

## El diseño gráfico en *Batman: The Dark Knight Returns*, de Frank Miller

Juan Carlos Pérez García\*  
Universidad de Málaga

RECIBIDO: 15.01.2015 / ACEPTADO: 16.02.2015

---

### Resumen

Este artículo estudia el diseño gráfico en el cómic *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), de Frank Miller, en tanto elemento fundamental para el concepto, tratamiento narrativo y formato de publicación de la obra, aspectos cruciales en su impacto innovador y repercusión cultural. Se analiza en particular el diseño de portada, de página y del estilo gráfico con herramientas de los estudios de Cultura visual, Historia del arte, Sociología y Estética.

Palabras clave: *comic book*, novela gráfica, diseño gráfico, imagen/texto, Frank Miller.

### *Graphic design in Frank Miller's Batman: The Dark Knight Returns*

#### Abstract

*This article studies Frank Miller's 'Batman: The Dark Knight Returns' (1986) graphic design, as a key figure for the concept, narrative treatment and publication format of the book, which were important parts of its formal innovation and cultural impact. In particular, cover design, page design and graphic style are discussed, using Visual culture, Art history, Sociology and Aesthetics tools.*

*Keywords: comic book, graphic novel, graphic design, image/text, Frank Miller.*

---

\*(Málaga 1969). Doctor en Bellas Artes y licenciado en Derecho, es Profesor Contratado Doctor en la Universidad de Málaga. En su trabajo como dibujante destacan las novelas gráficas *El vecino*, realizadas junto al guionista Santiago García, y sus colaboraciones para medios como *Rockdelux* y *El estafador*. Ha sido *visiting scholar* en la School of Visual Arts de Nueva York y dibujante residente en La Maison des Auteurs de Angulema. Ha escrito en revistas académicas, en antologías de ensayo como *Supercómic* (Errata Naturae, 2012) y en medios como *El Periódico*, *Rockdelux*, *Revista de Libros*, *Input* o *Esquire*. Email: [jcperez@uma.es](mailto:jcperez@uma.es)

### Introducción

El estadounidense Frank Miller (Olney, Maryland, 1957) ha sido calificado por la crítica como uno de los autores más influyentes de la historia del cómic norteamericano; para algunos "el dibujante

de *comic book* más importante de los últimos treinta años"<sup>1</sup>. El éxito mundial obtenido por dos adaptaciones cinematográficas de sus cómics, *Sin City* (2005), codirigida por Robert Rodriguez y el propio Miller, y *300* (2007), dirigida por Zack Snyder, le dio a conocer entre el gran público, pero Miller ya era reconocido con anterioridad por la comunidad del cómic internacional como un autor capital. Su carrera se ha caracterizado por un afán innovador en el tratamiento formal que se extiende al diseño gráfico de sus cómics —formato de publicación, diseño de portadas y de página, concepto global del dibujo—, singularizado con arreglo a las necesidades de cada obra hasta constituir un elemento estético fundamental en ellas. Como caso de estudio abordaremos una de sus novelas gráficas más paradigmáticas, *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), cuyo diseño analizaremos con herramientas de los estudios de Cultura visual, Historia del arte, Sociología y Estética, prestando especial atención al carácter peculiar de imagen/texto de la forma del cómic.

### La gran novela (gráfica) americana y el *prestige*

*Batman: The Dark Knight Returns* (1986) es la obra que consagra a Miller como estrella de la industria del *comic book*, el tebeo norteamericano. También es la primera en su trayectoria que ofrece una unidad artística con la que consigue trascender sus influencias previas y alcanzar una retórica verdaderamente propia. Publicada por una de las grandes editoriales del *comic book*, DC Comics, se trata de una revisión posmoderna de un icono cultural estadounidense de la magnitud de Batman, creado en 1939 por Bill Finger y Bob Kane, que Miller presenta al borde de la senectud en un relato crepuscular, la 'última historia' del personaje. *The Dark Knight Returns* puede verse asimismo como el intento de Miller de realizar la *gran novela gráfica americana*, un cómic que explora la filiación oculta entre géneros tradicionales estadounidenses como el *western*, el *hard-boiled* y los superhéroes. La obra puede leerse en este sentido como un *western* urbano —la influencia del cineasta Clint Eastwood es particularmente evidente— que lleva el viejo mito americano de frontera al corazón del género de superhéroes y lo convoca en el seno de la sociedad civil contemporánea, en un trasunto paródico de la América de Reagan. El Batman de Miller también recupera al superhéroe como arquetipo mítico, vengador e incluso demoníaco, un 'superhombre romántico' que se enfrenta a las jerarquías corruptas del poder establecido. Es también un trabajo de gran complejidad formal que refleja la sobrecarga sensorial propia de los años ochenta, con su heterogeneidad de discursos multiplicados a través de los medios. El tratamiento estético de la obra presenta asimismo los contrastes paradójicos que Miller llevará más lejos en su trayectoria posterior, al conciliar lo mítico con la ironía, la épica con lo grotesco, la 'cólera de Dios' encarnada en el héroe vengador con la amplia tradición satírica de la caricatura y el cómic.

---

<sup>1</sup> BOUCHER, G. "Frank Miller's 'Holy Terror' leaves Gotham: 'I've taken Batman as far as he can go'", *Hero Complex* — *Los Angeles Times*, 2010: <<http://latimesblogs.latimes.com/herocomplex/2010/07/frank-miller-takes-holy-terror-out-of-gotham-ive-taken-batman-as-far-as-he-can-go-.html>> 03.04.2015.

*Batman: The Dark Knight Returns* se publicó entre febrero y junio de 1986, seriada en cuatro tomos<sup>2</sup>. La obra fue presentada en un formato novedoso en la industria del tebeo norteamericano, diseñado *ad hoc* para el proyecto, el llamado luego *prestige*, un formato lujoso de publicación que elevaba la percepción cultural del cómic estadounidense y sería explotado por la industria durante el siguiente lustro con diferentes autores y personajes. Desde los años treinta del siglo XX, el soporte tradicional del *comic book* había sido un cuadernillo grapado con un formato estándar de unos 259 mm. de alto por 173 mm. de ancho, publicándose generalmente en forma de series abiertas, con periodicidad normalmente mensual y un contenido interior que había ido desde las 64 páginas de historieta —en los años treinta, cuando el formato se implantó comercialmente— a las 20 páginas en la década de los sesenta, una reducción debida al incremento de costes; el resto de la tripa solía ir ocupada por textos editoriales y anuncios publicitarios que a veces interrumpían literalmente las historietas. Eran tebeos publicados con técnicas de impresión baratas, en cuatricomía con tramas mecánicas muy visibles —las célebres tramas de puntos que recrearían artistas del *pop art* como Roy Lichtenstein hasta convertirlas en parte fundamental de su lenguaje estético— y papel de baja calidad, la misma pulpa amarillenta de celulosa que sirvió de apodo a los *pulps*. Consecuentemente con la baja calidad de impresión, los *comic books* se vendían a precios populares (10 centavos durante varias décadas; en 1986 un tebeo estándar costaba 75 centavos).

Frente a ese formato tradicional, *The Dark Knight Returns* se publicó en cuatro tomos de 48 páginas cada uno, encuadernados con lomo y tapas de cartón, con colores 'directos' e impresos en papel satinado y con buena calidad de reproducción, sin anuncios comerciales en el interior y con un precio de 2,95 dólares cada uno. Con el antecedente de las llamadas *Marvel Graphic Novels*, una colección publicada desde 1982 por la editorial rival Marvel que imitaba el formato de los álbumes del cómic francobelga, Miller optó por las dimensiones tradicionales del *comic book* estadounidense, más reducidas, añadiendo una encuadernación en rústica en lugar del típico cuadernillo grapado. Con el diseño editorial de *Dark Knight*, el *comic book* era por primera vez, literalmente, un *book*, no un folleto desechable. Su materialidad no era intrascendente para la percepción global de la obra: el simple hecho de ver en la época un cómic de Batman publicado en semejante formato lo situaba ante el público en una órbita completamente distinta, prácticamente en un universo alternativo al del *comic book* tradicional. Como recuerda el crítico Paul Gravett, en 1986 *Dark Knight* "no se parecía a ninguna otra cosa que se hubiese hecho antes en el cómic *mainstream* de superhéroes"<sup>3</sup>. El diseño de las portadas también sugería al lector que se encontraba ante un nuevo tipo de cómic de enmascarados. Frente a las ilustraciones de cubierta del *comic book* convencional, de abierta 'acción dramática', las de *Dark Knight* eran

---

<sup>2</sup> Originalmente *The Dark Knight Returns* era solo el título del primer tomo, llamándose genéricamente la obra *Batman: The Dark Knight* en los créditos interiores de la primera edición. En cada uno de los cuatro tomos se cambiaba el verbo del título: el primero se titulaba *The Dark Knight Returns*, el segundo *Dark Knight Triumphant*, el tercero *Hunt The Dark Knight* y el cuarto *The Dark Knight Falls*. Solo cuando los cuatro volúmenes fueron recopilados en 1987 en un tomo único la obra pasó a denominarse *The Dark Knight Returns*, el título con el que se la conoce desde entonces.

<sup>3</sup> GRAVETT, P. "Frank Miller: It's Miller Time", Paul Gravett.com, 2006: <[http://www.paulgravett.com/articles/article/frank\\_miller](http://www.paulgravett.com/articles/article/frank_miller)> 01.04.2015.

enigmáticas<sup>4</sup>; puro diseño donde el dibujo quedaba reducido al mínimo, como un elemento más del grafismo que reforzaba los aspectos icónicos de Batman, presentados con ligeras modificaciones que sugerían el concepto de la obra: el familiar universo del personaje estaba ahí, pero a la vez parecía profundamente diferente.



Figura 1. Portadas de Frank Miller y Lynn Varley para los cuatro tomos en formato *prestige* de la primera edición de *Batman: The Dark Knight Returns* (febrero, abril, mayo y junio 1986, respectivamente).

La portada del primer tomo usaba la reconocible silueta negra de Batman, personalizada por Miller pero sin ningún detalle a la vista; en la del tercero aparecía la 'batseñal' con su emblema, modificado con mayor estilización; en la del cuarto, la silueta de Superman se enfrentaba a la del Hombre murciélago. El único dibujo explícitamente 'ilustrativo', el de la portada del segundo tomo, mostraba brutalmente la esencia de la versión milleriana del personaje: un grotesco Batman de formas masivas, con moratones en la cara, desgarros en el traje y gesto desafiante. El llamativo isologo del título de los tebeos convencionales, 'BATMAN', había sido sustituido por una sobria tipografía de palo seco, lo mismo que el subtítulo y los créditos de autor. En las portadas no aparecía ningún sello del Comics Code Authority<sup>5</sup>, al que, como ya había sucedido con el trabajo anterior de Miller, *Ronin* (1983-1984), no se había sometido la obra, a diferencia de la mayoría de *comic books* de la época. También, como en *Ronin*, los autores eran acreditados de forma destacada en el diseño de cubierta, algo que en 1986 raramente se hacía en los tebeos norteamericanos. "By Frank Miller, with Klaus Janson and Lynn Varley". Si Miller se encargaba del guión, del dibujo y —parcialmente— del entintado, Janson era el responsable de entintar la mayor

<sup>4</sup> REYNOLDS, R. *Super Heroes. A Modern Mythology*, University Press of Mississippi, Jackson 1992, p. 96.

