



**UNIVERSIDAD
ALBERTO HURTADO**

**Facultad Filosofía y Humanidades
Departamento de Arte**

**Un análisis a la representación del maltrato infantil
en *Batman: Gritos en la Noche* de Archie Goodwin y Scott Hampton**

Tesis para optar al título de Licenciado en Teoría e Historia del Arte

**Por
José Antonio Muñoz Lavallo**

Profesor guía: Fernando Pérez Villalón, Doctor en Literatura Comparada

**Santiago, Chile
2018**

ADVERTENCIA

Esta tesis debe ser leída junto al documento “ANEXO”. Dicho documento contiene todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de este trabajo, además de una entrevista realizada a Scott Hampton, uno de los autores de *Batman: Gritos en la Noche*.

AGRADECIMIENTOS

A mi padre y a mi madre por apoyarme siempre en mis estudios.

A mi hermano por su constante preocupación y por adentrarse conmigo desde pequeño al mundo de los superhéroes.

A Mimi Doria por acompañarme y por aguantar mi fanatismo por los cómics, y a Jazmín Moya por siempre darme ánimos.

A Felipe Contreras y a Francisco Valdés por ser tan buenos amigos.

A Dominique Rougier por estar siempre presente y por su ayuda.

A Pablo Soto por sus recomendaciones y sugerencias, y por nuestras largas conversaciones sobre el noveno arte.

A Archie Goodwin y Scott Hampton por haber creado *Batman: Gritos en la Noche*. Gracias al señor Hampton por haber sido tan amable y por contestar a mis preguntas.

A las profesoras y profesores del Departamento de Artes Visuales por sus enseñanzas. Un especial agradecimiento a Ana María Risco y a María José Delpiano, porque en sus clases dio inicio esta investigación.

A Paula Dittborn y a Rodrigo Cordero por formar parte de mi comisión y por sus retroalimentaciones.

A mi profesor guía, Fernando Pérez, por su acompañamiento y por sus comentarios y ayuda en el proceso de escritura.

TABLA DE CONTENIDO

	Página
INTRODUCCION.....	7
CAPITULO 1	
RECURSOS DE NARRATIVA VISUAL.....	29
A MODO DE CONCLUSIÓN	41
CAPITULO 2	
RECURSOS ESTILÍSTICOS Y SIMBÓLICOS.....	43
A MODO DE CONCLUSIÓN	56
CONCLUSIÓN.....	59
BIBLIOGRAFÍA.....	62

RESUMEN

La presente investigación tiene el objetivo de analizar y comprender los diferentes recursos utilizados por los autores del cómic *Batman: Gritos en la Noche*, y cómo estos aportan a una representación de la violencia. Más concretamente la violencia dirigida a los/as niños/as. En la introducción se genera un marco general del objeto estudiado, en donde se trabajan, mediante un ejercicio comparativo, la representación de la violencia ejercida sobre los cuerpos de los infantes en diferentes objetos culturales pertenecientes a diversos contextos históricos. Además de ahondar en el contexto de producción, el factor autoral y el campo industrial del objeto estudiado, también se articula una mirada global de la estética de Batman en los cómics, para dar cuenta desde dónde se puede posicionar *Gritos en la Noche* dentro de un diagrama general de producción sobre el personaje. Así mismo, se dan a conocer de manera breve conceptos como *maltrato infantil* y *violencia*.

Ya en los capítulos se desglosan los recursos más destacables del cómic. Estos son: la narrativa gráfica, el simbolismo, y el estilo de dibujo y color aplicados en la obra. También es posible vislumbrar cómo éste objeto, perteneciente a la Industria Cultural, tiene muchas aristas que pueden generar discursos en varios campos de investigación, siendo la Historia del Arte uno de ellos, entendiéndose esta disciplina como una plataforma de estudios discursivos.

La historia de la cultura de los cómics es, al igual que la historia de cualquier otra cultura, una cinta transportadora: avanzamos por ella con dificultad, y la cinta nos lleva a nuevos territorios.

ALAN MOORE¹

*El cómic es el medio en el que nos adentramos nosotros solos.
No lo experimentamos en compañía, como ocurre con el cine, la televisión o, a menudo, la música.
No te reúnes con una docena de amigos tuyos alrededor de un cómic, tu familia tampoco se junta para disfrutarlo en común por las tardes.
Por lo general tampoco puedes bailar con él, ni puedes intentar follártelo en el lavabo de al lado.
Bueno, de hecho eso no es cierto.
Pero ya me entiende.
Los cómics no son experiencia grupal.
Pero cuando compras un cómic, sabes cuántas otras personas lo están haciendo también, o lo han hecho.
Has leído las reseñas en los periódicos y en las revistas culturales.
Lo experimentas en el contexto de una cultura... lo experimentas simultáneamente, apelando a las conversaciones que se han generado a su alrededor.*

WARREN ELLIS² (como personaje invitado en *Powers*)

¹ Alan Moore, *Introducción* de *Hellboy Despierta al Demonio*, en *Hellboy Volumen 1* (España: Norma Editorial, 2017), 117.

² Brian Michael Bendis y Mike Oeming, *Powers #7: El Acompañante*, en *Colección 100% Cult Comics, Powers: Juego de Rol* (España: Panini Cómics, 2011), 8 - 9.

INTRODUCCIÓN

Fue casualmente que, durante una búsqueda en internet destinada a encontrar algún cómic con el cual enriquecer mi menguada colección, di con *Batman: Gritos en la Noche (Batman: Night Cries)*. Mi reacción al ver aquella maravillosa portada acuarelada, con un notable uso del *claroscuro*, fue de asombro e intriga. De inmediato quise saber más sobre aquella obra que me había conquistado por la vista en apenas un segundo. Inquietud que me llevó a empecinarme en una exhaustiva indagación ciberespacial. Lamentablemente lo que encontré no fue demasiado; poco sobre los autores y poco sobre la misma obra. Parecía ser un simple capítulo protagonizado por el Caballero Oscuro que había pasado sin pena ni gloria. Pero algo me hizo mantener la convicción de hacerme con un ejemplar, y es que, además del peculiar arte que lo compone, la trama que se teje en su interior toca una problemática social terrible: el maltrato infantil. *Gritos en la Noche* llegó finalmente a mis manos. Mis ojos lo recorrieron y en el proceso muchas sensaciones y emociones se hicieron presentes en mí. Sentía que acababa de leer y observar una obra espectacular a la cual no se le estaba haciendo justicia. Por ello, decidí escoger esta novela gráfica como mi objeto de estudio durante mi último año de pregrado. Así, trabajé con ella en varios proyectos y en distintas asignaturas, lo cual me permitió descubrir la relevancia que los autores de esta historieta tienen y tuvieron en la industria estadounidense del cómic, y que *Gritos en la Noche* no era una obra menor, sin embargo, y según mí parecer, no ha recibido la atención que realmente merece.

El tema que estudiaré en esta tesis es el de los recursos narrativos, gráficos y estilísticos utilizados para representar la violencia en la novela gráfica³ *Batman: Gritos en la Noche*, prestando especial atención a la violencia ejercida sobre los/as niños/as, entendida como el daño físico y emocional, el abandono y/o el abuso sexual recibido por un menor de edad.

³ Will Eisner diría que la novela gráfica es algo que está entre el cómic y la literatura, donde la calidad (nivel literario) y temática serían los pilares fundamentales que la diferenciarían de un cómic regular, además de su formato; ya no de 18x26, sino de 15x23 -que son las medidas estándar de las novelas literarias-, y de más páginas que las que contienen los comics books. La extensión del número de páginas ayuda a los autores a contar un relato más extenso. Esto ha cambiado en cierta medida con el pasar de los años. Los cómics de formatos mayores y en tapa dura también se consideran como novelas gráficas. Lo cierto es que el cómic no tiene nada que envidiarle a la novela gráfica, pues ésta, como explica Daniel Gómez Salamanca en su ensayo *Will Eisner y la novela gráfica* (2010, p.11), “no aporta absolutamente nada que el cómic no fuera capaz de hacer”. Es cierto que el formato de la novela gráfica ayudó a la inserción del cómic dentro de otro mercado, y amplió el abanico de posibles lectores; sin embargo, los argumentos de Eisner sobre la madurez, la literariedad y la calidad “superior” de la novela gráfica, parecen ser sólo una estrategia para dirigir el producto hacia un público “letrado” o “maduro”. Son estos los argumentos que gatillan la creencia de que la novela gráfica es superior al cómic regular, cuando la verdad es que ambos formatos pueden ofrecer exactamente lo mismo en términos de calidad y en cuanto a recursos de narrativa escrita y visual.

Gritos en la Noche fue editado y publicado por *DC Comics* el año 1992. Galardonada por la industria estadounidense de cómics en 1993 en los *Premios Harvey* en la categoría *Premio Especial a la excelencia en una Producción/Presentación*, esta obra fue realizada por el guionista y escritor Archie Goodwin (1937-1998) y por el dibujante/ilustrador Scott Hampton (1959), ambos estadounidenses. Goodwin es una figura de capital importancia en la historia del cómic norteamericano, ya que ejerció una gran influencia sobre numerosos autores como Jeph Loeb (*Batman: The Long Halloween*), Tim Sale (*Spider-Man: Blue*) o Tom Harris (*Ex Machina*). Se formó en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York y a lo largo de su carrera profesional se desempeñó tanto en el área creativa como editorial, logrando resaltar en ambos ámbitos. En 1992 escribió uno de sus guiones más recordados: *Batman: Gritos en la Noche*. Tristemente fallecería seis años más tarde víctima de un cáncer, dejando un legado importante en la escena del cómic. Por su parte, Hampton recibió las enseñanzas de su hermano Bo y de Will Eisner. Éste último fue un destacado escritor y dibujante de cómics que contribuyó a expandir el concepto de “novela gráfica”. Luego de trabajar en un par de títulos como *Vampirella* y *Silverheels*, Hampton rápidamente se destacó por su particular estilo pictórico. En 1992, realizó *Batman: Gritos en la Noche* y, a partir de ahí, desarrolló otras historietas, algunas de ellas también ambientadas en la ciudad del Hombre Murciélago. Sus inquietudes se extendieron incluso al ámbito cinematográfico, sin dejar de seguir contribuyendo al mundo del cómic hasta el día de hoy⁴.

Gritos en la Noche constituye un capítulo bastante particular en la historia del Caballero Oscuro. Bruce Wayne, empresario multimillonario y filántropo, lleva algunos años saliendo a patrullar las calles de *Gotham City* bajo su alter ego Batman. Los traumas de su niñez no lo dejan descansar; son el impulso que necesita para ser un vigilante nocturno. Está investigando el caso de una nueva y poderosa droga llamada “turbo”, la cual ha comenzado a circular en la ciudad. Por otra parte, James Gordon, destacado policía, debe ejercer su nuevo cargo como comisionado, el que le exige estar alejado de las calles para codearse con los altos mandos de la política. A pesar de esto, prefiere involucrarse personalmente en un nuevo caso de asesinatos que está alarmando a la ciudad por su brutalidad: un despiadado asesino de familias actúa con sangre fría al momento de cometer sus delitos, matando a padres y a niños pequeños. Al mismo tiempo, Gordon está lidiando con heridas de su infancia que no han sanado; el recuerdo del maltrato que ejercía su padre sobre él no lo deja vivir con tranquilidad. Estos pensamientos han comenzado a interferir con su trabajo y con su vida familiar y afectiva. Tanto el caso que está investigando Batman, como el que está tratando de resolver Gordon, se entrecruzarán, así los dos comenzarán

⁴ La información de los autores sintetiza sus biografías presentes en *Batman: Gritos en la Noche* ECC Ediciones, 2014, en las páginas 95 y 96.

a trabajar en equipo para poder desentrañar la identidad del culpable de los delitos. De esta manera, ambos se darán cuenta de que el criminal es un nuevo vigilante incógnito que intenta hacer justicia con sus propias manos, asesinando a padres que maltratan a sus hijos.

El tema principal de esta novela gráfica es la violencia, específicamente la violencia presente en el maltrato infantil, la cual, según plantea la trama, es el comienzo de una cadena de agresión que es necesario romper. La violencia como concepto suele pensarse en base a una relación social, es decir, involucra a dos o más personas, donde una de las partes es sometida, quedando despojada su subjetividad:

Una relación de violencia actúa sobre un cuerpo o sobre cosas: fuerza, somete, quiebra, destruye: cierra la puerta a toda posibilidad. Su polo opuesto sólo puede ser la pasividad, y si tropieza con cualquier otra resistencia no tiene más opción que intentar minimizarla⁵.

Por lo tanto, en una relación de violencia entre un adulto y un niño/a, donde el niño/a es la víctima y el adulto el victimario, el cuerpo del infante puede resultar herido, oprimido y su voluntad para decidir inhabilitada. Si en relaciones familiares se presentan síntomas de violencia, se habla de violencia familiar⁶, y si pensamos que la víctima es un niño/a, podemos hablar de violencia o maltrato infantil.

El concepto de maltrato infantil tiene diversidad de acepciones, “algunas resaltan aspectos legales y, por lo tanto, se refieren a conceptos de prueba o intencionalidad; otras, desde una perspectiva psicológica, destacan los factores de riesgo o bien el impacto de la violencia en el desarrollo integral de la víctima”⁷. La aparición de este término es relativamente reciente, del año 1961 para ser más exacto, cuando el pediatra Henry Kempe utilizó la expresión “síndrome del niño maltratado”⁸, y la primera idea que se tiene de esta clase de abuso data de 1860, cuando el médico parisino A. Tardieu usó el concepto “síndrome del niño golpeado” para referirse a la descripción de los casos de 32 niños que fueron golpeados y quemados hasta producirles la muerte⁹.

Los actos de maltrato físico no son la única forma de agresión, sino que comprenden también el “abuso sexual, las agresiones verbales, psicológicas

⁵ Michel Foucault, *El Sujeto y el Poder*, (Bogotá Colombia: Carpe Diem Ediciones, 1991), 84.

⁶ Agustín Martínez Pacheco, *La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio* (México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, 2016), 15.

⁷ Soledad Larraín, *Relaciones Familiares y Maltrato Infantil* (Chile: Editorial Calicanto, 1997), 15.

⁸ Soledad Larraín, *Relaciones Familiares y Maltrato Infantil*, 16.

⁹ Auguste Tardieu, *Étude médico- légale sur l'infanticide*, París 1890., en *Aproximaciones a la problemática de los malos tratos en la infancia* (Chile: Editorial Calicanto, 1997), 16.

y actos de abandono”¹⁰. Ahora bien, la autoagresión física y/o psicológica también podría ser considerada como un tipo de violencia, autoinfligida en este caso.

Batman: Gritos en la Noche no es la única obra que aborda el fenómeno del maltrato infantil. Existen varios ejemplos de producciones que también lo han hecho a lo largo de la historia; sin embargo, la concepción que se tiene de aquellos objetos que son lejanos entre sí en cuanto a tiempo, espacio y cultura, puede ser muy distinta dependiendo del posicionamiento de quien las analiza. Por ende, las nociones éticas y morales actuales no son aplicables a muchas de ellas, incluso los conceptos de niñez e infancia pueden ser disímiles¹¹. Es por ello que no todos estos objetos son aptos para ser vistos bajo un concepto tan reciente como el de “maltrato infantil”, por lo mismo, propongo entenderlos como fenómenos de “cuerpos de infantes agredidos”, el cual, a mí parecer, es un término más amplio, que permite un diálogo analítico entre imágenes de distintas épocas y culturas. Desentrañar aquellas diferencias y categorizar cada producción de imagen que se aproxima a una representación de “cuerpos de infantes agredidos” a partir de fórmulas de representación¹², es un trabajo exhaustivo que, para poder ser desarrollado a cabalidad, requiere más tiempo, extensión y estudio del que dispongo en esta tesis.

Luego de haber aclarado aquello, me gustaría exponer algunos ejemplos de imágenes que representan “cuerpos de infantes agredidos”, ordenándolas de manera temática para que exista un criterio al momento de analizarlas. La mayoría de ellas están inscritas dentro de la Historia del Arte. La primera imagen es un grabado en piedra correspondiente a la cultura Maya que

¹⁰ Soledad Larraín, *Relaciones Familiares y Maltrato Infantil*, 16.

¹¹ En nuestra sociedad, la concepción de un sujeto como niño está fuertemente ligada a los estudios de la psicología. Las indagaciones recopiladas por el psicoanalista Erik Erikson en su *Teoría del Desarrollo Psicosexual* a partir de las *fases psicosexuales* expuestas por Sigmund Freud, señalan que la niñez termina a los 13 años aproximadamente, a partir de la adolescencia. Pero se distinguirá de lo planteado por el psicólogo austriaco proponiendo a la exploración de la identidad del “yo” como pilar fundamental. La pubertad, y los cambios físicos y psicológicos que ella acarrea, serán la que delimitará al niño del adolescente y del adulto. Por otro lado, en otras sociedades humanas la noción de “adolescencia” desaparece por completo. Un buen ejemplo de ello es la ceremonia que siguen las púberes de la sociedad navaja. Ellas deben someterse a un arduo ritual después de su primer o segundo ciclo menstrual. Luego de completarlo, se convierten en mujeres (Mendoza, Ramón. *La adolescencia como fenómeno cultural*, 2008-09. 22, 23). Ahora, un caso ritual distinto, y que no se relaciona con la pubertad necesariamente es el que practicaban los antiguos habitantes del valle Anáhuac (México). Un niño no se hacía hombre hasta que iba a la guerra y capturaba a un enemigo para ser sacrificado por los sacerdotes.

¹² José Emilio Burucúa y Nicolás Kwiatkowski definen en su libro *Cómo Sucedieron estas Cosas* (2015, p.46) una fórmula de representación como “un conjunto de dispositivos culturales que han sido conformados históricamente y, al mismo tiempo, gozan de cierta estabilidad, de modo que son fácilmente reconocibles por el lector o el espectador. Pero también son capaces de cambio, en el sentido de que pueden ser modificados para expresar nuevos sentidos y representar nuevos fenómenos, distintos de los originalmente indicados por ellos, aunque relacionados en general con los anteriores”.

consiste en la representación del primer auto-sacrificio del heredero (“niño”) de una ciudad-estado llamada Piedras Negras [fig.1; fig.2]. En la imagen, que se encuentra en muy mal estado por el paso del tiempo, es posible distinguir cinco figuras humanas: cuatro adultas y la de un infante. Esto lo sabemos por las proporciones que tiene cada figura. Las dos que están situadas en el costado inferior izquierdo probablemente pertenezcan a la nobleza, por sus grandes tocados y sus lujosas prendas. En la esquina contraria de la composición se halla otro dúo de personajes, pero a diferencia de los anteriores, estos no tienen atuendos elaborados ni detallados, y uno de ellos se toca el hombro como señal de sumisión, por lo que podrían ser criados o esclavos de guerra, los cuales tal vez están ayudando en el ritual. La última pareja es la que se encuentra en el centro de la imagen. Del lado izquierdo y arrodillado, aparece la figura de un hombre con ropajes elaborados que sostiene en sus manos una herramienta similar a unas tijeras, las que seguramente fueron utilizadas en el ritual. Por sus características físicas y por las acciones que este personaje realiza, podríamos decir que se trata de un sacerdote. Ellos tenían una gran cercanía y afinidad con el mundo astral, y por eso perpetraban rituales o los asistían. Finalmente, el personaje que se encuentra frente al sacerdote es un niño que también forma parte de la nobleza, y esto se deduce porque tiene vestimentas similares a la de los adultos nobles; con ropas decoradas y tocado emplumado. El niño ha efectuado un ritual de auto-sacrificio mutilando sus genitales. Los círculos que brotan de su cuerpo a la altura de su cadera representan su propia sangre que cae sobre una vasija que se localiza en el suelo, la cual contiene sus órganos sexuales cercenados. Si bien lo que se representa en esta imagen nos puede parecer violento e indebido, no fue necesariamente concebido de esa manera por sus ejecutores. Para muchas culturas la sangre es la morada del alma, y en casi todas “las religiones primitivas eran comunes los sacrificios con derramamiento de sangre. Para contentar a los dioses se sacrificaban no sólo animales, sino también, y como la ofrenda más valiosa, la sangre joven de niños”¹³. Otro detalle interesante de este grabado son sus jeroglíficos. Los que tienen una extensión corta y están ordenados en pilares verticales y/o horizontales son los nombres de los personajes representados, y los más grandes que están posicionados en la parte superior de la imagen, narran los acontecimientos retratados. Como se puede apreciar, la yuxtaposición entre imagen y texto no es exclusiva de los cómics, y rastrear su utilización nos puede llevar a encontrarla en civilizaciones remotas.

