

Proyectos y delirios: El oscuro caballero de Frank Miller

Nacho Duque García

«You won't find ordinary people here. Not after dark, on these streets, under the ancient warehouse canopies. Of course you know this. This is the point. It's why you're here, obviously».
(Don DeLillo, *Running Dog*).

Ya no existe la noche

Una característica de nuestro tiempo es la existencia de una generalizada voluntad de iluminar la noche. Las grandes ciudades del mundo viven inundadas de luz en las horas en las que el sol se ha ocultado: carteles luminosos, fanales, focos, faros, farolas, reclamos de lujuria, de espectáculos varios, de musicales, de teatros y de cines para todos los públicos que amanecen bajo la sombra de la tierra. La fascinación que genera la noche, los mitos que le son propios, e incluso los mitos que cada uno de nosotros genera en su recuerdo más noctámbulo, poseen una característica fundamental que no es otra de la necesidad de una narración que alumbre los hechos. Por el contrario, a la luz del día todo resulta más evidente y claro, menos secreto. Por eso la noche es el lugar tradicional del crimen, de la mentira y de la traición, el tiempo del complot y de la conspiración, el parapeto del pecado. En otro tiempo cualquier habitante de la noche conocía esos riesgos, se desenvolvía tranquilo entre ellos y los desafiaba sin reparos, sabedor de la amenaza que suponía traspasar ese filo cortante que separa al bien del mal. Sin embargo, el intento de anegar con luz las tinieblas ha modificado en gran medida el estado de las cosas: los neones y las bombillas de colores han oscurecido los desafíos y, en ocasiones, hasta los han clausurado; el gentío, pululando por las calles en busca de una mesa libre en un restaurante, mitiga los miedos y da lugar a otro panorama despejado, una nueva mañana, sin sol pero igualmente con luz. La noche ya no existe.

Las horas de la subversión siempre fueron extraídas de la penumbra, las reuniones clandestinas y la gestación de proyectos encontraron el mejor cobijo en la obscuridad y en el silencio de los callejones adyacentes. Y, al igual que la vida, también la muerte y el sobresalto ocuparon un espacio no menos relevante entre el ocaso y el alba: Mary Shelley, Edgard Allan Poe, Bram Stoker o Sir Arthur Conan Doyle primero, Friedrich Murnau, Robert Wiene, o Carl Dreyer después, dan buena cuenta de ello. Rastrear esta ejemplar ambivalencia del modernismo nos obligaría a remontarnos a Lord Byron, a Baudelaire, a Dickens, a Manet, a Toulouse-Lautrec o a Oscar Wilde, quienes aportaron a la modernidad un aire urbano y, consecuentemente, dualista, de modo que hoy podemos hablar de una modernidad diurna y de una modernidad nocturna; de una modernidad constituyente, abierta y popular, que muchas veces comparte protagonistas con otra hermética, recóndita y privada; en definitiva, de una modernidad que se quiere lozana e inmaculada con otra impregnada en tabaco y absenta, solemne y prostibularia.

Y así, tras una larga y nada despreciable genealogía, con el expresionismo alemán la oscuridad llegó a Hollywood e inició su proceso de *popularización* como el componente principal para hacer temblar al espectador. Algunos años después de que la cultura de masas comenzase a anhelar la noche, se filmaba una escena memorable en la que, de alguna manera, se rendía un homenaje al descubrimiento de la penumbra por parte de los estudios hollywoodienses. Quién no recuerda el diálogo entre el despiadado jefe de estudios Jonathan Shields y el incipiente director Fred Amiel, o, si se prefiere, entre Kirk Douglas y Barry Sullivan, tal y como Vicente Minelli lo inmortalizó en *Cautivos del mal* (*The Bad and the Beautiful*, EEUU, 1952). Pongámonos en situación: dos cineastas que buscan un golpe de efecto y de público que los catapulte dentro de la industria se encuentran desesperados en pleno rodaje de un film que, con la presencia de los llamados «hombres gato», debería generar terror entre los inocentes espectadores. Sin embargo, las pruebas con los figurantes muestran algo diverso a lo esperado: trajes extremadamente holgados, desmesurados y algo infantiles para vejetes con barba de tres días y abstinencia de tres horas, el miedo hecho ironía y sonrisa inevitable. Shields y Amiel se encierran a discutir en busca de una solución:

- Cinco hombres vestidos de gato... —comienza Shields—.
- Parecen tipos vestidos de gato.
- Y cuando el público va al cine ¿qué quiere?
- Que los asusten.
- Qué nos asusta más que nada —apaga las luces de la sala—.
- ¡La oscuridad!
- ¡Claro! —dice Jonathan Shields mientras mueve la mano bajo el foco de un flexo—, ¿por qué? Porque tiene su propia vida propia, y en lo oscuro otras cosas reviven.
- Supongamos que no vean a los gatos.
- ¡Exactamente!
- Sin hombres gato.
- ¿Qué ponemos en la pantalla que les haga temblar de miedo?
- ¡Ojos que brillan en la oscuridad!
- ¡Un perro: asustado, gruñendo, colmilludo!
- ¡Un ave con el cuello roto y las plumas arrancadas!
- ¡Una niña que grita, con rasguños en las mejillas!