<sup>5</sup> Un código de autocensura con el que los editores norteamericanos intentaron eludir la mala fama social que arrastraban los *comic books* desde los años cuarenta, leídos entonces mayoritariamente por niños y adolescentes. Implantado en 1954, el Comics Code prohibió referencias directas al sexo y las drogas, violencia explícita, monstruos, vampiros, etc. Sobre su implantación, NYBERG, A.K. *Seal of Approval. The History of the Comics Code*, University Press of Mississippi, Jackson 1998, pp. 104-128. A partir de los setenta, el incremento de la edad media de los lectores y su demanda de 'temas adultos' llevaron a sucesivas revisiones de los contenidos prohibidos y a una aplicación cada vez más relajada hasta su fin en 2010, cuando los pocos editores que aún se sometían a él dejaron de hacerlo.

parte de la obra, y Varley del color<sup>6</sup>. Todo recordaba abiertamente la portada de una novela, no la de un tebeo tradicional, anunciando la primera explosión de la novela gráfica que tendría lugar en la segunda mitad de los ochenta tras el éxito de las 'Tres Grandes'<sup>7</sup>, como fueron denominadas *The Dark Knight Returns*, de Miller, *Maus I* (1986), de Art Spiegelman, y *Watchmen* (1986-1987), de Alan Moore y Dave Gibbons, tres cómics para adultos que coincidieron en las librerías obteniendo un amplio impacto cultural en los medios generales y el mercado literario.

## El regreso del Caballero oscuro

*Batman: The Dark Knight Returns* comienza en página par, a la izquierda, rompiendo así una regla no escrita largamente respetada en el cómic occidental. La obra arranca además in medias res, "de un modo excéntrico que crea la impresión de entrar en el texto cuando ya ha ocurrido lo que sea"<sup>8</sup>. Frente al diseño convencional con el que empezaría un *comic book*, una gran viñeta a toda página y algunos cartuchos de texto explicativos, Miller decide comenzar su gran novela americana de superhéroes de un modo brusco y confuso, estableciendo el tono seco y elíptico de toda la narración: una secuencia de gran abstracción visual, con pequeñas viñetas en primeros planos muy cerrados, textos de monólogo interior y apenas un par de diálogos, breves y alusivos.

El artista presenta desde el principio la rejilla ortogonal de dieciséis viñetas, distribuidas en tiras de cuatro por cuatro, que constituirá el diseño básico de todo *Dark Knight*; una retícula subyacente sobre la que Miller introducirá múltiples variantes en función de sus necesidades narrativas. En la primera página vemos el rostro muy cercano de 'Bruce' con un extraño casco, tal vez el de un Batman futurista; una voz transmitida por radio le grita que va "demasiado rápido". Solamente al final de la página el lector descubre, gracias al relato de una locutora que aparece en viñetas con forma de pantalla de televisión, que Bruce Wayne (alias Batman) participa en una carrera de coches que acaba de ganar a costa casi de matarse, forzando su vehículo hasta incendiarlo en la meta. "Ésta sería una buena muerte...", dice en ese momento el monólogo interior del protagonista, "...pero no lo suficiente"<sup>9</sup>. Un impulso suicida parece habitar en este Bruce Wayne, que lleva un bigote inédito y luce las arrugas de la edad. En la página tres, las viñetas televisivas siguen dando las noticias sobre una Gotham City que parece al borde del apocalipsis, asolada por una ola de calor y de crímenes, particularmente los cometidos por los 'Mutantes', una banda sanguinaria de jóvenes pandilleros. La presentadora del telediario recuerda entonces el décimo aniversario de la última aparición de Batman.

---

<sup>6</sup> En los créditos interiores también se acreditaba a John Constanza como rotulista.

<sup>7</sup> SABIN, R. *Adult Comics (An Introduction)*, Routledge, London 1993, pp. 7 y ss.

<sup>8</sup> SERRA, M. "Los hijos del Caballero Oscuro. Mutaciones sensoriales en el Batman de Frank Miller", *Revista de Occidente* núm. 328, septiembre 2008, p. 86.

<sup>9</sup> MILLER, F., *Batman: The Dark Knight Returns* núm. 1, DC Comics, New York 1986, p. 2, énfasis original.

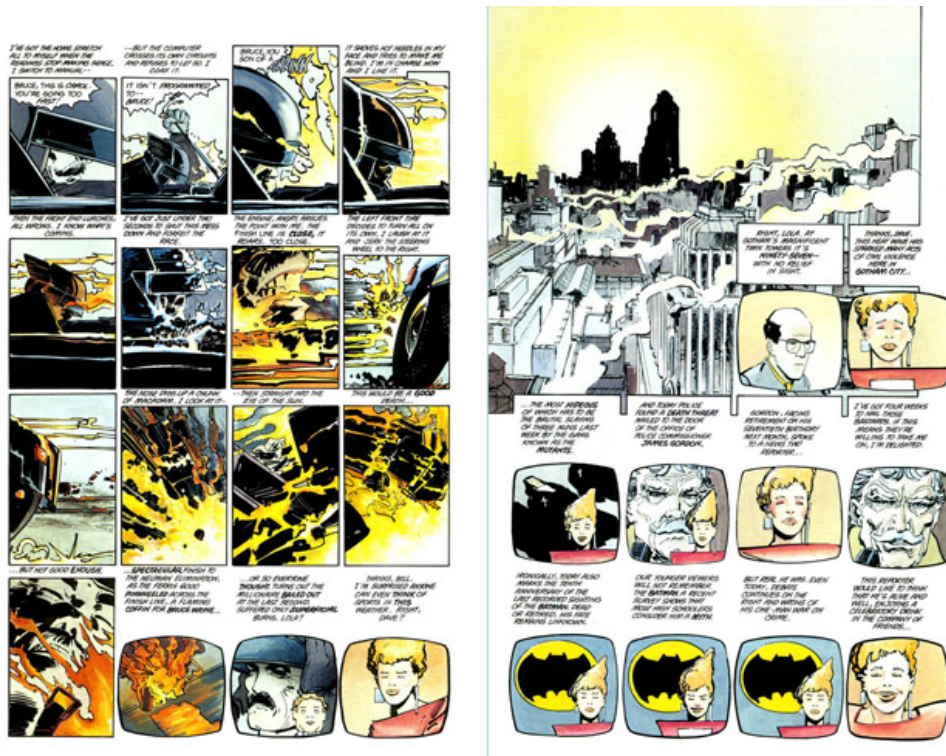


Figura 2. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), primeras dos páginas, enfrentadas, de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

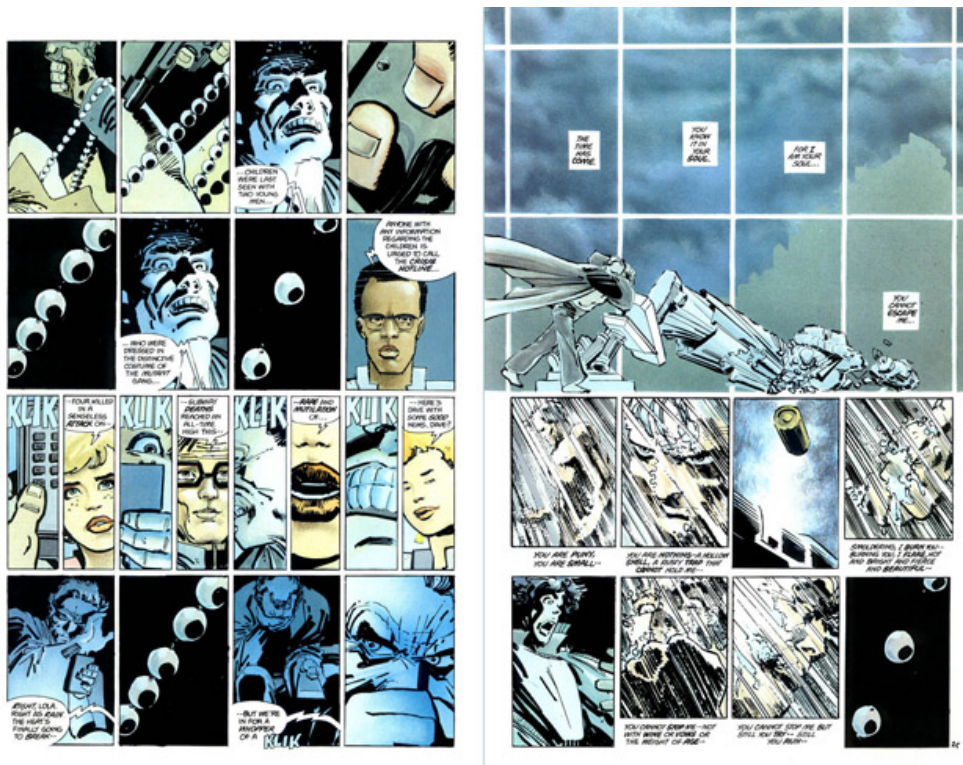


Figura 3. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), dos páginas enfrentadas del primer capítulo de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

Retirado durante una década, Bruce Wayne tiene ahora 55 años, y el comisario Gordon casi 70. Jason Todd, alias Robin, murió tiempo atrás en la lucha contra el crimen, como se da a entender de manera alusiva algo después. Amargado por su retiro como un “héroe sin misión que vive una existencia falsa y vacía carente de sentido”<sup>10</sup>, Wayne ahoga sus penas en alcohol. Frente al televisor, en una escena posterior, el héroe recuerda el asesinato de sus padres ante el incesante *body count* de los crímenes que ofrecen las noticias; tras una atormentada lucha interior, decide vestir nuevamente la capa y retomar su cruzada. En el clímax de la escena, cuando Wayne cede finalmente a la ‘llamada de la aventura’ y avanza hacia su destino heroico, con su mismo gesto de avance tira al suelo una estatua de su mansión y la rompe en pedazos (véase figura 3).



Figura 4. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), el murciélago y la cruz sobre Bruce Wayne en *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

<sup>10</sup> MORRISON, G. *Supergods*, Spiegel & Grau, New York 2011, p. 193.

La imagen no parece casual. Bruce está rompiendo su 'coraza de piedra', paralizado por la inactividad y la nostalgia, que le había convertido en la 'estatua de sal' que era al comienzo de la historia. Miller establece una relación visual directa entre la cristalera de la mansión Wayne y la retícula del diseño. La escena tiene lugar después de las tres páginas donde el protagonista ha recordado el asesinato de sus padres en una retícula uniforme de cuatro por cuatro viñetas, donde ya ha aparecido como símbolo recurrente las cuentas del collar que llevaba la madre de Wayne cuando fue asesinada<sup>11</sup>. Como indica Collins, después de esas tres páginas con retícula regular el patrón ha sido internalizado por el lector y pasa a un primer término en la parte superior de esta página, donde el marco del ventanal divide el plano visual siguiendo el mismo patrón<sup>12</sup>. La página en conjunto recuerda a una cárcel, pero esa gran *multiviñeta* de la parte superior, que integra en el ventanal de la mansión el diseño reticular de cuatro por cuatro y a la vez rompe el marco interno de la página al estar impresa a sangre por los laterales y el borde superior, sugiere que Wayne está rompiendo los límites de su 'prisión', como la escultura que tira al suelo. En los cartuchos de texto habla el murciélago personificado de una escena previa, una metáfora de su yo reprimido: "Ha *llegado* la hora. Tu *alma* lo sabe. Porque yo soy tu *alma*... No puedes *escapar* de mí"<sup>13</sup>, nos dice el monólogo interior de Wayne mientras tira 'sin querer' la estatua. En la página siguiente, Miller vuelve a relatar el momento en que Wayne decidió ser Batman, inspirado por un murciélago que entró revoloteando por la ventana (véase figura 4).

