



## **Tecnología discursiva: una clave de traducción para Batman a través del cómic, el cine y la TV<sup>1</sup>**

***Rodrigo Fernández Labriola***

*Licenciado en Letras - EINCITED / Instituto de Artes del Espectáculo,  
Universidad de Buenos Aires*

### **RESUMEN**

Batman, surgido en el cómic como competencia de Superman, excede ese soporte y a lo largo del siglo XX se constituye como personaje en diversas producciones del cine y la TV. Estas producciones de Batman en las diferentes “literaturas de la imagen” (en términos de Roman Gubern) son simultáneas y se influyen entre sí, al punto de modificar al personaje y generarle un *devenir* histórico determinado por procesos sociales, económicos, culturales y artísticos. A este *devenir* se lo estudiará como **traducción** (a partir de los conceptos de Enrique Pezzoni) del personaje Batman entre los diferentes códigos del cómic, el cine y la TV, utilizando como clave de reinterpretación el concepto de **tecnología discursiva**. El campo del análisis se focalizará en las representaciones del diseño industrial y de indumentaria, como emergentes de las cuestiones tecnológica y artística.

**Palabras-clave:** Batman, Cómic, Diseño.

---

<sup>1</sup> Trabajo presentado en el NP16 – Núcleo de Pesquisa História em Quadrinhos, XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Salvador/BA, 04 e 05. setembro.2002.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

## Introducción

El *objeto de crítica* Batman se presenta problemático como *objeto* desde la elección misma de un *corpus* necesario para el análisis. Al cómic originario creado por Bob Kane y editado durante décadas por DC Comics Inc., se suman numerosas producciones que utilizan el cine y la TV. Además, no es posible dejar de considerar otras producciones de géneros afines, como las de la ciencia-ficción, la *Heroic Fantasy* y las del resto de la familia de superhéroes: Superman, Spiderman, etc. Pero el personaje subsiste a la caída sucesiva de los objetos de crítica habituales (soportes, géneros, contextos socioculturales y económicos), y se constituye e interactúa como cualquier otra subjetividad, conformada de identidad y signo: esto es un *personaje* (persona?). La identidad se conforma de la azarosa mixtura de la materia que el programa (estética, poética, código fuente o genético) no puede controlar —como en el film *La mosca*— es decir: toda parcelación de la materia es arbitraria como un signo, y engendra signos. El personaje **Batman** aparece como construcción ficcional justamente a partir de los límites que la historia impone a Bruno Díaz (*Bruce Wayne*, en la versión en inglés): Batman y Bruno Díaz no pueden coexistir. Pero justamente allí donde Bruno Díaz queda cinscurnscripto por la historia, la representación y el formato, Batman supera su estado y escapa como representación social, como acontecimiento inmediato de identidad-signo que coexiste con las identidades-cuerpo (las personas “reales”), y cuya particular movilidad o *modus vivendi* no es un desarrollo orgánico en la variedad del mundo, sino el devenir a través de los distintos formatos textuales.

A este *devenir* del personaje se lo analizará en términos de **traducción**: reescrituras discursivas de la historia en diferentes códigos de naturaleza heterogénea (texto, cómic, TV, cine), superados y clasificados para hacer posible la comparación a partir del macroconcepto de comunicación que, en este caso, está focalizado en las producciones de la industria masiva del entretenimiento. Para elucidar el concepto de traducción que se propone, citaremos al crítico literario argentino Enrique Pezzoni:

“Traducir es un acto de elección continua, y elegir siempre supone sacrificar algo. (...) Pero además, fatalmente estás trasladando un espacio a otro. (...) Se pierde inmediatez, pero se tiene que saber que se trata de una convención, precisamente porque es un hecho de traducción. (...) Es cierto que el ideal de reproducir la misma experiencia funciona en todo acto de traducir, pero funciona como tensión hacia, nunca lograda. (...) Hay que tener en cuenta que la operación de traducción es siempre doble: el acto de traducir es constante en el individuo humano, y la traducción intralingüística es un hacer permanente. Entonces siempre se superpone a la traducción de una lengua a otra, la traducción dentro de la propia lengua. (...) Toda traducción es una lectura de un texto,



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

entonces, cuando lees una traducción estás leyendo la lectura de un texto. (...) Entonces aparece muy claramente el lado hermenéutico de la traducción.”(1)

Entonces, ¿está la inmediatez de Batman comprometida por la tensión de una **traducción permanente** entre las distintas *literaturas de la imagen* (2)? ¿Existe una **distancia hermenéutica** entre el cómic, los films y las series de TV? ¿Podemos plantear como un problema de **tecnología discursiva** la dualidad de toda operación de traducción? ¿Funciona la noción de **tecnología como intérprete** en la traslación de **Batman** a través de distintos “lenguajes” (códigos)? Estas preguntas no tienen una respuesta unívoca: pertenecen al territorio inestable de la *praxis* crítica sobre un objeto cultural convenientemente definido. Pero, además, los personajes son signotropos; toda mixtura los reproduce en nuevos signos resignificados culturalmente. —Batman no es un personaje único en este sentido: Drácula, Frankenstein, Marilyn Monroe, por mencionar sólo algunos que participan de la correspondencia dual entre lo angélico y lo demoníaco, generan y atraen constantemente nuevos signos que los mutan—. Entonces, para evitar un aséptico abordaje semiótico de las preguntas antes formuladas, necesariamente habremos de recurrir a múltiples representaciones sociales, cuya ambigüedad es el resultado azaroso que impone el recorte de un sistema de signos sobre el universo infinito.