Así sea. No era tan novedoso el que la gente pagase por dejarse asustar como el hecho de que dicha situación se popularizase y que, con el paso de los años, hasta se masificara. La noche pasó a formar parte de la vida de Occidente, se popularizó y, poco a poco, se ajustó cada vez más a los parámetros del mercado con actividades específicas que van desde eventos deportivos, pasando por comercios disponibles las veinticuatro horas del día, restaurantes, bares, locales y discotecas, gimnasios, salas de cine, teatros y hasta museos que dejan sus puertas abiertas en esas noches que, ya no tan paradójicamente, han sido denominadas «blancas». Pero antes de que todo eso sucediese apareció por primera vez Batman, personaje creado por Bob Kane y Bill Finger en 1939. Batman es un héroe que carece de capacidades extraordinarias o superpoderes, Batman no lanza rayos, no vuela, no es necesariamente ni más fuerte ni es más veloz que ninguno de nosotros —aunque seguramente lo sea—, no tiene un olfato privilegiado y, por sí solo, tampoco podrá escuchar lo que se dice en el tocador de señoras. Batman cuenta, eso sí, con la indispensable ayuda de Alfred, su mayordomo y de Robin, su imberbe compañero —o compañera, según la versión— y, por si eso no fuera suficiente, cuenta también con un surtidísimo arsenal de artilugios, bólidos, propulsores, armas y con todo tipo de cachivaches tecnológicos que le convierten en algo así como el ángel de la guarda para sus conciudadanos: un ángel caído, desde luego, un ángel negro como el traje que le viste y como las sombras entre las que se

mantiene al acecho. Batman es el alter ego de Bruce Wayne, Batman es, por tanto, huérfano, rico y soltero codiciado; Batman es urbanita, es un hombre con vocación de murciélago, es un héroe de cómic, es popular, es yanqui, es violento, es siniestro y, a su manera, es también un hijo tardío, y si se quiere bastardo, del expresionismo.

La historia de este personaje llega hasta nuestros días con las cicatrices dejadas por un agitado siglo XX. Y es que el devenir de la creación de Kane y Finger ha sufrido ascensos y descensos, largas crisis, giros inesperados, adaptaciones de gusto más que dudoso, algunos olvidos y numerosos renacimientos. De entre estos últimos sin duda el más notable de todos fue el protagonizado en 1986 por la publicación de los cuatro volúmenes titulados *Batman: el señor de la noche* cuyo autor es Frank Miller.

Nacido en 1957, el autor estadounidense se ha convertido con el paso de los años en un punto de referencia no sólo en el universo de viñetas y tintas sino también en el ámbito de los grandes estudios cinematográficos en donde se han adaptado y aún se adaptan algunas de sus obras, contribuyendo a la difusión y a la apertura de la que muchas veces ha sido llamada «cultura del cómic». *Sin City*, dirigida por Robert Rodríguez en colaboración con Quentin Tarantino y con el propio Miller (EE.UU., 2005), *300* de Zack Snyder (EE.UU., 2007) y sobre todo la más reciente *The Spirit* (EE.UU., 2008), dirigida por él mismo basándose en las viñetas de Will Eisner, son los ejemplos más conocidos aunque no los únicos: Miller realiza un cameo en la película *Daredevil*, de Mark Steven Johnson (EE.UU., 2003), lo cual resultaba de sobras justificado dada su autoría, junto al dibujante David Mazzucchelli, de una de las series más interesantes de dicho personaje, la titulada *Daredevil: Born Again* (Marvel Comics, *Daredevil*, 227-233, 1986); por otra parte, *RoboCop 2*, del interesante director Irvin Kershner (EE.UU., 1990), y *RoboCop 3*, dirigida por Fred Dekker (EE.UU., 1993), llevan la firma de Miller en el guión. Aunque, a buen seguro, la relación más interesante entre Miller y el celuloide es justamente aquella que no ha tenido lugar y que sólo un rumor la sostuvo durante largo tiempo, ésta no es otra que una supuesta versión de su *Batman: el señor de la noche* dirigida e interpretada por el mismísimo Clint Eastwood. Poco importa ya si hubo algo de verdad o no en dicho rumor, tampoco si realmente el propósito estuvo cerca o no de llevarse a cabo. Lo cierto es que la figura de Batman cobró interés entre el público ajeno al cómic, que veía —veíamos— en la posible encarnación del héroe enmascarado en los huesos de Eastwood una nueva oportunidad para dar rienda suelta a ese heroísmo otoñal tan propio del director estadounidense. Nada de eso tuvo lugar y el proyecto quedó inacabado antes de iniciarse, perenne sólo en la imaginación de unos cuantos. Por ello, para quienes nos acercamos por primera vez a la obra de Miller con la esperanza de encontrar al menos un mínimo signo de Clint Eastwood entre sus páginas, el aroma de la utopía resultaba inevitable antes incluso de abrir el primer volumen.

Y, de hecho, no era descabellado ya que, no en vano, la presencia de un fuerte componente utópico es uno de los rasgos característicos de la serie creada por Frank Miller. El ideal que se esboza en las páginas de *Batman: el señor de la noche* es controvertido, polémico y, por supuesto, susceptible de numerosas interpretaciones. En cualquier caso, dejando por ahora de lado todas estas consideraciones, es preciso subrayar que el primer signo utópico está en relación con el contexto cultural en el que nace el *Batman* de Miller, no tanto como un producto típico de los años ochenta —que, desde luego, también es—, sino como el rechazo que muestra ante de una de las características propias del momento. Tal vez pudiera pensarse como uno de los primeros

performativos de carácter global el que las tinieblas protagonizaron tres años antes, en 1983, o, incluso, como un eslabón más de la cadena que compone una iconografía de terror adolescente de la que también formarían parte, por ejemplo, obras tales como *La noche de Halloween* (John Carpenter, 1978) o *Pesadilla en Elm Street* (Wes Craven, 1984), lo cierto es que nada hacía preveer que la oscuridad volvería a ser oscura y que ocuparía de nuevo su lugar tradicional entre las sombras el día que vio la luz el video musical del tema *Thriller*, dirigido por John Landis para mayor gloria de Michael Jackson. Contra esa tendencia general, la obra de Miller se proyectaba en una dirección opuesta: es adulta y sería frente a la insustancialidad mojigata de una buena parte de la producción cultural de aquel momento y, por supuesto, dando lugar al primer atributo utópico, es obsesivamente noctámbula justo cuando la noche había dejado de existir.