El diseño y puesta en página produce una sobrecarga semiótica acorde a las emociones del héroe, atormentado por la escisión Wayne/Batman. La primera viñeta le muestra a través del ventanal casi literalmente atrapado en el interior de una 'cárcel', su figura es pequeña y vista en picado. En otras viñetas de esta página, la imagen ampliada del ventanal se relaciona igualmente con los barrotes de una prisión, pero también con una cruz —el símbolo tampoco parece casual, dada la presencia recurrente de la iconografía católica en la obra de Miller— y, a la vez, con la propia retícula del diseño, reforzando visualmente la idea de 'prisión' mental de la que Wayne duda en dejar escapar a la 'bestia' porque no sabe si podrá controlarla.

Miller alterna las imágenes del pasado sobre el murciélago acercándose a la ventana de la mansión con las del presente, y muestra con un efecto fantasmal primeros planos del rostro actual de Wayne, 'marcado por la cruz' que proyecta intermitentemente el ventanal debido a los relámpagos que anuncian la gran tormenta que se avecina sobre Gotham, metáfora de la 'cólera de Dios' que personificará el héroe en su retorno. El patrón visual se aleja de la simetría de la retícula conforme es roto por las diagonales de las 'cruces', asociadas al final de la secuencia más a la sombra del murciélago que al marco del ventanal. La última viñeta, a todo el ancho de página

<sup>11</sup> En la película *Batman* (1989), el director Tim Burton mantuvo la sinécdoque y la usó con el mismo efecto simbólico, reapareciendo en posteriores recuentos del origen del personaje en los cómics.

<sup>12</sup> COLLINS, J. "Batman: The Movie, Narrative: The Hyperconscious", en PEARSON, R.E./URICCHIO, W. (eds.), *The Many Lives of The Batman. Critical Approaches to a Superhero and his Media*, Routledge, New York/London 1991, p. 174.

<sup>13</sup> MILLER, F., *Batman: The Dark Knight Returns* núm. 1, *Op. cit.*, p. 17, énfasis original.



y a sangre por debajo y la derecha, no solo rompe de nuevo la retícula del diseño sino que también, significativamente, revisa un detalle del origen de Batman.



Figura 5. Bill Finger, Gardner Fox, Bob Kane y Sheldon Moldoff, el mito fundacional de Batman en "The Batman Wars Against the Dirigible of Doom", en *Detective Comics*, núm. 33 (noviembre 1939).

Ahora la ventana *no* está abierta, a diferencia de la primera vez que se relató su mito fundacional en 1939 (véase figura 5), y el murciélago la atraviesa como una criatura monstruosa en una viñeta a sangre por debajo y la derecha, rompiendo tanto sus marcos como la propia retícula simétrica de la página<sup>14</sup>. Con una estrategia narrativa típicamente posmoderna, la revisión del relato canónico por parte de Miller presenta variantes con implicaciones simbólicas: como indica Collins, el superhéroe original es invocado a través de las convenciones de su narrativa visual para, al

<sup>14</sup> COLLINS, J. *Op. cit.*, p. 175.

mismo tiempo, ser reformulado de manera enérgica: "el contenido del mito es inseparable de su 'enmarcado'"<sup>15</sup>.

### ***Switching channels***

Uno de los temas implícitos en *The Dark Knight Returns* es la relación de la sociedad con los medios de comunicación, con el que Miller aborda un motivo más general en otras obras suyas, la tensión hombre/tecnología. Toda la narración de *Dark Knight* muestra una intensa autoconsciencia sobre el discurso mediático, incorporado a través de las ubicuas viñetas televisivas. W. J. T. Mitchell ha destacado en la obra el aprovechamiento del lenguaje del cine, el video y la televisión:

Las novelas de cómic posmodernas como *Maus* o *The Dark Knight Returns* emplean una gama amplia de técnicas complejas y autorreflexivas. [...] *The Dark Knight* [...] es altamente cinematográfica y televisiva, empleando el repertorio completo del cine y la retórica del video mientras rompe continuamente los marcos y sitúa en primer plano el aparato de representación visual.<sup>16</sup>

La estética televisiva, y más ampliamente de la pantalla electrónica, estaba muy presente en el imaginario de la época. La explosión de los videojuegos y ordenadores personales tenía lugar en los años en que se gesta *Dark Knight*, lo mismo que el auge del videoclip musical y la aparición de canales televisivos como MTV. La industria del videoclip cambiará rápidamente la cultura popular en esa década, y sus ritmos visuales parecen alimentar igualmente las viñetas de Miller. Las nuevas generaciones de creadores a las que él pertenecía habían crecido con la televisión; no conocían el mundo anterior a ella. Mientras tanto, los reproductores domésticos de VHS llegaban masivamente a los hogares; la mejora técnica de los sistemas de video en color y de las técnicas de posproducción electrónica permitió asimismo un resurgir del videoarte en esos años, tras su relativa caída en desgracia previa, con una estética entre el homenaje al videoclip y su crítica paródica.

Miller organiza sus viñetas televisivas en *Dark Knight* para ofrecer información expositiva como contrapunto a la acción, pero también hace avanzar la narración a través de ellas. Su presencia es casi incesante en la obra, y el efecto es un equivalente en cómic al de cambiar de canal. A diferencia de la televisión y el cine, en un cómic las diversas imágenes de la secuencia están en copresencia en la página —la "secuencia por contigüidad" a la que se refiere Altarriba<sup>17</sup>—, y Miller explota a fondo la *simultaneidad* de planos narrativos que permite el diseño de las viñetas para articular la narración con múltiples puntos de vista. Así, en una misma página se llegan a mostrar cuatro escenas o más que transcurren en el mismo tiempo

---

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> MITCHELL, W.J.T. *Picture Theory*, University of Chicago Press, Chicago 1996, pp. 93-94.

<sup>17</sup> ALTARRIBA, A. "La historieta. Un medio mutante", *Antonio Altarriba.com*, 2008: <<http://www.antonioaltarriba.com/la-historieta-un-medio-mutante>> 01.04.2015.

narrativo aunque en distintos espacios. Por ejemplo, en la página 2 del segundo capítulo puede verse:

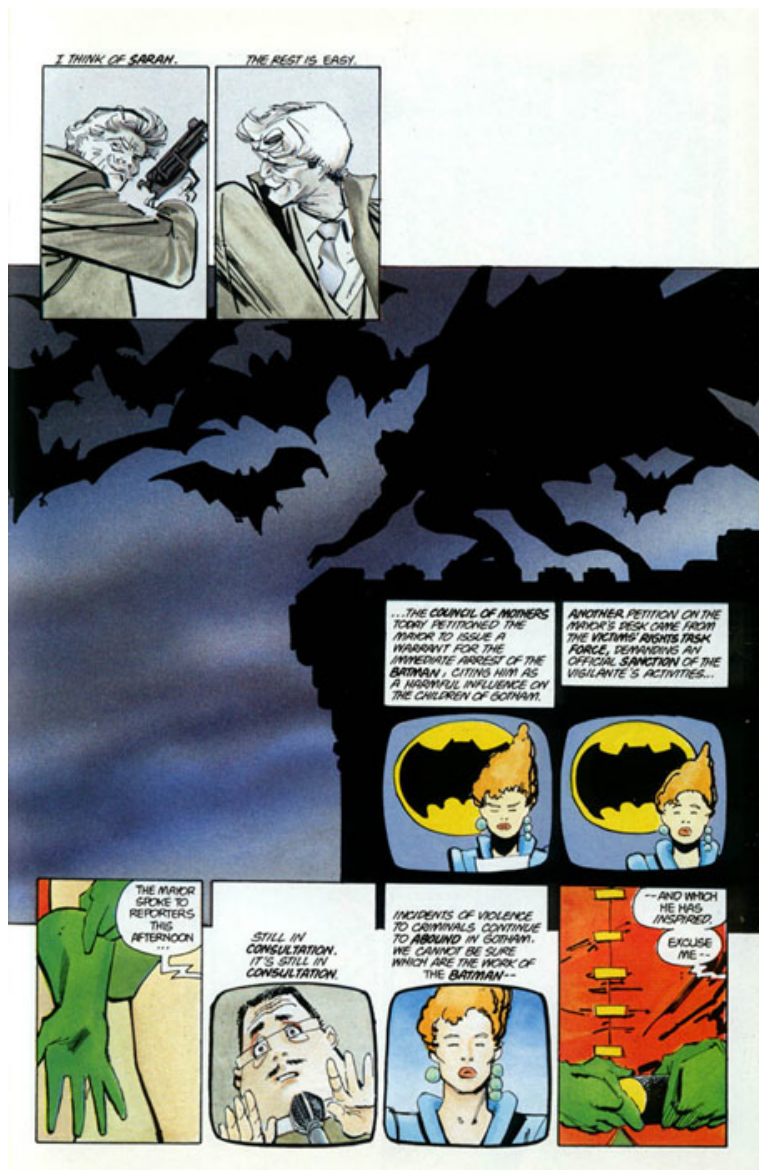


Figura 6. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

a) en algún lugar de Gotham City, el comisario Gordon responde con su pistola a un ataque armado de los Mutantes; b) las pantallas televisivas dan cuenta del debate ciudadano sobre Batman con peticiones contrapuestas (su orden de arresto *versus* la aprobación legal de sus actividades) y la respuesta dubitativa del alcalde; c) la joven Carrie Kelley, en su cuarto, se viste por primera vez como la nueva Robin; d) la gran viñeta central muestra la silueta negra de Batman

sobre los tejados de Gotham, acaso evocando la estructura del tiempo en los mitos, cuyos acontecimientos, aunque se supongan ocurridos en cierto momento, parecen referirse simultáneamente al pasado, al presente y al futuro<sup>18</sup>. La mayor jerarquía que se da a esa viñeta de Batman en la página sugiere visualmente que las acciones de las demás viñetas están relacionadas en mayor o menor medida con su reaparición. En la página 28 del tercer capítulo se simultanean otras cuatro escenas:



Figura 7. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

<sup>18</sup> Véase LÉVI-STRAUSS, C. *Antropología estructural*, traducción de Eliseo Verón, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires 1984, pp. 189 y ss.

a) la información televisiva sobre los Hijos de Batman (una nueva pandilla, antiguos Mutantes, ahora seguidores de Batman); b) Batman y la nueva Robin en la 'Batmoto'; c) en la tercera tira vemos lo que sucede en el despacho de un congresista, cuya acción continúa elípticamente en una noticia de última hora que se da en la última viñeta televisiva, que a su vez es escuchada por Batman a través de auriculares en la viñeta contigua; d) una alusión al pasado de Bruce Wayne con una breve analepsis sobre el asesinato de sus padres que repite viñetas del primer capítulo. De este modo, la articulación de dos tiempos narrativos, presente y pasado lejano, se despliega frenéticamente sobre la página gracias al diseño.