### **La clave tecnológica: Superman vs. Batman**

La **utopía tecnológica** (3) en las primeras producciones de *Batman* (cuyo *storyboard* data de 1939 y el primer número de 1940) *básicamente* descansa sobre la supremacía de la efectividad tecnológica (lo *super*) antes que sobre la explicación o las conjeturas a partir de sus causas científicas (como ocurre en la consolidación del género de Ciencia-ficción clásico). Sin embargo, en el origen del personaje Batman pueden rastrearse elementos que condicionarían su devenir, y que de manera problemática lo enfrentarían (como representación social) con sus predecesores en el cómic.

En 1938, Jerry Siegel (guionista) y Joe Shuster (dibujante) crean a Superman y lo venden por la suma de 130 dólares. Ninguno de los dos intuye que con su nuevo personaje comienza la *era de los Superhéroes*, caracterizada por una *irrupción políticamente significativa* de la divulgación científica-tecnológica en el mundo de los héroes del cómic. Superman eclipsa desde sus primeros números a las estrellas del momento (Tarzán, La Sombra, Dick Tracy y Buck Rogers). Es entonces que a pedido de los directivos de la revista



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

DC Comics surge Batman. Se necesita un héroe “intrépido, justiciero y *extraño*” (4), capaz de competir con Superman. Así, en mayo de 1939, Bob Kane crea a Batman inspirándose en el *Orniythopter*, un bosquejo de Leonardo da Vinci en sus intentos de lograr que *el hombre vuele*. Desde el punto de vista de la cuestión tecnológica, los proyectos renacentistas son sumamente interesantes: los bosquejos de Leonardo no hablan de “máquinas voladoras”, sino de una “adaptación” del cuerpo humano, mediante la técnica, para lograr el objetivo del vuelo. No hay separación entre hombre y técnica (de hecho, el humanismo *nace* técnico): no se trata de lograr una máquina o cosa que vuele (¿por qué intentar eso, por otra parte, existiendo pájaros y nubes, *naturalmente voladores?*), lo que se busca es superar la naturaleza del hombre (física, material) a través de su humanismo (racionalidad humana, técnica). Así, Bob Kane reproduce en su personaje una simbiosis que ya estaba presente en Leonardo: el *hombre-volador* gracias a la intervención tecnológica.

Superman es otra cosa. Su utilización propagandística es tan evidente que se torna casi una alegoría de los Estados Unidos, y en su primer número la divulgación científica aparece como un discurso complementario o explicativo de por qué los *superpoderes* de héroe son posibles en el mundo pensable. En ese primer episodio, queda claro que los poderes de Superman son extraterrestres (lo cuál funciona como un *residuo* del género de Ciencia-ficción), y por lo tanto el devenir del personaje estará condicionado por esta “naturaleza” particular asimilable con lo mágico, lo mítico y lo divino. De esta manera, principalmente a partir de la primera producción de films seriales (15 episodios) dirigidos por Spencer Bennet y Thomas Carr en 1948, Superman combate para *defender valores* (justicia, libertad, propiedad privada, etc.) contra todo tipo de criminal, y aprovecha su tiempo libre para realizar “acción social” al proteger a viudas y huérfanos. Hay un borramiento de la lógica correspondiente a las instituciones del sistema, pues Superman *es* el sistema. La tecnología (incluso la utópica) es cosa de este mundo; Superman no la utiliza; sus poderes provienen del cielo extraterrestre: *In God we trust\**. En Batman, en cambio, la tecnología está impuesta sobre el cuerpo: es una adaptación cultural; y por lo tanto se constituirá en una de las claves del devenir del personaje a lo largo del tiempo.

La tecnología de los primeros episodios de Batman es esencialmente neutra (ni buena ni mala en sí misma, sino en virtud de quién la detenta), en tanto representación de la olímpada científico-política de la Guerra Fría (5). Es utilizada con igual eficacia por los



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

villanos y por el héroe; es decir: el triunfo de Batman contra los criminales de Ciudad Gótica es posible mediante la supremacía tecnológica con respecto a la sociedad (representada por sus instituciones: comisionado, alcalde, policía) pero al servicio de una alineación política “occidental”. Hasta este punto, Batman participa de la misma utopía tecnológica de Superman.

