <p>-La relación con Bob, su mano derecha era leal y tranquila, hasta que el Guasón lo mató de manera despiada.</p> <p>-Su conflicto con Batman, era de una rabieta de venganza e ira consumida por el dolor de lo ocurrido en la fábrica de Químicos Axis.</p>				
--	--------------------	--	--------------------------------------	---	--	--	--	--

*Matriz 7*

### 3.1.3. Matrices de personajes de “Batman Begins (2005), The Dark Night (2008) y The Dark Night Rises (2012)”

#### Matriz de análisis de personaje 5: Batman (Christian Bale)

Personaje	Características o aspectos físicos		Características internas o aspectos psicológicos		El personaje como adaptación a otras cinematográficas			Análisis del personaje en el relato
					Elementos eliminados	Década 60	Década 80	
<p><b>Figura 41.</b> <i>Batman</i> (Christian Bale).</p>  <p>Nota: Recuperado de <a href="https://n9.cl/g96fvi">https://n9.cl/g96fvi</a>.</p>	<p><b>Caracterización (cuerpo, cara, estatura)</b></p>	<p>-Su estatura es promedio, posee un cuerpo fuerte y sano.</p> <p>-Ojos marrones, cabello lizo, músculos desarrollados y postura erguida.</p>	<p><b>Personalidad</b></p>	<p>-Es introspectivo, calmado, inteligente, valiente, bondadoso, noble, serio, planificador y solitario.</p>		<p>-Carismático</p> <p>-Amabilidad</p> <p>-Ingenuidad</p>	<p>-Distraído</p> <p>-Despiadado</p>	<p>-En la primera entrega el personaje busca vengarse del asesino de sus padres, sin embargo, su visión cambia cuando Rachel Dawes le hace entrar en razón y el huye de su pasado en busca de conocer el pensamiento criminal en otros países. Al final, maneja y controla</p>
	<p><b>Vestimenta</b></p>	<p>-Utiliza una armadura que tenía como objetivo usos militares de color negro, la cual tiene una capa de protección en el pecho, pantorrillas,</p>	<p><b>Motivaciones</b></p>	<p>-Sus motivaciones cambian según transcurre la saga, al principio busca venganza y justicia por la muerte de sus padres, sin embargo, concentra esta ira en</p>				

		<p>muslos, brazos y espalda. Puede resistir armas cortantes y también desviar impactos de balas a corta distancia.</p> <p>- La capa es fabricada con “tela con memoria” (mencionado en la película), flexible en su estado normal, pero se hace rígida cuando Batman le pasa electricidad al planear.</p> <p>-Su mascara luce unos cachos normales y puntiagudos. En sus brazos usa</p>		<p>fuerza y crea un símbolo de esperanza en la ciudad, combatiendo el crimen a su manera y con sus reglas.</p> <p>-Su motivación de justiciero nocturno anónimo, se incrementa cuando aparece el Joker y busca detener el caos que genera. Aunque al final, por unos instantes termina siendo el villano al encubrir los actos de Harvey Dent.</p> <p>- Y su último deseo en la tercera película, es salvar la Ciudad Gótica de una bomba y una revolución</p>				<p>su ira con la ayuda de Ducard (Ra's Al Ghul) que al final se convierte en su villano. Batman, decide utilizar su entrenamiento y pasado para formar un símbolo de esperanza para su ciudad, combatiendo el crimen.</p> <p>-En la segunda entrega, Batman en su papel de justiciero nocturno, combate contra el Joker, un criminal sin escrúpulos y generados de caos. Bruce Wayne, considera que es</p>
--	--	---	--	--	--	--	--	--

		guanteletes con cuchillas de protección, ante cualquier arma blanca. Su cinturón es de color marrón con compartimientos y el murciélago alrededor del pecho es color negro.		planeada por Bane y la hija de Ra's Al Ghul para aniquilar la ciudad. Al final, lo logra y se consolida como figura sólida e inclusive una leyenda en la mente de los ciudadanos.				necesario dejar de ser Batman para que no aparezcan más villanos de ese tipo. Sin embargo, decide no desprenderse de su cargo y termina deteniendo al Joker. Aunque, al final, termina siendo el villano por encubrir los actos ilícitos de su ex amigo Harvy Dent. -En la tercera entrega,
	<b>Descripción del temperamento violento en el discurso no verbal</b>	-Su mirada tanto como Bruce Wayne/Batman, es penetrante, amenazadora y triste a la vez. -Emplea el miedo a través del sigilo y el camuflaje en la oscuridad, cuando desciende de las alturas abre su capa	<b>Conflictos</b>	-Inseguridad al momento de tomar decisiones. -Carga una culpa, remordimiento y un trauma de su pasado. -Falta de entendimiento y comunicación con las personas que lo rodean.				

		<p>como un murciélago, esto aterroriza e impacta a sus enemigos.</p> <p>-Su estilo de pelea es más brutal y violenta, no duda en herir de gravedad a los villanos hasta conseguir información.</p>						
	<p><b>Incorporación del lenguaje propio de la época de la creación del filme</b></p>	<p>-El estilo que se dio al personaje y a la película fue un tono más “realista”, es decir, que representa o es parte de la realidad, por ejemplo, Ciudad Gótica deja de ser una ciudad</p>	<p><b>Rol/Ocupación</b></p>	<p>-Héroe vengativo, traumatado e inseguro.</p>	<p><b>Elementos añadidos</b></p>	<p>-Ingenioso -Pasivo</p>	<p>-Misterioso -Melancólico</p>	
			<p><b>Actitud ante los problemas</b></p>	<p>-Tranquilo, reflexivo, activo, proactivo, rápido y se comprometido ante las dificultades.</p>				

		<p>fantasiosa y se viste de fachadas reales de la auténtica ciudad de Nueva York y Chicago donde se grabó algunas escenas.</p> <p>Además de cierta forma este tipo de estilo trata los problemas sociales reales de manera objetiva y subjetiva, el autor tiene la libertad de expresarse e incluso proponer su propio estilo y particularidades.</p>						
	<b>Habilidades</b>	-Con gran fuerza física y agilidad.	<b>Relación con otros personajes</b>	-Su relación con Alfred Pennyworth, es la de consejero y				

		<p>-Experto en artes marciales y combate cuerpo a cuerpo.</p> <p>-Posee dotes detectivescos, conocimientos criminales y experto en sigilo y camuflaje.</p>		<p>alumno, aunque este también actúa como ayudante en sus misiones como Batman y como padre de Bruce Wayne, al momento de curarlo y reprocharle ciertas actitudes equivocadas.</p> <p>-Con Rachel Dawes, su amiga de la infancia, su relación es más cercana e intensa por el afecto mutuo que sienten ambos, aunque al final no pueden estar juntos por la vida de justiciero nocturno de Bruce Wayne/Batman.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				<p>-Con Lucius Fox, ayudante en empresas Wayne y creador de los dispositivos que utiliza Batman para combatir el crimen.</p> <p>-La relación con los villanos: Joker y Bane, Ras` Al Ghul Harvy Dent (Dos Caras) es más la lucha entre el bien y el mal o criminal y policía, uno busca impartir justicia mientras el otro acabar con la ciudad.</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

*Matriz 8*

### Matriz de análisis de personaje 6: Joker (Heath Ledger)

Personaje	Características o aspectos físicos		Características internas o aspectos psicológicos		El personaje como adaptación a otras cinematográficas			Análisis del personaje en el relato
					Elementos eliminados	Década 60	Década 80	
<p><b>Figura 42.</b> <i>Joker</i> (Heath Ledger).</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperado de <a href="https://n9.cl/8wt2p">https://n9.cl/8wt2p</a>.</p>	<p><b>Caracterización (cuerpo, cara, estatura)</b></p>	<p>-Su rostro está envuelto de cicatrices y de un maquillaje blanco rojo y negro alrededor de los ojos que oculta rasgos esenciales.</p> <p>-Hombre flaco y alto, su postura es encorvada (un hombro más inclinado que el otro) y en su boca se genera una sonrisa perturbadora y maniaca.</p>	<p><b>Personalidad</b></p>	<p>-Psicópata, anárquico, manipulador, retorcido, nihilista, inteligente, calculador y con sentido del humor más oscuro y sádico.</p>	<p><b>Elementos eliminados</b></p> <p>-Servicial -Obediente -Juguetón</p>	<p><b>Década 60</b></p>	<p><b>Década 80</b></p> <p>-Obsesivo -Experto en química y arte.</p>	<p>-Al comienzo de la trama, nunca se observa un origen o evolución del personaje, la motivación que lo mueve nunca cambia al Joker no le importa el dinero, poder criminal o hacer tratos con la mafia. Lo que resulta atractivo para el Joker es “ver el mundo arder” o ser un “agente del caos”, al igual que</p>

		-Su cabello tiene algunos mechones con un tinte verde da cierta apariencia de que estuviera sucio y se ve voluminoso.						hacer conocer a los ciudadanos de Gótica, sobre lo que para él significa la “justicia” y que todos se den cuenta de la verdadera identidad de Batman. Sin embargo, al final es puesto a manos de la justicia, pero sin antes llevarse muchas vidas por delante y corromper a Harvy Dent.
	<b>Vestimenta</b>	-Tiene un pantalón de traje y una gabardina de color morado con una tonalidad fuerte. -Por dentro, se coloca un chaleco verde oscuro, una corbata a cuadros de tonalidad verde musgo y su camisa a cuadros de color gris. -Lleva en sus manos, guantes morados de cuero y	<b>Motivaciones</b>	-Su motivación es simplemente “causar el caos” no hay un objetivo de buscar venganza, dinero o poder. Como en la película, se explica, no es una persona a la que se le pueda sobornar o con la que se llegue a negociar. Otra de sus motivaciones, es que la gente descubra y el lograr desenmascarar a Batman para				

		<p>un montón de cartas del Joker de la baraja de naipes.</p> <p>-El maquillaje blanco en su rostro, se encuentra descuidado y sus ojos se encuentran hundidos en un negro que cubre párpados y las cuencas de las orejas.</p>		<p>conocer su verdadera identidad, al final, este objetivo termina convirtiéndose en una obsesión.</p>				
	<p><b>Descripción del temperamento violento en el discurso no verbal</b></p>	<p>-Su risa resulta inquietante y macabra, suele ser seguida o pausada como si se estuviera ahogando.</p> <p>-Posee tics nerviosos, como el sacar la lengua y hacer un sonido</p>	<p><b>Conflictos</b></p>	<p>-Falta de relación y comunicación con las personas que lo rodean (villanos de la mafia o subordinados contratados para cumplir sus trabajos).</p> <p>-Falta de empatía emocional y piedad con sus cómplices del</p>				

		<p>como si fuera una serpiente. Esto acompañado de mucha expresión exagerada con las manos y el cuerpo que destallan su complejo de locura.</p> <p>-Al momento de las peleas, utiliza cualquier objeto a su paso para neutralizar a su enemigo y cuando es atacado, no se inmuta de dolor, al contrario, le ocasiona risa.</p>		<p>crimen e inocentes, mata por matar.</p>				
	<p><b>Incorporación del lenguaje propio de la época de la creación del filme</b></p>	<p>-Otro estilo que se aportó a la película fue el <i>neo-noir</i> es un</p>	<p><b>Rol/Ocupación</b></p>	<p>-Villano anarquista, maníaco, nihilista y sádico.</p>	<p><b>Elementos añadidos</b></p>	<p>-Astuto -Planificador</p>	<p>-Cambios violentos de ánimo</p>	

		<p>derivado del cine negro o <i>noir</i>, un género que narraba sucesos relacionado con gánster y detectives corrientes que resuelven crímenes urbanos.</p> <p>-El <i>neo-noir</i>, en cambio utiliza gran parte de elementos del cine negro, pero trata temas con contenidos actuales y estéticamente se observan elementos que no estaban presentes en 1940 y 1950, por ejemplo, iluminación discreta, uso de sombras o luz y</p>	<p><b>Actitud ante los problemas</b></p>	<p>-Violento, impulsivo, planificador y paciente.</p>		<p>-Manipulador</p>	<p>-Inestable -Peligroso</p>	
--	--	---	--	---	--	---------------------	----------------------------------	--

		cámaras en lugares inusuales.						
	<b>Habilidades</b>	-Luchador hábil, valiente sin miedo al peligro, experto en químicos y explosivos. -Entrenado en armamento y planes criminales. Fuerza y resistencia en combates cuerpo a cuerpo.	<b>Relación con otros personajes</b>	-No tiene una relación estable con otros personajes, a los líderes de la mafia o familias criminales simplemente los utiliza y engaña para cumplir sus metas. -A las otras personas, les muestra la más mínima importancia y misericordia, asesina sin ningún tipo de patrón o remordimiento, él resulta ser el único que tiene la respuesta para impregnar justicia en la ciudad.				