La relación entre la narración principal y su comentario televisivo, por otra parte, es un recurso fundamental a lo largo de la obra. El lector puede asistir a lo que sucede en el 'mundo real' de Batman dentro de las viñetas rectangulares, pero a la vez puede leer las viñetas televisivas, insertas o superpuestas, como un metatexto que introduce un ritmo sincopado de lectura y juega a veces contra la *realidad* del avance de la narración<sup>19</sup>. En otras palabras, la realidad se contrapone al tratamiento mediático de esa realidad. Las viñetas televisivas operan así como un contrapunto visual e ideológico a las imágenes del *mundo real* que las rodean<sup>20</sup>, o más exactamente, como un simulacro de lo real. Reynolds indica:

*Dark Knight*, por ejemplo, utiliza una y otra vez la pantalla de televisión inserta como viñeta por derecho propio. Las viñetas de televisión proporcionan un comentario incesante sobre el desarrollo de la narración sobre el retorno de Batman a la lucha contra el crimen. Al incluir la televisión tan astutamente, *Dark Knight* afirma de paso la legitimidad de su comentario sobre la necesidad del medio (una dulce venganza por los *talk shows* engreídos que condenan a los *comic books* como basura analfabeta). La televisión norteamericana es sometida a escrutinio y a un ridículo abrasivo centrado en su pomposidad y grandilocuencia [...]. El texto de *Dark Knight* también demuestra cómo las noticias televisivas drogan la sensibilidad del público para aceptar la violencia como parte de la vida cotidiana, mediante su proximidad con buenas noticias que 'equilibran'<sup>21</sup>.

El uso de las viñetas televisivas obedecía a las reflexiones de Miller sobre la influencia de la televisión en la formación de la opinión pública. En 1987, el autor expresaba su preocupación por el poder mediático que la televisión había conferido a determinados personajes de la derecha evangélica como Ed Meese, fiscal general de Reagan que a mediados de los ochenta lideró una campaña contra la pornografía, a predicadores evangelistas fundamentalistas como Jerry Falwell o a militares como Oliver North:

Es realmente aterrador, el poder que la televisión le ha dado a esa gente. Ver cómo Ollie North se ha convertido en un héroe mediático fue terrorífico. Eso tal vez arroje un poco más de luz sobre el poder de la televisión para lavar el cerebro a través de las imágenes<sup>22</sup>.

---

<sup>19</sup> RODMAN, L. "New Blood: a Frank Miller Career Overview", en GEORGE, M. (ed.), *The Comics Journal Library Volumen Two: Frank Miller*, Fantagraphics, Seattle 2003, p. 125.

<sup>20</sup> COLLINS, J. *Op. cit.* p. 175.

<sup>21</sup> REYNOLDS, R. *Op. cit.*, p. 97

<sup>22</sup> Miller entrevistado en GROTH, G. "Interview Three", en GEORGE, M. (ed.), *The Comics Journal Library Volume Two: Frank Miller*, *op. cit.* p. 61.

Existen antecedentes del uso de la viñeta televisiva en el *comic book* de superhéroes, aunque no del modo en que se emplea en *The Dark Knight Returns*. A finales de los sesenta ya la habían utilizado puntualmente dibujantes como Jim Steranko en *Captain America* (véase figura 8) y Neal Adams en *X-Men* (véase figura 9), presentando simultáneamente la acción de los superhéroes y las noticias televisivas en la misma página; el propio Miller había recurrido a ella ocasionalmente durante su etapa previa en la serie *Daredevil*, a principios de los ochenta (véase figura 10). Sin embargo, la influencia más directa para integrar la pantalla televisiva en la narración procede seguramente del citado Steranko, que en 1982 la combinó con cartuchos de texto para los diálogos en un doble página de su adaptación al cómic de la película *Outland* (véase figura 11), así como de *American Flagg!*<sup>23</sup>, la serie que había comenzado en 1983 uno de los colegas con los que Miller había compartido estudio a comienzos de la década, Howard Chaykin.



Figura 8. Stan Lee y Jim Steranko (con tintas de Tom Palmer), "The Strange Death of Captain America", en *Captain America*, núm. 113 (mayo 1969).

<sup>23</sup> *American Flagg!* (1983-1989) fue una serie de *comic books* escrita y dibujada en su mayor parte por Howard Chaykin (1950, New Jersey), con la ayuda en la rotulación de Ken Bruzenak —un elemento formal muy importante en la obra— y los colores de Lynn Varley, entre otros coloristas. Fue publicada por la editorial 'independiente' First Comics.

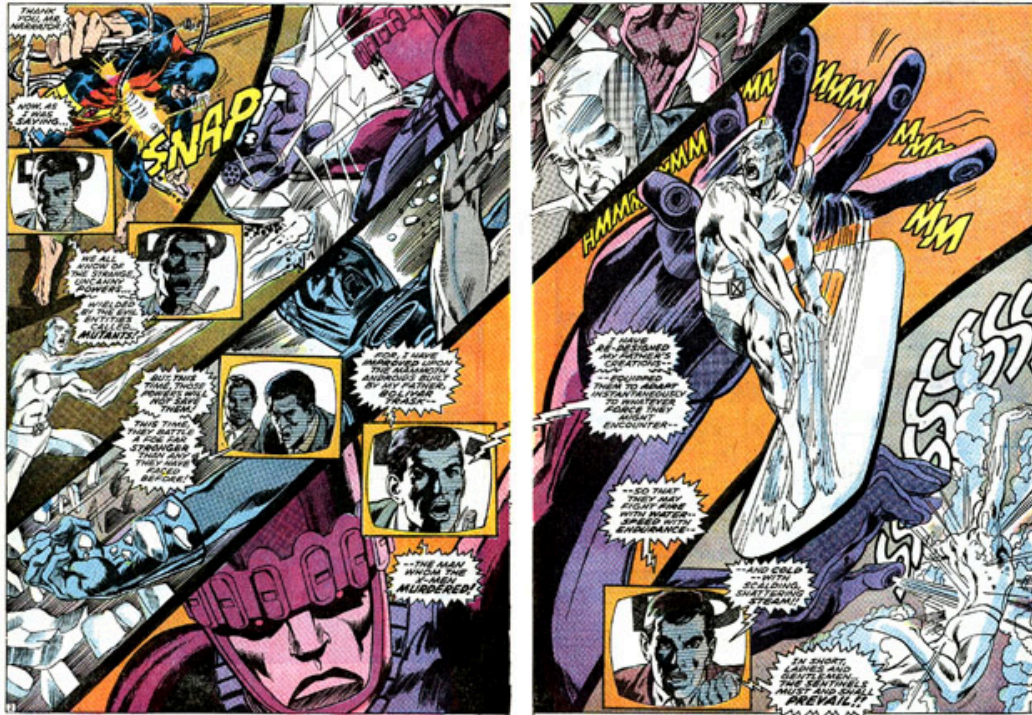


Figura 9. Roy Thomas y Neal Adams (con tintas de Tom Palmer), "Mission: Murder!", en *X-Men*, núm. 58 (julio 1969).



Figura 10. Frank Miller y Klaus Janson, "The Damned", en *Daredevil*, núm. 180 (marzo 1982).

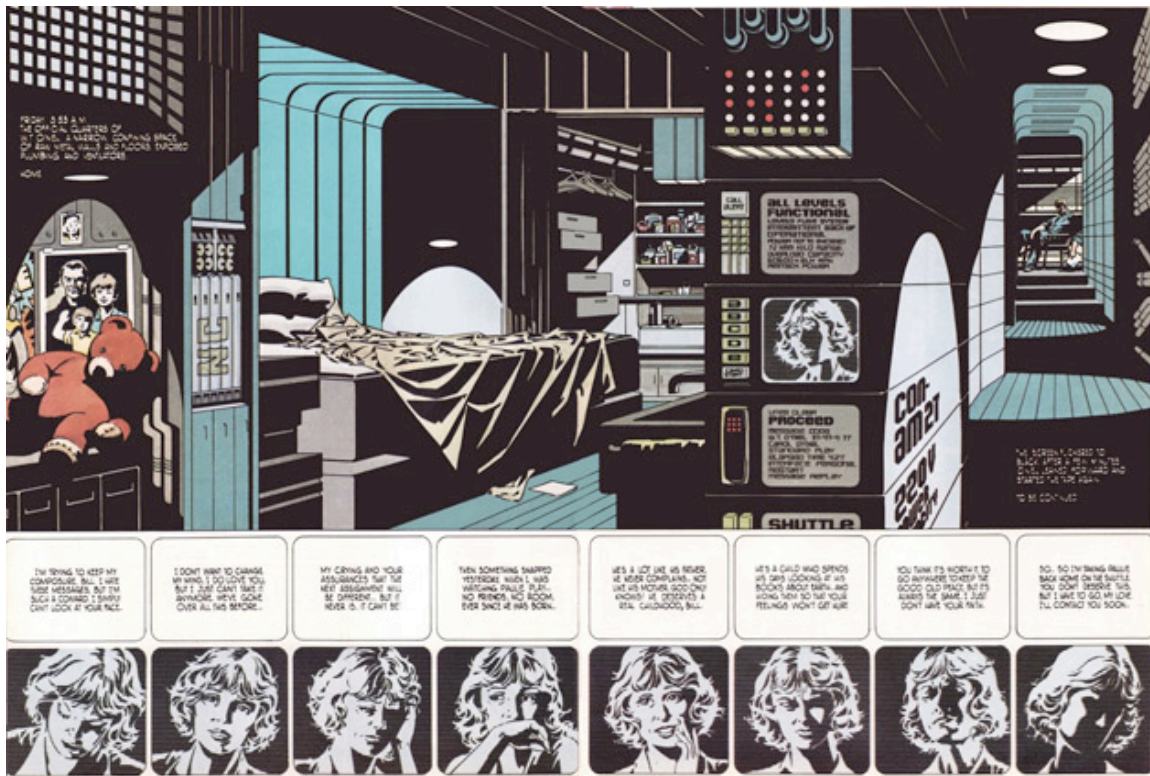


Figura 11. Jim Steranko, doble página de *Outland* (1982).

*American Flagg!* era una sátira cultural protagonizada por un policía corporativo ambientada en el futuro, en una América ultraconsumista e hipersexual; una parodia sarcástica del sueño americano en la que el fetichismo sexual, las drogas sintéticas, la violencia pandillera, el terrorismo, las fusiones corporativas o la manipulación subliminal de los medios se exageraban hasta lo absurdo. *American Flagg!* también expresaba los sentimientos de Chaykin sobre la América de Reagan, sobre la dirección a la que el país parecía dirigirse y la relación de amor/odio del autor con la cultura pop y la televisión. Con una presencia en la página de viñetas televisivas, videojuegos y otro tipo de 'pantallas', la obra integraba el lenguaje de la publicidad y del cartelismo gráfico, generando una "confusión universal de imagen y sustancia"<sup>24</sup>. Sin embargo, en *American Flagg!* el uso de la viñeta como pantalla es en todo caso puntual y con un diseño diferente al de Miller (véase figura 12). En realidad, nunca antes de *The Dark Knight Returns* se había visto en los cómics un empleo metódico de la pantalla televisiva como viñeta integrada a lo largo de toda la narración, y este fue de hecho uno de sus recursos formales más imitados, "aunque sólo alcanzara su sentido dentro del sistema narrativo e iconográfico de la obra de Miller"<sup>25</sup>.

<sup>24</sup> JONES, G./JACOBS, W. *The Comic Book Heroes*, Prima, California 1997, p. 273.