No obstante, en tanto es también tecnológicamente utópica, la criminalidad de la Ciudad Gótica de Batman es más parecida a un tipo de terrorismo que a una violación de la ley. De hecho, para combatir a los criminales “comunes” de esta ciudad existe la policía. Batman se ocupa de combatir a malechores excéntricos: el Guasón, el Acertijo, el Capitán Frío, etc. Para una nueva forma de “criminalidad” (la agitación política) son necesarias nuevas formas de disciplina (los superhéroes\*\*); pero ambos contendientes comparten la excentricidad: los oponentes de Batman deben estar tan alejados del delincuente común como lo está Batman mismo de las fuerzas policiales. Batman es un parapolicial: tiene enemigos fuera del sistema (los supercriminales) pero también dentro del sistema (aquellos políticos que hablan permanentemente con el comisionado Gordon cuestionando la bizarría de los métodos del superhéroe). La tecnología salva a Batman; el sistema lo tolera porque sus armas son necesarias para desarmar a los supercriminales; cuando éstos han sido despojados de su tecnología, la tecnología “occidental” se legitima doblemente: porque ha vencido (es efectiva) y porque cede el paso a las instituciones (es democrática) al entregar a los malechores —ahora sin armas— a la policía.

Tecnología valor absoluto, entonces, heredado desde la conformación primaria del género de Superhéroes a partir de la Ciencia-ficción. Pero mientras en Batman esta tecnología es efectiva desde la sencillez de su baticinturón (una sola prenda donde están contenidos todos los dispositivos tecnológicos); en los villanos se multiplican los envases de dispositivos del mismo modo que se multiplica su discurso. Es decir: Batman utiliza la tecnología con un fin que es por todos conocido y ni siquiera es cuestionado por él mismo, aplica la tecnología sobre su cuerpo como quien se coloca una prenda de vestir, su misma cotidianidad excluye la ineficacia del universo de posibilidades. Los supercriminales, en cambio, boicotean permanentemente su efectividad tecnológica por la irrupción de su discurso; sus dispositivos (al igual que los de Batman) no fallan ni se descomponen, pero el conjunto de sus planes fracasa por la utilización adicional de *otro tipo de tecnología* que está fuera de la utopía antes



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

mencionada: la **tecnología simbólica** (por ejemplo: los acertijos, las pistas falsas, la necesidad de adecuar el estilo a una idea obsesiva, como es el caso de que todo lo que utiliza el Capitán Frío, por ejemplo, tiene que ver con la frialdad o lo frío, etc.). En tanto son funcionales (y no meramente estéticos), estos elementos se constituyen como **Diseño** antes que como **Arte**.

En este sentido, la tecnología de Batman es una *tecnología limpia*, cuya única referencia a sus características como personaje está en el nombre (batimóvil, baticueva, batietcétera) y en la estética (toda analogía con las formas de un murciélago es decorativa): es una tecnología que intenta borrar el discurso, ideología como falsa conciencia, y cuya partícula morfológica o de forma visual es un genitivo-subjetivo en términos sintácticos e indica esencialmente pertenencia, es decir: todo lo “bati” es propiedad de Batman. Por el contrario, en los villanos toda la tecnología funciona como un gran ideograma, como una marca discursiva, tecnología de los signos, *supersemiótica* de los criminales, cuya elucidación deberá buscarse en los modos de apropiación de la utopía tecnológica.

A lo largo de varias décadas de cómics y series de superhéroes, la utopía tecnológica prevalecerá sobre la tecnología simbólica, y su pérdida de hegemonía en este género\*\*\* se producirá recién en la década del 90 con el film *Batman* de Tim Burton (que data de 1989, muy cerca de la caída del Muro de Berlín) sólo merced a la irrupción de un elemento nuevo: **lo obsoleto**, definiendo una coherencia entre la representación y el discurso el hecho de utilizar un soporte también tecnológicamente *obsoleto* como es el cine, ahora que el recorrido masivo de la imagen ha abandonado el campo de la luz análoga de la fotografía para instalarse en la electrónica digital del video.

Si atendemos, aunque sea en forma muy general, a las nociones de Marshall Berman (6) en tanto devenir constante de la modernidad, aquel primer modelo de Batman es emergente de una *noción de la imagen pre-moderna* en tanto inmutable y poderosa (de una sacralidad “negra”, en el caso de Batman), e incluso pre-capitalista en tanto **utopía de la** tecnología. La modernidad es la puesta en acto siempre nueva de aquellos objetos que han sido modernos y aún lo son en relación consigo mismos, pero no en relación con los objetos novedosos o modernizados.

La obsolescencia forma parte de la modernidad tecnológica de *Batman* y *Batman Returns* en tanto coexisten dispositivos tecnológicos de punta con otros más antiguos. Todos los dispositivos que aparecen en estos films funcionan, “sirven” aunque estén cayendo en



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

desuso; anticuados, tienen sin embargo intacta su funcionalidad. Para la diferenciación de una tecnología nueva con otra anterior, entonces, es necesario recurrir a una forma de la apariencia: *el diseño*; la identificación de lo moderno es perceptual. En términos de Jean Baudrillard diríamos que la efectividad tecnológica ha devenido en *transtecnología* porque su significación como “efectiva” se vuelve “transparente” a partir del código del diseño. (7)

La tecnología está en crisis en el film *Batman* de los años 90, y esta crisis se traduce al cómic. Obsolescencia, diseño y percepción de la modernidad son las fisuras discursivas a las que presta atención el Guasón-Joker de Jack Nicholson para su crítica cultural: “¿De dónde saca esos juguetes tan maravillosos?”, pregunta ante la aparición de los dispositivos de tecnología de punta usados por Batman. Hacia el final del primer film de Tim Burton, el superhéroe corta los hilos de unos globos venenosos con una tijera gigante conectada a la trompa de su jet; el Guasón dice: “Me ha robado mis globos! ¿Por qué no me dijeron que tenía una cosa de ésas?”. En todos los casos, el supercriminal reconoce su fascinación estética frente el diseño de la tecnología desde una percepción de la modernidad.

