

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas

Grado en Comunicación Audiovisual

Trabajo de Fin de Grado

Curso académico 2020/2021

LA CIUDAD DE GOTHAM EN LA TETRALOGÍA DE BATMAN DE TIM BURTON Y JOEL SCHUMACHER



Trabajo de investigación bibliográfica realizado por Pablo Mas Lorenzo para la obtención del título de grado en Comunicación Audiovisual bajo la tutorización del profesor Dr. Antonio Miguel Nogués



**FACULTAD DE CIENCIAS
SOCIALES Y JURÍDICAS**
CAMPUS ELCHE

INDICE

1. Resumen y palabras clave	3
2. Introducción.....	4
Cine y arquitectura.....	6
Objetivo	8
3. Estado de la cuestión.....	9
4. Metodología.....	9
5. Gotham. Historia de una ciudad.....	11
Batman (1989)	13
Batman Returns (1992).....	20
Batman Forever (1995).....	26
Batman y Robin (1997)	33
6. Conclusiones.....	40
7. Bibliografía	41

1. Resumen y palabras clave

Gotham es la ciudad ficticia en la que tienen lugar las aventuras de Batman, un superhéroe propiedad de la editorial *DC Cómics*.

El presente trabajo es una descripción y análisis de la arquitectura en la ciudad de Gotham, en concreto en las que forman la tetralogía dirigida por Tim Burton y Joel Schumacher, y su relación con corrientes arquitectónicas reales.

La creación de estos de ficción está en manos del diseñador de producción, figura que toma, siempre con la supervisión del director, todas las decisiones sobre la forma, color y estilo plástico de la película. En este caso, fueron los diseñadores, Anton Furst, Bo Welch y Barbara Ling los encargados de dar forma junto con la ayuda de Burton y Schumacher a la escenografía de la tetralogía, creando una ciudad que consigue una atmósfera única y distintiva.

Palabras Clave

Arquitectura; Cine; Diseño; Producción; Batman; Gotham;

Gotham is the fictional city where the adventures of Batman take place, a superhero owned by the publisher *DC Comics*.

This work is a description and analysis of the architecture in Gotham City, a fictional city in which the Batman films take place, specifically in the films that are part of the tetralogy directed by directors Tim Burton and Joel Schumacher, and the relationship that the elements of said city have with architectural currents in the real world.

The creation of these unreal worlds in the films is in the hands of the production designer, a figure who makes, always with the supervision of the director, all the decisions about the form, color and plastic style of the film. In this case, the designers, Anton Furst, Bo Welch and Barbara Ling were in charge of

shaping together with the help of Burton and Schumacher the scenography of said tetralogy, creating a city that achieves a unique and distinctive atmosphere.

Key Words

Architecture; Film; Design; Production; Batman; Gotham

2. Introducción

Batman, o el hombre murciélago si lo traducimos al castellano, es un superhéroe creado en 1939 por Bob Kane y Bill Finger, propiedad de *DC Cómics*. La identidad secreta de este personaje es Bruce Wayne, un empresario multimillonario que posee multitud de empresas en la ciudad de Gotham, quién, con un traje inspirado en los murciélagos combate el crimen en la ciudad con ayuda de multitud de artilugios (*gadgets*) y vehículos.

Gotham es la ciudad ficticia en la que vive Batman y en la que tienen lugar la mayoría de sus aventuras. La ciudad fue identificada por primera vez como hogar de Batman en la cuarta entrega de los cómics de dicho superhéroe. La ciudad, se describe tradicionalmente como ubicada en el estado estadounidense de Nueva Jersey. A lo largo de los años, el aspecto y la atmósfera de Gotham han sido influenciados por ciudades como Nueva York y Chicago. Algunas de las ciudades utilizadas como inspiración para Gotham City en las películas y series de Batman son Nueva York, Nueva Jersey, Chicago, Vancouver, Detroit, Pittsburgh, Los Ángeles, Londres, Toronto y Hong Kong. Generalmente, en el *Universo DC* se le atribuye a Gotham City características negativas, como ciudad maldita, noche, oscuridad, corrupción y un sentido de la decadencia muy profundamente asentado.