<sup>25</sup> GARCÍA, S. *300: del cómic al cine*, 2007: <<http://santiagogarciablog.blogspot.com/2011/02/300-heroes.html>> 02.04.2015.



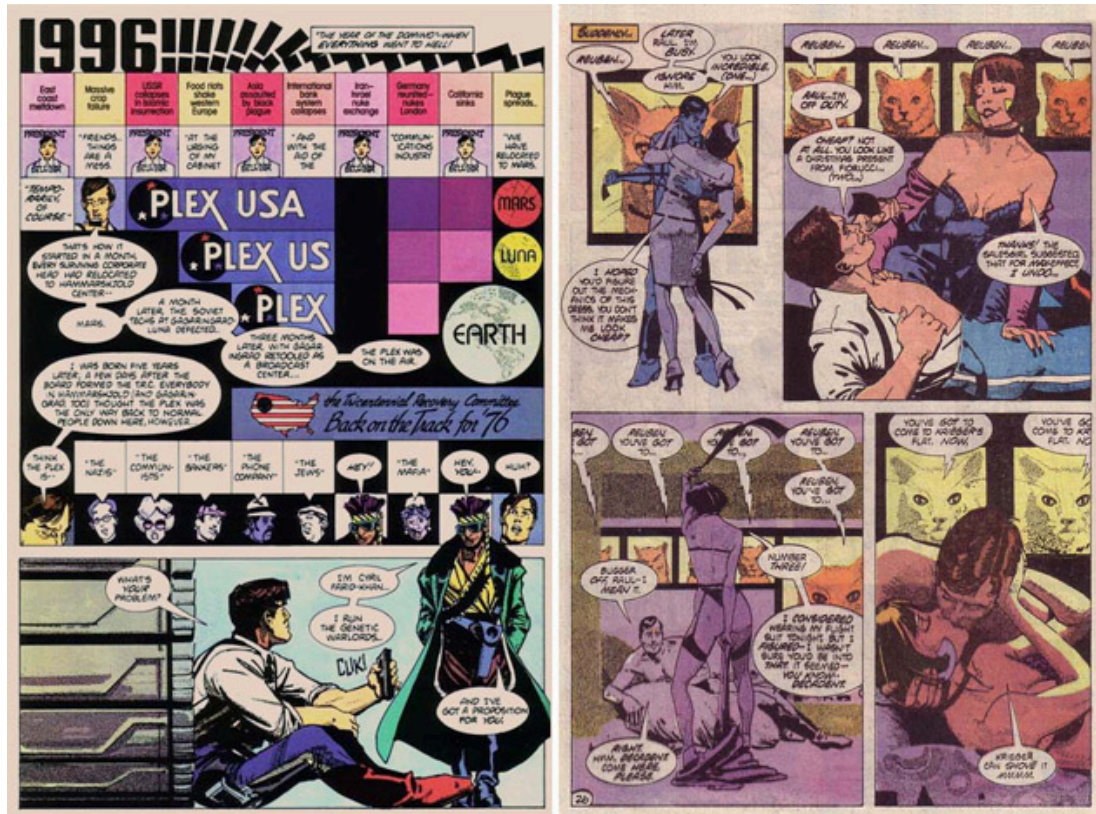


Figura 12. Howard Chaykin (con rotulación de Ken Bruzenak y color de Lynn Varley), dos páginas no consecutivas de *American Flag!* (1983).

Es importante notar cómo están diseñadas las viñetas televisivas de *The Dark Knight Returns* para comprender el modo singular en que se integran en la página y el efecto que provocan en su percepción por el lector. Por un lado, los diálogos de las viñetas televisivas no aparecen contenidos en globos, una solución que podría haberse adoptado (como habían hecho antes Steranko o Adams, usando globos de forma 'estrellada' para indicar que son voces retransmitidas), sino en cartuchos que a veces se superponen, como las propias pantallas televisivas, a viñetas convencionales de narración más grandes (véase figura 13). Este diseño enfatiza la ubicación de la voz televisiva al margen de la experiencia inmediata que supondría leerla en un globo de diálogo, un efecto que por otro lado viene subrayado por el marco ovalado de las viñetas televisivas respecto a las viñetas rectangulares donde se narra la 'realidad' de la historia. El diseño diferenciado de las viñetas televisivas sirve para separar paradójicamente su contenido respecto al espacio que las rodea, al mismo tiempo que las integra en su contexto de referente, la página 'multi-marco'.

Así, la pantalla televisiva funciona en la obra como un "soporte estructural que instituye una mirada distinta a la del lector", indica Kofoed, "una mirada que rompe el marco de la página para dirigirse directamente al lector"<sup>26</sup>, que de este modo es convertido también en seudoespectador

<sup>26</sup> KOFOED, D.T. «Breaking the Frame: Political Acts of Body in the Televised Dark Knight», *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 5, núm. 1, Universidad de Florida, 2010: <[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5\\_1/Kofoed](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_1/Kofoed)> 03.04.2015.

televisivo. Es una mirada que interpela al 'lector-televidente' sobre el significado de lo que está viendo y replica un efecto típico del medio televisivo. Gracias al diseño de Miller, las viñetas de televisión aparecen así 'mediadas' y se leen en un plano o *canal* distinto al de las viñetas convencionales; pertenecen a *otro mundo*, una hiperrealidad equivalente a la que generan los medios en nuestra realidad.

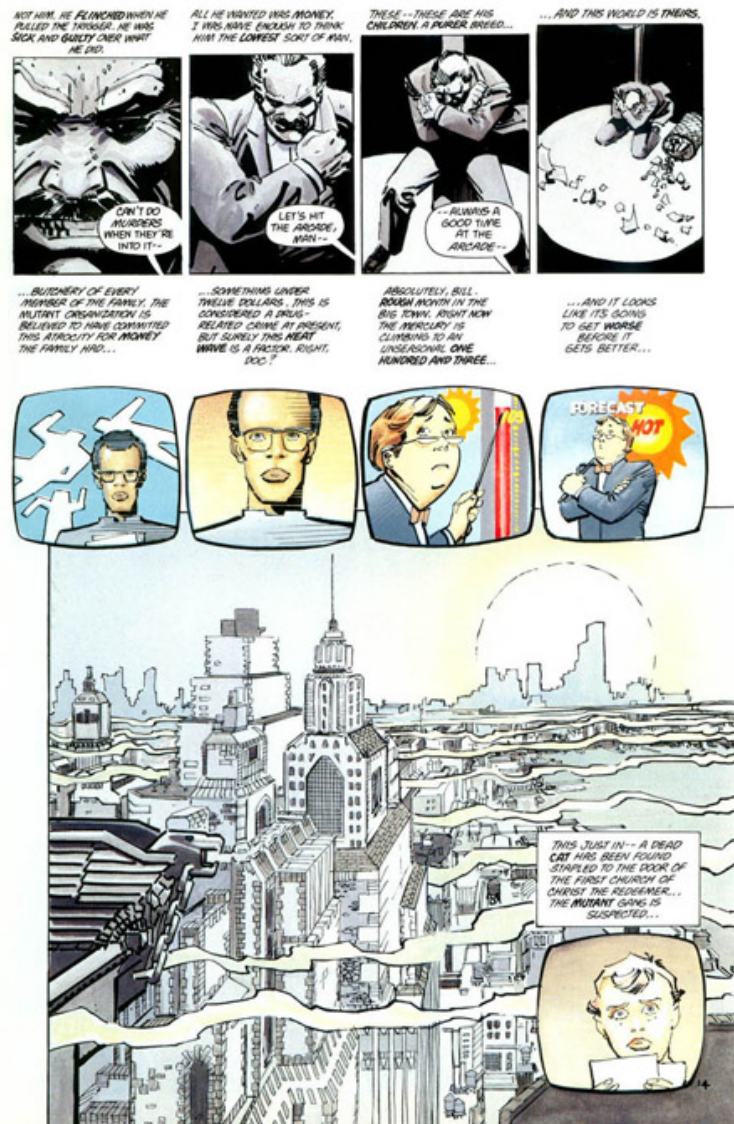


Figura 13. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), sistema de viñetas televisivas en *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

Resulta también significativo que en *The Dark Knight Returns* la televisión (imagen 'virtual') se superponga literalmente a las imágenes de la ciudad y sus habitantes (imagen del mundo 'físico') gracias al diseño de página, algo que nuevamente permite el cómic dentro del espacio 'multi-marco' de la página. Como observa Serra, *Dark Knight* estaba capturando un cambio

comunicativo, un momento liminar en el que la dimensión cotidiana se trasladaba a un territorio diferente que demandaba nuevos símbolos y prácticas; una 'mutación sensorial' del imaginario, desde el paisaje físico de la ciudad moderna del XX al territorio mediático de finales de siglo. Este cambio de configuración comunicativa iría desde los medios como respuesta a los estímulos de la vida metropolitana hacia

un espacio post-televisivo donde el territorio mediático se afirma como el ámbito por excelencia de la acción y el conflicto. En *Dark Knight Returns* un omnipresente discurso televisivo, representado por pequeñas viñetas en forma de televisión, cubre literalmente las arquitecturas de Gotham. Es la textualización de un proceso cultural en el que la metrópolis pierde su función de motor fundamental del imaginario a favor de otros territorios comunicativos. La televisión amenaza el texto, el mundo, los lenguajes: a través de las omnipresentes, pequeñas viñetas en forma de pantalla se representa una difusión capilar en el —sobre el— territorio metropolitano, sustituyéndolo prácticamente en una solución gráfico-narrativa que anticipa los escenarios mediáticos del decenio siguiente<sup>27</sup>.

La omnipresencia televisiva en la obra sugiere también la contraposición entre los valores morales —los que portan Batman y otros personajes de la historia— y la amoralidad de los simulacros mediáticos. La articulación sistemática de las viñetas televisivas 'obliga' al lector a leer cuanto acontece dentro de ellas, lo que parece decirnos que no hay forma de escapar al influjo del comentario mediático si queremos contemplar —y entender— la realidad del mundo. Una (hiper) realidad que llega al espectador tras pasar forzosamente por la mirada mediatizada de la pantalla televisiva. Recordando el 'determinismo tecnológico' al que se refirió Marshall McLuhan, Emmons Jr. observa que en *The Dark Knight Returns*

la declaración visual de Miller sobre los medios, o más específicamente la televisión, muestra sin duda la gravedad que McLuhan ha dado a esos objetos y sistemas de difusión. Cuando McLuhan escribió que "Todos los medios de comunicación nos sobrepasan completamente. Son tan dominantes en sus consecuencias personales, políticas, económicas, estéticas, psicológicas, morales, éticas y sociales, que no dejan ninguna parte de nosotros sin tocar, sin afectar, sin modificar. El medio es el masaje" (o la *mass-age*, la era de masas si uno lo prefiere), Miller estaba escuchando<sup>28</sup>.

Podemos ver, pues, *The Dark Knight Returns* como una crítica realizada desde el cómic a esa 'cultura del miedo' impulsada por el 'virus de los medios' y perpetuada por motivos políticos, económicos y de clase<sup>29</sup>. Es significativo igualmente el tono irónico y autoconsciente que emplean los presentadores en las viñetas televisivas de Miller, ya sea para informar de una noticia horrible, ya para hacer publicidad o autopromoción más o menos encubierta, lo que por supuesto refleja un fenómeno real. Como indica Stam, la autorreferencialidad de la publicidad televisiva que se deconstruye o parodia a sí misma sólo sirve para indicar al espectador que no debe tomarse en

---

<sup>27</sup> SERRA, M. *Op. cit.* p. 94.