Pero a pesar de la “transparencia” del diseño, la efectividad tecnológica es siempre accidental pues tanto en *Batman* como en *Batman Returns* la victoria final del héroe sólo será conseguida en un cuerpo-a-cuerpo despojado de dispositivos. Más aún: la efectividad queda supeditada a su aprovechamiento discursivo (tecnología fuera de la competencia de Batman). Este aprovechamiento discursivo de la tecnología por parte del Guasón es el índice de la irrupción de la **sociedad mediática** en el mundo de los superhéroes. La efectividad tecnológica ha sido reemplazada por una tecnología al servicio de la efectividad comunicacional: el Guasón, ya muerto y “derrotado”, ríe mozartianamente desde la cinta de un walkman en el final de *Batman*.

Desde la influencia remanente de *lo super*, no obstante lo planteado en el párrafo anterior, las victorias de Batman modelo 90, al igual que las de su antepasado, se sustentan en la idea de que son posibles gracias a una tecnología superior que éste posee y utiliza. Sin embargo, la caída de la noción de efectividad tecnológica reformula el concepto primario de tecnología y éste deviene dinámico, movimiento de la ciencia teórica, apareciendo la **falla**, **error** o **bug informático**. Nuestra hipótesis secundaria es: la tecnología no avanza por el buen funcionamiento ni por la perfectibilidad de la función (lo que podría funcionar más efectivamente), sino por lo que no funciona dentro de lo que ya es efectivo, es decir: por la



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

falla, zona de perplejidad tecnológica, objeto de la ciencia que estudia lo fractal, reproducción viral de lo no-mensurable pero tampoco infinito. La falla o bug fue borrada por la utopía tecnológica durante décadas; cuando reaparece, pues, lo hace en el lugar de lo nuevo y en las entrañas de la tecnología de punta. Fallas o bugs aparecen permanentemente en los dispositivos del héroe: el batiavión provisto de miras de alta precisión no logra acertar un sólo tiro a un Guasón solitario en medio de una avenida. Es más: la antigua tecnología del revólver, modernizada discursivamente por el criminal con un cañón muy largo de reminiscencias fálicas, derriba estrepitosamente a la tecnología de punta. Otro caso: en *Batman Returns* el funcionamiento del batimóvil es interferido por el Pingüino con un simple control remoto, comandado desde una reproducción de juguetería o carrousel, con reminiscencias circenses o de parque de atracciones, y al cual Batman sólo puede neutralizar destruyendo el piso de su vehículo con un puñetazo.

El virus en el cual la obsolescencia estuvo latente durante casi cuarenta años fue aquella *tecnología simbólica de la discursividad*. Y las constantes operaciones de **traducción** (como traslado o trasvasamiento simbólico entre distintos formatos: cómic, revistas y publicaciones *Pulp*, cine, TV) de las producciones culturales masivas, inocularon el virus de la discursividad en una tecnología congelada en su movilidad conceptual por la utopía tecnológica, hasta infectarla con su lógica mediática. Por eso, mientras que en los *Batman* anteriores a los 90 la utopía tecnológica representó, en el área de los formatos, la apropiación hegemónica de una matriz subalterna como el cómic, en los recientes films dirigidos por Tim Burton y también en el producido por él y dirigido por Joel Schumacher (*Batman Forever*) la construcción de una **utopía mediática** responde al hecho de “pensar la industria cultural, la cultura de masa, desde la hegemonía [desde el concepto de hegemonía]”, lo cual “implica una doble ruptura: con el positivismo tecnologista, que reduce la comunicación a un *problema de medios*, y con el etnocentrismo culturalista que asimila la cultura de masa al problema de la *degradación de la cultura*.” (8).

De esta manera, la **utopía mediática** da plena vigencia a la tecnología simbólica y organiza el universo de las producciones culturales masivas como sistema dinámico, que alterna lo *hard* y lo *soft*. Esto es particularmente interesante en el campo del arte, en especial de la indumentaria (armaduras y/o trajes y/o mallas) y las ideas (psicología y/o filosofía y/o arte).



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

### **Arte, indumentaria y tecnología simbólica**

El origen de la reflexión sobre la materia artística en los distintos soportes que van traduciendo al personaje Batman debemos situarlo en el proceso de trazado del *dibujo original* y el *dibujo cuadro a cuadro del cómic*. Es observable en el Batman de los 90 un endurecimiento de los conceptos estéticos y la línea del diseño general, y una explicación de ello podría estar en la influencia del Punk. Esta ruta acentúa la tendencia de un abordaje estético-cultural del problema, y del mismo modo podría plantearse la influencia del Pop en el film *Batman* de 1966 y la serie televisiva contemporánea.