## 3.1.4. Matriz de análisis de las escenas 1: Película “Batman: The Movie (1966)”

Escena			Diálogo	Contexto	Análisis	Interpretación
Imagen	Colores	Iluminación/Luz				
<p><b>Figura 43.</b> Escena de la Película "Batman: The Movie"</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>. Minuto: [09:30]; [11:25]</p>	<p>-Se presenta altos contrastes y una variación de colores chillones tanto en las escenas como en los disfraces de los villanos o superhéroes, su patrón de color es histórico, es decir, intenta recrear la atmósfera cromática de la época.</p> <p>-Los colores tienen un tono suave, entre ellos, el amarillo mostaza, verde, marrón y azul.</p>	<p>-La iluminación en esta escena es artificial, es decir, creada mediante focos y reflectores que manipula las sombras y de cierta forma permite controlar intensidad, calidad o dirección.</p> <p>-Logra crear una sensación de rejuvenecimiento o envejecimiento a la persona que se le está proyectando y esta cambia en base a la atmósfera de la película.</p>	<p>Batman: “Usted señorita”</p> <p>Señorita:” Soy, Camarada Kitanya Irenya Tatanya Karenska Alisoff”. Soy del Mercurio de Moscú.</p>	<p>-La Guerra Fría (1947-1991), se dio tras finalizar la Segunda Guerra Mundial. No fue un enfrentamiento bélico, pero significó conflictos ideológico, político, económico, tecnológico y propagandístico entre el movimiento capitalista (Estados Unidos) y el modelo comunista (Unión Soviética).</p> <p>-La Guerra Fría también presentó casos de espionaje, inspección recíproca, crisis, soluciones diplomáticas y también la carrera espacial que fue una competición en E.E.U.U. y la URSS que derivó en una exhibición de poder y fuerza.</p>	<p>En la escena Batman y Robin, se encuentran en una conferencia de prensa con periodistas y personas de diversos medios de Ciudad Gótica que preguntan a los dos héroes sobre el caso que están investigando.</p> <p>Cuando es el turno de una señorita periodista que le pide de forma muy cordial a Batman una fotografía, pero para ello, necesita que se quite la máscara, esto genera en el comisionado Gordon y su asistente una rápida reacción y negándose rotundamente a la petición de la joven.</p> <p>Finalmente, Batman los tranquiliza a todos justificando la petición de la joven periodista afirmando que es una persona extranjera y su petición no le parece extraña pero que no puede hacerlo, porque se</p>	<p>Batman, la película de 1966 fue la primera cinta a color y la que se transmitió por muchos países alrededor del mundo. La entrega del hombre murciélago, tenía que ver con algunos aspectos de la Guerra Fría.</p> <p>Por un lado, estaba el bando que representaba a Estados Unidos, es decir, Batman y Robin, respaldados por la ley tales como el comisionado James Gordon e inclusive el presidente de E.E.U.U. (al cual no le muestran el rostro). Y mientras, los villanos: Acertijo, Joker, Pingüino y Gatubela pertenecen a la Unión Soviética, ambos se disputan el control del mundo. Hay que recordar que la Guerra Fría no fue un</p>
<p><b>Figura 44.</b> Escena de la Película "Batman: The Movie"</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>.</p>						

**Figura 45.** Escena de la película "Batman: The Movie"



**Nota:** Recuperada de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

**Figura 46.** Escena de la película "Batman: The Movie"



**Nota:** Recuperada de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

-El color verde, significa esperanza, bienestar, paz y juventud.  
-El amarillo, es tibieza, luz y madurez.  
-Azul, es tranquilidad, serenidad, frío o melancólico.  
- El color marrón, se asocia a la fuerza y fiabilidad.

-Uno de los casos de espionaje fue el del ruso William August Fisher, quién entró a E.E.U.U. en 1949, luego de ser reclutado por la OGPU (Directorio Político Unificado del Estado) la policía secreta de la URSS con su seudónimo de Mark trabajaba publicando citas periódicas. Su misión fue reactivar una red de espionaje sobre el proyecto de desarrollo de armas atómicas en Los Álamos (principal proyecto de E.E.U.U. de armas nucleares), al final regreso a su país por el intercambiado con Francis Gay Powers agente de la CIA, quién sería capturado por la URSS en 1960.

revelaría su identidad y la de Robin, poniendo en riesgo su labor de "paladines de la justicia" y que al final, son simples personas comunes y corrientes que apoyan a la ley.

En la escena siguiente, se descubre que la periodista de Moscú, resulto ser Gatúbela, infiltrada para sacar información sobre si Batman y Robin tienen idea de lo ocurrido en alta mar, esto le cuenta al grupo del mal, conformado por el Guasón, Acertijo y Pingüino.

conflicto bélico, pero sí un enfrentamiento político, tecnológico, social, armamentístico e ideológico. Fue precisamente en el campo armamentístico y en la sociedad estadounidense en donde hubo casos de espionaje comunista que aportaba información a la URSS acerca del desarrollo de armas nucleares. Y esta amenaza interna de espionaje comunista, se ve representada en el personaje de Gatubela y su falsa identidad como "Camarada Kitanya Irenya Tatanya Karenska Alisoff" en abreviatura "Kitka" una periodista proveniente del diario de Moscú, que intenta en su primera aparición que Batman se quite la máscara. Lo que muestra el director Leslie H. Martinson, es su preocupación por los

						casos de espionaje en la ciudadanía estadounidense y representar al comunismo con dos identidades, la primera sería "identidad falsa", es decir, Kitka (una periodista común, buena y normal), la otra sería la "identidad verdadera", a través (Gatubela) como una amenaza interna y malvada y con su rol de informante secreto cuyo objetivo es obtener información para dárselo al enemigo, en el caso de E.E.U.U. sería la Unión Soviética (representado por los villanos de la entrega).
	-En esta escena que transcurre en	En lo respecta a la iluminación o luz es de origen		El pulpo es el símbolo perfecto del mal que muchas	En la escena se puede ver como se enfoca la pared de la guarida de los villanos a	La imagen del pulpo se había presentado en varios mapas y

<p><b>Figura 47.</b> Escena de la película "Batman: The Movie"</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>.</p> <p>Minuto: [14:46]; [16:30]</p>	<p>la guarida de los villanos, se destaca el color marrón, rojo y un verde musgo suave en las paredes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El color rojo, representa fuerza, ira y odio.</li> <li>-El marrón, en el vestuario de un personaje puede significar depresión o mal psicológico.</li> <li>-En el entorno, es dependencia y falta de adaptación.</li> <li>-El verde musgo, aporta frescura y sosiego.</li> </ul>	<p>artificial (creada por focos y reflectores), con un ángulo lateral. Es decir, da una cierta sensación de volumen y profundidad en la escena. Aumenta el contraste de la toma, pero no interfiere tanto en los detalles de esta.</p>	<p>“Hoy Ciudad Gótica- Mañana el Mundo – El Hampa Unido”</p>	<p>veces fue presentado en los mapas: su cabeza representaba la inteligencia malévola para el dominio del mundo. Este animal puede significar el enemigo ruso, el capitalismo, comunismo, el Japón Imperial o la Europa Colonial que estrangula a los pueblos de África. Un caso en particular donde se vio la asociación entre el pulpo y el enemigo fue el mapa de Fred W. Rose (1877), publicado como publicidad para influir ideológicamente en el conflicto de la guerra ruso- turca. Otro ejemplo, fue la imagen publicada por St. Louis Globe-Democrat, en donde se mostraba un pulpo rojo extendiendo sus tentáculos por gran parte del mundo haciendo referencia a</p>	<p>un animal, con apariencia de un calamar o pulpo gigante con tentáculos que rodean lo que parece ser el planeta Tierra o un mapa del mundo y alrededor suyo una frase.</p> <p>La escena se abre hasta mostrar a los villanos, entre ellos, El Guasón, Acertijo, Pingüino y Gatúbela quienes se hacen llamar “El Hampa Unido”, conversan sobre el objetivo que tienen de acabar con Batman y unir fuerzas para raptar a los 9 miembros de la Organización del Mundo Unido, para apoderarse del mundo y obtener una ganancia por su liberación.</p>	<p>propagandas de distintos países como un símbolo de expansión y dominación utilizado en diversos canales de propaganda. En el inicio de la guerra fría, también se vieron ataques propagandísticos con su imagen, un ejemplo, fue en 1950 por parte de la Liga Económica favorable a las empresas del Reino Unido, en donde presenta a un pulpo rojo (Red Octopus) sobre el mundo, sugiriendo que el comunismo está a punto de devorarse el planeta. En varias escenas de Batman: The Movie, la imagen del pulpo se encuentra presente en la guarida de los villanos y a su alrededor tiene una frase “Hoy Ciudad Gótica, mañana el Hampa Unido”, es cuestión de analizar la</p>
<p><b>Figura 48.</b> Escena de la película "Batman: The Movie"</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>.</p>						
<p><b>Figura 49.</b> Escena de la película "Batman: The Movie"</p>						



**Nota:** Recuperada de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

**Figura 50.** Escena de la película "Batman: The Movie"



**Nota:** Recuperada de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

**Figura 51.** Escena de la película "Batman: The Movie"

la expansión que ha tenido la Unión Soviética en las últimas décadas, buscando implantar su ideología.

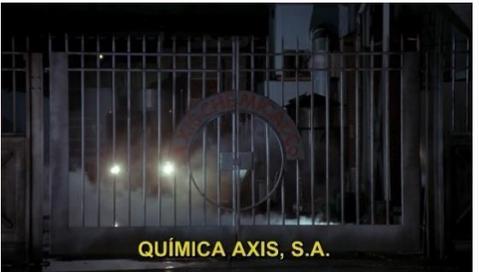
frase para saber el mensaje que se quiere dar al espectador, en primera instancia se encuentra la palabra "Hampa" que se refiere a un conjunto de maleantes o delincuentes que hacen actos ilícitos y por el otro lado está "Unido" qué bueno se relaciona con la Unión Soviética. El plan de los villanos de la entrega es dominar el mundo, raptando a todos los miembros del Consejo de Seguridad, a través de un arma que vuelve a las personas en polvo. La ilustración del pulpo en la guarida de los enemigos de Batman tiene un propósito, generar en el espectador una carga ideológica muy fuerte sobre el "Otro" como el enemigo (comunistas) y el "Nosotros" como el salvador (capitalistas). Y mostrar a este enemigo como

 <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>.</p>						<p>manipulador y totalitario que busca imponer su modelo por todo el mundo y que al igual que los villanos de la película harán todo lo que sea necesario para cumplir con su objetivo, aunque sus actos sean ilícitos o catastróficos.</p>
<p><b>Figura 52.</b> Escena de la película "Batman: The Movie"</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>.</p> <p><b>Figura 53.</b> Escena de la película "Batman: The Movie"</p>	<p>-En esta escena destaca un fondo claro e iluminado que intensifica a los colores, entre ellos, el azul, gris, blanco, rojo y amarillo mostaza. Esto logra que los objetos que se encuentran en la escena tengan más importancia.</p> <p>-De cierto modo el patrón de color de la</p>	<p>-En esta escena la luz se puede presenciar luz natural, es decir, del hábitat o entorno que tiene una sola dirección y brinda realismo y naturalidad.</p> <p>-Por otro lado, también detecta una luz con una intensidad difusa que invade la escena con una iluminación suave o blanda, esta no marca</p>	<p>Robin: "El Pingüino al mando de un submarino preatómico"</p> <p>Batman: "La situación es grave, Robin"</p> <p>Robin: "Si supiéramos lo que trama lo que iba a... ¡Santo <b>misil!</b>"</p>	<p>-Fue un 13 de septiembre de 1955, en el mandato del presidente estadounidense Dwight Eisenhower que se aprobó el misil de alcance intermedio para la Armada y se creó la Oficina de Proyectos Especiales.</p> <p>-Con la aparición de la Técnica de Revisión y Evaluación de Programas (PERT) una técnica de administración de tareas para gestionar</p>	<p>La escena comienza cuando Batman y Robin, resultan ser salvados por un delfín de unos torpedos lanzados por el submarino del Pingüino y el resto de los villanos.</p> <p>Batman y Robin, no entienden la situación así que llaman al Departamento de Marina estadounidense a preguntarles si se dieron algún submarino sobrante de la <b>guerra</b> a alguna persona.</p> <p>Ellos comentan que le dieron un submarino preatómico a un tal PIN</p>	<p>Otro de los conflictos derivados de la Guerra Fría, fue la carrera armamentística una competición por saber cuál de las dos potencias en ese entonces poseía el mejor armamento y quién sería el que tuviera el poder o control en el mundo. Estas superpotencias, aunque no tuvieron un conflicto directo, debido a intereses geográficos y políticos se enfrentaron de manera indirecta aportando cada uno a</p>