<sup>28</sup> EMMONS Jr., R.A. "Did The Dark Knight Strike Again? Frank Miller's New Digital Reality", *Sequart.com*, 2005: <<http://www.sequart.com/articles/?article=780>> 02.04.2015.

<sup>29</sup> *Ibidem*.

serio el anuncio, y este mismo relajamiento provoca que sea más permeable al mensaje comercial<sup>30</sup>. Esta mirada televisiva, como nos recuerda Bourdieu, está conformada por fuerzas invisibles de control y autocensura; por la competencia en el mercado de la audiencia y los anunciantes, por las categorías del pensamiento periodístico que 'ven' la información relevante en sus propios términos y por los condicionamientos marcados por la agenda de los propietarios de cada cadena televisiva. De este modo, la televisión "es un colosal instrumento de mantenimiento del orden simbólico"<sup>31</sup>.

Tal vez por todo ello, cuando en el último capítulo de *Dark Knight* las ubicuas pantallas televisivas se apagan bruscamente por el pulso electromagnético de un misil nuclear, su silencio es más resonante que nunca (véase figura 14). Por las mismas razones, cuando una semana después el pulso cesa y la televisión vuelve a retransmitir, su retórica aparece más banal y frívola que nunca (véase figura 15). La parodia de Miller en este caso parece aludir al mecanismo televisivo de 'ocultar mostrando', en términos de Bourdieu, es decir, mostrar algo distinto de lo que tendría que mostrarse si se quisiera informar realmente sobre la actualidad<sup>32</sup>.

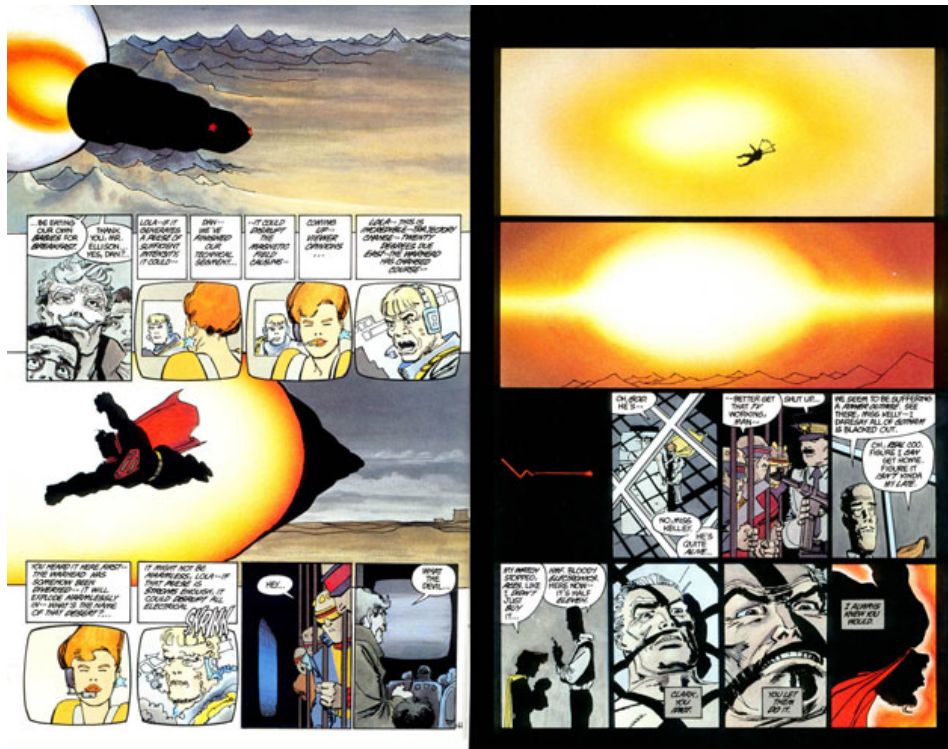


Figura 14. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), el apagón televisivo tras el pulso nuclear en dos páginas enfrentadas de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

<sup>30</sup> STAM, R. *Teorías del cine*, traducción de Carles Roche Suárez, Paidós, Barcelona 2001, p. 346.

<sup>31</sup> BOURDIEU, P. *Sobre la televisión*, traducción de Thomas Kauf, Anagrama, Madrid 1997, p. 20.

<sup>32</sup> *Ibidem*, pp. 24 y ss.

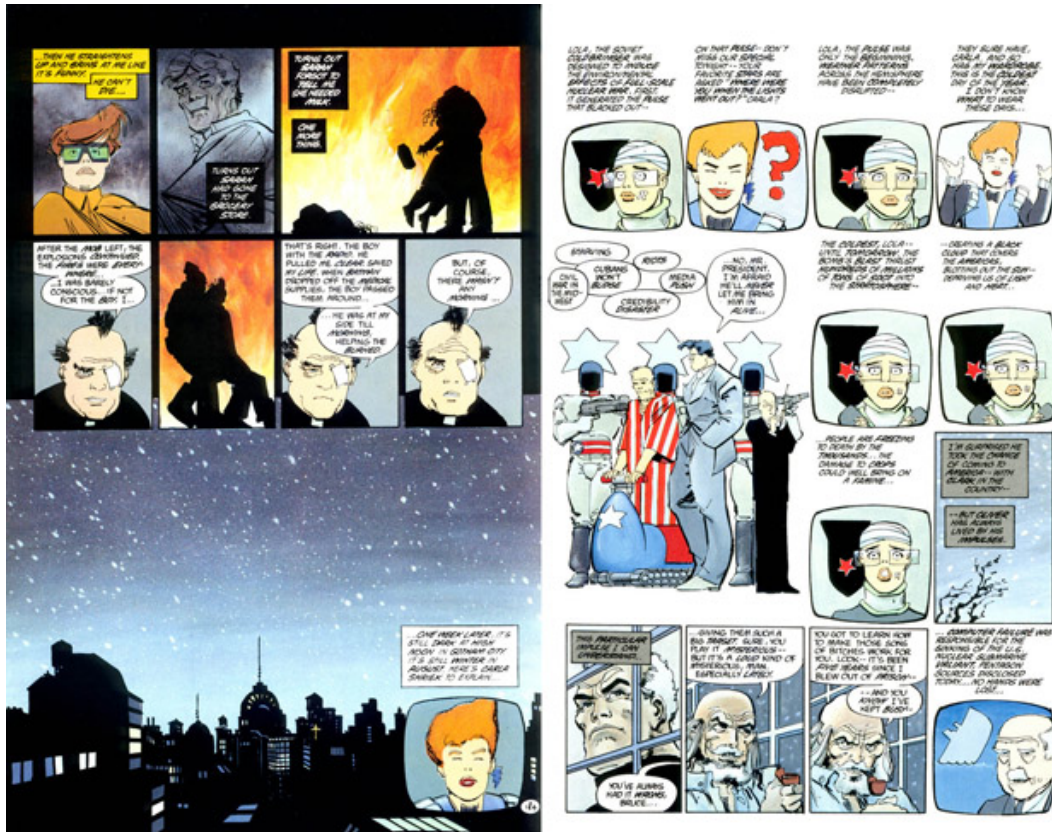


Figura 15. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), la televisión vuelve tras el pulso nuclear en dos páginas enfrentadas de *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

### Hiperconsciencia narrativa

Además de las viñetas televisivas, hay otros elementos destacables en el diseño de página de *The Dark Knight Returns*. En este sentido, la obra es un epítome de las posibilidades de los "sistemas icónicos solidarios"<sup>33</sup> propios del cómic. La base del diseño de página, como se ha dicho, es la retícula ortogonal de dieciséis viñetas dispuestas en tiras de cuatro por cuatro, que permanece subyacente en toda la obra como una lógica interna, aunque Miller se permita numerosas variantes con viñetas grandes, o insertando alguna *splash page* (viñeta a toda página) siempre en página par, a la izquierda, para multiplicar el impacto al pasarla. Wolk observa:

Casi todas las páginas están basadas en una rejilla de dieciséis viñetas, aunque la mayoría de las páginas combinan un grupo de esos dieciséis espacios con una viñeta más grande o sustituyen un par de espacios por formas televisivas con textos encima (los comentaristas televisivos actúan en la historia como una especie de coro griego idiota). Algunas viñetas sangran saliendo de los márgenes de la página más allá de las fronteras de

<sup>33</sup> GROENSTEEN, T. *The System of Comics*, traducción inglesa de Bart Beaty y Nick Nguyen, University Press of Mississippi, Jackson 2007, pp. 17 y ss.

la rejilla misma; el tablero de damas de cuatro por cuatro es un pulso subyacente en la narración de Miller, no un ritmo invariable<sup>34</sup>.

El detalle de que las viñetas que desbordan la retícula base sean impresas a menudo a sangre por los bordes —un recurso que Miller había ensayado puntualmente en *Ronin*— resultaba llamativo e innovador en los tebeos de superhéroes de la época. En el primer capítulo de *Dark Knight*, el autor también emplea onomatopeyas que enmarcan las formas de las que emanan, trascendiendo la distinción entre texto e imagen<sup>35</sup>; en el último capítulo, conforme aumenta el ritmo frenético de la acción, las viñetas, aun dentro de la retícula básica subyacente, se van expandiendo fuera de los límites usuales, con más y más marcos a sangre. En general, cuando en el cómic se emplea una viñeta a sangre (los bordes de una viñeta salen de la página, sin dejar marco blanco alguno) el 'tiempo' expresado tiende a extenderse en la mente del lector<sup>36</sup>. El recurso de diseño de *sangrar* las viñetas —usado en el cómic japonés, bastante influyente en Miller— tenía escasos precedentes en el *comic book* americano antes de *Dark Knight*; después fue una moda recalcitrante. Otro efecto narrativo del diseño es que durante el apagón nuclear del capítulo final el *gutter* —la calle entre viñetas— es completamente negro, de manera acorde a lo que sucede en la acción, y se extiende a sangre por toda la página (véase figura 14). El *gutter* regresa al blanco cuando cesa el apagón y los aparatos electrónicos vuelven a funcionar (véase figura 15).

El autor comparaba su tratamiento de las viñetas en la retícula de página como las notas musicales de una sinfonía. En realidad, tal vez habría que decir una *sinfonía pop*: el compás narrativo del diseño es exactamente el de una canción pop, un cuatro por cuatro<sup>37</sup>. La decisión de usar una retícula base proporcionaba de partida un elemento muy distintivo a la obra, pues los tebeos de superhéroes de la época no la usaban, siempre tendentes a los diseños cambiantes (véase figura 16). Significativamente, la otra gran obra renovadora del género de superhéroes en este periodo, la mencionada *Watchmen*, también emplea la retícula regular (véase figura 17), en su caso de nueve viñetas por página en tiras de tres por tres, con pequeñas variantes según la página, aunque respetando dicho marco básico de manera mucho más rígida que Miller y sin incluir viñetas a sangre.