Otra obra en la que también se muestran escenas de mutilaciones de niños en un contexto de ritual, es el cómic *La Casta de los Metabarones*, de Alejandro Jodorowsky y Juan Giménez. Esta obra fue realizada entre los años 1998 y 2003, y en ella se cuenta la historia de la ascendencia de Sin

¹³ Eva Heller, *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (Barcelona España: Editorial Gustavo Gili, 2004), 55.

Nombre, el último Metabarón, un personaje que había hecho su debut en otra historieta del escritor franco-chileno, *El Inca*. En *La Casta de los Metabarones* se explica que cada nueva generación de Metabarón debe someterse a un ritual y sufrir algún tipo de amputación para demostrar su dominio sobre el dolor y así validarse como digno heredero. Es cierto que no todos los miembros de la casta realizan el ritual pero, aun así, todos ellos pierden alguna parte de su cuerpo en distintas circunstancias. La amputación de la que me gustaría hablar en particular es la de Agnar, el bisabuelo de Sin Nombre. Él es uno de los Metabarones que sí realizan el ritual, y lo curioso es que es el único que se auto-inflige daño. El acontecimiento sucede así: Agnar introduce sus pies en una caja abierta con pinchos, la cual se va cerrando y, a su paso, aplastando sus extremidades inferiores¹⁴. Dicha caja sólo recibe las órdenes del niño. Él es el único que puede activarla para que empiece a moverse y desactivarla para que se detenga **[fig.3]**. El muchacho quiere ser aceptado por su padre y hacer que se sienta orgulloso de él. El futuro heredero de la casta activa la caja y soporta el dolor hasta que sus pies son completamente triturados. La máquina se detiene sola porque ya no tiene nada más que aplastar. Luego, a Agnar se le implantan pies metabarónicos que le dan poderes sobrehumanos, y así las mutilaciones se hicieron parte principal de la iniciación de los metabarones **[fig.4]**. El relato de Jodorowsky está repleto de influencias de culturas como las orientales y las precolombinas, por eso los rituales cumplen una función tan importante tanto para la historia como para la construcción de los personajes.

Un tema recurrente dentro de la Historia del Arte es el sacrificio de Isaac. Puede no ser considerado como una representación de la violencia ejercida sobre un infante, pues en las pinturas, grabados o esculturas que retratan dicho pasaje bíblico, el acto de sacrificio nunca llega a concretarse gracias a la intervención del ángel que impide que Abraham mate a su hijo, como es posible apreciar en la obra de Domenichino **[fig.5]**. Sin embargo, en la pintura realizada por Caravaggio en 1603, que aborda el mismo motivo religioso, Isaac es representado en una posición de sumisión corporal y desesperación **[fig.6]**. Es lo que yo llamaría la representación del “castigo del padre/madre sobre el hijo/a”, donde la figura progenitora somete a la figura del vástago utilizando la fuerza. La obra del pintor milanés causó revuelo en Roma por la forma en que aparece retratado Isaac. Se supone que el niño era una prefiguración simbólica de Cristo, porque ambos, de cierta manera, debían morir por su padre. Pero mientras Cristo se somete a su castigo con docilidad y aceptación, el Isaac de Caravaggio está asustado y se resiste a su progenitor, el cual muestra un semblante serio y una

¹⁴ El aparato que aprisiona los pies de Agnar puede llegar a recordar a la “doncella de hierro”, un objeto que posiblemente fue construido en Alemania y que, supuestamente (no se sabe con seguridad), fue utilizado para torturar y ejecutar a quienes cometían algún tipo de delito.

postura corporal decidida, muy contrario a como se representa en la pintura de Domenichino antes mencionada.

Otras imágenes que evidencian esta relación de dominio son las que retratan a la deidad romana Saturno devorando a su hijo. Existen dos pinturas muy conocidas que representan este tema. Una perteneciente a Peter Paul Rubens y otra a Francisco de Goya. En la obra del primero vemos al titán arrancando el pecho de uno de sus hijos con un mordisco, mientras se sostiene con una enorme guadaña que simboliza la agricultura, y de fondo encontramos nubes y tres estrellas que representan el planeta Saturno [fig.7]. Lo que más salta a la luz es el rostro siniestro del poderoso padre y la agonía que expresa el semblante contraído de su hijo. Por otro lado, el Saturno de Goya parece una criatura infernal, que pertenece a las sombras y a un mundo dantesco [fig.8]. Acá no vemos la reacción del hijo, sólo nos encontramos con un cuerpo desmembrado y aprisionado por las enormes manos del titán, y con la cara demencial del gigante, sumido en el acto caníbal. Todo parece una horrenda pesadilla.

Como revisé anteriormente, la sumisión sexual ejercida sobre un menor también puede considerarse como una agresión. En un manga llamado *Berserk*, del mangaka Kentaro Miura, se muestra una horrenda escena de esta índole. Publicado desde 1988 hasta el día de hoy, en sus páginas se narra la historia de Guts, un guerrero con un brazo de metal y una espada gigante que casi dobla su tamaño, el cual busca venganza. La premisa es simple, pero el trasfondo profundo y elaborado. No es hasta que el autor nos cuenta el pasado del protagonista que logramos entender el odio en su interior. En esta etapa denominada como “edad dorada”¹⁵, nos enteramos de que la madre de Guts fue ahorcada en un árbol y lo dio a luz después de muerta. Un grupo de mercenarios encuentran al bebé y lo crían en un entorno cruel y sumido en la guerra. El chiquillo tiene que aprender a luchar para no ser un estorbo. Tratándosele como a un igual, a los nueve años participa en su primera batalla. La banda de mercenarios resulta victoriosa, y Guts se muestra contento, no sólo por haber participado, sino también porque se siente aceptado por Gambino, quien de cierta manera se ha hecho cargo del muchacho durante todo este tiempo. El pequeño lo ve como a su única figura paterna. Lamentablemente todo esto se desmorona cuando Donovan, un hombre grande y fuerte, le paga con monedas de oro a Gambino para comprar a Guts por una noche y satisfacer sus placeres sexuales. En una escena muy gráfica se muestra cómo este sujeto viola al niño [fig.9]. A raíz de esto, en Guts se genera un rechazo por la gente y por

¹⁵ No confundir con la “Edad Dorada” de los cómics, que es un término para denominar una de las etapas de la historia del cómic estadounidense.

cualquier interacción física. Ya de grande, no permite que nadie más lo toque¹⁶.

La representación de la masacre histórica, “entendida esta como el asesinato masivo de individuos usualmente desarmados y sin posibilidad de defenderse, para el que se utilizan métodos de homicidio excepcionalmente crueles, en tanto que las víctimas, vivas o muertas, son tratadas con gran desprecio”¹⁷, ha tenido lugar en periodos muy tempranos de la historia humana, y algunas de ellas se han encargado de tener como principales víctimas a niños. Tal vez el suceso más representado y conocido sea la “matanza de los inocentes”, relato que trata sobre la orden dada por Herodes de ejecutar a los infantes de menos de dos años en Belén para acabar con el niño designado como “el rey de los judíos”. Aquél suceso ha sido narrado en imágenes innumerables veces. Por ejemplo, existe un manuscrito del siglo X que muestra aquella masacre [fig.10] y una conocida obra del pintor italiano Giotto. Pueden parecer similares pero la verdad es que no lo son tanto, porque el tratamiento de las proporciones y de la perspectiva en cada una es distinto. Es posible apreciar como Giotto logra generar un poco más de profundidad con la arquitectura de fondo y con la oleada de personajes que, mientras más alejados están del espectador, más pequeños se ven [fig.11]. En cambio, las figuras dibujadas en el manuscrito tienen todas las mismas proporciones. Incluso los infantes masacrados tienen la fisonomía de un adulto, pero en una escala reducida. Si bien estas imágenes son disímiles en aspectos técnicos, ambas logran capturar la crueldad del acontecimiento y el sufrimiento de las madres.

Así mismo, la obra *Los niños muertos* (1941; fig.12) del artista ecuatoriano Oswaldo Guayasamín describe un hecho que marcó muchísimo su vida. Cuando tenía trece años ocurrió en Quito la llamada “Guerra de los Cuatro Días”, donde un querido amigo suyo se vio alcanzado por una bala perdida. La pintura es un recordatorio sobre las consecuencias de la violencia del hombre, y cómo gente inocente (un niño en este caso) resulta perjudicada.

Mi intención al traer los ejemplos recién revisados es dar cuenta de que la representación de la violencia sobre cuerpos de infantes no es una temática

¹⁶ La manera de representar la violencia ejercida sobre los niños en *Berserk* es, como se verá a lo largo de esta tesis, completamente opuesta a cómo se articula de manera gráfica en *Batman: Gritos en la Noche*. En el manga, existen varias situaciones que enseñan de forma explícita este tipo de actos. En el relato, funcionan como una demostración de las acciones más horribles que se pueden cometer. Por ejemplo, el primer personaje contra el que Guts lucha, es un demonio con forma de serpiente que aterroriza a una ciudad, y para mantenerlo a raya y satisfecho, los ciudadanos deben sacrificar a sus niños, ofreciéndoselos como ofrenda. En una escena, la horrenda criatura está cenando a un humano, y se podría llegar a pensar que ese cuerpo corresponde al de alguno de los niños dados en ofrenda. En otra situación, el demonio despedaza a un infante por la mitad y lo ensarta en una enorme lanza.

¹⁷ José Emilio Burucúa, *Cómo sucedieron estas cosas* (Argentina: Katz Editores, 2014), 11.

abordada sólo por mi objeto de estudio, *Batman: Gritos en la Noche*, sino que existe un abanico de producciones de diferente índole y de diferentes géneros artísticos que también la han abordado a lo largo de la historia. Además, *Gritos en la Noche* tampoco fue el primer y único cómic de Batman donde se mostraron escenas de niños siendo agredidos. En *Batman: A Death in the Family (Una Muerte en la Familia)*, publicado entre 1988 y 1989, el Joker asesina a Jason Todd¹⁸ [fig.13], el segundo Robin. El mítico villano de Batman deja casi inconsciente al Chico Maravilla dándole golpes con un fierro, luego lo encierra en un cuarto y hace estallar una bomba que le causa la muerte [fig.14]. Lo curioso de esta publicación es que los “verdaderos asesinos” del personaje fueron los mismos consumidores de historietas. Ellos tuvieron la oportunidad de participar en una votación abierta para decidir si Robin debía morir o vivir. El resultado se reveló en el último número de la serie, donde por una diferencia de apenas 72 votos, Jason Todd fue asesinado.

En 1996 se lanza: *Superman: Smrtonosno nasljede (Superman: Legado mortífero)*, una historieta que tiene como protagonista al Hombre de Acero usada para despertar conciencia acerca de los peligros de las minas terrestres [fig.15]. DC Comics produjo este número especial para ser distribuido a los niños de Bosnia. La revista advertía a los niños que debían alejarse de las minas terrestres que quedaron desperdigadas por todo el país balcánico tras el conflicto Bosnia-Herzegovina, considerada como la más sangrienta de las guerras de desintegración de la antigua Yugoslavia. A esta iniciativa se sumó el Hombre Murciélago con una historia propia bajo el título de *Batman: Death of Innocents, The Horror of Landmines* (1996). Este *one-shot* especial escrito por Dennis O’Neil y dibujado por Joe Staton, trata sobre el viaje que Batman debe hacer a Europa para encontrar a la hija de un trabajador de la Empresa Wayne que muere por culpa de una mina enterrada. La niña quedó sola y perdida, pero el detective logra encontrarla. Aunque cuando está a punto de salvarla, la pequeña se distrae con un objeto brillante, lo recoge, y ocurre una explosión [fig.16]. Batman no puede hacer nada para evitar la muerte de la niña. La historieta termina con una frase en la última página que versa:

La historia que acabas de leer es ficción. Las tragedias que la inspiraron, no. Las minas matan y mutilan a cientos de civiles inocentes cada semana. La mayoría de las víctimas son niños¹⁹.

Un dato curioso fue que algunos activistas anti-minas tenían la idea de usar este cómic como argumento en una campaña que pretendía instar al

¹⁸ Lo cierto es que cuando Jason Todd muere tiene aproximadamente quince años. Es un adolescente, pero se le puede considerar como un joven menor de edad a la vista de la ley.

¹⁹ Dennis O’Neil, y Joe Staton, *Batman: Muerte de Inocentes* (México: Editorial Vid, 1996), 50.

Senado norteamericano a firmar un tratado prohibiendo las minas. Lamentablemente el tratado no fue aprobado por el organismo²⁰.

El mismo escritor de *Death of Innocents* trabajó unos años antes de la publicación de esta historieta con el dibujante español José Luis García López en *Batman: Venom* (1993). En este capítulo, el Caballero Oscuro encuentra el paradero de una niña que había sido secuestrada al interior de una mina. Al intentar rescatarla, la cueva se derrumba y comienza a inundarse de agua. Batman intenta mover las rocas para sacar a la pequeña, mas sus limitaciones físicas se lo impiden. La niña termina ahogada y el Hombre Murciélago devastado [fig.17 y fig.18]. A raíz de esto, el detective comienza a consumir una droga sintética que le permite ganar una increíble fuerza física, pero que reduce su inteligencia y le genera una brutal abstinencia.

Así mismo, en el año 1990, Andrew Helfer, Chris Sprouse y Steve Mitchell, modelaron el origen del supervillano *Two-Face*²¹, en *Batman Annual N°14: The Eye of the Beholder (El ojo del observador, fig.19)*. Según el argumento, los constantes abusos que el padre de Harvey Dent ejercía sobre él cuando era apenas un pequeño niño lo trastornaron. El muchacho desarrolló una segunda personalidad latente, la cual afloró años después ante la impotencia que le producía la deficiencia del sistema jurídico. Para Dent, como fiscal del distrito de *Gotham*, las leyes no cumplían su labor de “justicia”, lo que causaba que brutales criminales quedaran impunes. Estos delincuentes serían perseguidos y asesinados por un descontrolado Harvey Dent. La condición mental de éste fue irreversible luego de que en un juicio uno de los imputados le arrojara ácido, desfigurando la mitad de su cara²² [fig.57].

Es posible afirmar que el alter ego de Bruce Wayne es similar a la doble personalidad de Harvey Dent en cuanto a que sus comportamientos provienen del trato violento que la sociedad ha tenido con ellos. La diferencia radica en que los traumas que impulsan sus actos fueron direccionados de manera distinta. *Two-Face* hará lo posible por hacer arder al mundo que tanto daño le ha hecho, pero Batman tendrá la convicción de no dejar que ninguna persona sufra lo que a él le ha tocado sufrir²³.

²⁰ Esta información aparece en el documental *Comic Book Superheroes Unmasked*, del año 2003.

²¹ *Two Face* es el alter ego de Harvey Dent, personaje creado por el escritor Bill Finger (1914-1974) y el dibujante Bob Kane (1915-1998), quienes también crearon a Batman. La primera aparición del villano fue en *Detective Comics N°66*, en agosto de 1942.

²² La deformación física de Harvey Dent es una metáfora de su doble personalidad y de aquella dualidad moral entre el “bien” y el “mal”.

²³ Para profundizar en la psicología de Batman y sus villanos, ver el documental de The History Channel llamado *Batman Unmasked: The Psychology of the Dark Knight*, del año 2008.

En un fragmento del libro *Batman visto por un psiquiatra* se explora de buena manera el compromiso que tiene Bruce ante la justicia, y las consecuencias de haber crecido sin sus padres:

Bruce juró vengar la muerte de sus padres en el mismo lugar del crimen con los ojos anegados por las lágrimas, cuando los cadáveres de sus padres aún yacían sobre el ensangrentado pavimento. Juramento que repitió después ante su tumba, añadiendo que, en su memoria, no descansaría hasta erradicar El Crimen de Gotham. Los inicios de su orfandad fueron difíciles por muchas razones que a nadie se le puede ocultar. No sólo debía adaptarse a una dramática situación nueva, sino que, también, tuvo que dedicar gran parte de su tiempo a conseguir zafarse de la tutela del Estado [...] Creció bajo la tutela oficial de Alfred Pennyworth, el mayordomo de la familia, y de la Dra. Leslie Thompkins, una médico y asistente social que había atendido al joven Bruce en el mismo lugar del asesinato de sus padres [...] La Dra. Thompkins terminó encariñándose con él y se unió a Alfred en la solicitud de su tutela legal, con la aceptación más o menos indiferente del muchacho. Pese a la voluntad y a la dedicación de ambas personas, el propio Bruce Wayne se dice a sí mismo que tras la muerte de sus padres su infancia estuvo presidida por la ausencia del amor. Siempre sintió la falta de cariño de sus progenitores. Y aún lo echa de menos ahora que es adulto²⁴.

A partir de esta cita y tomando en cuenta el hecho de que cuando los padres de Bruce son asesinados él era sólo un niño, es que es posible suponer que al héroe le es fácil empatizar con el sufrimiento de otros infantes²⁵. Así mismo, James Gordon y el culpable de los asesinatos en *Gritos en la Noche*, son víctimas del maltrato infantil²⁶. Por lo mismo, la violencia infantil tratada en esta novela gráfica puede llegar a resultar un tema íntimo tanto para el Hombre Murciélago, como para Gordon y para el

²⁴ Jesús Ramos Rivera, *Batman visto por un psiquiatra* (España: Edición Electrónica, 2008), 45 - 46.

²⁵ Esta empatía que Batman tiene con los niños se ve muy bien retratada en el cómic *War on Crime (Guerra Contra el Crimen)*, del año 1999, escrito por Paul Dini y dibujado por Alex Ross. La trama del cómic versa sobre varias temáticas, y una de ellas es el caso de un niño afroamericano llamado Marcus que ha perdido a sus padres a manos de unos criminales. El pequeño, al quedar huérfano, busca refugio en una banda de narcotraficantes. Batman se siente identificado con la tragedia del muchacho y al percatarse del nuevo "oficio" que Marcus está ejerciendo, hace todo lo posible para evitar que siga esos pasos. El Vigilante Nocturno, tiene una emotiva conversación con el pequeño, en donde le explica que comparte su sufrimiento, su miedo y su ira, pues, él también ha perdido a sus padres en circunstancias similares, pero le dice que no debe dejar que sus actos lo conviertan en lo que mató a las familias de ambos. Es decir, es necesario acabar con la cadena de violencia, que es el mismo mensaje que se quiere entregar en *Gritos en la Noche*.

²⁶ Gordon es víctima del maltrato infantil directamente y el asesino es una víctima indirecta. Al comisionado lo maltrataba su padre. En cuanto al homicida, no era a él a quien abusaban, sino a su hermana.

“villano”²⁷ principal, y define también las acciones y las decisiones que estos protagonistas toman a lo largo de la historia. La manera coherente de enfrentar el mundo es parte del concepto que Umberto Eco denomina como *fisonomía intelectual*, que consiste en que “un personaje es válido cuando a través de sus gestos y su proceder se define su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas, y su concepto del mundo”²⁸.

Es verdad que Batman es un personaje de ficción, y es que en él coincide “la tendencia magnificadora de las virtudes humanas en estado puro y las pretensiones demiúrgicas que colaboran con una necesidad glorificadora”²⁹, donde la excelencia del cuerpo humano es exacerbada. Pero, por otro lado, es importante tener presente que su alter ego:

[...] quizás pudiera simbolizar los impulsos más íntimos del ser humano; la parte más animal e instintiva de los individuos exteriorizada sin complejos. Se oculta bajo la máscara, porque así puede actuar con impunidad y sin las ataduras de lo normativo, del orden social. Representa ese lado oscuro que el género humano lleva dentro lleno de violencia, de bajas pasiones, de sed de venganza y desafío a las normas³⁰.

Son estas últimas características -de un héroe “oscuro” y torturado-, las que vinculan al Caballero Oscuro con la tradición del cine negro. El universo de Batman tiene clara inspiración estética y narrativa de este género. Por ejemplo, un cuadro de Edward Hopper, quien influenció y tuvo, así mismo, influencias del cine negro, es citado en el cómic *Batman: Year One* (1988), de Frank Miller y David Mazzucchelli. La viñeta en cuestión es composicionalmente similar a la obra *Nighthawks* (1942; **fig.20**), pero el cartel de presentación del restaurante en vez de decir “Phillies” como en el cuadro, dice “Hopper” [**fig.21**], haciendo una clara referencia al pintor y al género negro. Otra diferencia son los colores empleados. El contexto del tebeo es el de una noche lluviosa, por lo tanto predomina un color morado oscuro, en cambio, en la obra del artista estadounidense existe una mayor variedad de pigmentos. Además, como Bruce Wayne, los personajes del cine negro viven una constante atmósfera de apariencias, “donde cada personaje trata de buscar un ‘disfraz’, pero esta máscara es falsa, no alcanzamos a conocer la realidad de los personajes, ellos mismo tienen una crisis de identidad, no son del todo buenos o malos”³¹.