Una de las principales características de la ciudad de Gotham es que siempre hay crimen, y es por ello que existe Batman. Este, a modo de venganza

por el asesinato de sus padres cuando él era un niño, decide combatir el crimen en esta oscura ciudad con la obsesión de hacerlo desaparecer de ella.

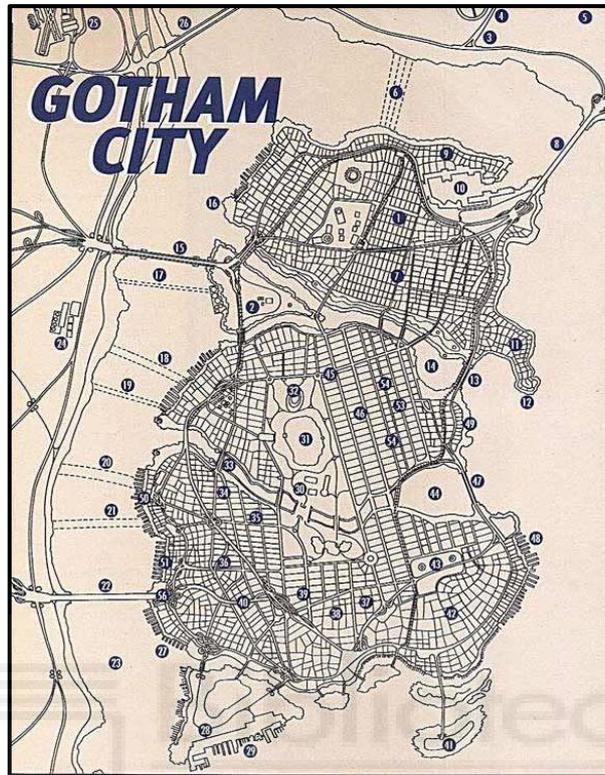


Figura 1: Mapa de la ciudad de Gotham (Fuente: Pinterest)

En un principio, las aventuras de Batman tenían lugar en la ciudad de Nueva York, y no es hasta el lanzamiento del cómic nº48 en 1941 de *Detective Comics* cuando se empieza a tratar la ciudad como un lugar independiente de cualquier ciudad ya existente. Aun así, Gotham seguía siendo únicamente un decorado, y en las series televisivas de los años 40 y 60, la mayoría de secuencias estaban grabadas en interiores. No fue hasta el fracaso de la serie televisiva creada por Adam West en los años 60, cuando los escritores de los cómics de Batman empezaron a dar una identidad propia a la ciudad de Gotham, más oscura y peligrosa que en sus orígenes, otorgando al lugar características más propias de un personaje que de una localización.

Es en el año 1989 con el lanzamiento de la primera película de la tetralogía, cuando la atmósfera de Gotham se intensifica y pasa a ser lo que conocemos hoy en día: una ciudad de corrupción, crimen y oscuridad, que la

convierten en una auténtica pesadilla. A lo largo de la tetralogía la ciudad va evolucionando estéticamente, pero sin perder el carácter que ya se le había otorgado y que continúa teniendo hasta hoy.

En esta investigación, se realiza una identificación, análisis de cada una de las películas que conforman la tetralogía en cuanto a su diseño de producción, en los que se describe y estudia los elementos más representativos de la escenografía de la ciudad, su evolución a lo largo de las distintas películas y la relación que tienen sus elementos con algunas corrientes arquitectónicas del mundo real.

Cine y arquitectura

La arquitectura es uno de los principales aspectos que recrean y dan verosimilitud el mundo cinematográfico. Aunque en principio la arquitectura no necesita de este último para desarrollarse, a lo largo de la historia del cine, esta se ha alimentado en ocasiones de las creaciones ideadas para esos mundos imaginarios, creando un diálogo entre ambas artes.