¿Que había detrás de esta decisión en el diseño de *Dark Knight*? Por un lado, la retícula le permitía un control total de la cadencia de lectura, con una concepción de la obra donde lo 'literario' lleva el peso de la narración, dejando al dibujo un papel 'secundario', sobre todo teniendo en cuenta el pequeño tamaño de la mayoría de las viñetas. "Quiero presentar *Dark Knight* en forma de historia lo más implacable posible", explicaba Miller en 1986. "Lo que significa que es

<sup>34</sup> WOLK, D. *Reading Comics*, Da Capo Press, Cambridge (USA) 2007, p. 176.

<sup>35</sup> KOFOED, D.T. *Op. cit.*

<sup>36</sup> McCLOUD, S. *Entender el cómic. El arte invisible*, traducción de Enrique S. Abulí, Astiberri, Bilbao 2005, p. 103.

<sup>37</sup> SENECA, M. «Dark Knight Art», *Death to the Universe*, 2011: <<http://deathtotheuniverse.blogspot.com/2011/05/dark-knight-art.html>> 02.10.2012.

una obra de escritura en primer lugar, y una obra visual en segundo"<sup>38</sup>. Frente a la concepción predominantemente visual de obras previas como *Ronin*, de grandes viñetas y numerosas dobles páginas, en *Dark Knight* la unidad narrativa principal es la página única, y el dibujo queda confinado al espacio delimitado rigurosamente por la retícula 'claustrofóbica' de viñetas. Concebida la obra como una narración densa con multiplicidad de puntos de vista y sobreabundancia de información, el diseño elegido debía permitir semejante densidad. Gracias a él, el autor "tiene un control absoluto del ritmo y la dinámica del libro, desde sus momentos de tranquilidad e ironía en la interrelación de los personajes hasta el clímax triple-fortissimo"<sup>39</sup>.



Figura 16. Mark Waid y Paris Cullins (con tintas de Mike DeCarlo y color de Gene D'Angelo), "The Monumental Menace of Metropolis", en *Action Comics*, núm. 576 (febrero 1986).

<sup>38</sup> Entrevistado en GILMORE, M. "Comic Genius", *Rolling Stone* núm. 470, marzo 1986, p. 129.

<sup>39</sup> WOLK, D. *Op. cit.* p. 176.



Figura 17. Alan Moore y Dave Gibbons (color de John Higgins), "Watchmaker", en *Watchmen*, núm. 4 (diciembre 1986).

Por otro lado, el uso de la retícula de pequeñas viñetas permitía comprimir el argumento para hacer avanzar la narración rápidamente en un espacio relativamente pequeño, así como yuxtaponer elementos muy heterogéneos en la página. La combinación de viñetas de tamaño superior a la unidad mínima en *The Dark Knight Returns*, el uso de marcos ovalados para las viñetas televisivas frente a las rectangulares, y los cartuchos de texto con la voz televisiva o el monólogo interior de los personajes, daba como resultado un diseño dispar que generaba una experiencia de lectura inusual en los cómics de su época (véase figura 18).

Como indica Collins, esta yuxtaposición de marcos de diferente tamaño en la misma página, desplegados en configuraciones cambiantes, intensifican por contraste su copresencia, de modo



que la *página entera* se convierte en la unidad narrativa, no la *tira* como es habitual, y las relaciones conflictivas entre imágenes se convierten en un rasgo principal de la narración; el resultado fuerza al lector a prestar una atención intensa a esta interrelación visual y conduce a un "movimiento del ojo en trayectorias igualmente cambiantes, conforme el lector intenta comprender el sentido del patrón general de las imágenes"<sup>40</sup>. El estilo de escritura de Miller se suma a ese proceso con sus diálogos alusivos, elípticos e igualmente fragmentarios; una traslación al cómic de un recurso habitual en la novela *hard-boiled* y el cine negro que el autor desarrollará en cómics posteriores. Miller emplea el cartucho rectangular de texto para insertar los pensamientos —no entrecomillados— de personajes importantes: sobre todo los de Batman, pero también de Robin, el comisario Gordon, Superman y el Joker, incorporando así una multiplicidad de puntos de vista a la narración (véase figura 19).

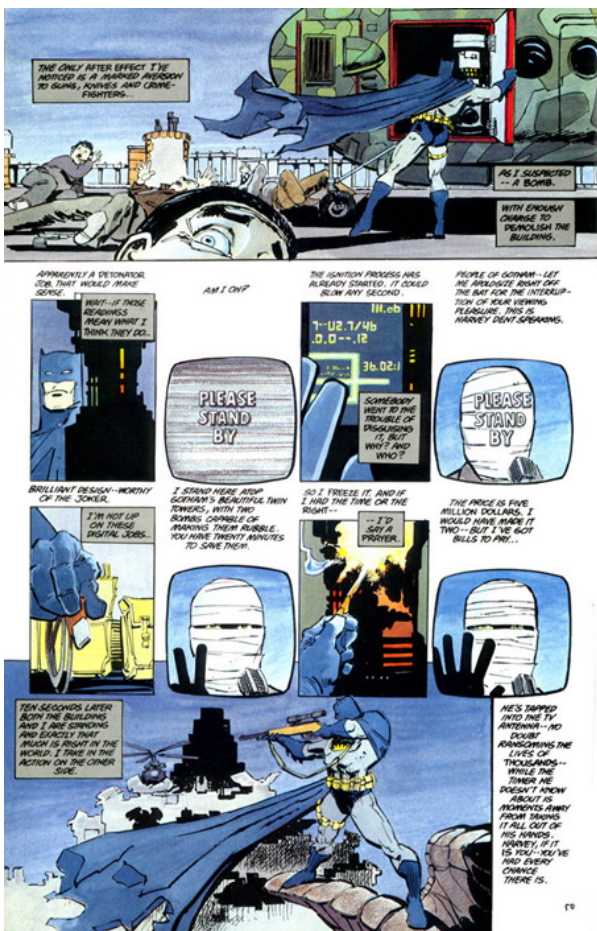


Figura 18. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).



Figura 19. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

<sup>40</sup> COLLINS, J. *Op. cit.* p. 173.

A diferencia del tradicional globo de pensamiento, el cartucho de texto los disocia del personaje y los convierte en el equivalente más directo en cómic al monólogo interior directo literario<sup>41</sup>. Una narración en primera persona, por tanto, inspirada a Miller por su admirada novela negra. El autor escribe los pensamientos de Batman y otros personajes con frases breves y poco articuladas, construyendo así una auténtica *stream of consciousness*. Pero hablamos de cómic, y por eso, a diferencia de la literatura, el texto del monólogo interior 'flota' en la página como un elemento gráfico más, superpuesto a las imágenes (al personaje que 'piensa' o de otros diferentes, o a paisajes sin figuras), o bien en reservas en blanco encima del marco de las viñetas. Esto último puede llevar a confundir los cartuchos de monólogo interior con la voz televisiva, tal como sucede en algunas páginas con un efecto interesante por su ambigüedad. El cartucho de texto como diseño para expresar visualmente el pensamiento objetiviza en cierto modo la visión subjetiva del personaje, o al menos la convierte en algo menos subjetivo, más 'indiscutible'<sup>42</sup>. La razón tiene que ver con la tradición previa del cómic que presentaba al narrador omnisciente, objetivo, en los cartuchos rectangulares de texto, ocupado normalmente por los hechos indiscutibles de la narración en tercera persona.

Las relaciones conflictivas entre todos los elementos visuales y textuales, con sus diferentes formas y tamaños, que aparecen en las atestadas páginas de *Dark Knight* reflejan las diversas fuentes del discurso en la obra, en lo que Collins denomina 'hiperconsciencia narrativa'<sup>43</sup>. Dicha heterogeneidad no solo es de tipo gráfico sino también textual, ofreciendo en el mismo espacio narrativo discursos muy diversos, a veces antagónicos: introspectivos, institucionales, publicitarios, callejeros. El efecto abrumador del conjunto nos recuerda a la 'sobrecarga perceptiva' a la que se refirió William Gibson para describir el tipo de textura narrativa a la que aspiraba la novela *cyberpunk* de los primeros ochenta<sup>44</sup>, que pretendía saturar al espectador con una gran densidad semiótica y que podemos encontrar en otras obras del periodo, como *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) o la mencionada *Watchmen*.

## Dibujando una épica satírica

Si el diseño de página *Dark Knight* resulta experimental, también lo es el registro gráfico del dibujo en el contexto del cómic de superhéroes de su tiempo. Por una parte, por emplear abiertamente la caricatura en el género de enmascarados, incorporando influencias tanto de los dibujos animados

---

<sup>41</sup> "El monólogo interior directo, equivalente del flujo de la conciencia, constituye una modalidad del discurso directo de un personaje, no dicho, sin interlocutor y sin tutela narrativa alguna, en el que se reproducen sus pensamientos interiores de forma alógica y con una sintaxis básica para mimetizar el proceso subconsciente del pensamiento. El monólogo interior indirecto o psiconarración surge como una exploración, por el narrador y en tercera persona, del universo mental del personaje". VALLES CALATRAVA, J.R. *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*, Iberoamericana, Madrid 2008, pp. 175-176.

<sup>42</sup> SENECA, M. "Insides", *Death to the Universe*, 2011: <<http://deathtotheuniverse.blogspot.com.es/2011/05/dark-knight-art.html>> 07.10.2012.

<sup>43</sup> COLLINS, J. *Op. cit.* p. 174.

<sup>44</sup> Véase PÉREZ, P. "Quemando cromo", *Con C de arte*, 2007: <<http://concdarte.blogspot.com/2007/08/quemando-cromo.html>> 03.04.15.

de los cuarenta —el Superman de Max y Dave Fleischer—, como de dibujantes satíricos contemporáneos, que aportan una nueva fluidez al dibujo de Miller y un tono a la historia que no habría podido conseguirse de haberla dibujado con un estilo convencional más realista, el habitual en los superhéroes de la época. Hay otra poderosa presencia en el dibujo, la del historietista estadounidense Jack Kirby (1917-1994) (véase figura 20). Su espíritu aparece en la monumentalidad física del Batman y el Superman que esculpe Miller, así como en los efectos de ilusionismo tridimensional cuando los personajes parecen escapar de la página en poderosos escorzos. La influencia de Kirby, el dibujante por antonomasia de Marvel —y de superhéroes en general—, parece consecuente con la síntesis entre el modelo Marvel y el modelo DC que Miller propone en esta obra (véase figura 21).

La misma representación física exagerada de Batman, que combina registros más realistas con la caricatura, aporta ironía al relato, con sus formas masivas hasta lo grotesco (y casi lo abyecto en algunas viñetas). Algo parecido sucede con la figura musculosa de Superman, caricaturizada hasta un límite sorprendente. Sin embargo, la principal innovación del grafismo de *Dark Knight* respecto a la tradición previa de superhéroes se halla en su acabado, rupturista por comparación con los tebeos del *mainstream* norteamericano de su época (véase figura 22).



Figura 20. Stan Lee y Jack Kirby (con tintas de Frank Giacoia), "Cap Goes Wild!", en *Captain America*, núm. 106 (octubre 1968).