²⁷ El criminal de *Gritos en la Noche* podría considerarse como un antihéroe y no como un villano. Hace cosas que pueden ser juzgadas éticamente, pero su moralidad siempre apunta a ayudar a los niños que sufren.

²⁸ Umberto, Eco, *Apocalípticos e Integrados* (España: Editorial Lumen, 1984), 225.

²⁹ Terenci Moix, *Historia social del cómic* (España: Ediciones B, 2007), 299.

³⁰ Jesús Ramos, *Batman visto por un psiquiatra*, 96 - 97.

³¹ Maite Alberdi, *Una mirada al cine negro desde el expresionismo* (*laFuga*, Chile, fecha de consulta: 07 de enero de 2017). Disponible en: <http://2016.lafuga.cl/una-mirada-al-cine-negro/225>.

Ahora bien, un antecedente contextual que puede dar un marco comprensivo a la visualización del maltrato infantil en *Gritos en la Noche* y en otras novelas gráficas o cómics de finales de los 80 y comienzos de los 90, es que el 20 de noviembre del año 1989 se aprueba la Convención sobre los Derechos de los Niños, lo cual reafirma la noción que la sociedad tiene de éstos como sujetos de derecho. Iniciativa que había tenido inicio con La Declaración de los Derechos del Niño aprobada el 20 de noviembre de 1959 de manera unánime por los 78 Estados miembros que componían en ese entonces la Organización de las Naciones Unidas.

Estamos ante un proceso de desnaturalización del maltrato infantil, donde la violencia ejercida sobre los/as niños/as comienza a ser una cuestión socialmente reprochable. Por su parte, un estudio realizado en 1991 en Estados Unidos, constató que hubo “2.7 millones de casos de niños maltratados o desatendidos”³². Este contexto hace eco en la trama de *Gritos en la Noche*, donde un personaje dice: “en este país hay dos millones de casos de malos tratos infantiles cada año, más de 2.000 muertes”³³ [fig.22]. La utilización de información verídica en la construcción del guión hace pensar que la trama posee un carácter de denuncia o que pretende dar cuenta de una realidad social. Esta idea puede ser reafirmada gracias a otro tema tratado: las drogas. La nueva droga ficticia que está circulando por las calles de *Gotham City* lleva por nombre “turbo”, y se dice, es más potente y adictiva que el crack. El hecho es que entre los años 1984 y 1990 existió la llamada “epidemia del crack” en los Estados Unidos, en la que se produjo un aumento considerable del consumo de dicha droga. Si bien este asunto no es medular dentro del relato del cómic, puede ser entendido como un síntoma de violencia infantil, donde la drogadicción es un reflejo de los traumas de la infancia, producida por situaciones de maltrato y abuso.

Además de esto, es importante tener presente que el año de publicación de ésta novela gráfica (1992), fue muy importante para la industria del cómic. En el mes de febrero tuvo lugar la fundación de la editorial *Image Comics*, la cual siempre se ha caracterizado por ser independiente y por brindar completo control creativo y autoral a sus artistas. Los dibujantes fundadores habían dejado la casa editorial *Marvel Comics* para crear su propia empresa. Entre ellos se encontraban tres de los sujetos involucrados en las mejores ventas de todos los tiempos; Todd McFarlane con *Spider-Man #1* del año 1990, Rob Liefeld con *X-Force #1*, lanzado en 1991, y Jim Lee con *X-Men #1*, también publicado ese mismo año. Entre los tres sumaban más de 15 millones de copias vendidas. Además, eran artistas jóvenes y estaban gozando de una popularidad gigantesca, haciendo que ingresara una gran cantidad de dinero a *Marvel*. Sin embargo, la casa creativa poseía los

³² Rosalinda Santana-Tavira; Roberto Sánchez-Ahedo, y Emilio Herrera-Basto, *El maltrato infantil: un problema mundial* (México: Salud Pública de México Vol. 40, 1998), 5.

³³ Archie Goodwin y Scott Hampton. *Batman: Gritos en la Noche* (España: ECC Ediciones, 2014), 91.

derechos de las historias y de los personajes que habían creado en cada una de ellas, por ende, los artistas no recibían ningún porcentaje por las ventas de cualquier producto que involucrase sus creaciones.

La salida de siete de los artistas que más estaban generando ventas fue un golpe duro para *Marvel*. *DC Comics*, la casa editorial de *Batman: Gritos en la Noche*, ni siquiera pudo persuadir a los jóvenes superventas que habían dejado *Marvel* para que se les uniesen. De hecho fueron ellos los que solicitaron una reunión con la editorial del murciélago para “avisarles” que se iban de *Marvel* y que tampoco trabajarían para ellos. De esta forma emprendieron un nuevo proyecto por cuenta propia. La llegada de *Image Comics* al mercado generó un declive de ventas tanto para *Marvel* como para *DC*, y ambas empresas editoriales tuvieron que hacer lo necesario para no sucumbir ante este nuevo agente que había ingresado a la competencia y que las estaba perjudicando³⁴.

Es posible afirmar que el peculiar formato con el que fue editado originalmente *Batman: Gritos en la Noche*; de tapa dura, tamaño mayor al habitual, papel de calidad y con el desarrollo visual de Scott Hampton, quien utilizó distintas técnicas pictóricas y recursos composicionales para crear un cómic llamativo, responde a la necesidad de competir y generar más ventas, haciéndolo un producto más atractivo y diferente al de un cómic regular.

Ahora bien, la tonalidad oscura y visceral de esta novela gráfica puede haber estado influenciada por otro elemento “ambiental”: la oleada de escritores británicos que “invadió” el cómic estadounidense en la década de los 80. Ellos elaboraron historias más sombrías y “maduras”, con temáticas como la Guerra de Vietnam (y sus secuelas), la Guerra Fría, los potenciales peligros del avance tecnológico militar, los regímenes totalitarios, la corrupción en la política y en la iglesia y, también, las drogas, el calentamiento global, la destrucción del medio ambiente provocado por el ser humano y, por supuesto, el problema del maltrato infantil, entre otros. Los cómics comenzaron a abordar cuestiones sociales que antes eran dejadas de lado, o que eran tratadas con ligereza y ambigüedad.

Es necesario tener en consideración que desde mediados de los años 50 hasta finales de la década de los 70's, el *Comics Code Authority*, que fue una medida de autocensura que las mismas editoriales de cómics se autoimpusieron, estuvo vigente. Esto casi produjo la muerte del cómic superheróico estadounidense, pues, las historias que mostraban escenas violentas y sexuales, o relacionadas con drogas o que contuvieran un lenguaje soez, no eran aprobadas para salir a la venta con el sello del *Comics Code*. También se estableció la prohibición de las palabras “horror” y “terror” en las portadas de los cómics. Esto provocó que los autores no

³⁴ Para saber más sobre la historia de *Image Comics* ver el documental *The Image Revolution* del año 2014.

gozaran de libertad creativa y que les fuera casi imposible contar historias para un público que no fuese solamente el infantil. Todo surgió a partir de la publicación del libro *Seduction of the Innocent* (1954), del psiquiatra Fredric Wertham, en el cual se argumentaba que los cómics eran dañinos para los niños, ya que, según un estudio de campo, la mayoría de los delincuentes los leían. Cuestión que resultaba absurda. Gran parte de la población estadounidense, sin importar su edad o estrato social, consumía este producto de la Industria Cultural. A pesar de esto, la publicación de *The Amazing Spiderman #96* [fig.23] en mayo de 1971, significó la revitalización de los cómics de superhéroes y el inicio de la llamada “Edad de Bronce”. A Stan Lee se le había pedido escribir un cómic que tratara sobre los peligros del consumo de drogas. El problema se presentó cuando el comité del *Comics Code* no aprobó la salida del número con el sello porque en el guión se encontraba la palabra “droga”. Esta decisión resultaba irónica, porque lo que se pretendía con esa historieta era entregar un mensaje a los jóvenes para que no consumieran dichos estupefacientes, y no al contrario. La decisión de Stan Lee fue lanzar el cómic de todas formas sin el sello de aprobación. Este gesto generó un gran impacto en la Industria. El *Comics Code Authority* fue revisado y “ablandado”, lo cual significó que las historietas de terror resurgieran con más fuerza. También se crearon personajes como Swamp Thing, Man Thing, Ghost Rider, The Punisher, Wolverine, Luke Cage, Black Panther, entre muchos otros, y las temáticas sociales volvieron a florecer. Esto, unido a la llegada de los escritores británicos, a la cual me referí más arriba, entre los que se encontraban Alan Moore (*Watchmen*), Neil Gaiman (*The Sandman*), Jamie Delano (*Hellblazer*) o Grant Morrison (*Batman: Arkham Asylum*), dio inicio a la “Edad Oscura” del cómic, un periodo caracterizado por personajes protagónicos sufrientes, antihéroes e historias violentas y marcadas por un fuerte sentido político/social.

Toda esta contingencia y todos estos cambios ambientales (sociales, industriales, etc.) se vieron reflejados en la temática tratada en *Batman: Gritos en la Noche*. Pero no sólo ocurrieron transformaciones a nivel de guión, sino que también repercutieron en la estética de Batman. La visualidad del personaje, desde que fue creado hasta llegar al año en que *Gritos en la Noche* fue editado, sufrió ciertas mutaciones. En 1935 se funda *National Allied Publishing*, que años más tarde se convirtió en *DC Comics*. Inspirado por la portada de *Action Comics #1*, donde debutó por primera vez Superman, el editor de *Detective Comics* le pidió a un joven Bob Kane que creara a un personaje similar al Hombre del Mañana para el número 27 de la revista. El traje de luchador y la capa se quedaron en Batman, pero su rostro cubierto por un antifaz y su juego de colores entre gris y azul oscuro, eran distantes al del superhombre de Krypton. Batman se presentó por primera vez muy similar a como lo conocemos hoy, pero el logo de su pecho no tenía el círculo amarillo, sus guantes cubrían sólo sus manos y no tenían los característicos pinchos que formarían parte de su vestimenta más adelante.

La premisa de su primera historia giraba alrededor del asesinato de un poderoso empresario de productos químicos, cometido por un socio de la misma empresa. Ya desde su primera aventura, el Hombre Murciélago tuvo que resolver un caso policial. El culpable del delito tuvo un fatídico final en el que el justiciero lo golpeó y provocó su caída a una caldera llena de químicos, falleciendo en el instante. Batman era un sujeto que operaba al filo de la ley y que no se molestaba en salvar a los villanos³⁵, típicas características de un personaje del género negro. Un contexto marcado por la gran depresión y por las corrupciones empresariales inspiró la primera aventura de Batman.

En los años 40 el Detective Nocturno obtuvo unos guantes más largos y con pinchos que simulaban la extensión de las alas de un murciélago. A esto se le sumó la llegada de Robin el Chico Maravilla, y una paleta de colores más vistosa para poder atraer a un público infantil. La llegada de Dick Grayson, el primer Robin, no significó sólo ampliar la gama de consumidores, sino también construir una base más sólida para el personaje de Batman, pues su empatía con los niños sería una característica acorde con su trágico pasado. También nacerían villanos emblemáticos entre los que se encontraba el Joker, antítesis de Batman. En el libro ilustrado *Batman: La Historia Visual*, que celebra los 75 años de la creación del personaje, se señala que el Hombre Murciélago es:

[...] una figura oscura de la noche; el Joker es lo opuesto: un payaso de colorido ropaje. Aunque el Joker aparece como un animador infantil, es un villano perturbado y sanguinario que contrasta con Batman de todos los modos posibles³⁶.

Ya en la década de los 50 el traje de Batman permanece igual a como venía haciéndose los últimos años, pero la manera de dibujarlo cambia: su cuerpo se hace más redondeado, con características de *cartoons*. Además “estos fueron años difíciles para los cómics. La moda de los superhéroes parecía agonizar, y la razón principal fue la creencia, equivocada pero muy popular, de que los cómics estaban corrompiendo a la juventud.”³⁷ Se instaura el *Comics Code Authority*, los cómics se dulcifican y Batman es puesto a resolver conflictos intergalácticos en el mundo de la ciencia ficción.

³⁵ En *Batman: La Historia Visual* (Matthew Manning, p.16), se cuenta que en su encarnación original, dibujada por Bob Kane, Batman era un tipo de héroe implacable. Aunque en sus primeras apariciones mató en raras ocasiones, aún no había desarrollado respeto por la vida humana. En esta entrega, cuando atrapa al villano Stryker, su gancho de izquierda arroja al criminal sobre una barandilla al interior de un tanque de ácido. En lugar de mostrar algún tipo de arrepentimiento por causar una muerte horrible, Batman simplemente comenta: “Un final digno de su condición”.

³⁶ Matthew Manning, *Batman: La Historia Visual* (Inglaterra: Dorling Kindersley Limited, 2015), 35.

³⁷ Matthew Manning, *Batman: La Historia Visual*. 44.

En los 60, gracias a la jocosa serie de televisión protagonizada por Adam West, el comic-book del Cruzado de la Capa vivió una inmensa popularidad, además, el dibujante Carmine Infantino agilizó el físico del personaje y agregó un círculo amarillo tras el murciélago de su pecho. A finales de los 60 Robin se había ido a la universidad, y Batman quedaba sin su acompañante luego de varios años de publicaciones. Llegó el dibujante Neal Adams que tenía un manejo de la figura humana excepcional e hizo a un Caballero Oscuro mucho más estilizado. El *Comics Code* se ablandó y llegaron las historias de terror; Batman se enfrentó contra la criatura que representa todo lo que él sólo pretende ser: Manbat; e incluso luchó contra hombres lobo. En definitiva:

[...] en esta época, Batman volvió a ser una criatura de la noche. De regreso a sus raíces negras, el Caballero Oscuro aumentó nuevamente su popularidad, ayudado por algunos de los mejores creadores de la industria³⁸.

En los 80 llegaron los escritores británicos y con ellos una gran cantidad de dibujantes experimentales como Frank Miller [fig.36], Dave McKean [fig.38 y fig.46], Mike Mignola, Bill Sienkiewicz [fig.26] o David Mazzucchelli [fig.21], que incluso implementaron en las viñetas de los cómics influencias provenientes de las Bellas Artes, del cine y la fotografía. Todo esto en medio de una contingencia política marcada por la Guerra Fría. También:

[...] gracias a la aparición de las tiendas especializadas, las miniserias y los contenidos adultos, los cómics estaban madurando. Narraciones sofisticadas [...] hallaban un público adulto y alabanzas de los medios de comunicación. En el caso de Batman, esto significó un énfasis en las miniserias para un público más adulto, entre ellas la rompedora *Batman: The Dark Knight Returns*³⁹.

La de 1990 fue una década de expansión para Batman gracias a la película de 1989 dirigida por Tim Burton. Varias líneas editoriales se crearon exclusivamente para el Cruzado Encapotado y, de esta forma, poder publicar más de sus historias al mes. Se desarrollaron arcos argumentales grandes y crossovers, dándoles cabida a muchos dibujantes y escritores, y a las pomposas armaduras que el caballero oscuro llegaría a estrenar en más de una ocasión. Algunas de estas aventuras mantuvieron la estética clásica del personaje y el tinte sombrío de la década pasada, como fue el caso de *Batman: Gritos en la Noche*, donde:

[...] la habilidad del guionista Archie Goodwin para crear historias complejas y emocionales se evidencia en esta novela gráfica. Pintadas

³⁸ Matthew Manning, *Batman: La Historia Visual*. 104.

³⁹ Matthew Manning, *Batman: La Historia Visual*. 132.

por Scott Hampton, las hermosas figuras del libro aportan potencia a su desagradable argumento⁴⁰.

Este cómic muestra brutales acontecimientos, donde prevalece la violencia física, verbal y sexual: escenas de crímenes; golpizas que un héroe vestido de murciélago reparte a los criminales; conflictos del pasado que han dejado grandes cicatrices; y niños abusados y violentados por sus propios familiares. Batman y James Gordon, dos de los personajes protagónicos de esta historia, representan la justicia. Sin embargo, sus infancias estuvieron marcadas por la violencia. Ahora, ya adultos, actúan arrebatados de furia, replicando aquello que intentan combatir, en una cadena de violencia que se transmite de generación en generación. La trama pretende ser, en cierta medida, un reflejo de una realidad social alarmante. Sin embargo, como veremos en el desarrollo de los capítulos de esta tesis, existen unas cuantas situaciones donde se muestran escenas que le conceden una atmósfera de optimismo al relato.

Luego de haber entregado un marco general al contexto (autoral, histórico e industrial) de producción del objeto de estudio, cabe hacer la pregunta medular de esta tesis: ¿cómo se plasma un tema tan delicado como el maltrato infantil y la violencia a nivel gráfico en *Batman: Gritos en la Noche*? Pues, los autores han cuidado cada aspecto visual de la obra para exponer dichas temáticas, utilizando distintas técnicas pictóricas y recursos narrativos y compositivos como la *ruptura de viñetas*, el *quebre de los recuadros*, *fotocopias*, *acuarelas*, *colores opacos* y *contrastes lumínicos*. Ante todo, es necesario señalar que las historietas son parte de la Industria Cultural y que el objetivo de su producción es satisfacer a las masas (en la mayoría de los casos, sobretodo en la escena industrial). La obra “cómic” o “historieta”, está anclada a la reproductibilidad técnica, la cual “elimina” el producto original para brindar una reproducción masiva del mismo⁴¹. La idea del cómic como industria cultural, es que las personas puedan percibir el mundo a través del objeto, tratando de abarcar la mayor cantidad de público posible, sin embargo, no por esto deja de poseer características estéticas relevantes. Además, cabe agregar que es un género que pretende principalmente entretener, pero que en muchos casos, también invita a cuestionar y a reflexionar.

Por lo mismo, es fundamental destacar que el género “cómic” guarda relación con la pintura, la fotografía, la ilustración y la literatura. Pero como su estructura narrativa se caracteriza por ser secuencial, tiene más cercanía con la animación y el cine, por lo que la mayoría de los recursos usados

⁴⁰ Matthew Manning, *Batman: La Historia Visual*. 199.

⁴¹ Podría decirse que la obra original de *Batman: Gritos en la Noche* corresponde a un dibujo único realizado por Scott Hampton previo a su impresión masiva. A esto hay que sumarle que el dibujo original está pensado e ideado para su reproductibilidad, y al ser reproducido, se podría pensar que pasa a un “medio distinto”.

proviene de una tradición más bien moderna. A pesar de que las historietas tengan un lenguaje secuencial, están construidas a partir de imágenes. Esto quiere decir entonces que su componente visual (y particularmente el gráfico) es primordial. Por lo tanto, si se hace hincapié en la visualidad gráfica del cómic, es posible establecer cruces compositivos con el medio pictórico, un medio que es central en la formación de una tradición visual de la que han bebido más tarde otros medios como la fotografía, el cine e incluso las imágenes publicitarias. En el libro *La Pintura en el Cómic* se explica que:

Pintura y cómic son dos disciplinas artísticas íntimamente ligadas. El llamado noveno arte se inspira y homenajea a las obras maestras de los grandes pintores en viñetas e ilustraciones de portadas [...] En ocasiones, el dibujante de cómic reproduce la obra pictórica de la manera más fidedigna posible. En otras, imita la composición de las figuras de un determinado cuadro, sustituyéndolas por los personajes protagonistas del cómic. Finalmente, también existen citas estilísticas en las que la imagen del cómic posee una relación muy débil con una pintura concreta, pero que imita a la perfección la técnica pictórica y el uso de la luz y del color de un determinado lienzo, estableciendo así la conexión entre ambas obras⁴².

Pero también es cierto que la influencia no ha sido exclusivamente unidireccional. No sólo la pintura ha inspirado al cómic, sino que ésta también se ha visto influenciada por la estética y por los personajes provenientes del mundo de las viñetas. Sin ir muy lejos, podemos pensar en parte de la obra del artista pop Roy Lichtenstein (1923-1997)⁴³.

⁴² Luis Gasca y Asier Mensuro, *La Pintura en el Cómic* (España: Cátedra, 2003), contraportada.