Pero otra posible explicación es la de plantear un modo de traducción especial desde el cómic que se relaciona con el trazado del dibujo; es decir: intentar un abordaje semiótico sin perder de vista las representaciones sociales. Cada cuadro de un cómic puede o no ser dinámico en virtud de su composición como imagen, pero formalmente el trabajo con el mismo define la ausencia de movimiento de la imagen planteada. El movimiento de cada viñeta se asocia en sentido lato con el dinamismo en la composición de la misma, lo que determina la elipsis de múltiples secuencias continuas, la síntesis en términos argumentales y la virtualidad del desarrollo motor en la misma. De una a otra viñeta la sintaxis de los primeros cómics elide a partir de una imposibilidad sintagmática; la continuidad real de la imagen, el movimiento, está vedado por la naturaleza misma del soporte. Contrariamente, en el cine el movimiento está asegurado, y el corte o elipsis sacrifica la continuidad real de la imagen en favor de una continuidad ficcional de la narración que se fundamenta en la formalización de un espacio-tiempo (9). El dinamismo, el movimiento y la continuidad ficcional buscan suprimir del relato las marcas de la enunciación, priorizan la historia al discurso, en términos de Emile Benveniste y Christian Metz.

Cuando el cómic conceptualiza que cada viñeta es esencialmente instantánea, quiebra la lectura tradicional, despedaza la fragmentación ordenada de cada cuadro y busca la instantaneidad de la página —e incluso de la doble página— como unidad; muestra su discurso al hacer evidente el encuadre primario de la página. Paradójicamente, este refinamiento de la especificidad del cómic produce un efecto de movimiento de imágenes muy cercano al del cine, porque la lectura está regida ahora por una lógica de la imagen y no del lenguaje (de izquierda a derecha y de arriba a abajo). Pero también porque la nueva



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

visibilidad conceptualiza que el movimiento cinematográfico tampoco es “real”, ya que depende para sostener su continuidad del encuadre de la secuencia siempre cambiante en sí misma, por lo que el corte es la especificidad del cine y la evidencia de su discurso, su marca de la enunciación. En casi toda ficción, la especificidad del formato para efectuar la representación es el recurso principal de la ficcionalización.

La idea de un proceso de traducción, desde este punto de vista, es condición de posibilidad para la lectura. Sólo cuando se han problematizado de este modo los límites del formato, es decir sus recursos específicos y sus artificios, es que el lector comprende el código genérico y participa de la representación. Pareciera que en un mundo mediático todos los archivos anafóricos son imprescindibles; que siempre adelante de una serie de archivos secuenciados hay otro que nos explica cómo debemos leerlos, un *dígito de control* que dirige la **interpretación**. Pareciera que la masividad del medio hace necesario algo paradójal: que un griego deba leer a Aristóteles para poder efectuar una catársis.

Veamos, entonces, cómo funcionan estos elementos en las primeras “traducciones” de Batman desde el cómic al formato audiovisual. En 1943 se realizó el primer *Batman* cinematográfico; 15 episodios del tipo serial dirigidos por Lambert Hyllier. Spencer Gordon Bennet, que ya había filmado su serial *Superman* (1948), fue quien encaró el primer largometraje con el personaje Batman y rodó *The new adventures of Batman and Robin* en 1950. Recién en 1966 regresa Batman a la pantalla, protagonizado por Adam West en una película titulada con el nombre del personaje; el éxito da origen a una serie televisiva producida hasta comienzos de los años 70. El film serial había cautivado a los surrealistas, quizá más por su estructura episódica y sus imágenes efectistas que por sus personajes (es bastante conocido su entusiasmo por *Los misterios de Nueva York* y *Fantomas* y el poema de Robert Desnos titulado *La grande complainte de Fantomas*); hasta principios de los años 50 era habitual que una serie cinematográfica exitosa generara uno o dos largometrajes; luego comienza su decadencia con el rápido advenimiento de la televisión. El modelo de producción era en cierta forma artesanal: si funcionaba en corto se hacía en largo. Por entonces el uniforme obligado de los superhéroes era una especie de calzoncillo de algodón completo en piernas y brazos, un short tipo bombacha y la capa, y en tanto la película era en blanco y negro, los rasgos de diferenciación eran 1) el logotipo (traslación directa del dibujo), y 2) el rostro (traslación indirecta regida por el parecido físico). Si es posible establecer la gradación



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

cara-antifaz-máscara, Batman está en un lugar único entre los superhéroes: el del ocultamiento-transformación (porque la máscara se asimila naturalmente a la cara por uniformidad y transformación total, a diferencia del antifaz, cuyo sistema de ocultación es sólo dominante sobre los ojos – “el espejo del alma” ) y el de la complicidad (porque su identidad es obvia y a la vez obtusa; diferencia sustancial en tanto es impensable la contingencia de que un superhéroe con máscara la pierda, del mismo modo que es impensable la contingencia de que repentinamente un superhéroe sin máscara sea identificado cuando está con su traje puesto).

El *Batman* de 1966 presenta ya un modelo de producción industrial: la reproducción masiva. El film se convierte en prototipo: la reproducción masiva de la serie televisiva establece una correspondencia proporcional con la reproducción de prototipo del cine en miles de pequeñas pantallas. Los espectadores se transforman en audiencia; el público voluntario de la sala negra se vuelve cautivo en su propia casa; la vida cotidiana coexiste con la imagen de TV, entonces a) irrumpe la moda en la indumentaria como marca de la reproducción industrial, y b) la reproducción industrial deriva en productos de merchandising (pósteres, autos en miniatura, remeras, etc.) que forman parte de la vida cotidiana.