 <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>.</p> <p><b>Figura 54.</b> Escena de la película "Batman: The Movie"</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman">https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman</a>.</p> <p>Minuto: [28:25]; [30:02]</p>	<p>escena es simbólico porque se usan para sugerir o detallar efectos determinados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El azul del mar, significa, pasividad y calma.</li> <li>-El color blanco del fondo, es libertad, seriedad y armonía.</li> <li>-Juntos pueden dar calidez o tranquilidad.</li> </ul>	<p>las sombras, se destaca las texturas, suaviza formas y respeta la intensidad y uniformidad de los colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La colocación de las luces permite un mayor detalle de donde suceden las escenas.</li> </ul>		<p>un proyecto. Se construyó un USS George Washington, un nuevo submarino capaz de lanzar un misil balístico llamado <b>POLARIS A-1</b> que se lanzó el 20 de julio de 1960. Fueron alrededor de 41 submarinos nucleares estadounidenses que estaban armados por 16 misiles Polaris, durante la Guerra Fría.</p>	<p>GUIN, pero que no tenían referencia alguna del sujeto.</p> <p>Fue entonces que el misil estalla en el cielo, escribiendo un acertijo en el cielo.</p>	<p>un bando, tal es el caso de la Guerra de Vietnam.</p> <p>Como resultado de esta competencia Estados Unidos y la Unión Soviética desarrollaron misiles de largo alcance, uno de los misiles creados por las fuerzas estadounidenses fue el POLARIS A-1.</p> <p>En la película, se nos muestra esta competencia tecnológica, entre ambos bandos y, el poder armamentístico que poseía Estados Unidos en la época. E incluso, cuando Batman llama al Pentágono y secretaria de Marina, preguntando como es que el pingüino tiene un submarino, este le comenta que le quedaban algunos de sobra después de la guerra y se lo dieron sin más, esto muestra el poder militar y tecnológico que poseía</p>
--	---	---	--	--	--	---

## 3.1.5. Matriz de análisis de las escenas 2: Película “Batman (1989)”

Escena			Diálogo	Contexto	Análisis	Interpretación
Imagen	Colores	Iluminación/ Luz				
<p><b>Figura 55.</b> Escena de la película "Batman"</p>  <p><b>Nota:</b> Unos documentos de la CIA en el escritorio del Joker. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/268/batman">https://cuevana.biz/pelicula/268/batman</a>.</p>	<p>-En la escena sigue predomina las sombras y colores sombríos como el morado, rojo, gris y el verde.</p> <p>Toda esta habitación está rodeada de fondos oscuros que debilitan los colores, entristecen los objetos y pierden importancia.</p>	<p>La iluminación en esta escena es de origen artificial, proviene de lámparas y focos del escondite del guasón.</p> <p>Su intensidad es directa, es decir, se proyecta un objeto o persona creando zonas iluminadas y sombras. Logra destacar el objeto del fondo de la escena.</p>	<p><b>Joker:</b> “Tanto que hacer y tan poco tiempo”.</p> <p><b>Bob:</b> “Las fotos”</p> <p><b>Joker:</b> “Gracias”</p> <p>“Has producido millones mi amigo”</p> <p><b>Científico:</b> “Si señor”</p> <p><b>Joker:</b> “Empaca todo vamos a abrir nuevos mercados”</p>	<p>La guerra de Vietnam se dio después de la Guerra de Indochina, donde Laos, Camboya y Vietnam lograron su independencia de la dominación francesa. En donde esta última se dividió en dos partes, por diferencias ideológicas una era Vietnam del Sur respaldada por Estados Unidos apoyando el capitalismo, democracia liberal y economía del mercado, contra Vietnam del Norte (Viet Cong) apoyada por la Unión Soviética y la República Popular China, con régimen comunista. El conflicto se dio desde 1955 hasta 1975.</p> <p>En 1965, se dio el desembarco de E.E. U.U.</p>	<p>En esta escena el Joker se encuentra en su guarida o escondite cortando unas fotografías de las víctimas del gas o productos de belleza que el mismo fabricó, llamado, Sonriex.</p> <p>Al comienzo de la escena se puede observar un documento de la CIA y en palabras en rojo se ve como se detalla “Nerve Gas” o “Gas Nervioso” en español, con una fecha en particular de 1977, a su alrededor se puede ver fotografías de víctimas de una guerra en particular.</p> <p>A cabo de unos momentos, se observa al Joker acudiendo a la fábrica de Químicos Axis donde se encuentran fabricando</p>	<p>Siguiendo el contexto de la Guerra Fría, pero centrándonos en un conflicto subsidiario de la misma en otras palabras la Guerra de Vietnam, es necesario establecer el parecido que tiene un suceso que ocurrió en esta contienda y el plan del Joker de asesinar a los ciudadanos de Gótica. Y es que una vez más se nos muestra el poder armamentístico que tenía Estados Unidos en la época, el gas llamado “agente naranja” utilizado en la guerra tiene un cierto parecido con el gas “Sonriex” creado por el Joker, puede ser que este se haya basado en la fabricación del compuesto químico de</p>
<p><b>Figura 56.</b> Escena de la película "Batman"</p>	<p>Entre lo que representan los colores, el morado, hace referencia a la</p>	<p>El ángulo en el que se proyecta la luz es cenital, se refiere que esta se encuentra sobre</p>				

 <p><b>Nota:</b> El Joker se encuentra cortando imágenes de los documentos de la CIA. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/268/batman">https://cuevana.biz/pelicula/268/batman</a>.</p> <p><b>Figura 57.</b> Escena de la película "Batman"</p>  <p><b>Nota:</b> Fabrica donde el Joker fabricaba su gas químico. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/268/batman">https://cuevana.biz/pelicula/268/batman</a>.</p> <p><b>Figura 58.</b> Escena de la película "Batman"</p>	<p>locura y misterio. El rojo, simboliza la violencia, poder e ira. Por último, el gris representa tristeza y decadencia.</p>	<p>el objeto o persona, generando sombras verticales muy oscuras. Logra exagerar los rasgos, "aísla" los objetos del fondo y tiene sensación de dramatismo.</p>		<p>a Vietnam y bombardeos masivos a la tierra. En 1967, E.E.U.U. de sus 485. 000 hombres han perdido a más de 16.000. En 1971, E.E. U.U. utilizó el "agente naranja", un defoliante químico, su objetivo era destruir los densos bosques para descubrir los escondites y las rutas de suministros del enemigo del norte. Además, se fumigaron las tierras de cultivo con helicópteros para privar a los vietnamitas de alimentos. El contacto con esta toxina puede producir acné por cloro, lesiones cutáneas en la cara con marcas de viruela y daños graves en los órganos hasta llevar a la muerte.</p>	<p>una gran cantidad de gas Sonriex (un arma química que te genera una risa descontrolada hasta llevarte a la muerte que enmarca en tu rostro una sonrisa), esta es llevada a la ciudad.</p>	<p>la CIA para fabricar su propia formula o pueda que sea el mismo compuesto utilizado en la guerra. Además, que el Joker en la escena junto a un montón de personas en la ciudad para rociarles con la sustancia, algo que bueno no paso en la película ya que Batman lo detuvo. Al contrario de lo ocurrido en el conflicto en donde murieron 300.000 estadounidenses y 400.000 vietnamitas entre los años de 1962 y 1971. Esta representación puede ser interpretada también como una autocrítica por parte del director de la película, a las medidas desesperadas por parte del gobierno estadounidense para ganar la guerra, algo que bueno no sucedió.</p>
--	---	---	--	---	--	---

 <p><b>Nota:</b> El Joker ordenando la embarcación de todos sus químicos en los autos. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/268/batman">https://cuevana.biz/pelicula/268/batman</a>.</p> <p>Minuto: [52:50]; [54:46]</p>						
<p><b>Figura 59.</b> Escena de la película "Batman"</p>  <p><b>Nota:</b> El Joker en el desfile de ciudad Gótica lanzado el gas de la risa a toda la gente presente. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/268/batman">https://cuevana.biz/pelicula/268/batman</a>.</p>	<p>-En lo que respecta al color, en la película se resalta un constante entorno frío y oscuro en la ciudad, porque la mayoría de los hechos ocurren en la noche, donde predominan el color azul, gris y el negro. El azul: Significa frío,</p>	<p>-La iluminación que utiliza el director de la cinta, resalta altos contrastes en luz y sombra para retratar una ciudad Gótica llena de delincuencia, crimen y suciedad. - Es luz directa, es decir, la proyección de un objeto o persona creando zonas iluminadas y</p>	<p><b>Joker:</b> Guerrero alado surca la noche y me encuentra listo.  Bob. Máscara  Y ahora viene la parte, en que les quito el peso de sus fracasadas e inútiles vidas.  Pero me dijo mi cirujano: "Si has de irte, vete con una sonrisa"</p>	<p>La carrera espacial fue una competencia que tuvo Estados Unidos y la Unión Soviética por la conquista del espacio exterior, esto se dio desde 1957 hasta 1975. Esto fue uno de los ejes principales de la rivalidad científica y tecnológica entre estas dos potencias. En 1957, se dio el lanzamiento del satélite Sputnik 1 dando inicio a la competencia espacial. Estados Unidos, respondió cuando la NASA ponía en órbita al</p>	<p>La escena nos muestra como el Joker, se encuentra regalando dinero en el desfile bicentenario de Ciudad Gótica, cuando se da cuenta que al asecho está Batman. Es así, que procede a lanzar su humo de gas Sonriex para que la gente que se encuentra cerca de su carro alegórico muera producto del arma química.  En ese momento, Batman con su Bati-avión que posee un</p>	<p>Casi a continuación de la escena pasada, Batman logra lanzar los globos del Joker que contenían la toxina hacia el cielo, alejando cualquier peligro de muerte a las personas que se encontraban en el desfile.  En esta escena Batman en su Bati-avión realiza un movimiento algo extraño y se podría decir innecesario saliendo a la Luna y posando junto a ella, para luego nuevamente</p>

<p><b>Figura 60.</b> Escena de la película "Batman"</p>  <p><b>Nota:</b> La gente siendo víctima del gas de la risa. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/268/batman">https://cuevana.biz/pelicula/268/batman</a>.</p>	<p>melancolía y depresión. Color negro: Misterio, negación, rechazo y luto. El gris: Frialdad, tristeza o melancolía y suele utilizarse para prestar más atención en los personajes.</p>	<p>sombras usando focos. Esto logra destacar los objetos y no se fija en los detalles del "fondo".</p>		<p>Vanguard 1, primer satélite alimentado por energía solar y que hoy en día es el satélite artificial más antiguo presente en el espacio a diferencia del Sputnik 1. Sin embargo, la Unión Soviética contestaría el 12 de abril de 1961 cuando a bordo del Vostok 1, Yuri Alekséyevich Gagarin se convirtió en ser el primer humano en el espacio exterior. Aunque, el hito que se vio a nivel mundial en la televisión fue la llegada y el arribo por primera vez a la luna por parte de Neil Armstrong y Buzz Aldrin el 20 de julio de 1969, a bordo del módulo Lunar Eagle de la misión Apolo 11.</p>	<p>gancho se lleva los globos hasta el cielo de Gótica para soltarlos. Al final, realiza un movimiento extraño y sale a la troposfera posando en la luna por unos segundos y cayendo nuevamente hacia la ciudad.</p>	<p>caer sobre Ciudad Gótica. A través de esta escena se puede representar el viaje a la Luna que realizó Estados Unidos – recordemos que Batman, es un símbolo de la cultura estadounidense- debido a la carrera espacial que se disputaba contra la Unión Soviética y el avance de los límites humanos entre 1957 y 1975. Para muchos esta guerra espacial, la ganó Estados Unidos, cuando por primera vez en la historia de la humanidad tanto Neil Armstrong y Edwin F. Aldrin pisaron la luna. En la trama también se lo presenta al Joker como el asesino de los padres de Bruce Wayne y como la figura de la locura y un generador del caos. La locura presente en el Joker es uno de los tantos trastornos mentales que</p>
<p><b>Figura 61.</b> Escena de la película "Batman"</p>  <p><b>Nota:</b> Batman lanzando los globos del Joker al cielo y posando de manera extraña en la luna. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/268/batman">https://cuevana.biz/pelicula/268/batman</a>.</p> <p>Minuto [1:39:08]; [1:43:32]</p>						

						tuvieron los soldados que sobrevivieron a la guerra. Batman, al final, logra derrotarlo, representando la superación de la sociedad norteamericana a un escenario lleno de problemas, oscuro y sombrío.
--	--	--	--	--	--	---

Matriz 11

### 3.1.6. Matriz de análisis de las escenas 3: Película “Batman Begins (2005), The Dark Night (2008) y The Dark Night Rises (2012)”

Escena			Diálogo	Contexto	Análisis	Interpretación
Imagen	Colores	Iluminación/Luz				
<p><b>Figura 62.</b> Escena de la película “Batman Begins”</p>  <p><b>Nota:</b> Un hombre al que le hicieron pasar por Ra`s Al Ghul, solo era un impostor. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p>	En la escena y en muchas otras de Batman Begins, el director utiliza colores fríos con tonalidades azuladas, creando una atmósfera de misterio, solitarias y lejanas. Otro color que juega un papel fundamental en la escena es el color negro que	La técnica que se utilizo es la luz de fondo o relleno que permite construir atmósferas en las escenas y remarca las zonas iluminadas y sombras. En el caso de escena, en el templo, se la considera una luz motivada con velas y linternas, logrando una mirada oscura, nitidez y apertura.	<p>Ras' Al Ghul: Ha llegado la hora de Ciudad Gótica. Como Constantinopla o Roma antes que ella, la ciudad se ha vuelto un criadero de sufrimiento e injusticia.</p> <p>Es insalvable y debemos que permitir que muera. <b>Esa es la función más importante de la Liga de las Sombras.</b></p>	El lanzamiento de la trilogía de Batman de Christopher Nolan se da cuatro años después del atentado a las Torres Gemelas un 11 de septiembre del 2001 en Estado Unidos. Fueron cuatro aviones comerciales que fueron secuestrados y convertidos en proyectiles por miembros del grupo yihadista Al Qaeda, al mando de Osama bin Laden, el cual nació en 1957 en Riad, capital de Arabia Saudí de padre	En la escena se puede ver a Ducard (Ras`Al Ghul) entrenando a Bruce Wayne, luego de rescatarlo de una prisión que se encontraba en alguna parte de Asia u Oriente, para integrarlo en La Liga de las Sombras. <p>Ducard, lo ayuda a superar y enfrentar sus medios, combatir cuerpo a cuerpo, utilizar el sigilo, oscuridad, la ira y su</p>	Lo primero que se puede destacar de esta trilogía de Nolan son tres componentes del contexto histórico-ficcional el trauma, crisis y heroísmo están presentes en esta saga influenciado por el atentado del 11S ya que tan solo han pasado 4 años. Se realizaron varios estudios psicológicos tras los atentados determinando que personas que estuvieron cerca a los atentados fueron diagnosticados con estrés posttraumático (puede incrementar miedo y ansiedad).