Soy la cena del hombre araña

En la paradójica búsqueda de alguna luminiscencia dentro de este panorama plagado de luces resultará interesante permanecer un poco más en el ámbito de la música de aquellos años para encontrar una canción excepcional de título “Lullaby”, primer single del álbum *Disintegration* (1989) del grupo inglés The Cure. “Lullaby” es un reflejo del miedo del vocalista y compositor Robert Smith, una pesadilla tenebrosa y barroca frente a la que nada puede hacerse. El single tuvo pronto un video musical, dirigido por Tim Pope, que ahondaba en la escenografía del miedo y de la noche generando una atmósfera que, acaso por la tendencia del momento, pudiera resultar ridícula e incluso exagerada: ¿miedo de una pesadilla con una araña con rasgos antropomórficos?, ¿por qué no desternillarse mientras que esperamos que la habitación se empantane con huesos rotos, sangre y vísceras? Por el contrario, el escalofrío de Robert Smith tendido en la cama, acosado por un hombre —él mismo— con aspecto de tarántula hambriento y sigiloso, rodeado de polvo, de viejas telarañas y del resto del grupo que aporrean instrumentos musicales ataviados como soldados napoleónicos de porcelana fina —muy del gusto de *Blade runner* (Ridley Scott, 1982)—, componen un canto a la noche y a los maléficos hechizos que otrora le eran propios.

Aviene el miedo en la noche, por mucho que ciertos subproductos postmodernos intentaran exorcizarlo a base de una risa compulsiva y nada cerebral. Se ahuyentaban así las inseguridades, se esquivaban los conflictos y se construía un marco tan utópico como, obviamente, irreal. Por descontado, no corrían la misma suerte los temores colectivos ya que, sin ellos, vendrían desactivados un gran número de los mecanismos estructurales que sostenían —y, desde luego, aún sostienen— a la maquinaria sistémica y a los estados que la secundan. Son estos, precisamente, los dos ángulos desde los que se puede realizar una primera lectura de la obra de Miller, esto es, «mis miedos», «vuestros miedos».

La compleja biografía de Bruce Wayne tiene una brecha cuyas probabilidades de sanar son realmente improbables: la muerte de sus padres a manos de un ladrón que les asalta en la oscuridad en presencia del jovencito Bruce quien asiste al desenlace alejado del peligro por la mano salvadora de su padre. El recuerdo de dicho pasaje es un fantasma presente en la vida de Wayne, un Golem, como aquél escrito por Gustav Meyrink o como el filmado por Paul Wegener (1915), que se encarna sucesivamente en todos y cada uno de los criminales que atormentan a la ciudad estadounidense de Gotham. La ironía es que Batman, como veremos, termina por convertirse en un Golem

para sus conciudadanos, un vigilante deseado diez años atrás, cuando desapareció sin dejar rastro alguno, pero excesivo ahora con su regreso, un guardián sin licencia que ha escapado de su control, puesto que no actúa como de él cabría esperarse, y que amenaza las bases legales y las doctrinas ideológicas de la sociedad al inspirar, como consecuencia de sus acciones, un debate y una serie de dudas incómodas: ¿es éste el mejor de los mundos posibles?, ¿es ésta la mejor organización a la que podemos aspirar?, en definitiva, ¿podemos pensar otro mundo, otra ordenación social, otro modelo de articulación ética y política? El interrogante, como es bien sabido, no siempre es visto con buenos ojos puesto que cuestionar, muchas veces, es también dejar de tener miedo.

Será, en todo caso, otra experiencia más remota aún en el tiempo la que determine postreramente la vida y las acciones de Bruce Wayne. Tenía seis años cuando, corriendo detrás de un conejo, se precipitó por una pequeña madriguera que escondía algo mucho más grande, la cueva, la guarida del murciélago, el lugar en el que tiempo después se amontonan armas y dispositivos tecnológicos y en donde aún se esconden sus más íntimas pesadillas. La cueva es el refugio secreto del héroe, el reflejo oscuro de su psique y la voz que a la justicia le llama venganza. De ahí que el paso del ciudadano Wayne al vigilante Batman sea también un ejercicio de interiorización que ocurre siempre al amparo de las sombras del subsuelo, en la misma cueva que le atemorizó tantos años atrás. Vistiendo alas y penumbra, Batman se arma, sobre todo, con sus horrores —un murciélago gigante y poderoso al que no puede resistirse— para luchar contra los fantasmas del pasado: el crimen y el delito, el mal que terminó, en definitiva, con la vida de sus padres. Batman es un conductor del miedo no sólo dentro de la propia existencia de Bruce Wayne, sino también dentro de la propia sociedad a la que protege, de ahí que la trama argüida por Miller contemple una paulatina polarización de los personajes en torno a dos frentes opuestos: el primero lo formarían aquellos cuyos miedos parten de su interior, es decir, Batman, Robin y el comisario James Gordon, fundamentalmente, además de todos los villanos que, por lo general, resultan ser individuos incapaces de resistirse a sus propios fantasmas y a sus experiencias más siniestras —Dos caras, el Jocker, etc—; el segundo frente lo componen aquellos cuyo temor tiene un carácter que podríamos denominar público, puesto se deriva de los conflictos de la propia sociedad en la que se inscriben. No es ésta, ni mucho menos, una cuestión secundaria: la descripción de la sociedad a partir de sus fobias, de su ira y de su recelo, abarca gran parte de las viñetas de la obra. A este respecto los cuatro volúmenes que componen *El señor de la noche* dan cuenta de tres niveles paralelos en los cuales se asientan los principales problemas de la sociedad descrita: el espectáculo, la desregulación y el enemigo externo.