Batman abandona su camiseta gris por una malla de baile de nylon con calzas al tono (azul: seriedad adulta; el adolescente Robin prefiere los colores vivos: verde, rojo y amarillo). Mientras la camiseta buscaba trasladar por semejanza el cuerpo neutro y plano del dibujo, la malla de baile del 60 resalta las formas del cuerpo en un todo de acuerdo con la estética Pop: el cómic pervive en la búsqueda de una línea al trazar el contorno, pero la imagen aplanada de los 40-50 cobra un volumen casi voluptuoso que justifica el color, como la manzana hiperreal de Yoko Ono. La capa, los guantes y las botas cobran brillo forrados de seda.

En cuanto a los rasgos diferenciales, la importancia que pierde el logotipo (se ven muchas siluetas distintas de murciélagos) en la traducción desde la gráfica a la imagen en movimiento, es asumida por el diseño: la identificación de la forma del murciélago en cada objeto y cada prenda (el auto se hace batimóvil y el cinturón baticinturón); todo lo que pueda reconocerse como propiedad de Batman será prototipo de los productos de merchandising (caída del cómic). Sin embargo, el rostro se congela en el instante: las firmes y nítidas líneas de las cejas y la nariz, como en el trazo del cómic, están dibujadas sobre la máscara.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Hasta aquí el devenir indica que el proceso de traducción de Batman de un soporte a otro conlleva un paulatino ablandamiento, el reemplazo de trazos (*hard*) por líneas, tramas, texturas y colores (*soft*), más la adición volumétrica del cuerpo. Simultáneamente al desarrollo del soporte audiovisual continuaba publicándose el cómic; el dibujo hizo un proceso de re-traducción y la imagen ilustrada del cómic también cambió.

### **La ruptura del Batman de Tim Burton**

¿Qué ha ocurrido, entonces, en el Batman modelo 90? La construcción de la institución artística es histórica; la normativa de la estética ya no es pertinente; el diseño gráfico y el diseño de indumentaria también se han apropiado de la *intencionalidad estética* (Mukarovsky) del arte, en tanto signo. La diferenciación entre modernización (10) y vanguardia (11) planteada por Peter Bürger es pertinente en el caso de un análisis comparativo de los personajes de Batman y el Guasón en los años 90.\*\*\*\* Ambos operan de diversa manera sobre la institución arte, pero mientras Batman trabaja desde el lugar del disfraz (y su máscara de cejas dibujadas -casi teatral- de los años 60 se transforma ahora en antifaz), el Guasón lo hace desde el lugar de la máscara.

Es necesario determinar las diferencias entre un antifaz y una máscara: el antifaz oculta y la máscara exagera. El antifaz pone un velo programático a la representación (estética); la máscara es una representación en sí misma (praxis vital). El recurso del primero es la ocultación; el de la segunda es la hipérbole. La oscuridad de una determinada ocultación resulta en una modificación desvinculada materialmente de los rasgos identificatorios del rostro previo (Batman no es Bruno Díaz), mientras que la exageración o hipérbole de la máscara encuentran su anclaje justamente en aquel rostro previo. El antifaz es una metáfora impura; la máscara es una metonimia donde todos los signos se agolpan en un instante paradigmático (la sonrisa del Joker). Batman usa antifaz y el Guasón tiene una máscara grabada en su rostro con el ácido: una máscara que busca sus propios límites en el maquillaje.

La *modernización artística* que propone Batman es la de cualquier sociedad en términos económicos. La tecnología de Batman se moderniza a través del diseño de sus artefactos, mientras que el Guasón adapta una tecnología obsoleta buscando la praxis vital del arte vanguardista. Pero **tecnología discursiva** del Guasón pone en juego los extremos.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

El Guasón cita a Vicki Vale en un museo. Las referencias a la museificación son abundantes en la mansión de Bruce Wayne. De hecho, la aproximación de Bruce a Vicki se da en el ámbito de la sala de armaduras de la mansión. Vicki y su reportero amigo se burlan del museo de Wayne y éste aparece para poner en evidencia su respeto a esta conservación. ¿Vicki se siente atraída *por* el museo o por la vitalidad *en* el museo? Vicki se deja seducir por Bruce porque él da vida (mediante su patología, que es la que lo transforma en Batman) a la conservación muerta de esas armaduras.