<p><b>Figura 63.</b> Escena de la película "Batman Begins"</p>  <p><b>Nota:</b> Un hombre al que le hicieron pasar por Ra`s Al Ghul, solo era un impostor. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p> <p>Minuto [37:01]; [37:46]</p>	<p>hace referencia al poder, silencio negación, abandono, rechazo y luto, esta combinación entre el azul y negro se puede observar cuando Batman vigila las calles de Gótica en la tarde y noche.</p>	<p>Como elemento añadido se encuentra el humo. Para el caso de los actores se utiliza una luz lateral, que aumenta el contraste, pero no resalta demasiado en los detalles del personaje.</p>	<p>Llevamos siglos realizándola. <b>Ciudad Gótica debe ser destruida.</b></p>	<p>yemení y de madre originaria de Siria. Fundo el grupo al Qaeda (La base) en 1988 en Afganistán, en donde luchó contra la Unión Soviética. En el año de 1998, se produce dos ataques en simultaneo de camiones bomba frente a las embajadas de Estados Unidos en Nairobi, Kenya y Dar es Salaam, Tanzania, asesinando a 224 personas. El mismo año, un periodista John Miller de la ABC NEWS, entrevistó a Osama bin Laden, el cuál comento lo siguiente: "Nosotros sabemos que los grandes ladrones y terroristas del mundo son los norteamericanos". "La única manera en la que nosotros podemos responder a este asalto es usando a los civiles" "Nosotros no diferenciamos a los militares de los civiles" Días después expuso una nueva fetua (pronunciamento legal en el Ismal), si E.E.U.U. no</p>	<p>venganza contra su oponente. Una vez que Bruce Wayne, se encuentra listo le piden que asesine a un criminal a lo que él, se niega rotundamente porque no tiene el mismo sentido de justicia que Ra`s Al Ghul.</p> <p>Al ver su negación, Ra`s Al Ghul, le comenta que esa compasión que tiene le traerá problemas y que el objetivo de la Liga de las Sombras siempre ha sido limpiar a las civilizaciones a través de la destrucción.</p> <p>Bruce, se niega a pesar de todo lo comentado y esa quema todo el santuario, solamente salvando a Ducard, quién regresa después son su verdadera identidad, es decir, Ra`s Al Ghul.</p>	<p>En la película se puede relacionar este suceso con el trauma de Bruce Wayne por la muerte de sus padres y su miedo hacía los murciélagos.</p> <p>Aunque existen otros puntos analiza de Batman Begins. Uno de ellos es la representación de árabes y la similitud de Osama bin Laden con Ra`s Al Ghul (villano de la entrega), primero partiendo desde el significado de su nombre que proviene del árabe y significa "cabeza del demonio", algo apropiado para alguien que busca aniquilar a toda una sociedad.</p> <p>Otro punto para la relación o comparación que tienen estos dos personajes es que poco después del 11S, el entonces presidente George W. Bush, anunció la "guerra contra el terror" contra el grupo Al Qaeda y su líder Osama bin Laden de origen saudí, nombrando además a tres rivales</p>
<p><b>Figura 64.</b> Escena de la película "Batman Begins"</p>  <p><b>Nota:</b> Aldeados de alguna parte de Medio Oriente. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p>						

<p><b>Figura 65.</b> Escena de la película "Batman Begins"</p>  <p><b>Nota:</b> Templo de la liga de las sombras. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p>				<p>retiraba sus tropas de Arabia Saudita.</p>		<p>directos Irak, Afganistán y Corea del Norte.</p> <p>Al principio de la película presentan a Ra`s Al Ghul, como una persona proveniente de Medio Oriente, quizá no de un país árabe pero sí de alguna parte de Asia. Y casi al final de la película, nos muestran que en realidad Ra`s Al Ghul es interpretado por Liam Nison.</p> <p>No cabe descabellado que la industria de Hollywood asignara roles, características, apariencias negativas o planes malvados a los personajes posiblemente provenientes del Este y, es que antes del estreno de la trilogía de Nolan y de la "guerra contra el terror", el cine ya presentaba a estos personajes como símbolo de amenaza, peligro y destrucción, por ejemplo, "Mentiras Verdaderas" (1994), con Arnold Shwarzeneger que trabaja como espía en una agencia gubernamental, llamada,</p>
--	--	--	--	---	--	--

						Omega, combatía contra el terrorismo proveniente de Palestina y otro es el caso de "Vivo o muerto" (1987) en el cual un grupo de terroristas árabes buscaban incendiar Los Ángeles.
<p><b>Figura 66.</b> Escena de la película "Batman Begins"</p>  <p><b>Nota:</b> El verdadero Ra`s Al Ghul, interpretado por Liam Neson. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p> <p><b>Figura 67.</b> Escena de la película "Batman Begins"</p> 	<p>Los colores que se destacan en la escena de la Mansión Wayne son el anaranjado, blanco y el amarillo de las luces. El naranja, significa en el cine es festividad, sociabilidad, amistad, recuerdo y nostalgia. Por otra parte, el color blanco, se refiere a la armonía, paz y calma. Y, por último, el amarillo, se entiende por riqueza, energía o positividad.</p>	<p>En la escena se utiliza luz artificial a través de focos en las paredes y en el techo, al igual que reflectores. En los personajes, se usa una luz en ángulo frontal, para resaltar el rostro de los personajes e inundar todas las superficies de la escena, permitiendo ampliar la escena y aumentar los detalles, pero anular las texturas del fondo.</p>	<p>Ra`s Al Ghul: Solo un cínico llamaría "vidas" a lo que tiene esta gente.</p> <p>Crimen y desesperanza, así no es como un hombre debe vivir.</p> <p>La Liga de las Sombras ha parado la corrupción durante miles de años. Nosotros saqueamos Roma, mandamos ratas con la peste en barcos y quemamos todo Londres.</p> <p><b>Cuando una cultura llega a su máxima decadencia, volvemos a restaurar el equilibrio.</b></p>	<p>El atentado se dio por el secuestro de cuatro aviones por el grupo de al Qaeda, cada uno con diversos objetivos, el vuelo 11 de American Airlines y el 175 de United Airliens, estaban destinados estrellarse contra las Torres Gemelas en Nueva York; el tercer vuelo era el 77 de American Airlines se impactó contra el Pentágono (Sede del Departamento de Defensa de los Estados Unidos) en Virginia y el vuelo 93 de United Airlines, erró su objetivo contra el Capitolio (sede de dos cámaras de Congreso) en Washington D.C., porque cayó en un las montañas cerca de Pensilvania, gracias a que los pasajeros del avión someterieron a los terroristas.</p>	<p>En la escena Ra`s Al Ghul, se introdujo en la Mansión Wayne y es en ese momento cuando Bruce, descubre que Ducard solo era una identidad y que él siempre ha sido Ra`s Al Ghul.</p> <p>Bruce, con temor ante lo que pueda hacer su ex-mentor, decide desalojar a toda la gente y estableciendo una conversación con Ra`s Al Ghul, el cual le intenta nuevamente de convencer para que se una a su plan y terminar de una vez por todas con Ciudad Gótica, a lo que Bruce se niega rotundamente, pero sin antes descifrar que con la ayuda de Crane (El</p>	<p>Las motivaciones de Ra`s Al Ghul, si bien se conocían desde el inicio de la película que era destruir Ciudad Gótica, no se sabía exactamente cuál era su plan hasta ya casi por el final de la entrega. Solamente, se conocía la relación entre Jonathan Crane (El Espantapájaros y Ra`s Al Ghul, el primero se encontraba creando un fuerte elemento químico, llamado, "gas del miedo" y vertiéndolo por el agua subterránea de la ciudad para luego evaporizarlo y que las personas lo inhalen, mostrándoles sus peores temores y pesadillas haciendo que se destruyan mutuamente.</p> <p>Sin embargo, para cubrir con el gas a toda la ciudad la única solución era estrellar el tren <b>en el edificio más</b></p>

<p>Nota: Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p> <p><b>Figura 68.</b> Escena de la película "Batman Begins"</p>  <p>Nota: Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p> <p><b>Figura 69.</b> Escena de la película "Batman Begins"</p> 				<p>Las Torres Gemelas de World Trade Center (Centro Mundial del Comercio), simbolizaban el desarrollo y riqueza de E.E.U.U.</p> <p>El siniestro comenzó a las 8:46 am, cuando el primer avión se estrelló en la torre norte y el segundo avión, se impactó en la torre sur a las 9:03 am. La torre sur se desmoronó a las 9:59 am y la norte, se cayó a las 10:28 am.</p> <p>La idea del atentado partió de un paquistaní, Khalid Sheikh Mohammed quien convenció al líder de al Qaeda de realizar el atentado contra su enemigo de Occidente, dejando 3,000 víctimas y miles de heridos.</p> <p>Después del atentado del 11-S, se produjo un auge de crímenes de odio contra musulmanes con alrededor de 428 casos en el año 2001.</p>	<p>Espantapájaros), buscan liberar el gas del miedo para que todas las personas se destruyan entre sí y reine el caos en la ciudad.</p> <p><b>Sin embargo, para liberar el gas en toda la ciudad debe destruir la torre más emblemática de Ciudad Gótica, la torre Wayne, por la cual pasan todos los suministros de agua que será evaporizada liberando el químico.</b></p>	<p><b>emblemática de la ciudad</b> (palabras del padre de Thomas Wayne), por la cual tenía bajo su edificación todas las corrientes de agua de Ciudad Gótica.</p> <p>Sin duda, este plan tiene cierta relación o nos conlleva a recordar lo que fue el ataque a las Torres Gemelas en el World Trade Center.</p> <p>Que significó un golpe duro para la seguridad de los E.E.U.U. y la propagación del miedo de la población a sufrir otro ataque terrorista, miedo a morir, caos social y al desorden.</p> <p>Estas emociones son representadas por Nolan, como una forma de retratar los traumas, ansiedades y temores de la sociedad durante el momento de la producción. Confirmadas en una entrevista para BBC América donde expreso, que, como productor <b>a más de entretener al público, quería como artista mostrar mis miedos</b>".</p>
---	--	--	--	---	--	--

<p><b>Nota:</b> El tren de Ciudad Gótica a punto de estrellarse contra la Torre Wayne. Recuperada de <a href="https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia">https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia</a>.</p> <p>Minuto [1:46:02]; [1:46:22]</p>						
--	--	--	--	--	--	--

Matriz 12.