⁴³ Los cuadros pintados por Lichtenstein son viñetas de cómics de gran formato que suelen tener como protagonista a bellas mujeres de cabellera rubia. El artista recrea la estética de los tebeos haciendo uso de líneas gruesas, tramas, colores planos, onomatopeyas, globos de conversación y de una tipografía proveniente del mundo de las viñetas. Pero también existen otros medios que se han visto influenciados por el cómic además de la pintura. Por ejemplo, en literatura tenemos *Batman en Chile* (1973), novela de Enrique Lihn, donde el escritor chileno se apropia de un personaje proveniente de las historietas: Batman, situándolo en la contingencia política de nuestro país a principios de la década de 1970. En el ámbito cinematográfico podríamos considerar películas como *The Fifth Element* (1997) o *Hulk* (2003). La primera de estas tiene varias similitudes con *El Incal* (1980 - 1988), cómic creado por Alejandro Jodorowsky y Jean Giraud (Moebius). Incluso la estética del largometraje tiene un estilo similar a la de las historietas de Giraud, y es que el dibujante francés participó en el proyecto, diseñando arte conceptual para personajes y escenarios. Por su lado, en el film del gigante esmeralda -donde se enfrenta a perros radioactivos tan enormes y musculados como él-, se hace uso de transiciones en forma de viñetas, una manera narrativa que resulta destacable y que le brinda dinamismo a la cinta. La industria de videojuegos también se ha visto influenciada por los cómics. Así como en la película del increíble Hulk, en el videojuego *Ultimate Spider-Man* (2005), -que tiene como protagonista al archiconocido trepa muros-, también se toma esta forma de narrar ciertas secuencias en viñetas. Otro de los videojuegos que supieron trasladar de buena manera la estética y la narrativa del noveno arte, fue el juego de culto *Comix Zone*, del año 1995, donde los jugadores encarnan

Además de esto, la novela gráfica estudiada se caracteriza por representar la violencia de una manera no explícita, haciendo uso de la *elipsis* y del *fuera de campo*. Ambos recursos se relacionan con lo ausente, es decir, con lo que ya no se encuentra o no se puede ver por completo. En palabras del doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Valencia, Francisco Gómez Tarín, tanto la *elipsis* como el *fuera de campo* son conceptos que “hacen referencia a lo no representado, lo ausente, lo no visible, pero tienen un valor diegético: es más su valor es tal que sin ellos no es posible para el espectador la comprensión del relato”⁴⁴.

Estos recursos narrativos (la *elipsis* y el *fuera de campo*), junto a las *viñetas* y a los *bocadillos de conversación*, serán abordados en el primer capítulo de esta tesis. Elementos que son parte esencial para la construcción básica de cualquier cómic. Es así que consideré las investigaciones de Umberto Eco, Scott McCloud y Daniele Barbieri, las cuales se centran, entre otras cosas, en el funcionamiento de la narrativa gráfica. Los estudios de Noel Burch acerca del cine también son fuente fundamental al momento de analizar ciertos elementos de la narrativa secuencial. Todo esto para comprender de buena forma la estructura narrativa de los cómics y formular un contraste frente a la manera en que *Gritos en la Noche* fue concebido.

En el capítulo segundo se trabajarán recursos estilísticos y simbólicos expresados en los *contrastes lumínicos*, los *colores*, el *estilo* del dibujante, y el uso de *luces* y *sombras*. Estos últimos, por ejemplo, son conceptos que han estado presentes en las civilizaciones y en las culturas desde tiempos pretéritos como uno de los símbolos más importantes. A partir de:

[...] los primeros indicios en la antigüedad hasta los espectáculos contemporáneos el dominio de la luz y la sombra ha catalizado mucho saber, magia y talento. El simbolismo y el dominio, tanto de la luz natural como de la luz artificial, ha sido una cuestión central de las artes⁴⁵.

Esta cita se relaciona con la iconografía de los pigmentos blancos aplicados a los ropajes de los niños que se pueden encontrar en el objeto de estudio de esta tesis: *Batman: Gritos en la Noche*. Además, a lo largo de la historia humana, el blanco ha hecho referencia muchas veces a la luz y a sus connotaciones mayoritariamente positivas:

el papel de un dibujante de cómics que es encerrado en su propia historieta por el villano que él mismo ha creado.

⁴⁴ Francisco Gómez, *Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico* (España: Universitat de València. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales; Dpto. Filosofía, Sociología y Comunicación Audiovisual y Publicidad, 2003), 2.

⁴⁵ Ignacio Castillo, *El Sentido de la Luz: Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de la luz hasta el cine* (España: Departament de Disseny i Imatge, Universitat de Barcelona, 2005), 12.

El simbolismo del blanco comienza con referencias a la luz. En italiano blanco se dice *bianco*, en francés *blanc*, y en alemán *blank*. En griego, “blanco” es *lukós*, que recuerda el verbo alemán *leuchten* [brillar, iluminar]. [...] El blanco es el color de lo no manchado por el negro pecado, el color de la inocencia⁴⁶.

Para esto será de gran ayuda los estudios en psicología del color de Eva Heller, la tesis doctoral acerca del sentido de la luz de Ignacio Castillo, y la noción de “sombra” trabajada por el historiador y crítico de arte Victor Stoichita. Al igual que los trabajos teóricos relacionados con el estilo de dibujo y el recurso del color usados en este denominado “arte secuencial”, de Will Eisner y de, una vez más, Daniele Barbieri.

Todo ello bajo una mirada comparativa a través de distintas disciplinas artísticas como la pintura, la literatura, el cine, la fotografía, la animación y, por supuesto, el cómic. Esta es una tesis para optar al grado de Licenciado en Teoría e Historia del Arte, pero no se busca abordar el objeto estudiado desde la disciplina de la Historia del Arte, sino que se abordará desde lo que es: un medio de expresión de carácter visual, escritural y secuencial que, a pesar de ser un género autónomo, comparte características con multitud de medios. Al ir analizándolo se irán sumando distintos campos de estudio, entre ellos, el de la Historia del Arte. Para esto es necesario entender a la Historia del Arte como una disciplina discursiva, la cual ha sufrido diversas transformaciones gracias a las “prácticas artísticas contemporáneas como por las nuevas tecnologías de la información y comunicación”⁴⁷. En el ensayo *Artesanos y Esclavos en Brasil Colonial: Una Historia Social para el Arte*, que forma parte de un libro recopilatorio de trabajos llamado *La historia del arte en diálogo con otras disciplinas*, Angela Brandão dice:

La historia del arte se constituyó como disciplina autónoma en el curso de la segunda mitad del siglo XIX, cuando desarrolló, de modo específico pero variado, sus objetivos, métodos y conceptos. La constitución de este campo del conocimiento no representó un diálogo sordo con otras disciplinas, sino todo lo contrario, la historia del arte siempre estuvo entrelazada con otras diversas formas de conocimiento⁴⁸.

Esta investigación entonces, además de desentrañar los distintos recursos narrativos, gráficos y simbólicos que fueron utilizados en *Batman: Gritos en la Noche*, y su función dentro de la representación del maltrato

⁴⁶ Eva Heller, *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, 156 y 163.

⁴⁷ Elkin Rubiano, *El campo expandido de la crítica de arte: análisis discursivo de un debate* (Colombia: Magíster en comunicación, 2013), 78.

⁴⁸ Angela Brandão, *Artesanos y Esclavos en Brasil Colombia: Una historia Social para el Arte*, en *La historia del arte en diálogo con otras disciplinas* (Chile: Productora Gráfica Andros Ltda, 2016), 78.

infantil, que es el t3pico argumental de la obra, tambi3n se perfila como un documento de car3cter interdisciplinario que busca la valoraci3n del g3nero c3mic como un objeto digno de estudios acad3micos.

CAPÍTULO 1 RECURSOS DE NARRATIVA VISUAL

El cómic es un sistema estructural que funciona como una disciplina de creación y conocimiento que aborda “contextos comunicativos, estéticos, ideológicos y tecnológicos a la par de los patrones temáticos y sistemáticos del alfabeto visual convencional, creando nuevos procesos de cambio en la cultura de la visión y de la imagen”⁴⁹, y es heredero de remotos –y no tan remotos-, medios de expresión como: la pintura rupestre, dibujos y esculturas precolombinas, vasijas griegas, libros iluminados, lienzos medievales, series de pinturas que relatan la vida de santos, entre otros. Pero se diferencia de sus precedentes por ser un medio de comunicación y un género autónomo que se ha difundido a partir del nacimiento de la Revolución Industrial, y por ser un objeto cultural de consumo masivo. Este medio de comunicación moderno utiliza diversos recursos narrativos que le son exclusivos como las *onomatopeyas*, la *clausura*, las *viñetas* y los *globos* o *bocadillos de conversación*, los cuales han ido encontrando nuevas formas y nuevas soluciones con el pasar de los años. Aun así, la narrativa gráfica posee ciertos elementos que también son propios de otras disciplinas artísticas como por ejemplo el cine, la fotografía, la animación o la pintura, con las que comparte el uso de *planos* y *encuadres*. Y es el encadenamiento o el uso sucesivo de *planos* lo peculiar entre el cómic y el cine. En palabras de Umberto Eco: “el hecho de que una solución estilista sea tomada en préstamo de otros campos, no invalida su uso, si la solución es integrada en un contexto original que la justifique”⁵⁰. El cómic no sólo se ha visto influenciado por otros medios, sino que también se ha convertido en influyente:

Ahora los cómics son innovadores; las ilustraciones de los periódicos copian su estilo, y otras formas de arte gráfico adoptan sus técnicas. Y todo el “lenguaje” de las películas y la televisión moderna parece que ha sido traducido de manera bastante obvia desde los cómics en forma de cortes bruscos, planos de cabezas enormes, escenas en las que el punto de vista cambia rápidamente, y una docena más de innovaciones que determinan el énfasis y el ritmo⁵¹.

Las historietas no son únicamente un aglutinamiento de otros medios de expresión, pues estamos ante un género “autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original”⁵², fundada en

⁴⁹ Perucho Mejía G., *Semiótica del cómic* (Colombia: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes Entidad Universitaria, 2001), 9.

⁵⁰ Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, 177.

⁵¹ Robert Bloch, *Introducción de Hellboy Semilla de Destrucción*. En *Hellboy Volumen 1* (España: Norma Editorial, 2017), 9.

⁵² Umberto Eco, *Apocalípticos e Integrados*, 176.

base a un código compartido entre los lectores y el autor, el cual estimula la inteligencia, la imaginación y el gusto particular de cada individuo. Durante éste capítulo se analizarán los recursos narrativos –ya sean exclusivos o “prestados” de otras disciplinas-, que resultan más llamativos y distintivos en *Batman: Gritos en la Noche*.

Para comenzar, es preciso señalar que en *Gritos en la Noche* existe una representación de la violencia que se caracteriza por la omisión, por el no mostrar. Para esto se utilizan recursos como la *elipsis*, una figura retórica proveniente de la literatura, y el *fuera de campo*. Ambos explotados fuertemente en la industria cinematográfica. El *fuera de campo* es lo que sucede más allá de los límites del encuadre, en otras palabras, es la acción o diálogo que se desarrolla fuera del campo visual. Según Noel Burch, el espacio fuera de campo en el cine se divide en seis segmentos:

Los confines inmediatos de los cuatro primeros segmentos están determinados por los cuatro bordes del encuadre [...] El quinto segmento no puede ser definido con la misma (falsa) precisión geométrica, y sin embargo nadie pondrá en duda la existencia de un espacio-fuera-de-campo “detrás de la cámara” [...] Por fin, el sexto segmento comprende todo lo que se encuentra detrás del decorado (o detrás de un elemento del decorado): se llega a él saliendo por una puerta, doblado una esquina, escondiéndose detrás de una columna...o detrás de otro personaje⁵³.

En el cómic sucede lo mismo. Por ejemplo, en la viñeta inferior de la **fig.24**, vemos, bajo la luz de la luna y un cielo estrellado, una casa de grandes proporciones, y la nieve que ha caído en el techo, en algunos árboles y en el frontis de la morada. Todo lo que se aprecia en el encuadre es el *espacio del campo*, que “está constituido por todo lo que el ojo divisa en la pantalla”⁵⁴, o en este caso, en la viñeta, y todo lo que el ojo no puede ver es el *fuera de campo*: lo que está más arriba de la luna, lo que está más abajo de la nieve, y lo que está más allá de los costados de la casa, pero también lo que se encuentra dentro o más allá de ésta, e incluso lo que hay detrás del encuadre.

La *elipsis*, por su lado, es la omisión de una acción que resulta innecesaria o que es conveniente ocultarla al espectador con propósitos narrativos. Pero existen diferentes tipos de *elipsis*. Algunos son cortos, fáciles de percibir y de medir. Si nos detenemos a observar nuevamente la **fig.24**, es posible apreciar que las dos viñetas superiores; donde se ve al hijo de Gordon (viñeta izquierda) y a su esposa Bárbara (viñeta derecha), corresponden a una misma situación separada por un hiato temporal

⁵³ Noel Burch, *Praxis del cine* (España: Fundamentos, 2004), 15.

⁵⁴ Noel Burch, *Praxis del cine*, 15.

minúsculo. Y es que lo único que las divide es una delgada línea casi imperceptible. La decisión de dividir la secuencia de algunas viñetas de esta forma le brinda agilidad a las situaciones representadas, como también sucede en la **fig.33**, donde Gordon interroga a un niño, o en la **fig.49**, que muestra a Bruce Wayne caminando por un pasillo, o también la escena donde Batman se escabulle en una fábrica y ataca a unos fabricantes de drogas [**fig.54**]. Cuando en *Gritos en la Noche* no se le quiere dar un ritmo acelerado a las escenas, se hace uso de la clásica división de viñetas, con líneas blancas que las separan. Estas líneas blancas⁵⁵, no son otra cosa que el color de la página que contiene las viñetas, y Scott McCloud las denomina como "calles"⁵⁶. Estas "calles" funcionan como una especie de momento donde el lector "arma", mediante su imaginación, lo que no se le está enseñando. Es un ejercicio de *elipsis* que según el autor tiene un nombre específico dentro de la narración gráfica: *clausura*. Es el fenómeno de ver las partes pero percibir el todo que se da en las "calles", entre viñeta y viñeta. Un acto del cerebro que permite conectar ciertos momentos y construir mentalmente una realidad continua y unificada. Pero no estoy cien por ciento convencido de eso. Es cierto que este proceso se genera entre viñetas (en las "calles"), pero también ocurre relacionándolas con la secuencia de imágenes que la prosiguen o anteceden. Por ejemplo, regresando a las viñetas donde aparecen el hijo de Gordon y su esposa, no fue necesaria la utilización de una "calle" para "atar" la continuidad temporal de las viñetas. "La eliminación de la línea blanca entre las viñetas hace más débil su separación y subraya la *continuidad* del relato entre una y otra viñeta"⁵⁷, haciendo que lo único que interese sea el flujo de las imágenes. Las "calles" no son tanto un espacio que ayuda al lector a "armar" situaciones temporales, porque, como se acaba de demostrar, también se puede hacer ese ejercicio sin la presencia de ellas. Daniele Barbieri habla de este recurso en su libro *Los Lenguajes del Cómic*, y señala:

Tradicionalmente esta línea mantiene siempre su discreta dimensión; suficiente para hacerse notar como demarcadora, pero no bastante para invadir la atención. Desde el punto de vista narrativo, esta línea blanca entre viñetas tiene una función de separación espacial y de demarcación temporal: generalmente, lo que se sitúa a la derecha o debajo de una línea blanca es posterior a lo que se sitúa a la izquierda o encima⁵⁸.

⁵⁵ El color de las "calles" normalmente depende del color de la página, por lo que no siempre son blancas.

⁵⁶ Para McCloud, la "calle" juega un papel de primer orden en la magia y misterio que reside en la entraña misma de los cómics. Aquí, en el limbo de la "calle", la imaginación coge dos imágenes separadas y las convierte en una sola idea (McCloud, 2007).

⁵⁷ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic* (España: Ediciones Paidós, 1993), 175.

⁵⁸ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 171-172.

Hay cómics en los que la separación entre viñetas es constante y homogénea. En *Watchmen*, por ejemplo, gran parte de sus páginas se articulan bajo una retícula de 3x3, donde cada viñeta es separada por “calles” blancas del mismo tamaño [fig.25]. Pero existen otros casos en los que esto varía, y por tanto la narrativa adquiere un mayor sentido expresivo y dinámico, como puede ser *Sandman: Noches Eternas – Delirio* [fig.26].

A mí parecer, el real aporte o la real función de las “calles” es, en primer lugar, el manejo que se le puede dar al tiempo con el que transcurre una escena (ritmo) y, en segundo lugar, la transición de una situación a otra distinta. El cambio de una escena concreta a otra diferente, se suele dar de una página a otra, pero también puede ocurrir que dentro de una misma página convivan dos escenas diferentes. Cuando en *Gritos en la Noche* se da este fenómeno, los autores hacen uso de una gran “calle” divisora, como se puede ver, una vez más, en la fig.24, donde pasamos de estar dentro del hogar de Gordon a las afueras de una casa en mitad de la noche.

El tipo de transición o *clausura* que existe entre las viñetas superiores y la inferior de esta página, se denomina *escena-a-escena*, la cual “nos transporta a distancias considerables de tiempo y espacio”⁵⁹ gracias al razonamiento deductivo empleado por el lector. Dicho de otra forma, estamos ante una *elipsis* temporal, donde no se nos muestra lo que ocurre entre una y otra escena por razones de simple economía narrativa. En la viñeta inferior de la imagen hay unos diálogos que provienen del interior del domicilio, los cuales indican que algo malo está ocurriendo o ha ocurrido. El lector no puede ver lo que se encuentra al interior, ya que está *fuera de campo*. Este *fuera de campo* interior a la imagen es más complejo que el *fuera de campo* típico, que es lo que queda del marco hacia el exterior. Es lo que Noël Burch denomina como el “sexto segmento”, que es todo lo que está detrás de los objetos que podemos ver en el encuadre. No es hasta la página subsiguiente en donde se enseña el interior de la morada [fig.27], revelando una grotesca escena de crimen, en donde los cuerpos inertes no aparecen por completo; excluyendo el torso de la mujer ahorcada, y la cabeza, manos y pies del hombre que se haya en el piso. En el caso de la fig.24, lo que no se muestra tiene la función de generar suspenso, no de omitir una imagen violenta, ya que en la página subsiguiente vemos la violencia de la escena del crimen. Aunque es cierto que hubiese sido mucho más violento presenciar el asesinato. Pero, de haber sido así, no hubiese tenido el mismo efecto de incertidumbre dentro de la historia, sobre todo considerando que es un *whodunit*, una variante del género policiaco donde la identidad del asesino y el conflicto se solucionan al final del relato y por las deducciones de los detectives, sin el uso de la fuerza. Aun así, la escena logra impactar, no sólo por los cuerpos a medio develar, sino también por el diálogo del policía que acompaña a Gordon, y por parte del rostro que

⁵⁹ Scott McCloud, *Entender el Cómic: El Arte Invisible* (España: Astiberri Ediciones, 2007), 71.

alcanzamos a ver del comisionado, el cual se contrae en una mueca de asombro y horror.

Como se indicó antes en este capítulo, el *fuera de campo* es un concepto utilizado continuamente en el cine. Por ejemplo, en la película de ciencia ficción y horror *Alien* del año 1979, dirigida por Ridley Scott, existe una escena que ejemplifica muy bien este recurso: la muerte de Lambert, una de las tripulantes de la nave *Nostromo*. En la secuencia, el *xenomorfo* (alienígena) tiene contra la pared a la muchacha y desliza su puntiagudo apéndice (cola) por entre las piernas de ella **[fig.28]**. Con el acto de alzamiento del miembro de la criatura y el cambio de escena se insinúa una penetración. En otro encuadre vemos a Ripley, la protagonista, corriendo por los pasillos de la nave en ayuda de su compañera. Los gritos desesperados de Lambert se escuchan de fondo, sugiriendo el acto de asesinato, y cuando estos cesan se sobreentiende que algo va realmente mal. Ripley finalmente llega al lugar y ve el cuerpo de su colega. El encuadre cambia mostrando uno de los pies colgantes de Lambert y omitiendo el resto de su figura **[fig.29]**. Sólo gracias a su pie ensangrentado el horror de la situación ha sido transmitido al espectador, sin la necesidad de mostrar de manera literal el violento episodio y sus consecuencias. Aquí cabe pensar en la figura retórica de la *metonimia*, que expresa la relación entre causa-efecto. En este caso, el pie ensangrentado de Lambert es el efecto de su violento asesinato, el cual vendría a ser la causa de su muerte. También se puede pensar en la figura retórica de la *sinécdoque*, que consiste en mostrar una parte por el todo; en vez de mostrar todo el cuerpo de la tripulante asesinada, sólo se enseña su pie. Y esto mismo se da en la escena de asesinato de *Gritos en la Noche*, **[fig.27]**, en la cual sólo se enseña parte de los cuerpos de la pareja masacrada.