El cine es un arte en el que se crean historias que, reales o no, necesitan de localizaciones para ser contadas y hacerlas verosímiles para el ojo del espectador. Estas localizaciones pueden ser de dos tipos, reales, es decir, lugares que no han sido creados con fines cinematográficos si no para un uso real de los mismos, o artificiales, es decir lugares creados con el único propósito de servir como decorados de películas u otros formatos audiovisuales.

En los inicios del cine casi la totalidad de las localizaciones eran artificiales ya que ello permitía al equipo técnico tener más control sobre aspectos como la iluminación y el sonido, y el uso de lugares reales se reducía a las secuencias grabadas en paisajes, debido a la gran dificultad de crear este tipo de lugares artificialmente. Aun así, la mayoría de escenografías eran diseñadas con el fin de recrear lugares reales del presente o del pasado, aunque la mayoría de estos últimos fueran inexactos en términos históricos como en la película *Cleopatra* de

Joseph L. Mankiewicz (1963) con una recreación del antiguo egipcio que dista mucho de como fue en la realidad.

Sin embargo, no todos los decorados pretendían simular lugares reales, y algunos autores, con gran imaginación, consiguieron transportar a los espectadores a mundos de fantasía inimaginables en el mundo real como, por ejemplo, en dos de las mayores obras del expresionismo alemán, como son, *El gabinete del Dr. Caligari* de Robert Wiene (1920) y *Metrópolis* de Fritz Lang (1927), las cuales, como podremos ver más adelante han tenido una gran influencia en las películas de Batman que son objeto de estudio de este trabajo.

Las primeras ciudades recreadas artificialmente en el cine, se trataban únicamente de telones pintados con edificios o simplemente cartones con forma de estructuras arquitectónicas, que más que intentar aparentar realistas, dejaban en manos del cerebro del espectador su inclusión de manera verosímil en la historia que estaba siendo contada, aunque con el tiempo se fueron produciendo mejoras y se comenzaron a construir decorados más elaborados. Tras la Segunda Guerra Mundial, el uso de ciudades reales fue ocupando más terreno, como en la película *Roma ciudad abierta* de Roberto Rossellini (1945) que se filmó por completo en localizaciones reales.

Los adelantos en nuevas técnicas de construcción de decorados y las nuevas tecnologías de *CGI (Computer Generated Imagery)*, han permitido al cine, en especial al de ciencia ficción y fantasía experimentar un gran avance en cuanto a diseño de producción.

El diseño de producción es uno de los aspectos más importantes en la realización de una película, y es que tanto la correcta ambientación como la elección de los decorados y localizaciones, son las que determinan que el espectador las considere como reales y acordes a la historia que está siendo contada.

La arquitectura juega un papel determinante. El diseño de producción y en especial el diseño de ciudades en las películas, está inspirada la mayoría de ocasiones de obras arquitectónicas y estilos ya existentes.

En la tetralogía de Batman, los directores Burton y Schumacher han trabajado con distintos diseñadores de producción que basaban su trabajo en la obra del primero de ellos, Anton Furst, quien, basándose en algunos de los comics de la serie, consiguió junto con Burton, sentar las bases de la ciudad de Gotham tal y como la conocemos hoy.

Tanto Furst, como sus sucesores Welch y Ling, crearon la ciudad de Gotham mezclando diferentes estilos arquitectónicos, incluso enfrentados y perteneciendo a épocas diferentes, consiguieron suponer un único estilo, el estilo de Gotham. Aunque para la realización de la saga se basaron en diversos estilos, podemos decir, que el *Art Decó*, la arquitectura fascista y el expresionismo alemán, son los tres que mejor describen a la ciudad.

Si hay algo en lo que coinciden los tres diseñadores de producción de la saga es que lograron reflejar la psicología de los personajes que habitaban Gotham.