Sin embargo, el Guasón siempre va más lejos. Entiende que la fascinación de Vicki no es la institución arte, sino algo marginal y a la vez vital: “I like bats”. La cita en un museo (encuentro similar al de Bruce) pero “destruye” las obras. Re-crea la institución artística desde una praxis vanguardista al son de una canción de Prince. Dos pruebas: 1) en medio de la sobreescritura con aerosoles de las pinturas con el fin de “mejorar”, detiene a uno de sus secuaces frente a una pintura que lo satisface tal como es: es decir que su ataque no es contra la producción artística sino contra la institución arte encarnada en la museificación. 2) Presenta su obra maestra: una obra plástica directamente sobre el rostro de su amante: el rostro tallado con ácido. Y le dice a Vicki: “Eres hermosa, con una belleza chapada a la antigua. Pero estoy seguro de que te podemos modernizar”. El paradigma estético del Guasón es tan amplio que alcanza a admirar la tecnología de Batman en términos artísticos: valora sus dispositivos no por su efectividad sino por su diseño de última generación (en tanto arte), asimilándolos a juguetes. “¿De dónde saca esos juguetes tan maravillosos”, se pregunta cuando Batman rescata a Vicki. Como Joker, como jugador, el Guasón conceptualiza el juguete-juego, planteándolo como diseño puro: el diseño, la forma y la técnica de construcción con fines recreativos o hedonistas volcados hacia el receptor en tanto representaciones, y hacia el emisor en tanto gozo al producir; la efectividad en tanto armas queda afuera, el arte es un juguete-juego similar a la baraja. Múltiples correspondencias son rastreables: desde la conformación “alfabética” (también lingüística, discursiva, etc.) de un mazo de cartas, asimilable a la de escribir literatura en el acto de jugar, hasta la de una semiótica visual propia de las artes plásticas emergente de las figuras de cada naípe.

La dureza (elementos hard) impuesta al Batman de los 90 es despectiva. La tendencia de lo soft continúa, pero en el Guasón. La valoración discursiva se ha invertido aunque la historia termine igual con Batman vencedor. La armadura de caucho congela el cuerpo de



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

Batman en el instante de la máxima tensión muscular: se estira, se agacha, se tuerce, pero su pechera sigue mostrando los pliegues perfectos de sus pectorales; acartonamiento ridículo. La malla de los 60 era parte de una traslación novedosa; la armadura de los 90 toma la “idea del dibujo” y la representa con una instantaneidad de las formas: el endurecimiento del traje en el momento de máxima tensión del cuerpo. El volumen subsiste, pero se vuelve “volumen dibujado” como en un cómic; caucho mediante, es algo así como el neumático que deja la huella de los dibujantes sobre el celuloide del film. De allí el diálogo humorístico que se plantea en *Batman Forever* cuando Robin\*\*\*\*\* se presenta ante Batman con un traje de características similares a las del héroe, pero con rasgos de identificación distintos. Se lo ha confeccionado a instancias de Alfred, el mayordomo. Y Batman pregunta jocosamente sobre él: “¿qué sastre...?”. Porque, de hecho, la idea de un sastre (o bien un diseñador de indumentaria) para la vestimenta de estos personajes es absurda, en virtud de que el efecto “dibujo” (o figurín) se logra justamente por la indeterminación argumental del origen de ese diseño, que pertenece al campo de una estrategia polifónica del discurso del film como lo es la intertextualidad traslativa global de los archivos anafóricos del dibujo, es decir de la especificidad del cómic con respecto al cine como hemos expuesto anteriormente. Dos aportes más sobre esto: 1) *Batman Forever* se resuelve en una estructura de videogame y final con flipper, cuya condición de posibilidad no es la síntesis sino el despojamiento de los rasgos particulares adquiridos en la traducción de los 60. 2) El Guasón, en una operación paródica, hace referencia a este cambio hard en la indumentaria de Batman cuando sigue diciendo — incluso ahora que Batman usa una armadura de goma— que si el héroe no se presenta es porque “está lavando sus mallas”.

La dinámica compleja entre lo bajo y lo alto también es pertinente para el análisis de lo artístico en el Batman de los 90. Contrariamente a lo que ocurría en los 60 (donde Batman generalmente se dejaba atraer por la música agogó y stripper de Gatúbela), el discurso artístico del nuevo Batman apela a la legitimación de una cultura “alta”, aunque no sus oponentes. Personajes villanos culturalmente legitimados como el Bibliófilo de la década del 60 serían en el Batman de los 90 amigos íntimos de este Bruno Díaz algo demodé, pero con el halo de cultura hegemónica propio de los millonarios excéntricos

Así, en los 90, los villanos “popularizan” sus marcas de diferenciación. El Guasón carnavaaliza sus actos. El Pingüimo proviene de un circo. Robin, en el último film, para llegar



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

a superhéroe debe tener a toda su familia de trapecistas muerta y dejar definitivamente la carpa.

El Guasón es masivo, popular y su estética está basada en la masividad de lo mediático. Las relaciones políticas de Batman y su acercamiento al poder de la ciudad\*\*\*\*\* lo vinculan con la cultura hegemónica, la que el Guasón intenta dimanitar con cada atraco artístico. El espectador por excelencia, el lector modelo de estas producciones artísticas del héroe y el anti-héroe, es Vicki Vale. El miedo y la inseguridad harán que ella se incline por el superhéroe; pero su temor al Guasón se parece demasiado a la fascinación. De modo que Vicki representa un público cautivo de lo hegemónico pero intelectualmente culposo. Notable es la diferencia con Gatúbela: artista en cuestión, diseñadora de su indumentaria. Porque en *Batman Returns* la sociedad funciona desde una cultura hegemónica que integra lo bizarro y popular a lo “culto” en términos de poder; se intenta postular al Pinguino como alcalde, y el origen descentrado se verifica doblemente: la aristocracia (de la que el Pinguino forma parte por cuna) se asimila a la gente de un circo popular (de la que el Pinguino también forma parte por historia) y lo dominante (Schetck, un capitán de la industria) busca el aprovechamiento de la cultura subalterna como instrumento para llegar al poder político.