En el cómic también aparece la imagen de una muñeca rota entre los escombros de una ciudad azotada por la guerra **[fig.30]**, mientras el culpable de los asesinatos relata los abusos sexuales que su padre cometía contra su hermana y de cómo en los conflictos bélicos en los que participó de adulto muchos niños inocentes perdían la vida. El “juguete roto”, “sucio” u “olvidado” parecer ser una alegoría de la pérdida de inocencia y del maltrato infantil. En el capítulo de *Los Simpsons* titulado *Rosebud (El oso de Burns en Hispanoamérica)*, Mr. Burns trata de buscar a su juguete favorito de la infancia. Un oso llamado Bobo. En un flashback vemos a un pequeño Burns que se autoproclama como el niño más feliz del mundo mientras juega con su osito de peluche. Pero de pronto aparece un hombre multimillonario en un carro lujoso que desea adoptar a Burns. La madre llama a su hijo por el apodo de “*happy*” (feliz), y su padre le pregunta si desea seguir viviendo con sus amados padres biológicos o si prefiere irse con este corrupto multimillonario. Sin decir nada, el niño suelta su osito y se sube al auto. Cuando el coche parte, el papá de Burns toma el osito de su hijo y corre detrás del auto diciendo: “espera, olvidaste tu oso, el símbolo de tu juventud

e inocencia perdida”. Y así, vemos cómo el oso es olvidado y tapado por la nieve [fig.31]. Ya de adulto, Burns se convierte en una persona despreciable, y esto se podría atribuir a la pérdida de su inocencia.

También tenemos como ejemplo a *Midori la Niña de las Camelias*, que es una adaptación animada del manga *Shôjo tsubaki: Chika gentô gekiga*, del padre del horror erótico Suehiro Mauro, que a su vez es la adaptación de una popular historia oral de la Era Meiji (1868 – 1912) y de la Era Showa (1926 – 1989). El relato trata sobre una chica llamada Midori que vende flores. Su padre la abandona a ella y a su madre, y ésta última termina muriendo de una grotesca manera. Al quedar huérfana, la niña es engañada por un misterioso hombre y termina en un circo de fenómenos, donde recibe toda clase de abusos, que son representados explícitamente tanto en el manga como en el animé. Luego de los abusos sufridos en su primer día estando en el circo, se muestran una serie de imágenes de un futuro feliz hipotético, que luego contrastan con otras que muestran su penoso futuro en el circo. Al finalizar esta secuencia se enseña una escena donde aparece una muñeca rota al lado de un río [fig.32], mientras la niña se pregunta: “¿qué pasará conmigo?”.

Otro tipo de transición narrativa aparece en la página nº47 [fig.33] de *Batman: Gritos en la Noche*, donde prevalece la *clausura momento-a-momento*. Aquí el esfuerzo deductivo es mínimo, ya que los intervalos situacionales entre viñetas son muy pequeños. En esta ocasión no existen “calles”, por lo que la secuencia de viñetas es mucho más fluida. En la escena, el comisionado James Gordon acude a ver a Dustin, un niño que dice haber visto al asesino de su padre. El muchacho asegura que el culpable es Batman, y el diálogo que mantienen es el siguiente:

El pequeño dice: - “¿Por qué vino, si no éramos malos? Papá y yo sólo jugábamos. Mamá era mala. Nos dejó. Se fue hace mucho. Pero Batman no fue a por ella. Fue a por mi papá. Se lo llevó adonde no podía verlos y le hizo daño. Y sólo estábamos jugando a lo que papá me enseñó cuando se fue mamá.” - A lo que Gordon pregunta: - “¿A qué jugabais, Dustin?” - El niño responde: - “A chico y chica. Ya sabe, a cuando papá hace de chico y yo de chica, y entonces...”⁶⁰

La frase se corta y la escena cambia, omitiendo parte del diálogo, y enseñando un flashback del violento pasado que sufrió el detective Gordon [fig.55], que se condice con el impactante testimonio del niño. Se trata de una *elipsis* verbal y visual. A partir de esa omisión, el lector puede generar sus propias conclusiones. No fue necesario incluir palabras como “penetración”, “violación” o sinónimos para dar cuenta de que el niño estaba siendo abusado sexualmente por su padre. En cuanto al apartado gráfico de

⁶⁰ Archie Goodwin y Scott Hampton, *Batman: Gritos en la Noche*, 47.

la escena, se puede interpretar que los juguetes que aparecen en la última viñeta, puesto uno sobre otro, son una metáfora de lo que el pequeño Dustin estaba tratando de explicar, y el acercamiento del encuadre acentúa mucho más aquello, habiendo detrás de ese gesto una clara intencionalidad por parte de los autores.

Tomando como ejemplo comparativo otro referente cinematográfico, este tipo de exclusión de acciones también aparece en el documental de Werner Herzog llamado *Grizzly Man* (2005). En el largometraje se relata parte de la vida que Timothy Treadwell compartió con los osos grizzly. Lamentablemente, el ecologista fue asesinado junto a su novia por uno de estos animales. Todo quedó registrado en la cámara de Timothy pero sólo se tiene el sonido, ya que la imagen quedó completamente ennegrecida por estar grabando con la cubierta del lente puesto. En el documental de Herzog no se enseña el audio de la cinta. En vez de eso, el mismo director se graba escuchándolo en frente de Jewel Palovak [fig.34], una ex-novia y gran amiga de Timothy, quien se quedó con muchas de sus cosas personales, entre ellas el registro de sus últimos momentos de vida, pero que nunca se había atrevido (ni atrevió) a oír. Es un momento silencioso, pero de suma tensión, ya que el espectador sabe que lo que se le está ocultando es el registro sonoro de la muerte de una persona. La escena es brutal. El director está devastado, pero sabemos que está devastado no porque veamos su rostro, ya que nos da la espalda, sino por la reacción que tiene Palovak al ver a Herzog y por las palabras que éste le dice: “nunca debes escucharlo...debes destruirlo”⁶¹.

Este gesto es similar al que se muestra en *Silver Surfer: Requiem*, de Michael Straczynski y Esad Ribic. En este cómic se cuenta el último relato del Surfista Plateado, personaje creado en los años 60 por Jack Kirby, que fue en un principio enemigo de Los Cuatro Fantásticos y heraldo del devorador de planetas, Galactus. En la historia, Silver Surfer está debilitado. El poder cósmico que le dio sus habilidades galácticas es el que ahora lo está matando. Es por eso que acude al Edificio Baxter, hogar de los 4F, para hablar con Red Richards (Mr. Fantastic), una de las mentes más brillantes de la tierra, y ver si éste puede encontrar una solución a su padecimiento. Al llegar, el Surfista solicita que Ben Grimm (The Thing) y Johnny Storm (Human Torch), le dejen tener unas palabras a solas con Richards y Susan Storm (Invisible Woman). En la escena se muestra que Ben y Johnny se alejan para dejarlos a solas, pero en un encuadre el hermano de la Mujer Invisible se gira con rostro preocupado, y en la siguiente viñeta, desde la perspectiva del flameante héroe, se nos muestra a una Susan Storm sorprendida, a un Red Richards que la sostiene del hombro y a un Silver Surfer melancólico [fig.35]. Aquella secuencia le transmite al lector que algo va mal. Pero se le ocultan los hechos. Sin embargo, más adelante se nos

⁶¹ Werner Herzog, *Grizzly Man* (Estados Unidos: Lions Gate Films, 2005).

revela que *Silver Surfer* está muriendo, y al final del relato se nos explica cómo fallece. Entonces, en este ejemplo, se oculta un dato con un fin narrativo, no porque se quiera negar por completo, sino porque se pretende mantener el suspenso, en cambio, en *Grizzly Man* se censura el audio del asesinato por ser demasiado violento, y se utilizan, en cambio, recursos más sutiles para expresar la trágica situación.

Siguiendo con esta idea de “no mostrar violencia”, Antonio Gómez, en su libro *Escribir el espacio ausente* (2013), se refirió al uso de la *elipsis* en una novela de Bolaño⁶², señalando lo siguiente: “se puede no contar la violencia, se la puede suponer como un momento natural y previsible del relato”⁶³. Así, los abusos sexuales sufridos por Dustin en *Batman: Gritos en la Noche* y el audio de la muerte de Timothy Treadwell en *Grizzly Man*, no necesitan ser narrados o enseñados, pues, es el mismo espectador el que construye y “ata” el relato mediante su imaginación. En otras palabras, estamos nuevamente frente a la noción de *clausura* mencionada antes. Pero como hemos visto hasta ahora, la decisión de no mostrar violencia tiene varios niveles y causas posibles. Puede estar vinculada al pudor, a la censura, a la efectividad del relato, o al suspenso. A veces es más potente sugerir la violencia que mostrarla. También es necesario tener presente que el tema de la figuración de la violencia es complejo a niveles éticos, políticos, ideológicos y visuales, por lo que su presencia siempre tendrá repercusiones de algún tipo.

Esta inclinación a no enseñar violencia explícita en *Gritos en la Noche*⁶⁴ y en los ejemplos cinematográficos recién señalados, es algo que se contrapone con otro tipo de obras de narrativa gráfica que también representan escenas de violencia pero de forma explícita como *Sin City*, *La Broma Asesina*, *Arkham Asylum*, *X-Force*⁶⁵, o *From Hell* [fig.36., hasta fig.40]. En cuanto a la representación de menores siendo violentados o abusados explícitamente, existen casos como *La Masacre de los Inocentes* de Giotto [fig.11], el manga *Berserk* [fig.9] o la película de animación japonesa nombrada anteriormente en este capítulo: *Midori la Niña de las Camelias* [fig.41].

En el caso de la novela gráfica de Batman la situación es distinta a los ejemplos recién nombrados, puesto que sólo hay dos momentos en los

⁶² La novela a la que se hace referencia es *Los Detectives Salvajes* (1998).

⁶³ Antonio Gómez, *Escribir el Espacio Ausente: Exilio y cultura nacional en Díaz, Wajzman y Bolaño* (Chile: Editorial Cuarto Propio, 2013), 31.

⁶⁴ No se muestra el momento en que se cometen los crímenes pero sí hay varias escenas que muestran los resultados violentos de éstos.

⁶⁵ El comic de Peter Milligan y Mike Allred fue muy importante para la industria del cómic y para *Marvel* en particular. La publicación de *X-Force #116* en el año 2001 provocó la ira del *Comics Code Authority*, lo que llevó a *Marvel* a tomar la decisión de no enviar nunca más sus cómics a la institución, la cual dejó de existir en 2011.

cuales los niños están siendo maltratados de manera explícita. Uno de ellos ocurre en la página nº9 [fig.42], cuando Gordon sale de una casa en la que se había perpetrado un asesinato. Al estar en la calle, el comisionado de policía se percata de una madre que le grita a su hijo y le pega fuertemente en el rostro por no haberle traído cigarrillos. La mujer amenaza al pequeño con seguir golpeándolo al regresar al hogar. El otro momento transcurre en la página nº75 [fig.43], donde en la tercera viñeta se muestra a un niño envuelto en llamas en medio de un conflicto bélico. Esta imagen puede llegar a recordar a la famosa fotografía de Kim Phuc [fig.44], más conocida como la niña de Vietnam quemada con napalm, que dio pie a debates sobre los límites de lo que se puede llegar a mostrar. Incluso el año 2016 la imagen fue censurada en la plataforma Facebook, lo cual escandalizó a cientos de fotoperiodistas, quienes vieron en aquella medida un retroceso sociocultural.

Las dos escenas de *Batman: Gritos en la Noche* que muestran a niños siendo agredidos explícitamente palidecen en número ante la cantidad de situaciones que no muestran literalmente el maltrato infantil dentro de la historieta. Esta tendencia puede deberse a que *DC Comics* no permitió mostrar asesinatos o violaciones explícitas perpetradas a infantes dentro de uno de sus cómics de cabecera, y sobretodo porque el producto podría estar al alcance de cualquier menor de edad, lo que pudo haber traído consecuencias legales en contra de la empresa. Pero resulta más acertado afirmar que los realizadores, Archie Goodwin y Scott Hampton, abogaron por una narración más bien implícita ante un tema problemático, en donde lo primordial no es exponer los actos de violencia, sino más bien a sus víctimas y las secuelas que dichos reprochables actos dejan en ellas: traumas psicológicos; la somatización de esas conmociones; replicar la violencia sufrida contra otros; e incluso la muerte. Además, el recurso de la imaginación -al hacer que el espectador no vea completamente los actos más horribles-, es sumamente efectivo. Es por eso que la *elipsis* y el *fuera de campo* son tan prácticos en las películas de *horror* o *suspense*, en donde muchas veces los cuerpos de las víctimas no son enseñados completamente y los asesinos casi no aparecen, ocultándose su identidad. Por lo mismo resultan, junto a la *clausura*, útiles como recursos narrativos dentro de *Batman: Gritos en la Noche*. También, su uso puede corresponder a que la utilización de la omisión es una evocación de algo que se quiere denunciar pero que al mismo tiempo no se desea rememorar, como puede ser el caso de los dibujos de la artista británica Tracy Emin, como *From The Week of Hell '94* [fig.45], en donde ella aborda su experiencia al haber sido violada. Aquí las figuras aparecen sin identidad, deformadas e incompletas, en escorzos extraños, donde el acto de abuso no es explícito.

Transitando ahora a otros recursos narrativos, toca revisar el uso que se le da a los *globos* o *bocadillos de conversación* y a los *recuadros de las viñetas*. El teórico Scott McCloud se pregunta cómo es posible transmitir sensaciones y emociones a través de los tebeos, y señala que tanto las

líneas empleadas para recrear a los personajes como las utilizadas en los segundos planos pueden “afectar a nuestra ‘lectura’ del estado anímico de los personajes”⁶⁶. Ahora bien, no sólo la forma de los trazos que conforman a los sujetos y a sus entornos dentro de las viñetas son los que transmiten emociones al espectador, sino que los *bocadillos de conversación* también cumplen este cometido, y es que:

Los creadores del cómic siempre se han esforzado por idear variaciones en un intento de representar el sonido en un medio estrictamente visual. Las palabras pueden apropiarse de cualquier imagen, por anodina que sea, otorgándole un caudal de sentimientos y experiencias⁶⁷.

En *Gritos en la Noche* tenemos tres tipos distintos de *bocadillos*. En la **fig.24**, aparecen dos de ellos y la única *onomatopeya* dentro de todo el relato. Como se puede distinguir en las viñetas de arriba, se hace uso de los típicos *globos*: blancos, redondeados y con letras negras. Esta clase de *bocadillo* es el más usado dentro de este cómic y no expresa nada más allá de lo que pueden transmitir las frases que contiene en su interior. Como ejemplo contrastante, en la obra *Batman: Arkham Asylum [fig.46]*, de Grant Morrison y Dave McKean, los autores utilizaron variedades de *globos*. Por ejemplo, en el caso de Batman se los puso de color negro con letras blancas, y en el caso del Joker, letras rojas con una tipografía inusual, y carentes de una estructura contenedora. Estas características le brindan personalidad a los personajes, y transmiten al espectador ciertas sensaciones; como relacionar a Batman con las sombras y la oscuridad, y al Joker se lo percibe como a un ser desequilibrado mentalmente, que no sigue reglas ni comportamientos socialmente establecidos y consensuados.

Regresando nuevamente a la página de *Gritos en la Noche* que estaba siendo analizada, como se señaló más arriba, es el único momento en el que se hace uso de una *onomatopeya*. Es la que grafica el sonido de una puerta al ser cerrada con fuerza. Es probable que Archie Goodwin y Scott Hampton hayan decidido usar ese recurso sólo en esta ocasión para resaltar la tensión de la escena y para remarcar el hecho de que Gordon se fue de su hogar impregnado de sentimientos encolerizados. Aunque la utilización de este elemento en la historia sea escaso, o más bien casi nulo, es de suma importancia para la narrativa gráfica en general pues:

Así como en nuestra vida un estruendo marca un momento intenso, quizá de peligro, pero en cualquier caso de emoción –aunque sólo fuera de fastidio-, también cuando los ruidos violentos aparecen en el

⁶⁶ Scott McCloud, *Entender el Cómic: El Arte Invisible*, 132.

⁶⁷ Scott McCloud, *Entender el Cómic: El Arte Invisible*, 134 - 135.

cómic ocupan un espacio fundamental como posición o como dimensión, o como ambas cosas⁶⁸.

El segundo tipo de *bocadillos de conversación* se deja ver en la viñeta inferior de la página que se ha estado revisando. Allí, el *globo* toma una forma puntiaguda que simboliza la tonalidad desbordante con la que se pronuncian las palabras. Estos globos con líneas quebradas “expresan cólera o gritos emitidos por un personaje o los sonidos emitidos por un altavoz”⁶⁹. Aunque no es el más usado en éste comic, su presencia se encuentra en varios pasajes, y no es de extrañar que así sea dado el tono violento de la trama.

En cuanto al tercer tipo de *bocadillos*, éste es el segundo más usado, y se utiliza para circunstancias distintas: para indicar a un narrador heterodigético, que se encuentra fuera del relato, o bien para los diálogos de los personajes que no salen en escena pero que sí están hablando. En la página nº4 [fig.47] nos encontramos ante un narrador que no es parte de la historia. En el detalle de la página nº5 [fig.48], sobre las viñetas negras, aparecen bocadillos rectangulares que pertenecen al padre de Gordon. No es realmente el padre de Gordon el que habla, sino que son los recuerdos que atormentan al policía. Finalmente, el tercer ejemplo de uso que se le da a este tipo de *globos* lo podemos ver en la página nº23 [fig.49]. Bruce Wayne aparece caminando por un pasillo mientras el doctor Bryan McLean y el físico terapeuta Josh Adams entablan una conversación. Ellos no aparecen en escena, pero sus diálogos sí. Cuando varios personajes no se encuentran en escena pero están sosteniendo una conversación, se hace uso de colores distintos en los bocadillos para poder distinguirlos. Esto es algo que no se respetó en las ediciones españolas de esta novela gráfica, por lo que a veces cuesta saber quién está hablando. De hecho, si se compara la página recién revisada con su versión original en inglés [fig.50], nos podemos dar cuenta que tienen tonalidades distintas (blanco para Adams y gris para McLean).

En la obra también se hace uso de un recurso que está entre la *onomatopeya* y los *bocadillos de conversación*, que se definirán en esta tesis como *gritos desbordantes*. Este recurso no se encasilla en *globos* y son tanto sonidos onomatopéyicos humanos como palabras vociferadas, y suelen expresar sensaciones o emociones como dolor, temor o desesperación. Son muy efectivos para sacar al lector de la calma en la que se encuentra. Este recurso se utiliza apenas tres veces en el relato. El primero sucede cuando unos policías están hablando con la familiar de una niña que acaba de quedar huérfana [fig.51]. De pronto, los adultos escuchan un grito que se grafica en letras grandes y negras, ocupando buena parte de

⁶⁸ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 176.

⁶⁹ Perucho Mejía G., *Semiótica del cómic*, 52.

la cuarta viñeta. Quien grita es Kathy, la niña que aparece en la última viñeta. La joven muchacha se ha asustado por haber visto algo que se mueve fuera de la casa. Lo curioso es que ella ha enmudecido a causa de los abusos que ha sufrido, pero, para emitir un sonido como ese, de seguro lo que vio hizo recordar en ella un traumático suceso. La segunda vez que se hace uso de este recurso es en la última viñeta de la página nº77 [fig.52], cuando Batman está interrogando a Josh Adams por el caso de los asesinatos. Cuando los personajes están en ello, son interrumpidos: alguien emite un fuerte alarido de dolor que es expresado en letras grandes y rojas. Y la tercera y última vez que se hace uso de este recurso es en la página nº87. En esa viñeta se dibuja, en letras rojas que simulan sangre y que ocupan todo el encuadre, el desgarrador grito de desesperación que emite el Hombre Murciélago tratando de evitar una penosa muerte [fig.53].

Continuando con el análisis de otro de los recursos empleados en la novela gráfica de Batman, es preciso ahondar en el uso que se le da a las viñetas. Tal vez los métodos que mejor expresan la violencia y la tensión de las escenas son la *ruptura de viñetas* y el *quebre de los recuadros*. Un buen ejemplo donde se utiliza el primero de estos es cuando Batman irrumpe en una fábrica clandestina de drogas y ataca a los elaboradores y traficantes; aquí las viñetas se desgarraran brindando una sensación de velocidad y violencia física, que parece incluso romper con la ficción, esto por las líneas que salen del marco izquierdo, derecho e inferior de la página [fig.54]. Otra situación en la que se utiliza el mismo recurso es cuando James Gordon recuerda el maltrato psicológico y físico que su padre ejercía sobre él. En aquella escena, Hampton nuevamente genera la ilusión de las rupturas de las viñetas, acompañando el momento con un color rojo de fondo. Todo ello puede llegar a transmitir al lector sensaciones como fuerza, furia y dolor [fig.55].