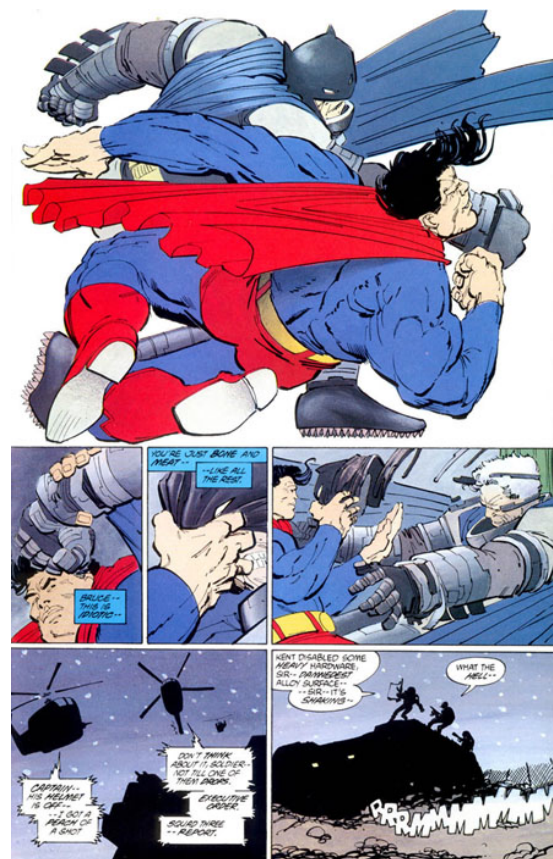


Figura 21. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

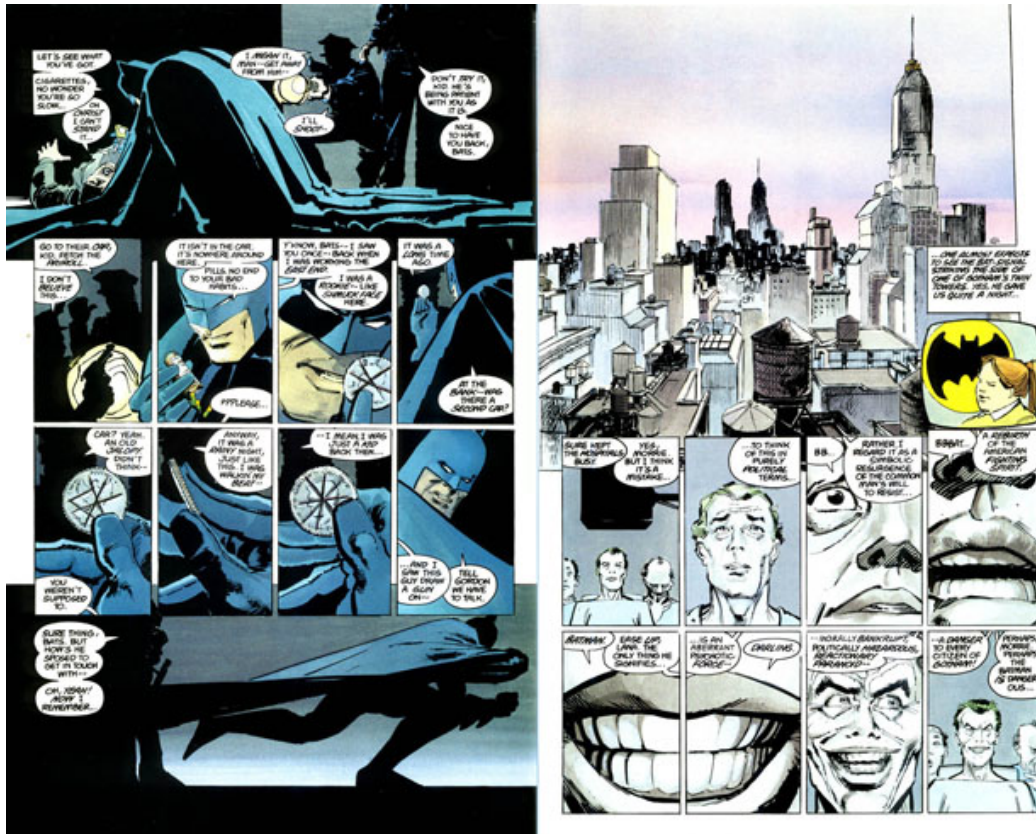


Figura 22. Frank Miller (con tintas de Klaus Janson y color de Lynn Varley), *Batman: The Dark Knight Returns* (1986).

Es un acabado de línea brusca, urgente, casi abocetada gracias a las tintas de Miller y Janson, apoyadas en una plumilla nerviosa y una pincelada enérgica y expresiva que abarca un amplio espectro de texturas y se sitúa en las antípodas del acabado terso y homogéneo, de pincel elegante y relamido, sinónimo de 'calidad' en el dibujo convencional de superhéroes. Un acabado gráfico 'brutal' acorde al tono de la historia. Aunque lo más imitado posteriormente de *Dark Knight* fuera su tono oscuro y agresivo —aunque prescindiendo de su parodia—, lo que debería haber causado más impacto en el cómic *mainstream*, como indica Wolk,

era la singularidad estilística y el sentido del diseño de Miller y Janson. Miller había encontrado por fin una técnica propia que no le debía demasiado a [Will] Eisner ni a ningún otro: vectores en ángulo agudo chocando unos con otros, gruesos y finos, tirando de todo hacia formas arrugadas, decoradas con diminutas líneas excéntricas que las técnicas de impresión anteriores del cómic no habrían podido reproducir<sup>45</sup>.

De este modo, el registro gráfico de Miller es, más que nunca hasta este momento en su carrera, 'escritura' despojada. También emplea abundantes formas simplificadas, reducidas en numerosos casos a siluetas negras icónicas para aprovechar el espacio reducido que permiten las pequeñas

<sup>45</sup> WOLK, D. *Op. cit.* p. 175.

viñetas en el atestado diseño de página. Respecto al color, de Lynn Varley, vuelve a marcar la diferencia —como ya hizo en *Ronin*— respecto al *comic book* estándar de la época, aún basado en el coloreado tradicional indicado en porcentajes al fotograbador (véase figura 23). Por contraste, Varley pinta los colores en prueba de azul<sup>46</sup> para su reproducción ‘directa’ con una técnica mixta que incluye *gouache*, acuarelas y aerógrafo. Brooker observa:

Los colores de Lynn Varley contribuyen innegablemente al tono de ‘realismo oscuro’ del libro, proporcionando tonos y texturas sutiles que contrastan con la paleta tradicional de cuatricomía de los cómics, justo como los personajes moralmente ambivalentes de Miller contrastan con los héroes y villanos de una pieza de los cómics previos. El color de *Dark Knight* también sugiere un estado psicológico y físico, como cuando un Batman enfermo y tambaleante ve su mundo en formas de gris turbio y carmesí pálido, y juega un papel crucial en clarificar los diversos monólogos interiores que completan la narración del libro<sup>47</sup>.



En efecto, los cartuchos de pensamiento son tratados como un elemento de color relevante en el diseño, asociado al traje de cada personaje: así, el monólogo interior de Batman aparece en gris, el de Robin en amarillo, el del Joker en verde, el de Gordon en negro y el de Superman en azul<sup>48</sup>. El trabajo de Varley también separa las diversas escenas dentro de una misma página, usando paletas cromáticas diferentes que generan poderosos contrastes entre las secuencias juxtapuestas. Aunque tienda a los colores secundarios y entonados, Varley no duda en usar puntualmente los colores primarios clásicos del cómic de superhéroes para producir un efecto icónico<sup>49</sup> (véase figura 24).



Figura 24. Los contrastes y matices del coloreado con reproducción *directa* de Lynn Varley en *Batman: The Dark Knight Returns* (1986), guión y dibujos de Frank Miller (con tintas de Klaus Janson).

<sup>48</sup> Leong ha indicado que los colores primarios rojo, amarillo y azul han sido los más usados en el diseño de los superhéroes, como «indicio visual del carácter heroico del personaje», mientras que los naranjas, verdes y púrpuras aparecen frecuentemente en el traje de los supervillanos, asociados a sus «intenciones malvadas». Véase LEONG, T. *Super Graphic. A Visual Guide to the Comic Book Universe*, Chronicle Books, San Francisco 2013, pp. 8-11.

<sup>49</sup> JAMESON, A.D. "Reading Frank Miller's *Batman: The Dark Knight Returns*, Part Two", *Big Other*, 2010: <<http://bigother.com/2010/02/08/reading-frank-miller-s-batman-the-dark-knight-returns-part-2/>> 03.04.2015.

## Conclusiones: diseño para una narración sobre la ciudad posmoderna

Como en todos los cómics que Frank Miller realizó bajo su completo control, básicamente desde *Ronin* en adelante, el diseño gráfico es mucho más que un elemento funcional: es un recurso artístico de primer orden que determina de antemano el concepto y tratamiento narrativo de la obra. En el caso de *Batman: The Dark Knight Returns*, en primer lugar, el diseño de portada y del formato de publicación ofrecía al público norteamericano un tipo de cómic al que no estaba acostumbrado, en presentación y calidad de reproducción, sugiriendo además el revisionismo adulto del género de superhéroes que podía encontrarse en el interior del libro.

En segundo lugar, el diseño interior con retícula base de dieciséis viñetas ortogonales, compuesto con variantes según la página, en número y composición de viñetas, fue concebido por Miller para articular una narración comprimida y densa con una multiplicidad de puntos de vista, incorporando incluso un comentario mediático sobre la acción principal y, a su vez, la parodia de ese mismo comentario. Semejante diseño, con un alto número de viñetas por página, condicionó a su vez el grafismo del dibujo, con abundante empleo de la caricatura, la síntesis, el signo icónico y los colores expresivos para organizar visualmente la página.

Por último, Miller incluye dentro de ese diseño reticular numerosos elementos heterogéneos (viñetas de marco rectangular y ovalado o contenidas en onomatopeyas, viñetas con *gutter* blanco, negro o a sangre, cartuchos de texto para el comentario televisivo y el monólogo interior de los personajes, etc.) que le permiten desplegar un discurso narrativo múltiple, contradictorio y 'relativista' que evoca el imaginario de las sociedades posmodernas e incluye una crítica paródica a la omnipresencia del medio televisivo, con su "precesión de simulacros"<sup>50</sup> que sustituyen a la realidad de la ciudad física. Este discurso narrativo/visual exige un esfuerzo decodificador extra al lector por su complejidad semiótica, lo que de nuevo parece evocar los entornos contemporáneos, en los que primero es necesario desarrollar una *competencia* para comprender los códigos del marco comunicativo antes de poder comprender el propio entorno<sup>51</sup>. No por casualidad el estilo formal de *The Dark Knight Returns* presentó dificultades a algunos lectores<sup>52</sup>, lo que da idea de su condición precursora y avanzada a su tiempo.

## IMÁGENES

De la figura 1 a la 7 © DC Comics

De la figura 8 a la 10 © Marvel Comics

Figura 12 © First Comics, © Dynamite Entertainment, © Image Comics

---

<sup>50</sup> BAUDRILLARD, J. *Cultura y simulacro*, traducción de Antoni Vicens y Pedro Rovira, Kairós, Barcelona 2007, pp. 9-19.

<sup>51</sup> COLLINS, J. *Op. cit.* p. 177.

<sup>52</sup> Véase RICHLER, M. "Paperbacks; Batman at Midlife, or The Funnies Grow Up", *The New York Times*, 1987: <<http://www.nytimes.com/1987/05/03/books/paperbacks-batman-at-midlife-or-the-funnies-grow-up.html>> 02.04.2015.

De la figura 13 a la 19 © DC Comics

Figura 20 © Marvel Comics

De la figura 21 a la 22 © DC Comics

Figura 23 © Marvel Comics

Figura 24 © DC Comics