El primer nivel es individual y muestra la radicalización de algunos de los padecimientos que ya había expuesto Debord una década antes en *La sociedad del espectáculo*, a saber, la preeminencia de la pantalla como principal fuente de opinión, la conversión de los hechos más crueles en show televisivo o la suplantación de lo que venimos llamando vida por una mera ficción. No es extraño que algunos episodios de la trama se nos exhiban relatados por la presentadora de las noticias de la televisión local. Lo importante de este recurso narrativo empleado por Miller es que introduce en la escena al lector del cómic, haciendo de él un televidente más, un espectador que, a diferencia del resto, conoce los hechos tal y como han ocurrido *realmente* —puesto que, además de ciertos aderezos, lo que nos cuentan los telediarios es lo que hemos visto con nuestros propios ojos algunas viñetas atrás—. Esta perspectiva, que generalmente no

logramos tener en nuestra vida cotidiana, implica lógicamente una crítica contra los medios y contra la sociedad mediatizada, una crítica que resulta efectiva al mostrar la naturalidad con la que los hechos *reales* —claro que ficticios, meros diseños en este caso— pueden asumir diversas perspectivas, todo es discutible y todo hecho puede ser reconducido a una lectura interesada: qué fácil resulta entonces originar una opinión teniendo bajo control los medios adecuados para ello. En una atmósfera de sobras conocida por cualquiera de nosotros, el estrambótico entretenimiento televisivo de Gotham City queda jalonado con debates a voz en grito, disputas entre tertulianos que cerca están de llegar a las manos, la exhibición en directo de la puesta en libertad de asesinos o la participación habitual de la controvertida y, a la par —o justamente por ello—, supuesta voz autorizada del doctor Bartholomew Wolper, «psicólogo y científico social» que luce camiseta con el logo de Superman. En estas circunstancias la muerte está presente de una forma evidente y, a través de la pantalla, entra a formar parte del espacio cotidiano a modo de recena obligatoria y, por desgracia, deseada. Así, en este espectáculo decadente, a falta de diálogo y de cualquier tipo de voluntad de cambio, la muerte se convierte en uno de los pocos medios que extraen al sujeto de su parapeto privado y lo conducen a una esfera pública, eso sí, una vez fallecido, y si es con violencia y ensañamiento aún mejor. Los aplausos vienen después y son la antesala del olvido: *show must go on*.

Ahora que, siguiendo con este razonamiento, deberemos insistir en que «el espectáculo», tal y como subrayaba Debord, no es tanto una situación puramente subjetiva como un contexto social protagonizado por individuos supeditados a las imágenes¹, de ahí que el segundo nivel atienda necesariamente al estatuto ético-político y a las relaciones interpersonales que se instauran dentro del marco de la ciudad. Es éste, precisamente, el hilo de la narración en el que emerge con fuerza la entidad inconfundiblemente postmoderna de Gotham City, dando muestras de una fisionomía que afecta, no sólo a su propia organización como megaurbe prototípica, sino también, y sobre todo, al paisaje desolador que se perfila entre el reflejo especular que generan edificios sombríos y ciudadanos aparentemente inertes. Gotham es la culminación casi exacta del proceso de cambio protagonizado en esos años por el postmodernismo tal y como lo concebía Fredric Jameson: «Ésta última transformación del espacio —el hiperespacio posmoderno— ha conseguido trascender definitivamente la capacidad del cuerpo humano individual para autoubicarse para organizar perceptivamente el espacio de sus inmediaciones y para cartografiar cognitivamente su posición en un mundo exterior representable»². Y es que nada distingue a la sombría existencia de los habitantes de Gotham y los viejos engranajes que sostienen la ciudad, como asimismo resulta imposible vislumbrar una línea definitoria que separe el espectro urbano del paisaje climático que impregna cada viñeta de *El señor de la noche*: desde el calor impenitente con el que inicia el primer volumen, hasta concluir en el invierno perpetuo que irrumpe en agosto para no marcharse, una atmósfera inhabitable invade las viñetas diseñadas por Frank Miller, Klaus Janson y Lynn Varley. Sólo una excepción podría sugerirse, el paisaje que contempla el encuentro entre Batman y Superman, lleno de flores y luz, un perro, caballos, un ave rapaz, viento fresco: «ahí está el sol, el cielo y él, como si no existiera lo demás»³. Esas escasas viñetas son el margen de color luminoso de la obra, pero también un margen exterior al mundo de Gotham, un minúsculo reducto de armonía, ajeno a la violencia que, no por casualidad, sirve como preludio de un final que nada tiene de pacífico.

Cabría preguntarse acerca de si puede un estado democrático llegar a ese extremo o, dicho de otro modo, si la democracia puede acercarse de una manera tan evidente no sólo a unos signos que ya no logran codificar una extrema decadencia, sino también a un tejido sociopolítico visiblemente auspiciado por la muerte. El interrogante, sin embargo, correría el riesgo de caer en cierta ingenuidad si acaso pensásemos que nuestras sociedades actuales se desarrollan en contextos muy diversos al que Miller presenta aquí. Los poderes gubernamentales se muestran débiles e incapaces ante una criminalidad cada vez mayor, las autoridades representativas ni siquiera creen en su legitimidad, no existen propuestas, no hay diálogo ni un mínimo intento de comprender causas de los conflictos, sobre todo porque Gotham City es el fiel reflejo de una sociedad en la que los códigos morales que podríamos llamar cardinales han caído en desuso. No es un problema de relativismo generalizado, paralelo si se quiere a aquél que ha servido tantas veces para caracterizar a la postmodernidad, sino que, más bien, de lo que se trata es de una ausencia total de líneas maestras que permitan definir tan sólo mínimamente lo que está bien de lo que está mal. Esta ausencia total de valores es la causa principal de la proliferación de una vida pública en la que el crimen y la respuesta implacable correspondiente forman parte de una misma lógica, de ahí que la imagen visible de la ciudad y el poder institucional recaiga en un inspector de policía, de ahí que el ejército se deje sentir por las calles, de ahí que nadie se sorprenda ya con los asesinatos en masa, de ahí la mentalidad que confirma que dicha situación, mientras queden alimentos en el mundo y un programa de televisión frente al que idiotizarse unas cuantas horas, no sea la peor de las imaginables, de ahí que Batman, el viejo vigilante, con sus valores —consecuentemente— arcaicos, sea también una amenaza para la sociedad, de ahí que, en definitiva, no podamos hablar más que de un exagerado y evidente *Estado Guerra*⁴.