Por otro lado, el uso del *quebre de los recuadros* se puede ver en otra escena, la que involucra a James Gordon y a su esposa Bárbara. El matrimonio sostiene una conversación que comienza a subir de tono. Para representar aquella tensión, el dibujante genera quiebres en los marcos que separan a las viñetas (“calles”), exaltando la tonalidad violenta de las palabras y el estrés corporal de los personajes [fig.56]. Esto es algo que me sorprendió enormemente de este cómic la primera vez que lo leí y aún me sigue sorprendiendo. Es una solución gráfica que nunca he visto en otros tebeos⁷⁰.

En relación a la construcción de la página y de sus viñetas Barbieri señala qué:

⁷⁰ Al parecer, la forma en que se usa este recurso en *Gritos en la Noche* no es muy común. Aun así, de seguro hay otras historietas que lo han utilizado anterior y posteriormente de la misma manera.

En los años sesenta y setenta, muchos autores, sobre todo franceses, reaccionaron contra una página construida estáticamente, innovando nuevos modos de construirla. Cortes de viñetas diagonales, circulares o, en todo caso, curvilíneos, o dentados. El efecto gráfico resultaba de una dinamicidad mucho mayor: la acción contada era dinamizada a partir del primer impacto visual con la página. Y la página representaba una unidad gráfica más consistente que en el pasado⁷¹.

La utilización que Scott Hampton hace de estos recursos visuales ayuda a exacerbar la experiencia visual y emocional del lector. El trabajo del dibujante se distancia del que es posible encontrar en los cómics regulares, y se puede tomar como ejemplo comparativo una historieta que también tiene como protagonista al Caballero Oscuro: *Batman Annual Nº14: The Eye of the Beholder*. El acontecimiento que deja desfigurado a Harvey Dent, es un momento de suma tensión dentro de esta trama; Dent es atacado y se produce un tiroteo [fig.57]. A pesar de esto, las viñetas y sus separaciones son regulares; en ningún momento cambian o se alteran, por lo que la experiencia visual del lector y las emociones provocadas en él se ven limitadas en comparación al diálogo yuxtaposicional existente entre las composiciones de Hampton y los textos de Goodwin.

A modo de conclusión

Luego de haber revisado parte de los diversos, complejos y experimentales recursos visuales utilizados de manera provechosa en la novela gráfica *Batman: Gritos en la Noche*, cabe señalar que, sin desmerecer los tebeos de formalidades más moderadas, estamos ante un objeto que desborda los límites convencionales que constituyen la narrativa de un cómic regular. Los recursos aquí utilizados complementan la trama del relato. La mayoría de elementos narrativos –y también gráficos-, son congruentes con la temática de la violencia y el maltrato infantil. En palabras de Barbieri:

Un cómic bien logrado es aquel en el que no hay oposición entre plano narrativo y plano visual. Una buena gráfica de cómic es agradable a la vista mientras es consecuente a la historieta: si se le quita una de esas dos características, ya no se trata de una buena gráfica de cómic⁷².

No serían los mismos sentimientos transmitidos al lector si las páginas de *Gritos en la Noche* estuvieran constituidas sólo por retículas de 3x3, y que sus viñetas estuvieran separadas por “calles” de mismo grosor, largo y color,

⁷¹ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 165.

⁷² Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 160.

o que las tonalidades de las pinturas utilizadas fueran vibrantes y el trazo de dibujo fuese grueso en base a grandes cantidades de tinta. Todos estos últimos recursos estilísticos serán abordados en el siguiente capítulo, donde nos daremos cuenta de que el estilo de Scott Hampton también se condice con la oscura temática del relato, y que en muchas de las decisiones gráficas tomadas existe una fuerte carga simbólica.

CAPÍTULO 2 RECURSOS ESTILÍSTICOS Y SIMBÓLICOS

Los dibujantes de cómics de corte clásico hacían uso de materiales básicos como: la plumilla, el pincel, la tinta china y el papel [fig.58]^{73,74}. Estos utensilios junto con el radiograph⁷⁵, los rotuladores negros⁷⁶ y el material de tramas⁷⁷ “producen el denominado dibujo ‘pluma’, de fácil reproductibilidad con los medios tradicionales y de bajo coste de reproducción: se trata de los instrumentos más usados en la historia del cómic”⁷⁸. Hoy, esto ha cambiado significativamente gracias al auge de las nuevas tecnologías y los recursos mediales que éstas facilitan. Una gran cantidad de artistas trabajan en computadoras con pantallas y programas especiales que les permiten dibujar, colorear, entintar, rotular, entre otros⁷⁹. Fiona Stamples, una de las dibujantes más destacadas de cómics de la actualidad, ha colaborado con el escritor Brian K. Vaughan en *Saga* [fig.59], una de las *space opera*⁸⁰ más importantes de los últimos años, donde trabaja directamente en una pantalla digital para generar sus dibujos y sus colores. El trabajo que Scott Hampton realiza en *Batman: Gritos en la Noche* proviene del modo de producción más convencional, pero no se lo puede encasillar así de simple en aquella categoría. Él es uno de los artistas que llevaron las técnicas y las materialidades de las Bellas Artes al cómic. En una entrevista realizada a Hampton para esta investigación⁸¹, se le preguntó por los artistas que más lo han influenciado, y señaló a ilustradores como Edmun Dulac, Frank Frazetta, Jeff Jones y Robert Fawcett [fig.60 hasta fig.63], y también nombró a pintores como Andrew Wyeth, Edward Hopper y Winslow Homer [fig.64, fig.20 y fig.65].

⁷³ Esta página corresponde a uno de los capítulos de la historieta *Paracuellos*, del dibujante español Carlos Giménez. *Paracuellos* es un cómic autobiográfico en el que se desarrollan anécdotas de niños que viven en hogares de Auxilio Social en la postguerra franquista. Sus páginas dejan ver el abuso que los pequeños sufrían de vez en cuando dentro de aquella institución.

⁷⁴ Aún existen dibujantes de cómics que siguen valiéndose sólo de aquellos materiales. No es algo exclusivo de los artistas de antaño.

⁷⁵ El radiograph es una “línea neutra, pura, de por sí inexpressiva”. (Barbieri. *Los Lenguajes del Cómic*, 62.

⁷⁶ Barbieri dice que “los rotuladores, según su textura, se sitúan entre el radiograph y el pincel, permitiendo así los efectos de uno y de otro”. (*Los Lenguajes del Cómic*, 62.)

⁷⁷ Las tramas son, según indica Barbieri, “superficies punteadas o regularmente rayadas, más o menos densas, realizadas a veces a mano pero más a menudo o directamente en imprenta o bien con ayuda de superficies móviles”. (*Los Lenguajes del Cómic*, 34.)

⁷⁸ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 63.

⁷⁹ El primer cómic hecho enteramente de manera digital fue *Shatter*, de Peter B. Gillis y Mike Saenz, y fue publicado entre los años 1985 y 1988.

⁸⁰ La *space opera* es un subgénero de la Ciencia Ficción que se caracteriza por relatar historias que se desarrollan en el espacio.

⁸¹ Entrevista a Scott Hampton realizada por el investigador de esta tesis el día 26 de Agosto de 2017. La entrevista puede ser consultada al final del documento “*Anexo*”.

Además, sus compañeros de generación fueron ilustradores y dibujantes de cómics entre los que destacan Kent Williams, Jon J. Muth, George Pratt o Mark Chiarello [fig.66, hasta fig.69]. También trabajó en *The Books of Magic* de Neil Gaiman, donde colaboraron artistas como John Bolton [fig.70] y Paul Johnson [fig.71], en cuyas obras resalta el uso de técnicas pictóricas y materialidades como acrílico, acuarela, *dripping*, entre otras. Hampton hace uso de algunos de estos recursos en *Gritos en la Noche*, los cuales se articulan bajo su particular estilo de dibujo⁸². El estilo de dibujo es importante porque:

No se puede disociar del proceso narrativo. No debemos perder de vista que tratamos con un medio gráfico que, por medio del dibujo, transmite al lector impresiones y otros conceptos básicos. El estilo de dibujo no es sólo un enlace entre el lector y el dibujante; tiene en sí el mismo valor de un lenguaje⁸³.

Por lo tanto, los recursos que serán revisados en este capítulo no son completamente ajenos a algunos de los que fueron analizados en el capítulo anterior, como las *viñetas* y las *onomatopeyas*, elementos que tienen tanto características narrativas como estéticas. Para reafirmar aquello me gustaría traer a colación al ensayista italiano Daniele Barbieri, quien señala que:

En el cómic, análogamente, la relación entre textos e imágenes es fundamental desde el punto de vista gráfico, y no solamente desde el narrativo. Las palabras, ya sea contenidas en un globo, o como parte de una didascalia, como ruidos o gritos fuera del globo, son importantes para el aspecto gráfico de toda la página y para el ritmo gráfico⁸⁴.

En cuanto al estilo del dibujante hay que tener en cuenta que:

no hay que confundir técnica con estilo. El dibujante usa el plumeado, la aguada y el sombreado a la manera que un músico de jazz se sirve de los riffs. El estilo, tal como se ha dicho, es el 'look' y la 'sensibilidad' de la técnica puestos al servicio de la historia⁸⁵.

El estilo integral de Hampton, es decir, cuando realiza tanto el dibujo como el color, es figurativo, pero es muy contrario a la obra de Darwyn Cooke [fig.72], que posee un estilo caricaturesco, o también al fotorrealismo de Alex Ross [fig.73], y es que cuando Scott Hampton colorea sus trabajos

⁸² Barbieri explica en su libro *Los Lenguajes del Cómic*, que dibujar es “elegir entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar el objeto.” (p.25)

⁸³ Will Eisner, *La Narración Gráfica* (España: Norma Editorial, 2003), 155.

⁸⁴ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 176.

⁸⁵ Will Eisner, *La Narración Gráfica*, 155.

hace uso de las acuarelas⁸⁶. El pigmento mezclado con agua genera un efecto sobre la superficie trabajada que tiende a difuminar los cuerpos representados, aunque es importante considerar que también utiliza otros recursos artísticos además de este en *Gritos en la Noche*, por lo que sus pinturas se ven, en algunos casos, un poco más contenidas y más sólidas. Además, el uso que le da al color tiene, como veremos más adelante, una carga simbólica importante en la novela gráfica.

Su trazo de dibujo es minimalista, como se ha podido ver en trabajos como *Simon Dark* [fig.74] o *Batman: The Sleeping* [fig.75], que son obras donde él no ha hecho el color. Si nos fijamos sólo en sus trazos nos daremos cuenta de lo simples que son. Esto se aprecia aún más en la fig.76, que es una página original dibujada y entintada enteramente por Hampton, donde con unas pocas líneas a lápiz ha hecho una estructura base: las siluetas de los personajes y sus entornos. Y los volúmenes los ha conseguido con la tinta aguada. A mi parecer, su forma de dibujo simple se debe al mismo hecho de la utilización de las acuarelas y de otros recursos pictóricos, ya que con ellos genera los detalles y los volúmenes, sin la necesidad de emplear la línea gruesa.

Otra de las características de la acuarela es que es absorbida muy rápidamente por el papel. El papel para pintar en acuarelas es poroso y muy absorbente, por lo que tiene un volumen característico que incluso es distinguible después de haber aplicado los pigmentos aguados. La fig.77 es un detalle de una página del cómic *The Books of Magic*, dibujado y pintado por Scott Hampton, y se puede apreciar en él una trama punteada debido al volumen del papel. En *Batman: Gritos en la Noche* también ocurre aquello en algunos casos, pero lamentablemente no se deja ver el detalle en la versión digitalizada. Es interesante poder apreciar el soporte que el artista utilizó en el dibujo original, pues nos habla sobre la materialidad empleada en el proceso de producción.

Ahora bien, cuando Hampton dibuja detalles con lápiz⁸⁷ ocupa la técnica del achurado, pero no es un achurado limpio ni ordenado, al contrario, sus líneas son erráticas y desordenadas como se puede ver en la fig.78, o en la fig.79. En ésta última, aparece el dibujo de una mujer a cuerpo completo, de espalda y desnuda, que mira lo que parece ser un cuadro o un espejo que tiene un marco. Este objeto da la sensación de que apenas puede sostenerse en sí mismo debido a las líneas desbordantes que lo conforman.

⁸⁶ Hampton es un pintor que utiliza la pintura de la acuarela, que tiene una técnica de aplicación particular. Su técnica está directamente relacionada con su estilo.

⁸⁷ Hampton utiliza el lápiz grafito, sobre todo cuando aplica acuarelas, lo cual le da al trabajo final un aspecto más pictórico. Pero también es cierto que en algunos casos usa el lápiz tinta junto con la acuarela. Recordemos que estamos frente a una obra compleja, donde el dibujante se vale de distintas técnicas y recursos.

El estilo de dibujo empleado en esta imagen tiene una función expresiva, que no se restringe a delimitar los contornos de los cuerpos representados. Es lo que Barbieri llama “línea modulada”, que entrega mucha más información al espectador que una “línea pura”, continua, y uniforme, proporcionando “una mayor posibilidad de implicación, que nos *aboca* a la situación con mayor intensidad”⁸⁸. También tengamos en cuenta que estamos ante ejemplos donde no hay color, por lo que la expresividad de la imagen se logra a través de la línea.

En relación al color que Scott Hampton aplica en sus obras, éste tiende a ser de tonos opacos, como lo ha mostrado en títulos como *Lucifer* [fig.80], *The Books of Magic* [fig.81] e incluso aún más en el mismo *Batman: Gritos en la Noche*, y pueden llegar a recordar a los que utilizaba el pintor estadounidense Andrew Wyeth [fig.64]. Sólo en casos muy específicos hace uso de colores vibrantes, como se puede ver en la fig.82, que corresponde a una escena de *The Books of Magic*, donde se aplica un color naranja bastante intenso. Esta forma de utilizar las acuarelas es parte de su estilo, que funciona perfectamente para una historia tan violenta, oscura y visceral como lo es *Gritos en la Noche*. Hampton, dijo en relación a esto: “*Gritos en la noche*, es una historia oscura y cruda. No quería que visualmente resultara demasiado colorida”⁸⁹.

No existe ningún color que carezca de significado, y su efecto está determinado por su contexto. El color de una vestimenta, por ejemplo, se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento o un objeto artístico, y esto puede tener más variaciones dependiendo de la cultura a la cual se pertenezca. (Heller, *Psicología del color*, 2004)

La mayor parte de la historia de *Gritos en la Noche* transcurre, valga la redundancia, de noche, por lo que se utiliza una gama cromática más bien restringida. Pero incluso en las escenas más iluminadas la paleta de colores es prácticamente monocromática. Por ejemplo, en el cómic se desarrolla una situación en el contexto de una gala de caridad [fig.83]. Allí se puede ver que los hombres presentes llevan puestos trajes formales con tonalidades de blanco y negro, y la mujer que aparece luce un vestido de un solo color: rosado. Lo mismo pasa con los fondos; o son blancos por completo, enteramente azules o una mezcla transitoria entre estos pigmentos.

Sin embargo, existen dos escenas en las que se muestran colores “vivos”. Una de ellas es cuando Bruce Wayne mantiene una conversación con el psicólogo jefe de una casa de acogida de menores, llamado Bryan McLean [fig.84]. Cuando ambos pasan por uno de los pasillos del hogar, el psicólogo se detiene para poner en su lugar un dibujo de un niño que se había

⁸⁸ Daniele Barbieri. *Los Lenguajes del Cómic*, 32.

⁸⁹ David Fernández, *Ciclo de violencia* en *Batman: Gritos en la Noche* (España: ECC Ediciones, 2014), 4.

desprendido de la muralla. En la viñeta, los adultos, con sus elegantes trajes de etiqueta, parecen sombras que deambulan por el corredor. Pero los dibujos de los niños resaltan gracias a la variedad (y la “pureza”) de colores que existen en cada uno de ellos, y generan un marcado contraste en relación al mundo circundante.

La otra situación también se desarrolla en el hogar de acogida. Batman y el comisionado Gordon habían ido a visitar a McLean en busca de nuevas pistas. Cuando ambos se están retirando, el Hombre Murciélago se detiene frente a los dibujos de los niños. En la viñeta, Batman se encuentra de espaldas mirando la muralla. Sus ropas oscuras contrastan fuertemente con la azulada pared y con el dibujo que tiene en frente, en donde uno de los muchachos representó un día soleado en el campo, con ovejas y vegetación **[fig.85]**. Una de las ovejas es negra, en oposición a las otras que son blancas. Este detalle llama la atención del Detective Nocturno. La pista que obtiene de ello es que el niño que realizó ese dibujo se sentía como la “oveja negra del rebaño”. El negro suele entenderse como algo maligno o sucio, por ejemplo, “quien habla mal del otro, lo ‘de-nigra’, lo pone negro, ensucia su fama. *Blackmail*, literalmente ‘correo negro’, equivale en inglés a ‘extorsión’ [...] y entre las personas también hay ‘ovejas negras’”⁹⁰. Esta oveja negra pintada por uno de los niños le da la idea a Batman de encontrar respuestas en los bosquejos de los infantes **[fig.102]** -bajo la premisa de que se puede decir en imágenes lo que no se puede articular en palabras-, y así lograr encontrar nuevas pistas que lo ayuden a dar con la identidad del culpable de los asesinatos.

Tomando en cuenta este dibujo realizado por un niño, me gustaría detenerme un momento en un fenómeno que sucede dentro de la obra: la representación del arte dentro del arte. En esta ocasión no se trata de un fenómeno metaficcional o metapictórico como sí ocurre con algunas obras de la Historia del Arte que trabajan el fenómeno del cuadro dentro del cuadro, es decir, artistas que utilizan citas de otras obras de arte para construir sus propias narraciones como puede ser el caso de *La Vista* (1617-18; **fig.86**), de Rubens, o como sucede en otras producciones donde los artistas cuestionan los límites de la pintura, como se muestra en *Huyendo de la crítica* (1874; **fig.87**), de Pere Borrell del Caso. En la *La Vista* aparecen Venus y Cupido en una amplia sala atiborrada de cuadros, todos documentados y de temática religiosa, junto a un buen número de diferentes elementos como libros, cerámicas, flores, esculturas, joyas, telas, etc. El cuadro es un interesante ejemplo del coleccionismo del arte por parte de la burguesía durante el Barroco. Este tipo de pinturas “se cuentan (en la primera mitad del siglo XVII) por decenas, y su proliferación es un síntoma

⁹⁰ Eva Heller, *Psicología del color*, 132.

de la necesidad de toda colección de convertirse en su propia imagen”⁹¹. Por su lado, *Huyendo de la crítica* es un lienzo donde aparece un chico con el rostro desencajado que intenta salir del cuadro antes de ser juzgado por algún crítico. La obra hace pensar en los límites de la pintura y en el circuito en el que ésta se mueve.

En *Gritos en la Noche*, en cambio, no se está aludiendo al medio de representación propiamente tal. Tampoco se lo está cuestionando. Pero sí problematiza la relación entre la ficción y la realidad si se estudia analíticamente desde fuera, pues para el lector todo lo que está plasmado en la página es relativo a la ficción; tanto el “mundo real” de los personajes como el que es representado en los dibujos o en las pinturas que son asumidas por los protagonistas de la historia como ficción (dibujos de los niños). En resumidas cuentas, al cómic no se lo está poniendo en jaque como medio de representación, pero se juega con la imagen dentro de la imagen. Es una autorreferencia que colinda con los límites entre realidad y fantasía.

Lo que también sale a la luz al analizar este fenómeno es el registro gráfico y las diferentes materialidades que Scott Hampton maneja. Como se puede ver en la **fig.84**, el dibujante, utilizando el crayón, es capaz de emular, mediante trazos erráticos y proporciones asimétricas, el dibujo de un niño. También puede pintar en acuarela pequeñas escenas de animales **[fig.88]** y dibujar a lápiz gatos **[fig.89]** y murciélagos **[fig.90]**.

Pensando nuevamente en el color, si el “mundo real” representado en *Batman: Gritos en la Noche* es sombrío y el que se muestra en los dibujos de los niños es “vibrante”, estaríamos ante un uso simbólico del color. Según Barbieri:

Es quizá más interesante el hecho de que, en una historieta, un autor que hace un uso simbólico del color pueda también intervenir el significado de un color específico, o atribuirle, en cualquier caso, un significado particular, importante en el contexto y en la manera de contar⁹².

Resulta atractivo que un autor pueda brindarle a un color o a una gama de colores determinados un significado o varios significados particulares que contribuyen con una estética única y con el soporte argumental del relato. Los ejemplos de los dibujos de los niños que aparecen en el cómic de Batman revisados anteriormente no son los únicos en los que se ha

⁹¹ Víctor Stoichita, *La invención del cuadro: arte, artifices y artificios en los orígenes de la pintura europea* (España: Del Serbal, 2000), 110.