De esta manera, salvo por la utopía mediática que aún subsiste y la tecnología de punta impuesta ahora sobre los genes –que devuelve el problema a un marco de análisis político–, casi podría decirse que la estética del Guasón ha triunfado a través de la publicidad, cuyo discurso se dirige, justamente, a *los* Batman: consumidores de la divulgación tecnológica –aséptica y despolitizada— a través de la ficción, cuyas representaciones están catalizadas por la hegemonía del *Arte degradado a Diseño*, bisagra entre la tecnología y la vida cotidiana.

### Referencias bibliográficas

1. Pezzoni, Enrique: Entrevista publicada en la Revista *Sitio*, nro. 2, Buenos Aires, s/d. Debate en la Escuela Freudiana de Bs. As. realizado el 5 de junio de 1981. pp.36-37.
2. Gubern, Román: *Literatura de la imagen*, Salvat, Barcelona, 1974.
3. Fernández Labriola, Rodrigo: “De la divulgación científica a la utopía tecnológica: una crítica cultura de la ciencia-ficción y los filmes de Batman”, EINCITED, Universidad de Buenos Aires, 2002.
4. Fuente: Scholz, Pablo: “Batman y el Capitán Hielo tienen problemas”. *Diario Clarín*, Buenos Aires 11 de mayo de 1997.
5. Fernández Labriola, Rodrigo: *Ibidem*.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

6. Cfr. Berman, Marshall: *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. Madrid, Siglo XXI.
7. Baudrillard, Jean: *La transparencia del mal*, Anagrama, Barcelona, 1991.
8. Barbero, Jesús Martín: *De los medios a las mediaciones. (Comunicación, cultura y hegemonía)*, Ediciones G. Gilli, México, 1991. p. 95.
9. Zunzunegui, Santos: *Pensar la imagen*, Cátedra/Universidad del País Vasco, s/l, s/d.
10. Bürger, Peter: “Literary institution and modernization”, en *Poetics* 12 (1983), North-Holland. pp. 419-433.
11. Bürger, Peter: “Vanguardia y compromiso”, en *Teoría de la vanguardia*, Barcelona, Península, 1987.

## Notas

\* Es curioso cómo la divulgación científica intenta explicar estos despropósitos interplanetarios más parecidos a la magia que al discurso científico, mediante la irrupción de un discurso aseptizado. En el cuadro 3 del primer episodio de Superman se lee: “Los médicos, ignorantes de que la estructura del niño era millones de años más avanzada que la nuestra, se asombraron ante su fuerza”. En el cuadro 4: “Cuando llegó a la madurez, descubrió que podía hacer fácilmente: saltar hasta un edificio entero de 20 pisos, alzar grandes pesos, correr más rápido que un tren expreso... y que las balas no podían atravesar su piel!”. Cuadro 5: “Muy pronto, Clark decidió canalizar sus poderes en beneficio de la humanidad. Y así nació...” Cuadro 6: “Superman. ¡Campeón de los oprimidos, maravilla que juró dedicar su existencia a ayudar a los necesitados!”. Lo más interesante es que, a continuación, el cuadro 7 se titula “Explicación científica del increíble poder de Clark Kent”, y, paradójicamente, lo posiciona como un gran insecto al comparar su fuerza con la de las hormigas y saltamontes bajo otras condiciones físicas.

\*\* En la especie de los superhéroes, Superman es el primero y el único en su clase. Batman, en cambio, engendra nuevos superhéroes con la lógica de lo “extraño” impuesta desde su concepción; en especial: la figura del científico que por un accidente de laboratorio cobra poderes superiores.

\*\*\*\* Previamente, el filme *Brazil*, de Terry Gilliam, ya había tematizado la coexistencia de la tecnología de punta con lo obsoleto aún funcional en el género de ciencia-ficción cinematográfico, y se representa en la historia desde la primera escena, cuando una mosca genera un error en impresión de un formulario. En el caso de *Batman*, en cambio, se trata de la irrupción de lo obsoleto en el universo de los superhéroes, por lo cual la crisis entre la tecnología de punta y lo obsoleto se tematiza en función del discurso político hegemónico. De hecho, la “invalidéz” de las victorias de Batman sólo es posible de elucidar a través de un análisis minucioso.

\*\*\*\* Es importante destacar que el Joker nace junto a Batman, en el nro. 1 del cómic.

\*\*\*\*\* Robin aparece en la vida de Batman en el nro. 16 del cómic.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

\*\*\*\*\* El devenir de Bruno Díaz a lo largo de los tres últimos films es el siguiente: pasa de aristócrata a hombre adinerado interesado en la política, y en *Batman Forever* es industrial y patrón. Quizá su cultura alta sea algo sospechosa para el estado mediático. O quizá sea un proceso en el cual ha ido asumiendo su nueva personalidad en dirección a la “cura”. Con la psicóloga Nicole Kidman resuelve sus traumas histéricos y ahora dice: “Soy Batman no porque tenga que serlo, sino porque lo he decidido”.