Escena			Diálogo	Contexto	Análisis	Interpretación
Imagen	Colores	Iluminación/Luz				
<p><b>Figura 70.</b> Escena de la película "The Dark Night"</p>  <p><i>¿La táctica del poli bueno o el poli malo?</i></p> <p><b>Nota:</b> El Joker siendo interrogado luego de ser atrapado en la persecución. Recuperada de <a href="https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/">https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/</a>.</p> <p><b>Figura 71.</b> Escena de la película "The Dark Night"</p>	<p>Durante la escena se destaca un fondo oscuro que debilita los colores, entristece los objetos y pierden cierta importancia en el momento que transcurre la trama. En la sala de interrogatorio donde tienen al Joker, se destaca el gris, blanco y el color negro. Cada uno genera un efecto o tiene</p>	<p>La iluminación que se utiliza en la escena es luz artificial, creada mediante focos y reflectores, logra manipular las sombras y genera emociones, entre ellas, efectos de realismo y espectacularidad en decorados de la escena. Específicamente, en la escena cuando el Joker y James Gordon hablan antes de que Batman aparezca, se</p>	<p><b>Joker:</b> No hay que empezar por la cabeza. La víctima se marea y no siente. ¿Ves? <b>Batman;</b> Me querías. Aquí me tienes. <b>Joker:</b> Quería ver qué harías. Y no me has decepcionado. Dejaste morir a cinco personas. Luego has dejado que Dent cargue con el muerto. Hasta a mí me parece cruel. <b>Batman:</b> ¿Dónde está Dent?</p>	<p>La respuesta por el atentado del 11 de septiembre en 2001 a las Torres Gemelas fue lo que se conoce como la "guerra contra el terrorismo". Impuesto por el en ese entonces presidente George W. Bush, en el discurso ante el Congreso estadounidense, el 20 de septiembre del 2001, donde manifestó: "Nuestra guerra contra el terrorismo comienza con Al Qaeda y terminará hasta que todos los grupos terroristas hayan sido derrotados". Fue entonces que fuerzas estadounidenses atacaron en octubre del mismo año</p>	<p>Tras un intento fallido del Joker por matar a Harvey Dent que le mintió a la prensa diciéndole que era Batman, el Joker fue capturado y metido en prisión, sin embargo, todo un fue plan para capturar a Harvey y su prometida Rachel Dawes.</p> <p>Fue entonces que James Gordon al ver que en buenos términos no podía obtener nada del Joker, acudió a Batman que utilizó una forma no muy</p>	<p>La imagen del Joker es otro ejemplo claro de la representación del terrorismo en la época y es que a ese personaje nunca le importó el dinero, poder de la mafia o el control de la ciudad, solo tenía un objetivo claro y era generar el caos o en palabras de Alfred en la cinta "ver el mundo arder".</p> <p>Puede ser considerado un terrorista en base a sus acciones y descripciones, ya que en la película de Batman: The Dark Night, -Secuestra gente y graba videos que son emitidos en</p>



**Nota:** Recuperada de <https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/>.

**Figura 72.** Escena de la película "The Dark Night"

un significado, el blanco, por ejemplo, transmite limpieza y nitidez. El gris la tristeza o decadencia, por último, el negro hace referencia al poder, silencio y formalidad.

utiliza una iluminación poll hall, esto quiere que a través de una sola lampara se ilumina solamente el rostro del Joker privándolo de su cuerpo, con la finalidad de generar al espectador un sentimiento de temor y dotando al personaje un aspecto siniestro y espeluznante.

**Joker:** Esos idiotas de la mafia quieren liquidarte y que todo vuelva a ser como antes. Yo sé que no hay vuelta atrás, has cambiado todo.

**Batman:** ¿Por qué, quieres matarme?

**Joker:** Yo no quiero matarte ¿Qué haría yo sin ti? ¿Volver a robar a los mafiosos?

**No, tú me completas.**

**Batman:** Tú eres una basura, matas por dinero.

**Joker:** No hables como ellos (refiriéndose a los policías). **Su ética y moral son una farsa.**

**Solo son tan buenos como el mundo les permite ser.** Te lo demostraré, **cuando las cosas se tuerzan "esos civilizados", se**

a Afganistán en busca del grupo de Al Qaeda y al régimen talibán que los había acogido.

El gobierno de Estados Unidos, en su estrategia de prevalecer su seguridad dictaminó encarar a potenciales amenazas de grupos terroristas con ataques preventivos, ejecutándose estos actos aun así no existiera certeza y actores que realicen estos atentados. Esto sirvió para justificar la posterior guerra con Irak (por presunta posesión de armamento de destrucción masiva) y nuevas políticas impuestas por el gobierno de Bush.

Una de estas fue la apertura de la prisión de Guantánamo, el 11 de enero del 2002 y localizada al sureste de Cuba. Considerado el centro penitenciario más seguro del planeta y en donde se encuentran personas sospechosas de terrorismo, sin embargo, para muchos es una cárcel

sutil y de cierta forma violenta, al enterarse que estaba en peligro su también interés romántico Rachel. Fue entonces que se encerró en la sala de interrogatorios para golpear al Joker hasta más no poder y sacarle información sobre la ubicación de ambos, algo que lastimosamente resultó mal porque al final el Joker lo engañó Batman, terminó rescatando fiscal del distrito en vez de a Rachel Dawes.

medios GCN (CNN) como hicieron los terroristas orientales e islamistas en su momento.

-Coloca una bomba en un hospital y en dos botes donde en uno se encontraban civiles y en el otro barco delincuentes, cualquiera de los dos debía decidir primero si se salvaban o asesinaban a los pasajeros del otro barco, estos planes pueden representar a las Torres Gemelas y el atentado al Pentágono.

Aunque no estamos aquí para hablar sobre la relación del Joker y el terrorismo de la época, sino más bien a las soluciones que optó Batman para atraparlo. Y es que una de ellas, es mediante la "tortura", un método que se usó poco tiempo después del 11S y la proclamada "guerra contra el terror" de Bush que de cierta forma se representa en la película.

Y es que su presencia no es más que un intento de

 <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/">https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/</a>.</p> <p>Minuto [01: 24:46]; [01:32:30]</p> <p><b>Figura 74.</b> Escena de la película “The Dark Night”</p>  <p><b>Nota:</b> Batman lanzando de un techo a Falconi para que le diga la verdad sobre los planes del Joker.</p> <p>Recuperada de <a href="https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/">https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/</a>.</p>			<p><b>mataron entre ellos.</b></p>	<p>que no cumple o respeta con los derechos humanos. Debido a que los presos no gozan de leyes aplicadas en E.E.U.U., como el derecho a un abogado y a más de que no han sido juzgados o condenados por mucho tiempo. Con el paso del tiempo, se ha descubierto historias y procedimientos de <b>tortura</b>, entre ellos, ahogamiento simulado (colocar un paño en la cara y verter agua para simular un ahogamiento), técnicas de privación de sueño y exposición a temperaturas extremas.</p>		<p>justificación del medio por un bien mayor, en este caso, de Batman: The Dark Nights, sería por salvar el mayor número de vidas posibles y evitar nuevamente otro atentado, es por eso por lo que tortura a Falconi para saber la ubicación del Joker y a el mismo, para conocer la ubicación de Rachel y Harvey Dent que están en peligro.</p> <p>Y es que, en contexto sociohistórico, la senadora Diane Feinstein, propuso un informe de 6.700 páginas que supone la mayor fuente de información sobre la CIA, sobre las cárceles clandestinas y los abusos contra los presos acusados de terrorismo bajo el gobierno de George W. Bush. Estas herramientas, estaban justificadas bajo el concepto de un “mal necesario” o de prevención contra otro supuesto ataque terrorista en suelo estadounidense.</p>
--	--	--	------------------------------------	--	--	---

**Figura 75.** Escena de la película  
“The Dark Night”

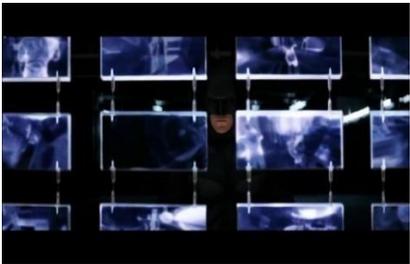


**Nota:** Recuperada de  
<https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/>.

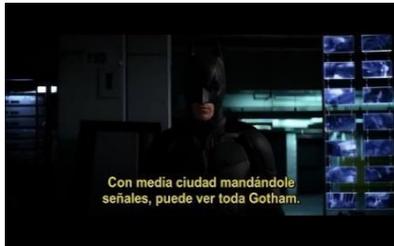
Minuto [01:04:33]; [01:06:25]

El mundo cinematográfico y los medios de comunicación, no se quedaron de lado ante estas medidas. Algunos ejemplos que mostraron la tortura en su historia e intentaron justificarla, fue la serie 24 (2001-2010), la cual transcurría en la ciudad de Los Ángeles y contaba la historia de Jack Bauer un agente antiterrorista que evitaba situaciones de amenaza o ataques masivos a la seguridad de los E.E.U.U. Al igual que Batman: The Dark Night, el protagonista, usaba la tortura como un medio para obtener información y su justificación era el de salvar las vidas de personas inocentes.

La representación de la tortura en el cine y en los medios, estaba influenciada por el contexto bélico que atravesaba la sociedad estadounidense y su gobierno, la intención era influir en la mente de los espectadores para de cierta forma justificar sus actos

						como “necesarios”, para un bien mayor.
<p><b>Figura 76.</b> Escena de la película “The Dark Night”</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/">https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/</a>.</p> <p><b>Figura 77.</b> Escena de la película “The Dark Night”</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/">https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/</a>.</p>	<p>Una vez más vuelve a destacar el fondo oscuro, acompañado del azulado característico del cine de Nolan que se presenta a través de las pantallas. El azul representa frialdad, aislamiento, cerebral y melancolía. Suele usarse para dar tranquilidad, calma, seriedad, profesionalismo y más espacio.</p>	<p>En esta escena la iluminación sigue siendo de origen artificial, sin embargo, tiene una cierta intensidad difusa, es decir, se expande o irradia a través de reflectores y así logra invadir la escena de forma indirecta. Su ángulo es semi lateral o 3/4, esto genera en los personajes un realce de volúmenes y genera muy pocas zonas de sombra en el rostro dándole un sentido o aspecto más natural. De forma que una parte del rostro estaría iluminada y la otra con una sombra, no cubriendo toda la mitad restante.</p>	<p><b>Batman:</b> Maravilloso ¿no?  <b>Lucius Fox:</b> Maravilloso, poco ético y peligroso.  <b>Lucius Fox:</b> Convirtió todos los celulares de Gótico en micrófonos.  <b>Batman:</b> Y un emisor receptor de alta frecuencia.  <b>Lucius Fox:</b> Ha aplicado mi idea del sónar a todos los móviles de la ciudad.  <b>Batman:</b> Con media ciudad mandándole señales, puede ver todo Gótica. Esto está mal.  <b>Batman:</b> Tengo que encontrar a ese hombre, Lucius.  <b>Lucius Fox:</b> ¿A que costo?  <b>Batman:</b> La base de datos está protegida. Solo una persona tiene acceso. Solo tú la puedes utilizar.</p>	<p>Otra de las formas de combatir al terrorismo durante la época post- 11S fue a través de la ley “Patriot Act” (Ley Patriota) aprobada por el Congreso estadounidense un mes después de los ataques terroristas. Esta ley consistía en otorgar todos los permisos requeridos a empleados de agencias federales de seguridad, el poder de interceptar y recopilar información de comunicaciones e Internet. Entre los poderes se les permitía interferir llamadas telefónicas y el flujo de información entre organismos gubernamentales y policías. Un ejemplo fundamental fue el programa secreto de vigilancia del gobierno, llamado, PRISM, por el cual la Agencia de Seguridad Nacional (NSA), recopiló información de empresas</p>	<p>Batman acude a un estrategia y opción desesperada no tan ética pero que está convencido que servirá para atrapar al Joker e incluso detener su próximo atentado a Ciudad Gótica.</p> <p>Fue entonces que le otorgo una nueva misión a Lucius Fox, Dr. Departamento de Ciencias Aplicadas de Empresas Wayne, su trabajo era descubrir la ubicación del Joker, a través de un emisor de alta frecuencia que se introducía y escuchaba todas las llamadas u observaba mediante las cámaras de video de todos los celulares de la ciudad.</p> <p>Una herramienta útil, peligrosa y poco ético, para Lucius</p>	<p>Y es que además dentro de estas medidas, se encuentra también la “Ley Patriótica” o la “Ley FISA” (esta última fue aprobada por Jimmy Carter, 1978), en donde se aprobaron una serie de enmiendas para ampliar el campo de acción de la Agencia de Seguridad Nacional (NSA), permitiéndoles el espionaje a ciudadanos estadounidenses que hayan tenido contacto con extranjeros. Sin embargo, fue en el 2008 (año en que se estrenó la película), cuando en la sociedad se generó un debate, sobre el derecho a la privacidad y las herramientas para precautelar la seguridad nacional. La Fundación Fronteras Electrónicas, la Unión Estadounidense por las Libertades Civiles (ACLU), clientes de telecomunicaciones y empresas intentaron desafiar los programas de</p>

**Figura 78.** Escena de la película “The Dark Night”



**Nota:** Recuperada de <https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/>.

**Figura 79.** Escena de la película “The Dark Night”



**Nota:** Lucius y Batman hablando sobre la máquina para espiar a la ciudad. Recuperada de <https://www.cuevana3.nu/peliculas->

**Lucius Fox:** Espiar a 30 millones de personas no es parte de mi trabajo.  
**Batman:** Esta es una muerte de audio. Si habla cerca de cualquier teléfono, puedes triangular su posición.  
**Lucius Fox:** Le ayudaré esta vez, pero considere esto mi renuncia.

como Microsoft, Yahoo!, Facebook, Google o YouTube, a través de este espionaje y vigilancia la NSA, la organización llegó a tener alrededor de 56,000 emails por año de personas que no tenían nada que ver con el terrorismo. Y otras medidas de seguridad, se aplicaron en los aeropuertos y los aviones. En donde se endurecieron los controles en las terminales y se establecieron protocolos más estrictos en las aeronaves.