El señor de la noche es un bosque de espejos deformantes en el centro del cual apenas encontramos nada más que el mal y la violencia. Si el primer nivel de la narración lo constituía el espectáculo y la aceptación de la violencia como parte del mismo y si el segundo nivel lo constituían, abriendo un poco más la lente del enfoque, las desastrosas consecuencias que conlleva la ausencia de una regulación ética legitimada por la población, no es de extrañar que, ampliando definitivamente el marco de la historia, Miller dedique numerosas viñetas a describir un marco internacional sumido en el conflicto atómico entre Estados Unidos y la Unión Soviética. Este reflejo innegable a la actualidad política de mediados de los ochenta se enfatiza de la mano de un presidente norteamericano con aires de cowboy rancio y hortera que cuenta con Superman, convertido aquí en arma militar, entre sus filas y con Dios, según afirman desde la Casa Blanca, entre sus aliados. Así, mediante este tercer nivel, el cáustico y degenerado panorama se extiende hasta corromper todas las viñetas de la obra y, por descontado, toda la realidad que se describe en la misma.

En definitiva, teniendo en cuenta todo ello, comprobaremos que el estado guerra queda representado en tres grados que se desarrollan de forma paralela: el plano internacional, el ámbito ético-político y también el marco individual y subjetivo puesto que, como ha afirmado el sociólogo francés Michel Maffesoli recordando a San Agustín —*inquietum est cor nostrum*—, existe un estado guerra, llamémosle ahora interior, que se traduce en los anhelos generados por una sociedad espectacular y en la imposibilidad generalizada de ver saciado esos deseos o, en otras palabras, la tensión producida entre «lo que somos y lo que querríamos o soñamos ser»⁵. Este complejo entramado sirve, sobre todo, para justificar el regreso de Batman a la actividad diez años después de

haberse retirado de su vida de vigilante. La belicosidad generalizada, o *total*, permite, además, esbozar un estado de sitio en el que la violencia y la destrucción se revelan, a ojos de Miller, como la única respuesta posible en el intento de restituir los valores perdidos. A partir de ahí la venganza y la crueldad están sobradamente justificadas por parte de todos los actores del escenario que emerge del cómic: luchar contra la sociedad, aniquilarla, destruirla por completo o, por el contrario, salvarla de sus enemigos para reestructurarla después. La noche viste con sombras esta pesadilla, los miedos articulan la intriga, un hilo de voz susurrante de Robert Smith acompaña los pocos respiros que nos deja una acción trepidante: «the Spiderman is having me for dinner tonight». Aunque esto, me temo, pertenezca a otra tira de viñetas.

Anamnesis de un murciélago

Llegados a este punto, antes de recurrir a Spiderman —bajo el riesgo de ser devorados— o a cualquier otro superhéroe con el fin de intentar devolver la cordura a un mundo notoriamente tenebroso e irreversiblemente abyecto, habremos de analizar en qué medida en la tarea vigilante de Batman se puede encontrar un mínimo resquicio de redención global o, dicho de otra forma, si en la gesta de *El Caballero Oscuro* narrada por Miller se halla o no una proyección utópica capaz de arrancar a ese pequeño microcosmos que es Gotham City de la senda que conduce a la aniquilación definitiva de todo signo de vida. La nocturnidad, como vimos, supone una primera marca utópica, pero desde luego no es la única. Y es que la traza fundamental que la utopía deja en las páginas del cómic se dibuja como una suerte de estela que antecede a los planes y a todas las acciones llevadas a cabo por Batman, el murciélago, ese animal que popularmente se identifica con las tinieblas más recónditas, ese animal que en ellas se mueve sin tregua y al que todos creemos ciego:

«Se trata entonces de una *ceguera* respecto de los otros. Pero el término “ceguera” no debe inducirnos a error: no padezco esa ceguera como un estado; *soy* mi propia ceguera para con los otros, y esa ceguera incluye una comprensión implícita del ser-para-otro, es decir, de la trascendencia del otro como mirada. Esta comprensión es, simplemente, lo que yo me determino a enmascarar. Practico entonces una especie de solipsismo de hecho; los otros son esas formas que pasan por la calle, esos objetos mágicos capaces de actuar a distancia, sobre los cuales puedo obrar por medio de determinadas conductas. Poco y nada me cuido de ellos; actúo como si estuviera solo en el mundo; rozo “a la gente” como rozo paredes, los evito como evito obstáculos, su libertad-objeto no es para mí sino su “coeficiente de adversidad”; ni imagino siquiera que puedan *mirarme*»⁶.

Claro que, al escribir las líneas anteriores, Sartre no se detenía en ese punto sino que proseguía su argumentación hasta alcanzar lo que denominaba como el «proyecto fundamental hacia el Próximo»⁷. Sin embargo, la perspectiva de Miller no llega al extremo de problematizar la libertad individual cuando entra en contacto con la libertad del otro sino que, por el contrario, esa *ceguera* —la del animal y la que produce una cosificación de la alteridad— no forja en Batman nada más que una rabia y una violencia que página a página, viñeta tras viñeta, se manifiestan cada vez más brutales y más desatadas. Desde este punto de vista, la obra de Miller podría leerse en términos de un paulatino extrañamiento y de un convulso alejamiento ideológico —el espectáculo como ideología, pero también y sobre todo el relativismo postmoderno como ideología espectacular— y existencial protagonizado por Bruce Wayne en relación con todo aquello que le rodea: la ciudad en la que vive y sus conciudadanos, el presente en el que habita, el futuro relajado y acomodado que para sí se promete y fácilmente se adivina.