Objetivo

El objetivo de este trabajo es realizar una síntesis de los aspectos más notables que dan forma a la ciudad de Gotham en la tetralogía creada por Tim Burton y Joel Schumacher. En esta investigación se identifican, describen y analizan los aspectos más importantes de la ciudad, con el fin de saber cómo una simple localización ficticia ideada para acoger las aventuras de un superhéroe, pasa a tener prácticamente el mismo protagonismo que él, y de cómo los directores Tim Burton y Joel Schumacher con ayuda de sus diseñadores de producción han conseguido darle forma y llevarlos a la gran pantalla, consiguiendo que sea una ciudad con un estilo único.

3. Estado de la cuestión

El principal tema que aborda esta investigación es el vínculo que se establece entre el cine y la arquitectura, y en especial la que ha servido como referencia para la creación de la ciudad de Gotham en la saga de películas que son objeto de este estudio. Existen diversas publicaciones que tratan los aspectos en los que se basa este trabajo.

Por un lado, existen trabajos de investigación muy detallados como, *Cine y arquitectura - Entre lo imaginado, lo real y lo virtual* de Alberto Saldarriaga Roa (2012) y *Relaciones transversales entre cine y arquitectura* de Luis Enrique Romero Pascual (2018), en los que establecen relaciones entre las corrientes arquitectónicas del mundo real y su utilización en el cine.

Por otro lado, también publicaciones que analizan y describen a la ciudad de Gotham. Aunque no existen tesis u otros trabajos académicos como tal dedicados a este tema, podemos encontrar algunas revistas y blogs de cineastas y aficionados a las películas de este superhéroe que han hablado del trabajo realizado por los diseñadores de producción. Entre esta destacan revistas electrónicas como *Bold Entrance* y *Creative Bloq* o el blog *Doctor Ojoplástico* que realiza un minucioso análisis del trabajo de Anton Furst en la primera película de la tetralogía.

Por último, en cuanto a estilos arquitectónicos, existen multitud de tesis y trabajos relacionados con las corrientes en la que se han basado los diseñadores de la saga, como, por ejemplo, *La obra de arte totalitaria: el caso alemán* de Javier Cabo Villaverde (2002), que consiste en un análisis de la arquitectura fascista de la Alemania nazi.

4. Metodología

Para elaborar este trabajo, he realizado un análisis de cada uno de las películas que conforman la tetralogía en cuanto a su diseño de producción, en los que describo los elementos más representativos de la escenografía de la ciudad, su evolución a lo largo de las distintas películas y la relación que tienen

algunos de sus elementos con algunas corrientes arquitectónicas del mundo real.

Fase 1: Elección del tema

Para la elección del tema, tuve claro desde el primer momento que quería realizar un análisis de alguna película o serie de películas que me hubieran marcado. Desde pequeño, la tetralogía de Batman me causó mucha impresión, especialmente la ciudad. Cada vez que veía una de las entregas, al ver la ciudad de Gotham sentía un profundo agobio, y es que la sensación de desorden y de peligro incesante que me despertaba, a la vez que agobiarme, me gustaba e intrigaba.

Fase 2: Visionado de películas

Una vez elegido el tema visioné las cuatro entregas. Un primer visionado para conocer la historia en general, y un segundo con suma atención con el fin de analizar más detenidamente y anotando aquellos elementos que caracterizan a la ciudad.

Fase 3: Recogida de datos

Para realizar el estado de la cuestión sobre qué se ha escrito sobre esta temática, utilicé las bases de datos de Dialnet y Google Scholar para la literatura científica, y realicé búsquedas en internet para encontrar blogs y páginas de interés. Para encontrar la información referida a estilos arquitectónicos y a la el diálogo que existe entre estos y el cine he utilizado principalmente herramientas especializadas en publicaciones académicas. Sin embargo, para la búsqueda de información referida a las películas que son objeto de este estudio he tenido que obtener prácticamente toda la información de webs, blogs y revistas dedicadas tanto a este superhéroe como al mundo de los cómics y superhéroes en general. Gracias a que se trata de un superhéroe muy conocido, existen una variedad de webs y revistas que se dedican a su estudio.