Fox que no estaba de acuerdo con lo que Bruce Wayne/Batman había creado para atrapar al Joker tanto fue su descontento que amenazó con renunciar a su cargo de jefe en la empresa Wayne si esa máquina continuaba en funcionamiento una vez cumplida su misión.

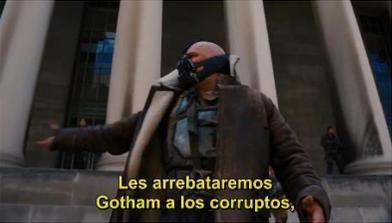
las agencias nacionales sin éxito alguno. El objetivo de la segunda entrega de Nolan es de cierta manera justificar las acciones de vigilancia y espionaje que desarrollaban las agencias gubernamentales estadounidenses y las leyes que les respaldan tanto la Ley FISA y Ley Patriótica.

Esto se visualiza a través de la medida desesperada de Batman por atrapar al terrorista que atenta contra Ciudad Gótica, es decir, el Joker. Bruce vuelve a todos los celulares de la ciudad en micrófonos y en emisores-receptores de ondas sónicas para encontrar su ubicación. Algo que, a Lucius Fox, le parece inmoral, poco ético y peligroso.

Bruce Wayne, convence diciéndole que ese poder se lo confía a él, porque sabe que estará en buenas manos. Aunque no está convencido del todo, se da solamente por las circunstancias que atraviesa la ciudad de una

<p><a href="https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/">online/batman-el-caballero-de-la-noche/</a>.</p> <p><b>Figura 80.</b> Escena de la película “The Dark Night”</p>  <p><b>Nota:</b> Lucius y Batman hablando sobre la máquina para espiar a la ciudad. Recuperada de <a href="https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/">https://www.cuevana3.nu/peliculas-online/batman-el-caballero-de-la-noche/</a>.</p> <p>Minuto [1:54:29]; [1:57:03]</p>						<p>amenaza terrorista como el Joker.</p> <p>Este razonamiento del “poder militar en buenas manos, toda ira bien” se puede llegar a comprender como Batman, la ley y el orden de ciudad Gótica y porque no E.E.U.U., justificando que quizá si su arma estuviera en manos de otro, todo terminaría mal.</p> <p>Y una frase que nos muestra esa intencionalidad por defender la vigilancia y el espionaje la dice el alcalde de Gótica; “Debemos recordar que la vigilancia es el precio de la seguridad”</p>
Escena			Diálogo	Contexto	Análisis	Interpretación
Imagen	Colores	Iluminación/Luz				
<p><b>Figura 81.</b> Escena de la película “The Dark Night Rises”</p>  <p>Ciudadanos de Gotham, tomen el control...</p>	<p>En esta secuencia de escenas se puede encontrar colores en contraste, es decir, que son opuestos cromáticamente se evidencia</p>	<p>La luz en esta escena es de origen natural, puede ser la luz solar, generalmente es la más básica y habitual. Esta iluminación lo que genera es un</p>	<p><b>Bane:</b> Ciudadanos de Gotham, tomen el control. ¡Tomen el control de su Ciudad!</p> <p>¡Este es el instrumento de su liberación!</p>	<p>La película llegó en un contexto marcada por dos fenómenos globales, por un lado, Estados Unidos se encontraba en una recesión económica originada por el desplome de Lehman Brothers y el colapso de las hipotecas subprime, debido a esta</p>	<p>La secuencia nos muestra a un estadio lleno de personas en un partido de fútbol americano, mientras los policías de Gótica se adentran en las alcantarillas para detener a Bane y sus secuaces. Sin</p>	<p>La tercera entrega de Batman: The Dark Night Rises, nos presenta a Batman enfrentándose a un nuevo villano Bane, un personaje que antes pertenecía a la Liga de las Sombras hasta ser excluido por Ra's Al Ghul, sin embargo, se encuentra</p>

<p><b>Nota:</b> Bane atentando contra el estadio de Ciudad Gótica.</p> <p>Recuperada de <a href="https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende">https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende</a>.</p> <p><b>Figura 82.</b> Escena de la película "The Dark Night Rises"</p>  <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende">https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende</a>.</p> <p>Minuto [01:28:49]; [01:34:20]</p>	<p>entre fríos y cálidos. En los primeros, se encuentra el verde, gris, negro y por el otro lado, el amarillo. El color verde significa, peligro o naturaleza. Mientras, el gris, tristeza y decadencia. Por último, el amarillo que tiene más abundancia en la secuencia hace referencia a energía, felicidad, alegría y diversión.</p>	<p>aspecto de realismo y naturalidad, sin embargo, es difícil de controlar. Esta escena fue grabada en la cancha, llamada, Heinz Field, ubicada en Pittsburgh, Pensilvania en Estados Unidos, en el cual se disputan los partidos de Pittsburgh Steelers de la National Football League.</p>	<p>Estamos aquí no como conquistadores, sino como liberadores, para devolver el control de esta Ciudad a los ciudadanos.</p>	<p>crisis económica que atravesaba el país se originaron movilizaciones y una de ellas fue Occupy Wall Street (Toma Wall Street), los levantamientos se dieron por la influencia del dinero empresarial en la política y también por la crisis financiera que afectaba a la sociedad. Las manifestaciones tuvieron lugar en otras ciudades de E.E.U.U., entre las que se encuentran, Los Ángeles, Boston, Filadelfia, Seattle y Chicago en estos lugares se mostró la solidaridad con el movimiento. El 13 de julio del 2011, la organización de protesta cultural AdBusters convocó a veinte mil manifestantes en las calles, para tomar abierta y pacíficamente Wall Street. Una de las frases del movimiento, fue: El tiempo ha llegado el momento actuar contra el mayor corrupto de nuestra democracia: Wall Street, el obstáculo de la democracia de los Estados Unidos.</p>	<p>embargo, Bane ya no se encuentra en las cloacas debido a que su plan, era encerrar a todos los policías de la ciudad en las alcantarillas, al igual quitarle a los ciudadanos cualquier salida fuera de Gótica, todo esto lo logró a través de diversas bombas puestas en túneles, puentes y en el estadio generando un toque de queda y pavor en la gente. Una vez atentado contra la policía y el alcalde, se dirige a las personas haciéndoles saber que una "persona tiene el detonador de una bomba, mucho más grande y que estallará si alguien del exterior o alguien intensa salir de Gótica", para afirmar la seriedad del asunto asesina al Dr. Leonid Pavel, físico nuclear y el</p>	<p>nuevamente en Ciudad Gótica a cumplir su misión junto a Miranda Tate o más bien Talía Al Ghul (hija de Ra's).</p> <p>Bane, intenta liberar a Ciudad Gótica pero no sin antes realizar una "revolución", como el mismo lo manifiesta en sus dos discursos tanto en el estadio y en las afueras de Blackgate (prisión de Ciudad Gótica) expresando que es momento que el pueblo tome la ciudad con sus manos y que es momento de parar la injusticia impuesta por las clases privilegiadas, políticos y autoridades corruptas.</p> <p>A Bane se lo representa como el enemigo interno que busca restaurar el orden natural de las cosas o un luchador social, sin embargo, en la trama de la película resulta ser más un plan macabro de destruir Ciudad Gótica con una bomba, entonces el discurso de "salvación" resulta ser</p>
---	--	--	--	--	--	---

<p><b>Figura 83.</b> Escena de la película “The Dark Night Rises”</p>  <p>Les arrebataremos Gotham a los corruptos,</p> <p><b>Nota:</b> Bane liberando a los presos de Blackgate. Recuperada de <a href="https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende">https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende</a>.</p> <p><b>Figura 84.</b> Escena de la película “The Dark Night Rises”</p>  <p>Los poderosos serán derribados de sus decadentes nidos...</p> <p><b>Nota:</b> Recuperada de <a href="https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende">https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende</a>.</p>					<p>único que puede desactivar la bomba.</p>	<p>una mentira más que una verdad.</p> <p>Si bien es cierto que tanto el movimiento revolucionario de Bane puede establecer un parecido con el movimiento del Occupy Wall Street que se dieron por la influencia del dinero corporativo en la política o desigualdad financiera y social, este movimiento no resultó tan abrupto o radical como el de Bane. De hecho, fueron protestas por los derechos de manera pacífica y no tanto la destrucción de hogares de familias privilegiadas como observamos en la película.</p> <p>Aunque se podría tener en cuenta el interés o el nivel de “demonización” que se hace de estos movimientos, algo así como se dio en los comics con la representación de los comunistas (Guerra Fría) o los nazis (Primera Guerra Mundial) como la representación del enemigo que intenta desequilibrar el <i>statu quo</i>. Y para no ser tan</p>
--	--	--	--	--	---	---

<p><b>Figura 85.</b> Escena de la película “The Dark Night Rises”</p>  <p><b>Nota:</b> La bomba que destruirá Ciudad Gótica. Recuperada de <a href="https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende">https://www11.cuevana3.ch/3306/batman-el-caballero-de-la-noche-asciende</a>.</p> <p>Minuto [01:36:56]; [01: 39:20]</p>						<p>negativos, se puede llegar a considerar que Christopher Nolan, busca realizar una crítica de la realidad y una llamada de alerta al público sobre los discursos violentos de los populismos pudiendo ser provenientes de conservadores o progresistas.</p>
---	--	--	--	--	--	---

Matriz 13

### 3.1.7. Matriz de análisis comparativo

“Batman: The Movie” (1966)	“Batman” (1989)	“Batman Begins” (2005)
<p>Las características que sobresalen de Batman es su aspecto físico y vestimenta entre las cuales se destaca su cuerpo delgado, traje de mallas color gris y negro como sus inicios en la historieta y el símbolo del murciélago con un color amarillo chillón.</p> <p>El rol que cumple es de un héroe colaborador y carismático, realiza sus aventuras acompañado de Robin, al cual lo necesita para resolver acertijos, visualizar hechos que se le escapan de su mirada y combatir contra los criminales que suelen ser bastantes. Aunque en ciertas ocasiones, actúa como un protector y busca desvincularlo con acciones peligrosas que atenten contra su vida, por ejemplo, cuando agarra la bomba en sus manos para lanzarla al mar.</p> <p>Los villanos (Joker, Pingüino, Acertijo y Gatúbela) trabajan en conjunto desde su guarida, organizando planes para apoderarse del mundo. Además, buscan encargarse de Batman y Robin, porque los consideran una amenaza contra sus objetivos, es así, que realizan un plan creyendo que caerán en la trampa asumiendo que son ingenuos, nada inteligentes y débiles.</p>	<p>La vestimenta del Batman de Tim Burton rompe completamente con la imagen del de la película pasada, este luce una capucha y capa de goma con unos cachos largos puntiagudos, su traje luce es una armadura fuerte, resistente y pesada. Esta armadura además marca unos falsos músculos provocando intimidación al criminal.</p> <p>El rol del protagonista es de ser un justiciero anónimo, en toda la película se ve como la policía intenta atraparlo y solo en varias ocasiones lo observan a lo lejos e incluso nunca pueden interactuar directamente con Batman, hasta el final que lo reconocen como un protector de la ciudad y es en ese momento que diseñan la Bati-señal, en el caso de que se lo necesite para cualquier emergencia.</p> <p>El villano de la entrega es Jack Napier que poco tiempo después se transformaría en el Joker, al caer en un tanque de sustancias químicas que le hace perder la cordura y llenándolo de ira. Jurando venganza contra Batman, asumiendo que fue uno de los culpables sobre su accidente que terminaría en la transformación de su apariencia y personalidad.</p> <p>En esta película su conflicto interno está relacionado en no poder establecer una relación estable con Vicky Vale</p>	<p>El Batman de Christopher Nolan, nos muestra a un personaje que posee un traje completamente negro diseñado para uso militar avanzado y una capa con una tela especial que se vuelve rígida a la hora de planear o volar. Su vestimenta en negro le ayuda al momento de camuflarse en la oscuridad y su aspecto genera miedo en los criminales.</p> <p>El rol del personaje pasa a ser el de justiciero inexperto y símbolo de esperanza. A diferencia de las otras películas en esta trama se muestra el origen y el camino de Bruce Wayne hasta convertirse en Batman. La trayectoria nos muestra a un Bruce Wayne investigando la mente de los criminales y traumatizado por la muerte de sus padres, al final, esto cambia cuando decide combatir al crimen por su cuenta.</p> <p>Ra`s Al Ghul fue el mentor de Bruce Wayne en su travesía por conocer la mente de los criminales, sin embargo, Ra`s pasa a ser su enemigo cuando Bruce/Batman descubre su plan de destruir Ciudad Gótica a través del “gas del miedo” fabricado por Jonathan Crane (El Espantapájaros) y de estrellar el tren contra la torre Wayne, buscando generar una gran destrucción y caos en la ciudad.</p> <p>El problema que atraviesa Bruce Wayne/Batman en esta película es sobre su falso concepto de justicia basada en la</p>

Batman en un punto de la historia muestra una debilidad y vulnerabilidad hacia las mujeres, en este caso, Kitka o Gatúbela disfrazada de periodista, la cual termina enamorándolo y luego rompiéndole al descubrir su engaño.