No en vano, mientras que el libro primero de la saga, titulado “El regreso”, parte con un Bruce Wayne resignado a su comodidad, que pone en juego su vida en carreras de coches y que ejerce a la par de filántropo de turno y de millonario sin causa, el cuarto volumen, titulado “El fin”, con el que concluye la obra de Miller, se cierra con un Wayne exiliado de todo y de todos, dado por muerto a manos de Superman, cobijado en el fondo de otra gruta y acompañado de un pequeño y joven ejército de secuaces que, como él, aspiran a cambiar el estado de las cosas: «Tenemos años... Tantos años como queramos», dice, «años... para entrenarlos, estudiar y planear... aquí en la cueva sin fin, lejos de los recuerdos olvidados de un vigilante al que le ha pasado la edad... Empieza aquí... un ejército... para devolver el sentido a un mundo plagado de los peores ladrones y asesinos... Ésta será una vida mejor... Mucho mejor»⁸. Batman sin máscara asume entonces un papel mesiánico no ya en el anuncio de la llegada de un nuevo mundo sino, más aún, en la tarea estratégica que dará lugar a una nueva concepción ética de la vida. La perspectiva utópica se traduce así en praxis política e incluso en horizonte moral, una voluntad cercana, por qué no, a algunos postulados de *El espíritu de la utopía* de Ernst Bloch. El viejo Wayne se separa de Batman y de sus recuerdos, se aleja de sus miedos y la aniquilación deviene construcción y porvenir: «¿Cuándo vivimos verdaderamente, cuando estamos conscientemente presentes dentro de nuestros instantes?», se preguntaba el propio Bloch en *El espíritu de la utopía*⁹, anticipando interrogantes que podrían asaltarnos al juzgar críticamente las páginas de la obra de Miller. No es casual que la consciencia del instante, de un tiempo presente y de un tiempo futuro avengan en Batman en el momento de su exilio, separado del contacto con el otro, lejos de otras vidas y de voces diferentes. Por ello, el constructivismo utópico que del final del cómic se desprende se funda sobre las bases de la unicidad y de lo indiscutible, no arriesga un debate, una discusión, una confrontación dialógica y opta sólo por la fuerza impositiva: no en vano el héroe enmascarado, termina convertido en un maestro de futuros soldados, en la vanguardia de un ejército que aguarda su momento en una morada alejada del mundo.

En el intento de explicar este singular proceso de transfiguración protagonizado por Bruce Wayne las pesquisas iniciales nos conducen de nuevo a la evidente metáfora que del carácter especular de la megaurbe postmoderna esboza Gotham City: las enormes piedras trazan una cartografía urbana con claras influencias de aquella *Metrópolis* del año 2026 que filmara Lang en 1927, una ascendencia expresionista con influjo del Art Déco y de la arquitectura neogótica —si bien menos pronunciada que en el *Batman* de Tim Burton (EEUU, 1989)— para conformar un tipo clásico de paradoja contemporánea mediante la cual las piedras, el cemento, los ladrillos y el hormigón más oscuro se convierten en espejos gigantes que muestran una lúgubre ciudadanía de la que no escapa el señor Wayne. Un paseo por las calles de Gotham, el calor de la noche, los pensamientos que brotan después de brindar con el jefe de policía —los augurios no son nada buenos—: «soy un zombie. Un espectro. Un cadáver; diez años muerto...», piensa mientras se deja llevar a través de las oscuras calles hasta llegar al lugar en donde empezó todo, el mismo sitio en el que murieron asesinados sus padres¹⁰. Como no podía ser de otro modo, siendo asaltado por un par de jóvenes pandilleros, los fantasmas interiores de Wayne salen a flote y, aunque no lo veamos, sabemos que el murciélago gigante que yace en su interior vuelve a latir: no se trata de la respuesta ante una amenaza externa, ni siquiera es un automatismo programado para salvar la vida, se trata en cambio de una renovación, del regreso de un recuerdo imposible de enterrar. Bruce Wayne pasea por la ciudad y la siente, con su soledad y con sus peligros, con sus gárgolas que coronan edificios y con águilas imperiales que vigilan petrificadas lo que

sucede bajo sus garras, y mientras percibe todo ello comienza a reconocerse como Batman, diez años después, despertando sus ansias de venganza.

Lo que queda del relato, es decir, todo, no es más que una huida hacia delante, un intento de redención que busca restituir la memoria de unos padres asesinados y, sobre todo, la memoria de una serie de valores que, a ojos del héroe, murieron también esa misma noche, en un callejón cerca de un cine en el que pasaron la tarde viendo *El signo del zorro* (Rouben Mamoulian, EEUU, 1940). Todos los criminales son el mismo criminal, todo ladrón, violador o jerarca del crimen no es otra cosa que una encarnación más o menos sofisticada de *el mal*, sin medias tintas y sin distinciones, sin juicios ni interpretaciones posibles. Cada escaramuza noctámbula de Batman representa una cruda obra de teatro en la que Gotham es siempre el idéntico escenario y en la que el argumento se repite constantemente para adquirir formas y modos diferentes y concluir inevitablemente en la impotencia que a los héroes les debe de generar lo inalcanzable, lo imposible, como resulta en este caso el intento de extirpar completamente el mal de la sociedad. Ni que decir tiene que toda hazaña de Batman incide en esa mirada interior que reflejan los rascacielos de la ciudad, de ahí que se agudicen los miedos y que la respuesta sea siempre más sangrienta y contundente. Bruce Wayne se viste de murciélago como acto litúrgico que conduce al pasado remoto aún cuando éste se aleje cada vez más en el tiempo: vuelve así a aquella noche y a todos los callejones que son siempre el mismo callejón, regresa a los focos, a las sirenas y a ponerse delante del crimen, pero ya no como lo hizo entonces un niño indefenso sino como lo haría todavía hoy el mismísimo Tyrone Power.