⁹² Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 57.

empleado metafóricamente el color. También es posible afirmar que existe un uso simbólico de la iluminación dentro de la obra.

Antes, me gustaría señalar que “las imágenes sólo en color representan las cosas a través de la iluminación (y el color) de sus superficies, y los contornos figuran a través de contrastes de color en vez de dibujarse explícitamente; en *pintura* la casi totalidad de las representaciones son de este tipo”⁹³. Como ya había indicado, *Gritos en la Noche* no está realizado sólo en base al color; en muchas viñetas se puede detectar el uso de plumilla, grafito o carboncillo para delimitar los contornos de los cuerpos. A pesar de esto, en la mayoría de los casos los volúmenes han sido logrados gracias al color de las acuarelas y el acrílico. La representación de luces y las sombras también está hecha en base al color y expresa simbólicamente los contrastes entre “el mundo de los adultos” y “el mundo de los niños”. La ciudad de *Gotham* es fría, oscura y sucia, al igual que el interior de los adultos que allí habitan. Ellos son representantes de los traumas no superados, del engaño y de la violencia. La mayoría de las escenas en las que aparecen son sombrías y opacas, por lo que a veces resulta difícil distinguirlos **[fig.91]**, y los personajes tienden a confundirse en su atmósfera, como si fueran parte de la polución que caracteriza a la urbe. La ambientación lúgubre de la ciudad y la caracterización de los personajes recuerdan al cine negro, en donde el tenebrismo “da vida” al entorno de los protagonistas, los cuales suelen tener una adscripción ambigua entre el bien y el mal, distanciándose de lo que podría ser considerado como el “héroe perfecto”. De hecho, muchos son violentos y actúan fuera de la ley. Batman y James Gordon reflejan estas características. Por un lado, el Hombre Murciélago utiliza la violencia para detener a los criminales y lo hace rompiendo las reglas sociales y las leyes jurídicas. El comisionado, por su parte, le ha sido infiel a su esposa y ha descuidado sus tareas familiares por darle prioridad a su trabajo, el cual lo obsesiona. Estas cuestiones ensucian, o más bien se contraponen, a su impecable, comprometida, ética e intachable labor policial. Scott Hampton, el dibujante de *Gritos en la Noche*, ha señalado que el cine negro ha influenciado su obra y que a veces hace alusiones a éste a manera de homenaje⁹⁴.

El símbolo que Batman tiene en su pecho es el de un murciélago, una creatura que también se relaciona con la oscuridad y lo demoniaco. En primer lugar, hay que comprender por qué Bruce Wayne escoge a un murciélago como base para su identidad secreta. Luego de que el excéntrico multimillonario dedicase gran parte de su vida a perfeccionar su cuerpo y su intelecto para combatir el crimen, un día se encuentra pensativo y meditando en una de las habitaciones de su mansión sobre la necesidad de tener un disfraz que le permita infundir terror en los delincuentes. Justo en ese

⁹³ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*, 51 - 52.

⁹⁴ Consultar documento “*Anexo*” para leer la entrevista realizada a Scott Hampton.

momento, a manera de premonición, un murciélago ingresa por la ventana irrumpiendo en el cuarto. Así, Bruce decide que aquella creatura de la noche será el arquetipo para el diseño de su traje⁹⁵.

Lo interesante es que la utilización del murciélago para infundir terror proviene de una tradición antigua, relacionada muchas veces con el cristianismo. Por ejemplo, en varias pinturas donde se retratan demonios, estos suelen tener características quirópteras, como se puede ver en el cuadro *Hell* [fig.92], del pintor flamenco Hans Memling. En la obra se muestra a una creatura híbrida, con una cara en el estómago, piernas de gallina, cuernos, y con rostro y alas negras de murciélago. Con sus pies, la nauseabunda bestia empuja a los condenados a las fauces de un animal gigante que escupe fuego, mientras sobre su cabeza se muestra la frase *in inferno nulla est redemptio* (“en el infierno no hay redención”).

Algo similar se puede ver en una pintura del pintor neerlandés Dirk Bouts, llamada *The Fall of the Damned* (*La Caída de los Condenados*), donde aparecen multitud de demonios que acosan a los condenados en medio de un paisaje infernal [fig.93]. La figura alada que está posicionada al centro y en la parte superior del cuadro, y que acarrea el cuerpo de un hombre, posee una fisonomía similar a la de los murciélagos [fig.94].

En el panel izquierdo del tríptico pintado por El Bosco que representa las *Tentaciones de San Antonio* [fig.95], encontramos al santo que está siendo llevado por unos demonios con alas de murciélagos. Estos supuestamente son asociados “con una grave enfermedad que le aqueja”⁹⁶:

El santo está tendido boca arriba sobre el vientre de un descomunal sapo alado con membranas de murciélago, volando por los aires [...] El eremita tiene las manos juntas y reza [...] Pero en el loco vuelo infernal no sucede nada, porque es el vuelo de la nada. En esta obra compleja [...], El Bosco logra hacer sentir la victoria sobre la “nada” por medio de la oración. Para quien reza verdaderamente, lo demoniaco es el horrendo sueño de la inconsistencia⁹⁷.

⁹⁵ En el documental *Batman Unmasked: The Psychology of the Dark Knight* (2008), se explica que en la película de Christopher Nolan, *Batman: Begins*, del año 2005, Bruce sufre un accidente cuando niño que lo deja atrapado en una caverna y rodeado por murciélagos. Aquella experiencia hace que él genere una fobia hacia estas criaturas voladoras y cuando decide convertirse en Batman los elige como símbolo para hacerles sentir a los delincuentes el mismo temor que él siente hacia estos animales. Es la apropiación de algo negativo para convertirlo en un “arma personal positiva”. Es similar a lo que sucedió con el triángulo rosa que llevaban los homosexuales de los campos de exterminio nazi en sus ropas para designar la razón de su encierro. En los años 70 hubo una apropiación del triángulo rosa por parte de la comunidad homosexual, resurgiendo como un símbolo positivo del activismo gay.

⁹⁶ Max Vega, *La presencia de lo siniestro y lo demoniaco en las novelas “Sobre héroes y Tumbas” y “Abaddón el exterminador” de Ernesto Sabato* (Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2018), 45.

⁹⁷ Enrico Castelli, *Lo demoniaco en el arte, su significado filosófico* (España: Ediciones Siruela, 2007), 90.

Goya también utilizó a los murciélagos en varias de sus obras, no con una carga religiosa como en las pinturas recién revisadas, pero sí los usó como creaturas que simbolizan lo más oscuro del ser humano. En uno de sus grabados correspondientes a la serie de los *Desastres de la Guerra*, estampas que detallan las crueldades cometidas en la Guerra de la Independencia Española (1808-1814), se muestra el cuerpo de una persona tendida en el piso mientras una bestia con cuerpo de murciélago y cabeza humanoide succiona el pecho del individuo mientras en el fondo se dejan ver las siluetas de casi una decena de estas mismas creaturas [fig.96].

Por otro lado, y en contraste con la carencia lumínica que singulariza al “mundo adulto” en *Batman: Gritos en la Noche*, en la mayoría de las escenas que implican a niños es posible encontrar la presencia de luz; ya sea, en situaciones que los involucran⁹⁸, o bien, en momentos carentes de luz, en donde los menores a veces desprenden un fulgor propio, como si se tratase de una especie de aura que los rodea. Además, las figuras humanas adultas se distinguen con claridad en la mayoría de situaciones relacionadas con niños; como en eventos de caridad o en las habitaciones de estos [fig.83; fig.88].

Una lectura más profunda e interpretativa con respecto al aspecto lumínico de la obra son los símbolos de la inocencia y de la pureza representados mediante la convivencia entre “la luz” y “los infantes”, al igual como se puede apreciar en el vínculo que existe entre la luz y la representación de *Cristo niño* a lo largo de la Historia del Arte. Como se explicó anteriormente, para el cristianismo la luz guarda un vínculo con las obras buenas y la divinidad. La oscuridad en cambio refiere al mal, al pecado y la muerte. La figura de Jesús es entendida como la de un salvador de la humanidad que evita la caída del ser humano en las tinieblas trayendo luz a sus vidas. Es por esto que en muchas pinturas se representa a Cristo niño como un ser que proyecta luz por sí mismo, como símbolo de pureza y bondad. Un buen ejemplo de esto es la pintura de Bartolomé Esteban Murillo llamada *Adoración de los Pastores* [fig.97], del año 1650, en la que se muestra el tributo de los pastores a Cristo recién nacido. En la obra se puede ver cómo el bebé del pesebre desprende una luz que ilumina la escena.

Un motivo que bebe del carácter divino o bondadoso de *Cristo recién nacido*, son las representaciones de “*el niño enfermo*”. En una pintura de Edward Bird, que justamente lleva por nombre *El niño enfermo* (XIX, fig.98), es posible apreciar la misma particularidad lumínica; una señora anciana se halla sentada en una silla al lado de una cama acompañando a un infante enfermo que desata luz propia. Si bien se trata nuevamente de un ejemplo

⁹⁸ Situaciones en las cuales pueden o no aparecer niños, lo importante es que éstas tengan relación con los infantes.

muy distante del contexto cultural del cómic, es posible considerar cómo ambos objetos comparten ciertas connotaciones simbólicas de la luz.

Así, otra característica que presentan algunos de los niños que figuran en la novela gráfica de Batman es la tonalidad blanca de sus ropas. La pigmentación blanca en el cristianismo es asociada “con el mundo divino, la pureza y la inocencia del alma. Puede representar dos polos opuestos: la plenitud de la divinidad y la situación de la muerte. El blanco es el color de la luz”⁹⁹.

En una pintura de Eugène Carrière, que también tiene como motivo la temática de “*El niño enfermo*” (1885, **fig.99**¹⁰⁰), se puede apreciar que la pigmentación blanca juega un papel primordial. El cuadro se trata de una madre que abraza con ternura a su hijo en su regazo. El niño presenta un color lechoso en su piel y en sus vestimentas. Esto podría ser interpretado como un síntoma de enfermedad y tal vez de pureza si se entiende a la figura del infante como un “ser libre de pecados”. Consideremos también que “siempre se ha representado a Cristo resucitado con una túnica blanca”¹⁰¹, y que “los resucitados se presentan ante Dios vestidos de blanco”¹⁰².

Siguiendo estas mismas ideas, es posible hacer conexiones entre la relevancia iconográfica de la luz y “el blanco” presentes en pinturas que toman ese aspecto lumínico propio de las natividades, con el uso que se le da a estos elementos en el cómic de Batman. En la novela gráfica, los niños, por un lado, son víctimas del maltrato y muchos de ellos mueren. Por lo tanto, el color blanco de sus ropas puede significar la situación de muerte o fragilidad pero, al mismo tiempo, son seres puros, inocentes y bondadosos, que no dañan, al contrario, ellos son los que resultan violentados. La luz vendría a significar la pureza y el contrapunto con la oscuridad que impera en el mundo adulto. Ahora bien, la manera en la que el dibujante utiliza los blancos se repite en otros trabajos suyos, como por ejemplo, en la acuarela de la **fig.100**, en el cómic de la **fig.80** y en vestido de la mujer de la **fig.82**, y es similar al blanco que se puede apreciar en algunas obras del ilustrador Edmund Dulac (1882-1953), quien es un referente en el trabajo de Hampton y que se caracterizaba por ilustrar novelas o cuentos de corte fantástico [**fig.60**].

Por otra parte, en *Batman: Gritos en la Noche* no suelen existir disparidades lumínicas dentro de una misma escena, es decir, o los

⁹⁹ Aladro Maldonado, Angie García Romero y Alejandra Paola. **Capítulo 2: La estampa religiosa en Estampa vs. Estampa** (México: Departamento de Diseño Gráfico. Universidad de las Américas de Puebla, 2003), 32.

¹⁰⁰ Esta obra se trata en efecto del retrato de la esposa del pintor abrazando a uno de sus hijos de seis años de edad, que falleció a causa de la enfermedad el mismo año en que se pintó este cuadro.

¹⁰¹ Eva Heller, *Psicología del color*, 156.

¹⁰² Eva Heller, *Psicología del color*, 156.

acontecimientos carecen de luz o presentan un desborde de luminosidad. Unos ejemplos que grafican muy bien esta afirmación son, por un lado, la conversación que Batman y Gordon tienen en el tejado de un edificio, en donde la oscuridad es tal, que los protagonistas se muestran como siluetas contrastadas por la tenue luz de la noche **[fig.91]**. Por el contrario, la escena de la fiesta de caridad **[fig.83]** que se desarrolla entre las páginas 16 y 23 tiene una luminosidad constante durante casi todo su desarrollo, y las figuras adultas se distinguen claramente, hasta que la conversación que sostienen los personajes comienza a tener un tono más personal, que saca a flote las heridas que Bruce Wayne acarrea desde la muerte de sus padres. Entonces, los personajes se trasladan a una sala más oscura **[fig.101]**.

A pesar de lo recién señalado, en el cómic aparecen situaciones en las que la oscuridad excesiva y la luz excesiva conviven. Uno de los ejemplos más claros que evidencia el contraste de las tonalidades gracias al *claroscuro*¹⁰³, es el conjunto de viñetas que representan la visita de Bruce Wayne/Batman a una niña que fue víctima de maltrato infantil. Los padres de la pequeña fueron asesinados por un vigilante que trata a los maltratadores de la misma manera en que ellos maltratan a sus hijos. La muchacha, al quedar huérfana, es acogida en la clínica Riverbank. Ella no habla a causa de los traumas que ha sufrido, por lo que el Hombre Murciélago le pide que haga un dibujo de la persona que ha matado a sus padres. Kathy, la niña, se sienta en su cama y toma el papel y el lápiz para dibujar. La luz de la lámpara la enfoca y parece brillar. Sus ropas blancas y sus cabellos dorados refuerzan aquella sensación lumínica de la escena. Batman, por su parte, se ha quitado la máscara y se muestra ante la niña como una persona; como el “ser humano” que se encuentra detrás del antifaz. A pesar de esto, su figura se queda en la penumbra, pues pertenece a ella. Durante un instante, configurado en siete viñetas, los papeles se intercambian: Kathy cumple el rol de adulta al contribuir a la solución del caso, y Bruce Wayne, al sostener el oso de peluche de la pequeña, parece volver a ser ese niño al cual aún no le era arrebatada su inocencia¹⁰⁴. Es un momento contemplativo y libre de diálogos¹⁰⁵, en el cual el protagonista pareciera ser liberado de su estrés y de sus traumas. Sin embargo, todo regresa a la normalidad cuando los objetos son intercambiados: el oso regresa a su dueña y la pista es entregada al detective. **[fig.102]**

¹⁰³ Michael Baxandall indica que el *claroscuro* se refiere “a la disposición artística de la luz y la sombra en los cuadros, un hecho estético y a menudo normativo” (*Las sombras y el Siglo de las Luces*, España: Editorial, 89).

¹⁰⁴ Recordar el oso que Mr. Burns extravía de pequeño. La pérdida del juguete simboliza también la pérdida de su inocencia. Ver **fig.31** trabajada en el primer capítulo de esta tesis. Por lo mismo, Batman, al sostener el oso de la niña, parece reencontrarse con su “yo” de la infancia, con el sujeto que aún no estaba lleno de odio.

¹⁰⁵ En la historia sólo aparecen 5 páginas completamente libres de textos. Una de esas páginas es cuando la niña efectúa el dibujo del asesino, otra es la representación de un murciélago al principio de la obra, y las otras tres corresponden a una persecución.

Si se compara la representación de la niña con la de Bruce Wayne/Batman, es posible dar cuenta del fuerte contraste existente entre ellos. La niña está llena de simbolismos relacionados con la pureza, la bondad y la fragilidad. En cambio, el vigilante encapuchado, con sus ropas negras y siempre en la oscuridad, representa la impureza, la impotencia, la violencia y el sufrimiento. A pesar de ser una persona moralmente “buena”, Batman está manchado, pues posee rabia en su interior, la cual es expresada con violencia. No asesina, pero sí atemoriza y amedrenta física y psicológicamente a los delincuentes.

Esto es la analogía del:

[...] blanco contra negro; la lucha del bien contra el mal en sus múltiples variaciones. El día contra la noche; el ángel contra el demonio; la dulce Blancanieves –que lleva el blanco en su nombre– contra la bruja malvada. Y en las películas del Oeste, los forajidos llevan sombreros negros, mientras que los buenos usan sombreros blancos¹⁰⁶.

La imagen formada por la portada y contraportada de *Gritos en la Noche* también sirve para ejemplificar este contraste [fig.103]. En la composición aparecen niños vestidos de blanco caminando como almas en pena por un cementerio. Es un gesto elegiaco que trata el tema de las muertes infantiles por malos tratos. Las ropas blancas de los infantes reflejan la fragilidad de sus cuerpos y también la muerte. Pero como se ha trabajado en esta tesis, la pigmentación blanca además puede significar la pureza. Por otra parte, Gordon y Batman yacen sumidos en las sombras. Ellos son representantes del “mundo adulto”, y no tienen la pureza que caracteriza a los niños. Ambos detectives son víctimas de la violencia, pero ellos también la ejercen. Sus cuerpos rígidos se asemejan a las esculturas funerarias. A pesar de todo el esfuerzo que intenten hacer para combatir el abuso infantil, sólo pueden observar, pues el problema es mucho mayor, y ellos no pueden combatirlo solos.

La representación de la luz y la sombra que ha tenido diversas interpretaciones a lo largo de la historia. Por ejemplo, el historiador y crítico de arte Victor Stoichita explica que el dibujo de la sombra proyectada por el cuerpo humano “fue primitivamente una medida de seguridad contra la destrucción del ‘yo’”¹⁰⁷, es decir, un mecanismo para hacer perpetuar simbólicamente la identidad del sujeto retratado. Pero más adelante se produjo un profundo cambio que llevó a pensar a la sombra como algo demoniaco. La representación occidental explotó al máximo aquella

¹⁰⁶ Eva Heller, *Psicología del color*, 158.

¹⁰⁷ Victor Stoichita, *Breve Historia de la sombra* (España: Ediciones Siruela, 1999), 143.

concepción para visualizar lo negativo (**Stoichita, *Breve Historia de la sombra*, 1999**).

Si bien Stoichita se está refiriendo a la sombra que el cuerpo completo proyecta sobre otro sólido, y no sobre las sombras que se producen en la misma fisonomía corporal, de igual manera se podría interpretar el uso de las sombras en *Batman: Gritos en la Noche* como una representación de lo negativo, dado que la violenta historia transcurre mayoritariamente en penumbras, por lo tanto, los protagonistas casi siempre se encuentran sumidos en la oscuridad más contundente. En la novela gráfica, la principal fuente lumínica natural es la luna, cuya luz es mucho más débil que la del sol, lo cual favorece a la representación de una atmósfera luctuosa. La sombra es utilizada como un elemento que sugiere metafóricamente un mundo oscuro y siniestro.

En cuanto a la luz, se ha desarrollado a partir de ésta “la idea de la inmortalidad astral desde Persia y Babilonia hasta los pitagóricos”¹⁰⁸, identificando este fenómeno con la vida, la purificación y la iluminación, y “ha sido utilizada en los rituales litúrgicos de la mayoría de las religiones”¹⁰⁹. “La luz como fuente o como medio de conocimiento, así como la concepción de la luz como manifestación del conocimiento o de la verdad, ejerció gran influencia en la teología cristiana.”¹¹⁰ En algunos pasajes de las Escrituras Sagradas se desarrolla la idea de la luz como un fenómeno positivo y la idea de la oscuridad o las sombras como algo negativo. En la Epístola a los Romanos (XIII, 11) se dice: “Despojémonos de las obras de tinieblas y revistamos las almas de la luz”¹¹¹.

Caravaggio plasmó de manera audaz en su pintura *La vocación de San Mateo* [fig.104] la dinámica simbólica de la luz y la sombra existente en el mundo cristiano. En la pintura, San Mateo se encuentra sentado en una mesa acompañado de otras personas. En la parte derecha de la composición está Cristo apuntando al santo con su dedo. San Pedro, quien lo acompaña, repite el mismo gesto. La luz proveniente del costado superior derecho ilumina a San Mateo y a alguno de sus acompañantes. Dejando a otros en la penumbra. Cristo trae la luz de la verdad a un espacio oscuro, donde los recaudadores de impuestos cuentan sus monedas. Caravaggio, a través de su obra, critica la usura de los recaudadores de impuestos de su época, y condena a algunos al pecado, -los que se encuentran en las sombras-, y a otros a la salvación, -los que son tocados por la luz divina-.

¹⁰⁸ Ignacio Castillo, *El Sentido de la Luz*, 85.