**Figura 86.** Escena de la película “Batman: The Movie”



**Nota:** Adam West interpretando a Batman. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

Su compañero Robin proyecta en Batman una figura paterna a más de un compañero en la lucha contra el crimen, ambos se sienten cómodos, conformes y se complementan trabajando en equipo.

**Figura 87.** Escena de la película “Batman: The Movie”



(periodista del periódico), sin embargo, no puede porque no sabe cómo decirle la verdad sobre su otra identidad, esto genera en Batman un ambiente de inseguridad y nerviosismo.

**Figura 91.** Escena de la película “Batman”



**Nota:** Michael Keaton interpretando a Batman. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/268/batman>.

Respecto a la compañía que tiene Bruce Wayne/Batman de Tim Burton esta es ocupada por Alfred Pennyworth que realiza un papel más de consejero, amigo y mayordomo solucionando algunas inquietudes o inseguridades de Bruce.

**Figura 92.** Escena de la película “Batman”



**Nota:** Bruce y Alfred en la Baticueva. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/268/batman>.

ira y venganza por la muerte de sus padres. Sin embargo, esta cambia cuando decide ser un símbolo de esperanza más que un vengador nocturno.

**Figura 96.** Escena de la película “Batman Begins”



**Nota:** Christian Bale interpretando a Batman. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia>.

La compañía de la que dispone Bruce Wayne/Batman sigue siendo Alfred Pennyworth y Rachel Dawes. Alfred, pasa de ser su simple mayordomo a un padre para Bruce, al cual lo cuida y siente miedo de perderlo en sus tantas aventuras.

**Figura 97.** Escena de la película “Batman Begins”



**Nota:** Alfred curando las heridas de Bruce Wayne. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia>.

**Nota:** Batman y Robin en el muelle. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

En lo que respecta a su personalidad, dejando de lado la máscara de Batman, siendo Bruce Wayne, se muestra como una persona elegante, seductor, vanidoso y sofisticado con la finalidad de causar una buena impresión y enamorar a la periodista Kitka (Gatúbela).

**Figura 88.** Escena de la película “Batman: The Movie”



**Nota:** Bruce y Kitka bailando en un restaurante lujoso. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

La aparición de Kitka (Gatúbela) es aceptada y aprovechada por Bruce/Batman porque anhela ser feliz y busca una compañera de vida. Para Bruce/Batman, significa una oportunidad de escapar de su labor como justiciero contra el crimen y llegar a ser feliz fuera de las calles, mientras que ella, lo ve como una carnada para atrapar a Batman.

En su personalidad como Bruce Wayne, es educado, gracioso, misterioso, amable, reservado y nervioso sobre todo cuando le toca decir alguna mentira o excusa al momento de justificar su ausencia en alguna cita, debido a que tiene que salir a impedir cualquier acto criminal o visitar el lugar donde fallecieron sus padres.

**Figura 93.** Escena de la película “Batman”



**Nota:** Bruce Wayne dejando flores en el callejón donde murieron sus padres. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/268/batman>.

Con el amor a primera vista entre Vicky Vale y Bruce Wayne, se estableció una relación a base de mentiras por el multimillonario y espionaje por parte de la periodista que intentaba descifrar los secretos de su amado. Además, resultó para Bruce/Batman una motivación extra para atrapar al Joker quién la secuestro y buscaba escaparse con ella. Al final, ella conoció sus secretos y termino aceptándolos.

**Figura 94.** Escena de la película “Batman”

Lo que más se destaca en la forma de actuar de Bruce Wayne es que muchas veces suele ser egocéntrico, controversial y despilfarrador de su dinero. Aunque esta personalidad no es más que una cortina para evitar sospechas y especulaciones de su otra identidad como Batman. En el fondo, resulta ser alguien solitario, reflexivo y generoso.

**Figura 98.** Escena de la película “Batman Begins”



**Nota:** Bruce Wayne comprando un hotel y de cita con dos mujeres. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia>.

En lo que respecta a su relación con Rachel Dawes, al inicio se muestra como una amistad desde la infancia, sin embargo, esta luego se transforma en una afinidad más romántica entre ambos, aunque esta es interrumpida por su labor de justiciero nocturno en Ciudad Gótica. Aunque al final, es el propio Bruce Wayne en el disfraz de Batman quién le confiesa su identidad y descubriendo que su comportamiento era una fachada.

**Figura 89.** Escena de la película “Batman: The Movie”



**Nota:** Kitka y Bruce en la guarida de los villanos.

Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

Si bien es cierto, Batman durante la película no deja de lado sus labores como justiciero y combatiente del crimen, en algunas escenas cambia su motivación de atrapar a los villanos de la entrega a un acto de amor, poniendo como prioridad la vida de la señorita Kitka (Gatúbela).

En base a su relación con la ley y el comisionado James Gordon, Batman se encuentra en un trabajo en conjunto con la policía de la ciudad, esta inclusive le muestra toda su confianza dejándole todos los problemas en sus manos y quedando a su libertad la manera en cómo Batman y Robin, puedan resolver los asuntos criminales.

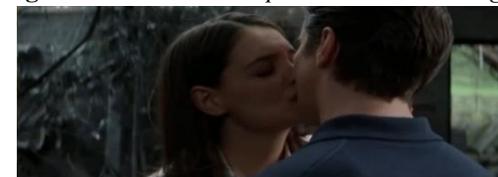


**Nota:** Batman salvando a Vicky Vale de caer al vacío.  
Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/268/batman>.

Su motivación no cambia en toda la película es detener al Joker que está causando muertes y caos en Ciudad Gótica. Al final, esta motivación se alimenta aún más con sentimientos de ira y venganza cuando Bruce Wayne/Batman, descubre que fue el Joker o Jack Napier en ese tiempo, el que mató a sus padres.

Y finalmente, no existe una relación con la policía o amistad con el comisionado James Gordon, debido a que Batman actúa como un justiciero anónimo y esto genera en las autoridades de Ciudad Gótica, un sentimiento de desconfianza y curiosidad por eso buscan atraparlo. Además, Batman en su lucha contra los criminales se muestra más letal y sádico provocando la muerte de algunos delincuentes.

**Figura 99.** Escena de la película “Batman Begins”



**Nota:** Bruce Wayne y Rachel Dawes en la mansión destruida por Ra`s Al Ghul. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia>.

Su motivación al igual que la película anterior no evoluciona en el transcurso de la trama, siempre se mantiene enfocado en combatir al crimen y detener los planes de Ra`s Al Ghul junto a Jonathan Crane (El Espantapájaros), su interés por Rachel Dawes pasa al segundo plano y se termina de resolver al final de la entrega.

Su interacción con la policía directamente es a través de James Gordon, porque es en el único que confía y cree firmemente que no se volteará hacia el lado de la corrupción a diferencia de otras personas. Batman se mantiene bajo las sombras y sin dejar ningún rastro realiza sus actos heroicos, siguiendo sus propias normas o reglas como la de no matar a ningún criminal y entregarlo a la justicia.

**Figura 90.** Escena de la película "Batman: The Movie"



**Nota:** Batman, Robin y el comisionado Gordon tratando de resolver quién está atrás del secuestro del barco. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/2661/batman>.

**Figura 95.** Escena de la película "Batman"



**Nota:** El comisionado James Gordon viendo a Batman a la distancia. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/268/batman>.

**Figura 100.** Escena de la película "Batman Begins"



**Nota:** James Gordon y Batman conversando sobre los crímenes de la ciudad. Recuperado de <https://cuevana.biz/pelicula/272/batman-inicia>.

## Discusión de resultados

A partir del 30 de marzo de 1939, aparece un personaje en los comics de superhéroes llamado, Batman, inspirado en personajes de la época como *Sherlock Holmes* de las novelas *Pulp* y las aventuras tenebrosas de *El Zorro*. Batman surge como una alternativa diferente a su antecesor *Superman*, con una tonalidad más oscura, actitud de justiciero o vigilante y sin poderes sobrehumanos. Para Jeffrey K. Johnson (2014), Batman representaba al ciudadano promedio que se superaba a sí mismo y a la crisis económica causada por la Gran Depresión. No era más que un hombre común como cualquier lector de comics, que luchaba por sí mismo ante los males sociales y políticos de la época.

Con 84 años de historia, Batman ha tenido un sinnúmero de adaptaciones en diversos formatos audiovisuales desde el cine, figuras de acción, series animadas e inclusive videojuegos y que en su gran mayoría se basan en los comics de su origen. Entre las obras cinematográficas más memorables de la historia del personaje, se encuentran: *Batman: The Movie* (1966) producida por Leslie H. Martinson, *Batman* (1989) y *Batman Returns* (1992) de Tim Burton y *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) y *The Dark Knight Rises* (2012) dirigida por Christopher Nolan, en cualquiera de estas historias se cuentan las aventuras del superhéroe en su labor contra el crimen.

Según, Johnson (2014) indistintamente de la ideología que poseemos y por la cual llegamos a interpretar los productos de la cultura popular, lo cierto es que esta actúa como un espejo de la sociedad donde se producen y son utilizadas como una forma de representar sus miedos, temores, necesidades, amenazas y deseos que posee la colectividad durante ese tiempo. Esto ocurría en el caso de las historietas durante la Segunda Guerra Mundial, Guerra Fría o representando la lucha de clases en la década de los sesenta y setenta, esto ya se ha evidenciado antes, precisamente en el marco teórico.

Aunque, esta representación de la sociedad y los conflictos políticos, sociales, culturales y económicos, no son solo parte de la industria editorial, también han sido expuestos en las películas de superhéroes desde sus inicios hasta la actualidad. “Las películas, como los cómics en que se inspiran, reflejan las condiciones políticas de la

época en que desarrollaron y, aún más, representan los valores de la sociedad donde se producen” (Sánchez, 2017, p.p. 22-23).

Por esta razón, los resultados obtenidos tomando como referencia las películas de Batman de las tres décadas mencionadas y lo que se llegó a determinar en la matriz de análisis de los personajes, nos muestra que el personaje cambia con el paso del tiempo llegando a adquirir nuevos atributos y connotaciones, otorgados por la imaginación de los diversos autores que recrean su historia. En palabras de Will Brooker (2013), Batman resulta ser una “figura mítica viva”, es decir, habrá un Batman diferente para cada época y cada generación.

A través de la metodología, se analizó cada aspecto físico (vestimenta, violencia, etc.) y psicológico de los personajes (personalidad, motivación y actitud), tanto de Batman como del Joker, se evidenció una notable metamorfosis, el primero paso de ser un superhéroe cómico-carismático (Adam West), a un maníaco- depresivo (Michael Keaton) y terminó siendo un héroe violento-traumatizado (Christian Bale). Por el lado del Joker, en los años sesenta inició siendo un villano servicial-plebeyo (Cesar Romero), pasando a un asesino-obsesivo (Jack Nicholson) y en el siglo XXI, se convirtió en maníaco-anarquista (Heath Ledger).

En la Gran Depresión, la población estadounidense vivía en un estado de psicosis debido a la posibilidad de que se presentara una guerra atómica o la infiltración de espías de la KGB en la población y el ejército norteamericano. Durante esta época convulsa se estrena Batman: *The Movie* (1966) que no tardaría en representar los acontecimientos mencionados y a los villanos de la entrega (Joker, Pingüino, Acertijo y Gatubela) como pertenecientes a la Unión Soviética (URSS). En gran parte de las industrias culturales de Estados Unidos, se realizaba una propaganda de rechazo hacia el comunismo y su intento de imponer su ideología. “El comunismo en sí se contemplaba como un elemento hostil y era motivo de rechazo. Muchos villanos del cine, la literatura o el cómic estarían asociados con esta ideología” (González, 2015, p.351).

Para Marc Di Paolo (2011) la carrera espacial significó el nacimiento de la ciencia ficción moderna en el cine y les brindó a los héroes estadounidenses, enemigos

preparados para enfrentar para demostrar su heroísmo y patriotismo. Precisamente, esto se puede observar en la película de Batman (1989), producida por Tim Burton que nos presenta a Gótica con un estilo más futurista, oscura y siniestra con un protector que se moviliza por los cielos de la ciudad en su Bati- avión, aunque este tiene más apariencia de una nave espacial. “Algunos elementos clásicos de la ciencia ficción que influyeron en las historias de los superhéroes fueron los viajes interplanetarios, villanos obsesionados con conquistar el Universo, aparición de aparatos y artilugios que reflejaban un ritmo vertiginoso en el desarrollo tecnológico” (González, 2015, p.105).