Desde la antigüedad más furtiva se testimonian casos en los que caminar mientras se observa lo que quedó atrás en lugar de contemplar lo que está por venir conlleva funestas consecuencias. Ejemplo ineludible es el que se relata en el libro del *Génesis* acerca de la conversión de la mujer de Lot en estatua de sal al ignorar la advertencia divina que imponía no mirar hacia atrás a quienes escapaban de la destrucción de Sodoma (*Gn 19, 26*). Aunque seguramente ningún otro mito ha sido tantas veces recordado, representado y reconstruido como aquél que narra la muerte de Eurídice y el rescate llevado a cabo por su esposo, Orfeo. Cuenta Virgilio en sus *Geórgicas* que Orfeo, usando los embrujos de su lira, encantó a los monstruos del infierno y también a los dioses que ahí habitan; cuenta que Hades y Perséfone, admirando tal valentía y semejante prueba de amor, permitieron a Orfeo regresar al mundo de la luz llevando consigo a Eurídice con la única condición de que a lo largo del camino no girara su rostro para ver a su esposa que caminaría detrás; finalmente, narra Virgilio que cuando Orfeo alcanzó el reino de los mortales volvió sus ojos para asegurarse que Eurídice le seguía, de manera que ésta, que aún no había alcanzado el límite, murió por segunda vez¹¹. El castigo se repite en la obra de Miller, pero de forma silenciosa, casi imperceptible: la mirada hacia atrás es del todo introspectiva e implica la revelación de una reminiscencia oculta bajo el antifaz del héroe, los recuerdos son un rebrote de ira incontrolable y de resentida violencia que hacen que la gesta de Batman, esta suerte de anamnesis postmoderna que nada tiene de búsqueda de virtud y conocimiento¹², sea la crónica del viaje hacia su propia defunción como vigilante.

El fin de Batman, su muerte ficticia a manos de Superman, supone, en todo caso, el último episodio de la trayectoria del héroe y su paso a la clandestinidad. Sin embargo no sólo debiera adscribirse dicho fin a una treta urdida por Wayne y puesta en marcha gracias a la ayuda de su mayordomo, de Robin y hasta de su amigo Oliver, sino que,

más bien, habría que apuntar hacia una nueva estrategia mediante la cual el viejo Batman decidirá enfrentarse al mundo. A partir de aquí surge el último sustrato político de la obra, su proyección utópica —o disutópica— y también su inconfundible e irremediable aroma contemporáneo.

Ciudadano Wayne

«Serían precisos dioses para dar leyes a los hombres», señalaba Rousseau en *El contrato social*¹³. La oferta política de Miller no parece en este sentido muy desencaminada de algunos de los postulados escritos por el filósofo ilustrado: refuerza la imagen de Bruce Wayne liberándole a la postre de su tarea vigilante y otorgándole una aureola casi divina —no en vano estamos hablando del hombre que derrota al superhombre—, lo cual legitimaría su idoneidad para escudriñar los futuros progresos que permitirían dar lugar a una sociedad mejor. Entorno a la figura del exiliado Wayne se aglutinan jóvenes arrepentidos que combatieron contra el vigilante, antiguos miembros de la banda de los así llamados Mutantes y viejos aliados como Oliver o Robin, es decir, un puñado de asesinos neofascistas, una jovencita menor de edad y un viejo proscrito cascarrabias, en definitiva, un más que curioso panorama que para nuestro protagonista, y sin duda para Miller, aúna mimbres suficientes con los que empezar a pensar en una acción venidera que permita la aniquilación de las bases de la sociedad establecida y la reconstrucción a partir de nuevas pautas morales. Porque es de eso, precisamente, de lo que se trata, de un problema moral. *El señor de la noche* evidencia una crítica a la sociedad de aquellos años ochenta, una crítica, más allá del análisis de la organización política, que hostiga a quienes restan indiferentes frente a los problemas y pondera a quienes se oponen y luchan contra ellos. De ahí que los que antes eran enemigos se conviertan después en aliados: los mutantes son un típico producto social, parece querer decirnos Miller, el vómito incómodo del liberalismo contemporáneo y de efectos como el relativismo o la condescendencia con el poder imperante. Batman lucha contra ellos porque son criminales y los derrota entendiendo la raíz de su lógica: si lo que les guía es la fuerza basta aniquilar al más fuerte, esto es, al líder. Claro que, entre las consecuencias no previstas, asoma el surgimiento de un nuevo grupo de pandilleros cuyos miembros se proclaman secuaces del caballero oscuro, con lo que la acción de Batman más que atajar el problema lo que hace es transformarlo: «Los mutantes están muertos. Son historia. Esta es la marca del futuro. Gotham City pertenece a Batman», afirma desafiante un jovencito alopécico con el emblema del murciélago tatuado en su cara una vez que el cabecilla de la antigua banda yace derrotado en el fango¹⁴.

Tal vez Wayne siente en su interior la fuerza necesaria para cambiar a los individuos, rasgo por otra parte esencial del legislador que concebía Rousseau. Si Miller lo plantea en esos términos no se puede hablar más que de un enorme fracaso en la obra crepuscular de Batman: sus acciones dan lugar a debates, pero éstos no dejan de ser grandes espectáculos televisados que ni mucho menos consiguen reabrir espacios públicos para el encuentro, para el diálogo; sus nuevos seguidores se interesan por él sin cambiar ni un ápice la lógica que les hacía seguir antes a una suerte de culturista embrutecido. En un momento crucial de los hechos que se nos narran, cuando la bomba atómica ha estallado y Gotham City se ve sumida en una caótica penumbra plagada de asaltantes y ladrones, Batman entra en escena montado en un hermoso caballo negro y reúne a su lado a un buen puñado de delincuentes que, regidos por su voz, ayudarán al

vigilante a salvar a la ciudad del vandalismo y de la barbarie delictiva: «Nuestras armas son silenciosas... precisas. Con tiempo os las enseñaré», arenga el héroe, «esta noche sólo usaréis vuestros puños... y vuestro cerebro. Esta noche somos la ley. Esta noche yo soy la ley»¹⁵. Con un ejército improvisado Batman impone la voluntad de socorrer y de este modo contribuye decisivamente a salvar la ciudad de la destrucción. Se trata de uno de los pocos actos en los que el héroe aparece privado de rencor o, por qué no, movido por un deseo diverso a la venganza. Wayne, circunstancialmente enmascarado, ejerce momentáneamente de ciudadano y ofrece una alternativa posible que se resume en un lema íntegro que podría rezar perfectamente así: ayudar o morir.