¹⁰⁹ Ignacio Castillo, *El Sentido de la Luz*, 12.

¹¹⁰ Ignacio Castillo, *El Sentido de la Luz*, 12.

¹¹¹ Ignacio Castillo, *El Sentido de la Luz*, 87.

Este ejemplo sirve como una instancia de la Historia del Arte donde el uso del *claroscuro* adquiere un sentido moral y dramático, a partir del cual se puede analizar *Gritos en la Noche*, donde nos enfrentamos a un uso similar de la luz. Con esto no me refiero a que el la obra de Goodwin/ Hampton tenga un carácter cristiano como en la pintura del artista italiano recién revisada, pero existen similitudes en cuanto la carga simbólica que los elementos “luz” y “sombra” poseen en ambas.

En una escena, que se desarrolla entre la **fig.105** y la **fig.106**, que corresponden a las páginas número 49 y 50 respectivamente, James Gordon, atormentado nuevamente por los recuerdos de su niñez y por la presión de no poder resolver el caso de los asesinatos, toma a su hijo fuertemente por el brazo cuando éste lo interrumpe en su investigación. Lo amenaza, y cuando está a punto de golpearlo, el recuerdo de la mano empuñada de su padre lo hace detenerse. El policía, completamente arrepentido, y reconociendo que necesita buscar ayuda para resolver sus problemas, abraza a su hijo, y la luz de la luna que penetra por la ventana como un fulgor desmesurado, además de darle una gran teatralidad a la escena, simboliza la rectificación de Gordon y el nuevo camino que tomará su vida, al igual como ocurre con San Mateo en la obra de Caravaggio. El reparo que el comisionado de policía tiene consigo mismo es retomado en la antepenúltima página de la historia [**fig.107**]. Allí, el detective despide a su familia en un aeropuerto. Él, por su parte, se queda en *Gotham* para seguir un tratamiento que lo ayudará a superar sus problemas del pasado, y así no hacerle daño a la gente que ama, especialmente a su hijo James. Bárbara, su esposa, le dice antes de partir: “Pero aunque haya demasiadas heridas entre tú y yo.../ Ahora hay esperanza de que haya algo mejor entre tú y James.”¹¹² Lo llamativo de esta secuencia es que, a pesar de ser una escena de interior, es la única que transcurre de día, y es el único momento en el que se ve al policía usando una gabardina blanca. Toda esta luminosidad, contrasta con la oscuridad y el pesimismo que impera en el resto de la historia, y abre una luz de esperanza ante un problema tan ingente como lo es el maltrato infantil.

A modo de conclusión

Como se ha podido desglosar en este capítulo, *Batman: Gritos en la Noche* es un cómic complejo a nivel gráfico. Scott Hampton, seguramente ayudado por las indicaciones y sugerencias de Archie Goodwin, se hace de múltiples recursos para componer cada una de las viñetas, siendo capaz de brindarle características particulares y simbólicas a ciertas composiciones. Entre los materiales que ha usado se encuentran la plumilla y el carboncillo,

¹¹² Archie Goodwin y Scott Hampton, *Batman: Gritos en la Noche*, 92.

que emplea para delimitar los contornos de los personajes, y con las acuarelas pinta cada una de las viñetas, brindándole atmósfera y cierta profundidad a los cuerpos y a los entornos en los cuales estos se inscriben¹¹³. También analizamos cómo los colores que utiliza poseen cierta carga metafórica que sirven para delimitar el “mundo adulto” del “mundo de los niños”. Valiéndose del crayón también es capaz de simular los trazos de niños pequeños. Además, gracias a acuarelas y acrílicos, representa las luces y las sombras, fenómenos contrapuestos que funcionan como símbolos de la pureza, en el caso de los infantes, y de la impureza, en el caso de los adultos. Y también, comprendimos que los pigmentos blancos usados para los ropajes de algunos niños significan, en el contexto de la obra, el peligro de muerte en la que se encuentran.

Pero también existen otros recursos gráficos que no pude analizar con profundidad, pero que a continuación repasaré de manera concisa. Estos recursos se encuentran en menor medida a lo largo de la obra, de hecho pueden considerarse como “recursos menores”. Uno de ellos es el *dripping*, en donde la materia pictórica es salpicada directamente sobre la hoja o el soporte. En *Gritos en la Noche* normalmente se usa en situaciones donde hay nieve o sangre, sin embargo, su utilización es sutil [fig.108], a diferencia de lo que podríamos ver en parte del corpus autoral de Jackson Pollock, que se caracteriza por composiciones creadas completamente en base a esta técnica¹¹⁴.

Otro recurso menor es la utilización de fotocopias para narrar algunos flashbacks. El ejemplo más claro transcurre en la página 58 de la novela gráfica [fig.109], donde Batman y Gordon recapitulan los asesinatos cometidos. Los detectives se encuentran en las viñetas laterales mientras que en las viñetas centrales aparecen imágenes fotocopiadas del cómic que muestran escenas de los crímenes. La utilización de este recurso puede ser entendido como un ejercicio de memoria, donde se rescatan eventos violentos del pasado.

A partir de esto podríamos pensar en las marchas realizadas durante la dictadura militar chilena. En ellas, muchos familiares de detenidos desaparecidos fotocopiaban y ampliaban fotos de los rostros de sus seres queridos para protestar contra el régimen dictatorial, y para denunciar las atrocidades cometidas a los derechos humanos. También cabe pensar en la serie *Nunca Más* (1995), obra del artista argentino León Ferrari que consiste en más de 50 imágenes hechas a partir de diferentes técnicas y

¹¹³ La acuarela tiende a difuminar, por lo que los objetos que se pintan con ella no tendrán una tridimensionalidad tan marcada como la que sí se puede obtener con otras materialidades como el óleo o el acrílico. Aun así gracias al color aplicado en acuarelas los objetos retratados toman forma.

¹¹⁴ Tengamos en consideración que Hampton utiliza el *dipping* de manera atmosférica, y para representar ciertos fenómenos, en cambio, Pollock lo usaba para componer obras abstractas.

materialidades, entre ellas, las fotocopias, y que tocan la época más cruenta de la dictadura militar argentina. La fotocopia en estos ejemplos tiene una función de denuncia, distinta a la de *Gritos en la Noche*, sin embargo, en ambos casos se hace uso del mismo recurso para recordar y reproducir acontecimientos o personas.

Puede que el uso de técnicas mixtas no sea una sorpresa para los lectores de cómics más curtidos, porque la mezcla de técnicas es en realidad muy usual en este medio. Es incluso más raro que:

[...] un autor haga uso de un solo instrumento. Cada instrumento es adecuado a determinados tipos de expresión, para la consecución de los matices y las relaciones de tono o de color que le son propios¹¹⁵.

Pero también es cierto que no es muy común que un cómic de un personaje *mainstream* como Batman haga gala de un abanico tan amplio de recursos compositivos y pictóricos, y que estos a su vez estén tan bien complementados con el sentido del relato. Estas características fueron ayudadas por la impecable presentación de lujo con la que fue editada esta obra: “encuadernación en tapa dura, sobrecubierta, tamaño mayor al habitual y papel de calidad”¹¹⁶, distanciándose de las características de una publicación de serie regular y mensual, en la que los autores tienen mucho menos tiempo para poder finalizar sus entregas.

¹¹⁵ Daniele Barbieri, *Los Lenguajes del Cómic*. 65 y 68.

¹¹⁶ David Fernández, *Ciclo de violencia* en *Batman: Gritos en la Noche*, 4.

CONCLUSIÓN

Gracias a los recursos que caracterizan a *Batman: Gritos en la Noche*, la novela gráfica logra transmitir la penosa realidad de los niños/as que son abusados. Los autores del objeto trabajado movilizaron una gran cantidad de recursos del medio (cómico) para articular temas como la violencia y el maltrato infantil. Los recursos composicionales y pictóricos complementan el sentido del trágico relato, y el uso de la *elipsis (clausura)*, y del *fuera de campo*, ayudan a no mostrar explícitamente los actos más crueles. Esta decisión tomada por los autores de la novela gráfica tiene que ver con la efectividad del relato, y también porque el abuso infantil es un tema delicado y complejo de representar. Además, podríamos decir que, no mostrar la violencia, sólo sugerirla, puede llegar a ser más complejo de expresar gráfica y composicionalmente que enseñarla de manera explícita. Esto porque la literalidad pasa a un segundo plano, y es la inferencia la que toma protagonismo, exigiendo una complicidad mucho mayor entre el cómic y el lector.

También es preciso señalar que el abuso infantil tratado de manera escrita y visual en *Batman: Gritos en la Noche* es un ejercicio con un resultado satisfactorio, donde Archie Goodwin y Scott Hampton supieron albergar una compleja y delicada temática social sin alterar la naturaleza del personaje, reforzando incluso aún más la mitología seminal que constituye al Caballero Oscuro. Esta problemática se hace aún más latente cuando nos damos cuenta de que ni siquiera Batman, el héroe protagónico, puede resolver el problema de fondo. Esto se llegó a expresar de forma explícita en un poster promocional de la novela gráfica, en el que se muestra al Cruzado de la Capa sosteniendo a un niño en sus brazos, y a su lado aparece una frase que dice: "*There are some crimes even Batman can't solve*" ("Hay crímenes que incluso Batman no puede resolver", **fig.110**).

Batman también es parte de la cadena de violencia. Una cadena de violencia que dio inicio en su vida aquella fatídica noche cuando sus padres fueron asesinados frente a sus ojos en un oscuro callejón de *Gotham City*. Cada noche se levanta a combatir el crimen con la convicción de ayudar a los inocentes en apuros. Para que nadie más tenga que pasar por su sufrimiento. Pero quizás, lo que realmente lo hace despertar noche tras noche son los gritos de sus padres siendo asesinados. Gritos que se repiten en sus pensamientos cada día, una y otra vez. Y puede que lo único que calme momentáneamente aquél tormento sea el sonido que se produce cuando sus puños chocan contra la carne y los huesos de los criminales.

Batman es un personaje complejo, con diversos matices a nivel psicológico, moral y ético. Muchos de los equipos creativos que han tenido la oportunidad de trabajar con él han profundizado en el aspecto intrínseco del Hombre Murciélago, y la dupla Goodwin/Hampton no fue la excepción. El

contexto de producción de *Gritos en la Noche* influencia el tema tratado y la manera de hacerlo. Las víctimas de maltrato infantil muchas veces, incluso ya de adultos, no son capaces de expresar de forma directa el daño que se les ha hecho. Pero a principios de los 90 comienza a ser un tema de discusión en la sociedad estadounidense. Además, la industria de cómic poseía un espacio en el que se podían abordar problemas complejos como éste, en parte gracias al camino que abrieron un gran puñado de hacedores de historietas en la década anterior.

Chile tampoco quedó exento en esta materia a nivel político. En 1991 el Grupo de Trabajo sobre Maltrato Infantil perteneciente al Ministerio de Salud definió al maltrato infantil como:

Agresión física, emocional o sexual contra un niño o la falta en proporcionar los cuidados necesarios para la expresión de su potencial de crecimiento y desarrollo, contando con los elementos mínimos para ello que excedan los límites culturalmente aceptables para esa comunidad o que transgreda el respeto a los derechos del niño¹¹⁷.

Así mismo, en 2016 la preocupación sobre esta problemática afloró nuevamente luego de que se presentara un informe que señalaba 185 muertes de niños y niñas a cargo del Servicio Nacional de Menores (Sename) en la última década. Claudio Yañez, hoy con más de 40 años de edad, vivió parte de su infancia en esta institución, y señaló en una entrevista del año 2017 que:

Había abuso sexual y castigos corporales. Nunca me imaginé que se pudiera ser golpeado tan fuerte. No había acceso a educación ni a servicios de salud. Y usaban el lenguaje militar con nosotros. Era una situación muy grave [...] Estos lugares te mutilan tu emocionalidad. Dejas de ser empático, de demostrar afecto y camaradería hacia el otro¹¹⁸.

De igual forma, pero dotado de un carácter más íntimo, la ilustradora Natalia Silva publicó en el año 2016 su cómic *No Abuses de este Libro*, en donde, inspirada por su experiencia personal, relata la historia de Tina, una muchacha que sufre constantes abusos y acosos. En una entrevista que se le hizo a Natalia en un programa de televisión señaló que los atropellos que sufrió fueron perpetrados por su padrastro, y estos se basaron en “una

¹¹⁷ Soledad Larraín, *Relaciones Familiares y Maltrato Infantil*. 18.

¹¹⁸ Claudio Yañez, Entrevista realizada por BBC Mundo (Chile, 2017): <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-41429686>. (página consultada el 02 de enero de 2018).

situación de abuso total, y desde que comenzó fueron cuatro años donde no paró”¹¹⁹.

Lo terrible de estos testimonios es que el mismo círculo familiar o las entidades protectoras que deben abogar por la integridad y el cuidado de los infantes, son los que en muchas ocasiones terminan violentándolos. Así mismo, podríamos traer a colación lo que está sucediendo hoy en la Iglesia católica, en relación a los abusos sexuales que se han cometido dentro de aquella institución. Este tipo de delitos se han efectuado por años dentro de esta entidad, y los testimonios de las víctimas han tomado peso y relevancia hace relativamente poco tiempo.

En conclusión, y como se ha podido esbozar a lo largo de este trabajo, el maltrato infantil fue un tema relevante hace 30 años y lo sigue siendo el día de hoy. Como se develó mediante algunos ejemplos en la introducción y en el desarrollo de los capítulos de esta tesis, existe una gama extensa de imágenes que han tocado la temática de “cuerpos de infantes agredidos” a lo largo de la historia. Todas de géneros variados y poseedoras de características específicas que podrían catalogarse de manera mucho más minuciosa. Es por esto que a futuro me gustaría considerar la posibilidad de estudiar, entender y analizar a cabalidad este fenómeno en base a un corpus más extenso y diverso de objetos, y no limitarlo solamente a una obra, lo cual sería un proyecto investigativo de carácter comparativo e intermedial mucho más ambicioso.

El lenguaje del “género cómic” es complejo y la verdad es que abordarlo fue una un desafío desde el ámbito teórico. Esto debido a que en mi carrera de estudios no existe ningún ramo que imparta teoría e historial del cómic. Gracias al acompañamiento y retroalimentación de mí profesor guía pude ir adentrándome en materia. Espero que más personas interesadas en el arte secuencial puedan abordar los cómics de diferentes maneras y en distintos contextos, tanto fuera como dentro del ámbito académico, y que leer y estudiar este tipo de objetos sea visto como algo serio, sobretodo en nuestro país, donde hay mucho trabajo pendiente en este campo.

¹¹⁹ Natalia Silva. Noticia publicada por Solange Garrido en *Página 7* (Chile, 2017): <https://www.pagina7.cl/notas/tv-y-espectaculos/tv/2017/11/16/el-impactante-relato-de-abuso-sexual-de-natalia-silva-en-diana-era-todos-los-dias.shtml>. (página consultada el 20 julio de 2017).

BIBLIOGRAFÍA

DOCUMENTOS IMPRESOS

BARBIERI, DANIELE. *Los Lenguajes del Cómic*. Barcelona, España: Ediciones Paidós, 1993.

BAXANDALL, MICHAEL. *Las sombras y el Siglo de las Luces*. Madrid, España: Editorial Visor, 1997.

BENDIS, BRIAN y MICHAEL OEMING. *Colección 100% Cult Comics, Powers: Juego de Rol*. Girona, España: Panini Cómic, 2011.

BLOCH, ROBERT, *Introducción de Hellboy Semilla de Destrucción*. En *Hellboy Volumen 1*. Barcelona, España: Norma Editorial, 2017.

BURCH, NOEL. *Praxis del cine*. Madrid, España: Fundamentos, 2004.

BURUCÚA, JOSÉ EMILIO. *Cómo Sucedió estas Cosas*. Buenos Aires, Argentina: Katz Ediciones, 2014.

CASTILLO, IGNACIO. *El Sentido de la Luz: Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de la luz hasta el cine*. Barcelona, España: Departament de Disseny i Imatge, Universitat de Barcelona, 2005.

ECO, UMBERTO. *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona, España: Editorial Lumen, 1984.

FOUCAULT, MICHEL. *El Sujeto y el Poder*. Bogotá, Colombia: Carpe Diem Ediciones, 1991.

GASCA, LUIS y Asier Mensuro, *La Pintura en el Cómic*. Madrid, España: Cátedra, 2003.

GÓMEZ, ANTONIO. *Escribir el Espacio Ausente: Exilio y cultura nacional en Díaz, Wajsmán y Bolaño*. Santiago, Chile: Editorial Cuarto Propio, 2013.

GÓMEZ, FRANCISCO. *Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico*. Castellón, España: Universitat de València. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales; Dpto. Filosofía, Sociología y Comunicación Audiovisual y Publicidad, 2003.

GÓMEZ SALAMANCA, DANIEL. *Will Eisner y la novela gráfica*. Barcelona, España: Universidad Ramón Llull, Facultad de Comunicación Blanquerna, 2010.

GOODWIN, ARCHIE y SCOTT HAMPTON. *Batman: Night Cries*. California, Estados Unidos: DC Comics, 1992.

GOODWIN, ARCHIE y SCOTT HAMPTON. *Batman: Gritos en la Noche*. Barcelona, España: ECC Ediciones, 2014.

HELLER, EVA. *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, 2004.

MALDONADO, ALADRO, ANGIE GARCÍA ROMERO y ALEJANDRA PAOLA. *Capítulo 2: La estampa religiosa en Estampa vs. Estampa*. Puebla, México: Departamento de Diseño Gráfico. Universidad de las Américas de Puebla, 2003.

MANNING, MATTHEW. *Batman: La Historia Visual*. Harlow, Inglaterra: Dorling Kindersley Limited, 2015.

MARTÍNEZ PACHECO, AGUSTÍN. *La violencia. Conceptualización y elementos para su estudio*. Ciudad de México, México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, 2016.

McCLOUD, SCOTT. *Entender el Cómic: El Arte Invisible*. Bilbao, España: Astiberri Ediciones, 2007.

MEJÍA G., PERUCHO. *Semiótica del cómic*. Cali, Colombia: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes Entidad Universitaria, 2001.

MENDOZA, RAMÓN. *La adolescencia como fenómeno cultural*. Huelva, España: Artes Gráficas Bonanza, 2008.

MOIX, TERCENCI. *Historia social del cómic*. Barcelona, España: Ediciones B, 2007.

MOORE, ALAN, *Introducción de Hellboy Despierta al Demonio*, en *Hellboy Volumen 1*. Barcelona, España: Norma Editorial, 2017.

O'NEIL, DENNIS, y JOE STATON. *Batman: Muerte de Inocentes*. Ciudad de México, México: Editorial Vid, 1996.

RAMOS RIVERA, JESÚS. *Batman visto por un psiquiatra*. España: Edición Electrónica, 2008.

RUBIANO, ELKIN. *El campo expandido de la crítica de arte: análisis discursivo de un debate*. Bogotá, Colombia: Magíster en comunicación, 2013.

STOICHITA, VICTOR, *Breve Historia de la sombra*: Madrid, España: Ediciones Siruela, 1999.

STOICHITA, VICTOR. *La invención del cuadro: arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona, España: Del Serbal, 2000.

VEGA, MAX. *La presencia de lo siniestro y lo demoniaco en las novelas "Sobre héroes y Tumbas" y "Abaddón el exterminador" de Ernesto Sabato*. Sucre, Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar, 2018.

DOCUMENTOS WEB

ALBERDI, MAITE. *Una mirada al cine negro desde el expresionismo*. Chile: LaFuga, <http://2016.lafuga.cl/una-mirada-al-cine-negro/225>. (consultada el 07 de diciembre de 2017).

SILVA, NATALIA. Noticia publicada por Solange Garrido en *Página 7* (Chile, 2017): <https://www.pagina7.cl/notas/tv-y-espectaculos/tv/2017/11/16/el-impactante-relato-de-abuso-sexual-de-natalia-silva-en-diana-era-todos-los-dias.shtml>. (página consultada el 20 julio de 2017).

YAÑEZ, CLAUDIO. Claudio Yañez, Entrevista realizada por BBC Mundo (Chile, 2017): <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-41429686>. (consultada el 02 enero de 2018).

DOCUMENTOS FÍLMICOS

HERZOG, WERNER. *Grizzly Man*. Estados Unidos: Lions Gate Films, 2005.

KROOPNICK, STEVEN. *Comic Book Superheroes Unmasked*. Estados Unidos: The History Channel, 2003.

MEANEY, PATRICK. *The Image Revolution*. Estados Unidos: Respect Films, 2014.

SMITH, STEVEN. *Batman Unmasked: The Psychology of the Dark Knight*. Estados Unidos: The History Channel, 2008.