Y por último tenemos, la trilogía de *Batman Begins* (2005), *The Dark Night* (2008) y *The Dark Night Rises* (2012) dirigidas por Christopher Nolan, las películas fueron estrenadas tras los atentados del 11 de septiembre del 2001. En las entregas se puede observar un discurso de lucha entre el bien y el mal, el primero representado por Batman como protector del *statu quo* y mientras sus villanos (Joker, Bane, Ra's Al Ghul) representados como los terroristas de la época. Además, se evidencia a lo largo de la saga algunas de las medidas que en ese tiempo fueron lanzados por George W. Bush para lo que se denominó la “guerra contra el terrorismo”, que consistió con la invasión a Irak, Afganistán y métodos de prevención para evitar un nuevo atentado a la sociedad estadounidense. “La trilogía de Batman de Christopher Nolan es capaz de articular un discurso crítico sobre el presente, invitando a reflexionar a los espectadores sobre ciertas cuestiones (terrorismo, desigualdad social, cambio climático) temas presentes de manera alegórica en sus tramas” (Álvarez, 2018, p.24).

Batman, a partir de su aparición se ha convertido en un personaje que muestra situaciones más allá de sus aventuras, su lanzamiento a los comics estuvo relacionado con los conflictos bélicos y políticos con la Segunda Guerra Mundial y el auge del nazismo. Con el paso del tiempo ha ido evolucionando no solamente su personalidad, villanos, origen, aspecto físico o medios de difusión al público, sino también su discurso presente en sus historias acerca de situaciones sociales, culturales y políticas, tales como la Guerra Fría, carrera espacial, los atentados terroristas del siglo XXI o el auge del Internet que se han visto reflejados en estas expresiones culturales.

### **3.2. Pregunta de Investigación**

Para detallar los resultados que se obtuvieron a partir del desarrollo de la presente indagación, debemos partir de la pregunta de investigación, la cual detalla lo siguiente: ¿A partir del análisis del discurso que ideología y connotación política se presentan en los discursos de las narrativas audiovisuales del personaje Batman?

Una vez analizadas cada una de las escenas, se logró determinar cómo las películas del superhéroe Batman juegan un papel importante en la conciencia de las personas a la hora de recrear, mediante sus historias y personajes, una aproximación a la política, relaciones internacionales y acontecimientos históricos más relevantes de la sociedad norteamericana, que reflejan los valores predominantes de diferentes épocas. Para dar respuesta a la pregunta de investigación presentada anteriormente, con respecto a la teoría del análisis discursivo se puede inferir que “la elaboración de la teoría, descripción y la explicación, también en el análisis del discurso, están «situadas» sociopolíticamente, tanto si nos gusta como si no” (Van Dijk, 2009, p.150).

De igual manera, se pudo determinar la influencia de la época en el lenguaje discursivo o estilo visual de cada una de las películas de Batman, tomando en cuenta la intención del emisor, interpretación del emisor, contexto sociocultural y el lenguaje no verbal, pues al final todo esto comunica, porque “todo discurso se configura según una organización semiodiscursiva a partir de una determinada disposición de formas de las que algunas pertenecen, predominantemente, al sistema verbal y las otras a diversos sistemas semiológicos como el icónico, gráfico o el gestual” (Charaudeau, 2003, p.25).

## CAPÍTULO IV

### Conclusiones

#### 4.1. Conclusiones

Se logró identificar cómo a través del tiempo tanto la construcción social del superhéroe Batman y su imagen en las narrativas audiovisuales ha ido cambiando debido a los elementos socioculturales de su ambiente durante su producción y los cuales fueron integrados por el mismo para adaptarse a la sociedad. Por esto se tomó, las películas de *Batman: The Movie* (1966), producida por Leslie H Martinson, *Batman* (1989), de Tim Burton y *Batman Begins* (2005), *The Dark Night* (2008) y *The Dark Night Rises* (2012), producida por Christopher Nolan, de las cuales se analizó al personaje determinando su rol, vestimenta, personalidad y relación con otros personajes dentro del relato pasando de ser un superhéroe carismático a gótico y, por último, pasando a ser un héroe traumatizado.

Por otro lado, las narrativas cinematográficas de Batman que se han seleccionado para el trabajo de investigación son un fiel reflejo de la sociedad estadounidense, recreando las problemáticas políticas, sociales, económicas y culturales más representativas en el momento en que fueron producidas. De hecho, se evidencia como a través de las películas existen discursos ideológicos y políticos que difunden su visión del mundo y las amenazas que solo ellos son capaces de detener. De hecho, Batman desde su primera aparición en los comics hizo frente a los conflictos bélicos de la época con la Segunda Guerra Mundial y posteriormente, en las narrativas audiovisuales se reflejaría su postura ante conflictos importantes, entre ellos, La Guerra Fría (1947-1991) o la Guerra contra el Terrorismo (2001- 2021).

En esta tesis, se desarrolló una matriz de análisis de las escenas de las películas seleccionadas sobre el personaje Batman, tomando en cuenta el estilo visual (color e iluminación), contexto sociohistórico de producción de las producciones y el dialogo entre personajes. Determinando, que en varias escenas y diálogos se hace una representación de la realidad, primero presentando a los enemigos en la película de los sesenta y ochenta (Joker, Pingüino, Gatubela y Acertijo) como parte del grupo

comunista con sus armas químicas o militares y en la actualidad a Ra's Al Ghul, Bane y Joker como terroristas después del 11S. Segundo, se puede evidenciar sobre todo en la trilogía de Christopher Nolan como se hace una autocrítica a las medidas utilizadas para atentar contra el terrorismo tras el atentado a las Torres Gemelas. Es importante destacar que la autorrepresentación del contexto sociopolítico no es usada únicamente en las narrativas cinematográficas del superhéroe Batman sino es algo común en toda la industria cultural norteamericana.

Finalmente, en las narrativas audiovisuales del personaje Batman se puede presenciar un notable trasfondo político, social y cultural de la época en la que fueron producidas las películas. En lo que respecta a lo visual se puede observar en la película de los sesenta la influencia del estilo pop-art con colores saturantes y chillones, mientras, en los ochenta con la dirección de Tim Burton se vio un Batman más gótico y con una ciudad cubierta por la oscuridad y finalmente, la trilogía de Christopher Nolan presentó una historia más realista y con un estilo *neo – óir*, proveniente del cine negro en el cual se destaca la luz y las sombras. Gracias a esta evolución de estilos o discursos, el personaje logra prevalecer en la mente del público y configurar nuevas adaptaciones para las futuras generaciones.

## BIBLIOGRAFÍA

1. Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1998). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Editorial Trotta.
2. Álvarez, R. (2017). *Las narrativas de la crisis en la trilogía de Batman de Christopher Nolan*: (Tesis de Maestría, Universidad Rey Juan Carlos). Repositorio Institucional BURJC. <https://n9.cl/zdu9l>.
3. Álvarez, R. (2018). *Batman, el héroe: La trilogía de Christopher Nolan*. Madrid: Ediciones Rialp, S.A.
4. Althusser, L., Gruppi, L., & Paredes, A. (1974). *Ideología y aparatos ideológicos de Estado*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
5. Anais, A. L. E. (2022). *De ama de casa a heroína: discurso de género en las películas de Blancanieves*. (Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato). Repositorio Digital Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/36167>.
6. Anverre, Ari. (1982). *Industrias culturales: el futuro de la cultura en juego*. México D.F.: Fondo de la cultura económica.
7. Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.
8. Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Editorial Itaca.
9. Brisset, D. (2011). *Análisis fílmico y audiovisual*. Barcelona: Editorial Universitat Oberta de Catalunya.
10. Brooker, W. (2013). *Batman unmasked: Analyzing a cultural icon*. New York: Bloomsbury Publishing.
11. Bustamante Ramírez, E. (2017). Las industrias culturales y creativas. *Periférica. Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, (18), 89-117. <https://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/view/4178/3859>.
12. Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores.
13. Coogan, P., & Coogan, P. M. (2006). *Superhero: The secret origin of a genre*. Texas: MonkeyBrain.
14. Correa, E., & Rivera, J. (2006). La imagen y su papel en la narrativa audiovisual. *Razón y Palabra*, (49), 107. <http://www.razonypalabra.org.mx/antteriores/n49/bienal/Mesa%2011/ImagoColombia.pdf>.

15. Charaudeau, P. (2003). *El Discurso de la Información: La construcción del espejo social*. Barcelona: Gedisa.
16. Charaudeau, P., & Granato, L. (2012). *Los géneros discursivos desde múltiples perspectivas: teorías y análisis*. Madrid: Iberoamericana Vervuert.
17. Di Paolo, M. (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Carolina del Norte: McFarland & Company. Inc., Publishers.
18. EAGLETON, T. (1997). *Ideología. Una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica.
19. Eco, U. (1965). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Editorial Lumen.
20. Embid, J. (2018). *Con capa y antifaz. La ideología de los superhéroes*. Madrid: Los libros de la Catarata.
21. Foucault, M. (1999). *Estrategias de poder*. Barcelona: Paidós Ibérica.
22. Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Editorial Gedisa.
23. Gubern, R., & Moliterni, C. (1973). *Literatura de la imagen*. Barcelona: Salvat Editores.
24. Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Barcelona: Editorial Anagrama.
25. González, M. Á. M. (2015). *La evolución del supervillano en el "comic book" norteamericano*: (Tesis Doctoral, Universidad de León). Repositorio Institucional BULERIA. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/dctes?codigo=46106>.
26. Greenberger, Robert (2008). *The Essential Batman Encyclopedia*. Nueva York: Del Rey/DC/Ballantine Books.
27. Jiménez, J. G. (2003). *Narrativa audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
28. Johnson, JK (2014). *Super-history: Comic book superhéroes and american society, 1938 to the present*. Carolina del Norte: McFarland & Company. Inc., Publishers.
29. Mckee, R. (2002). *El guion sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Editorial Alba.
30. Morrison, G. (2012). *Supergods: Héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner.
31. Morris, T., & Morris, M. (2010). *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books S.L.U.
32. Navarro, J. S. (2006). *Narrativa audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
33. Nietzsche, F. (1883). *Así habló Zaratustra*. Chemnitz: Ernst Schmeitzner.
34. Ramos Brieva, J. A. (2006). *Batman visto por un psiquiatra*. Madrid: Jarpyo Editores.

35. Reynolds, D. (2012). *Superheroes: An Analysis of Popular Culture's Modern Myths*. Carolina del Sur: CreateSpace Independent Publishing Platform.
36. Ricoeur, Paul. 2001. *Ideología y utopía*. Barcelona: Editorial Gedisa.
37. Rodríguez de Austria Giménez de Aragón, A. M. (2015). *Análisis Crítico del Discurso en la narrativa audiovisual. Metodología y estudio de caso: La trilogía Batman De C. Nolan*. (Tesis de Maestría, Universidad de Sevilla). Repositorio Institucional idUS. <https://idus.us.es/handle/11441/26638>.
38. Rodrigo, E. M., & Jiménez, J. M. C. (2017). Escenarios y emociones en Coco. *Actas Icono 14*, 1(1), 222-237. <https://www.icono14.net/ojs/index.php/actas/article/view/1344>.
39. Ruiz, F. J. G. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*: (Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid). Repositorio Institucional de la Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/25336/1/T35339.pdf>.
40. Sandoval Quiroz, I. A. (2021). *Lo político en las películas de superhéroes*: (Tesis de Maestría, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla). Repositorio Institucional BUAP. <https://repositorioinstitucional.buap.mx/handle/20.500.12371/12668>.
41. Sánchez López, P. (2017). *Cine y política: una aproximación histórico-crítica al universo cinematográfico Marvel*: (Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos). Repositorio Institucional BURJC. <https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=%2BwBjBc6gGaU%3D>.
42. Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós Ibérica.
43. Van Dijk, T. A. (2003). *Ideología y discurso: una introducción multidisciplinaria*. Barcelona: Editorial Ariel S. A.
44. Van Dijk, T. A. (2009). *Discurso y poder*. Barcelona: Editorial Gedisa.
45. Vargas Álvarez, A.C. (2017). *Superhéroes: una perspectiva estética sobre la fuerza de los personajes*: (Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia). Repositorio Institucional UN. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/62411#:~:text=Resumen,%E2%80%93entendida%20en%20t%C3%A9rminos%20globales%E2%80%93>.
46. Vicens, A. (2022). Análisis audiovisual y comparativo de personajes cinematográficos. Una propuesta metodológica multidisciplinar aplicada al cine de

- animación. *Comunicación & Métodos*, 2(1), 23-38. Recuperado de <http://comunicacionymetodos.com/index.php/cym/article/view/58/34>.
47. Villordo, A. (2019). *Historias de superhéroes: imaginarios, sociedad y política en el cómic moderno (1938 – 1945/1962-1972)*: (Tesis de Maestría, Universidad de Buenos Aires). Repositorio Digital Institucional Universidad de Buenos Aires. <http://repositorio.sociales.uba.ar/items/show/1283>.
48. Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus.
49. Weber, M. (1992). *Economía y sociedad*. Ensayo de sociología comprensiva. Madrid: Fondo de Cultura Económica.