A pesar de que la propuesta pudiera resultar necesaria y cabal, lo cierto es que la manera de llevarla a cabo es sumamente problemática: el legislador efímero en el que se convierte el héroe asigna un criterio unificador y anula las subjetividades del resto de los ciudadanos, destierra de la megaurbe las últimas gotas que quedaban de libertad individual e impone un código moral que, acertado o no, resulta ser el suyo, su viejo código aprendido de sus padres asesinados —imaginemos a Platón intentando implantar un nuevo modelo sociopolítico en Atenas envenenando con cicuta a todos sus opositores—. La noche anárquica en la que se ve sumida Gotham City no es más que el marco perfecto ideado por Miller para justificar una acción extrema, una actuación acorde con la urgencia que genera la idea de un permanente *estado de sitio*, lo que por otro lado produce, como han explicado Hardt y Negri en *Multitud*, una «legitimación de la violencia»¹⁶. Una concepción negativa acerca de la naturaleza del hombre, hedonista en apariencia y animalesca en sus entrañas, participa seguramente en la génesis de un instinto político como el que aquí presenta Miller. No obstante, bastaría rastrear algunas de las obras más populares que la filosofía contemporánea ha producido en los últimos veinticinco años para comprobar que la perspectiva extraída de *El señor de la noche* no es excepcional sino, más bien, la plasmación recargada de postulados muy comunes en algunos autores postmodernos, en busca sin tregua de un legislador universal que instaure un nuevo orden, empeñados tantas veces en reivindicar la existencia inconfundible de *el bien* y *el mal*, sin fisuras ni matices, con un eje en el centro que los separa y nos separa a los unos de los otros.

Es discutible y conflictiva pero, sobre todo, la alternativa, llamémosla *pública*, de Batman es efímera. De ahí que el proyecto de Miller nada tenga de compromiso político ni de *contrato social*. Por el contrario, Wayne no está capacitado para encabezar ningún tipo de revuelta ni de cambio: su fingida muerte y su voluntario exilio son una nueva huida mediante la cual la sociedad no será más que un recuerdo nebuloso y su proyección utópica una simple anamnesis con resultados idealizados y, a buen seguro, delirantes. Wayne no cree en el otro, no confía en la potencia cívica y creativa de la ciudadanía y, por supuesto, no tiene ninguna intención de contrastar públicamente sus pensamientos y anhelos políticos. Es difícil interpretarlo de otra manera, su alejamiento final en pos de una futura transformación general no sólo es su fin como vigilante y su muerte como personaje público, sino también su descrédito definitivo como cabeza visible de cualquier tipo de ulterior reivindicación ética y política: no traerá ningún anuncio esclarecedor cuando vuelva de su cueva como hizo Zaratustra y, además, su promesa de austeridad y recogimiento no le resultará sencilla de soportar.

De hecho, los hay que afirman haber visto a alguno de sus esbirros adentrarse en Gotham City para asaltar el quiosco de la estación en busca de cuatro o cinco colecciones de sudokus. Frente al joven con la pistola amenazante el tipo del quiosco,

atemorizado, le ofreció también los periódicos que acababa de recibir. El muchacho, bien adiestrado, los rechazó alegando que los periódicos son vehículos de actualidad, el germen del presente, y que ellos, por el contrario, eran la semilla del futuro. Tras esto, el buen señor, estupefacto, le ofreció unos cuantos libros de filosofía que parecían reeditados para la ocasión, a lo que el asaltante respondió que no, que ni hablar, y mucho menos esos: los superhéroes, dijo, no leen a Spinoza.

¹ Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-textos, 1999, p. 38.

² Fredric Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós, 1995, p. 97.

³ Frank Miller, *Batman. El señor de la noche*, Libro Tercero, “La caza”, Barcelona, Ediciones Zinco, 1987, p. 14.

⁴ Como sistema de biopoder, véase Michael Hardt y Antonio Negri, *Multitud. Guerra y democracia en la era del Imperio*, Barcelona, Debate, 2004, pp. 33 y ss.

⁵ Michel Maffesoli, *La tajada del diablo: compendio de subversión posmoderna*, Madrid, Siglo XXI, 2006, p. 102.

⁶ Jean-Paul Sartre, *El ser y la nada*, Buenos Aires, Losada, 1966, p. 474.

⁷ *Ibid.*, pp. 475 y ss.

⁸ Frank Miller, *Batman. El señor de la noche*, Libro Cuarto, “El fin”, Barcelona, Ediciones Zinco, 1987, p. 47.

⁹ Ernst Bloch, *Spirito dell'utopia*, La Nuova Italia, Firenze, 1993, p. 234.

¹⁰ Frank Miller, *Batman. El señor de la noche*, Libro Primero, “El regreso”, Barcelona, Ediciones Zinco, 1987, p. 4.

¹¹ Virgilio, *Georg.* 4, 453 y ss.

¹² Rasgos presentes en el *Menón*, diálogo platónico hasta el que se remontaría una genealogía de la teoría de la reminiscencia.

¹³ Jean-Jacques Rousseau, *El contrato social*, Madrid, 1968, p. 53.

¹⁴ Frank Miller, *Batman. El señor de la noche*, Libro Segundo, “El triunfo”, Barcelona, Ediciones Zinco, 1987, p. 46.

¹⁵ Frank Miller, *Batman. El señor de la noche*, Libro Segundo, “El fin”, op. cit., p. 21.

¹⁶ Michael Hardt, Antonio Negri, *Multitud*, op. cit., pp. 47-56.