Fase 4: Análisis de las edificaciones

En cuarto lugar, he realizado un análisis comparativo de algunos de las edificaciones más representativas de la ciudad de Gotham en cada una de sus

entregas con ejemplos de obras arquitectónicas de la realidad, identificando por sus características estilísticas y constructivas, cada uno de los estilos en los que se han inspirado los diseñadores de producción.

Fase 5: Conclusiones

Para escribir el contenido del trabajo, decidí realizar un análisis de cada una de las películas, incluyendo imágenes y diseños de esta y comparando algunas de ellas con edificaciones reales.

5. Gotham. Historia de una ciudad.

La tetralogía de Batman es una saga dirigida por los directores Tim Burton y Joel Schumacher entre los años 1989 y 1997 que narra las aventuras de Batman. Está compuesta por cuatro películas: *Batman* (1989) dirigida por Tim Burton con Anton Furst como diseñador de producción, *Batman Returns* (1992) dirigida también por Burton con Bo Welch como diseñador de producción y, *Batman Forever* (1995) y *Batman y Robin* (1997) ambas dirigidas por Joel Schumacher con Barbara Ling como diseñadora de producción. En los planes de esta saga, aparecía una quinta entrega, *Batman Unchained*, que fue cancelada debido a la pérdida de popularidad que fueron sufriendo las películas a lo largo de su creación, atribuyéndose casi por completo a la última entrega de la saga.

Desde que en 1976, *DC Cómics* fue adquirido por la compañía Warner Bros, ésta estaba deseosa de poder llevar a este superhéroe a la gran pantalla. Pero no fue hasta 1979 tras observar el éxito de la película *Superman* (1978) dirigida por Richard Donner, que la firma empezó a planear la primera película de la saga que tardaría diez años en llegar a la gran pantalla.

Finalmente, en 1986, Warner Bros contrató a Tim Burton para dirigir la primera entrega, con un guion escrito por San Hamm. El film se estrenó el 13 de junio de 1989 llegando a recaudar un total de 43,6 millones de dólares en salas

de cine y más de 400 millones en total, cifra que supuso un hito en lo que a películas de superhéroes se refiere. Las críticas de la película fueron principalmente positivas obteniendo una gran acogida entre los medios, aunque muchos otros, la tildaron de “demasiado oscura”.

Debido al gran éxito que supuso esta primera entrega, Warner Bros decidió realizar una segunda entrega de la secuela, *Batman Returns* (1992), también dirigida por Tim Burton con Bo Welch como diseñador de producción, y que cosechó unos éxitos muy similares a su predecesora. Sin embargo, ésta, debido a su carácter todavía más oscuro que la primera de la saga, hizo que la compañía estadounidense apartar a Burton de la dirección de las siguientes entregas, por miedo a que dejara de ser una película apta para todos los públicos.

Para las siguientes dos entregas, la compañía estadounidense contrató al director Joel Schumacher, con el fin de que éste aportara un carácter más agradable a la película y la hiciera más apta para todos los tipos de público, cosa que consiguió con la ayuda de la diseñadora de producción Barbara Ling. La primera de estas, *Batman Forever* (1995), siguió contando con la participación de Burton, pero esta vez como productor. Esta entrega y su sucesora, *Batman y Robin* (1997), tuvieron un aspecto más colorido y luminoso lo que hizo perder todo el carácter, tanto a la película como a la ciudad, que Burton le había atribuido y que tanto éxito había generado. Este cambio visual fue tan radical que incluso hizo que Burton ni siquiera participara en la última película de la saga. Estas dos últimas entregas supusieron una caída estrepitosa del éxito de sus predecesoras y obligaron a Warner Bros a cancelar la quinta entrega, *Batman Unchained*.

Batman (1989)

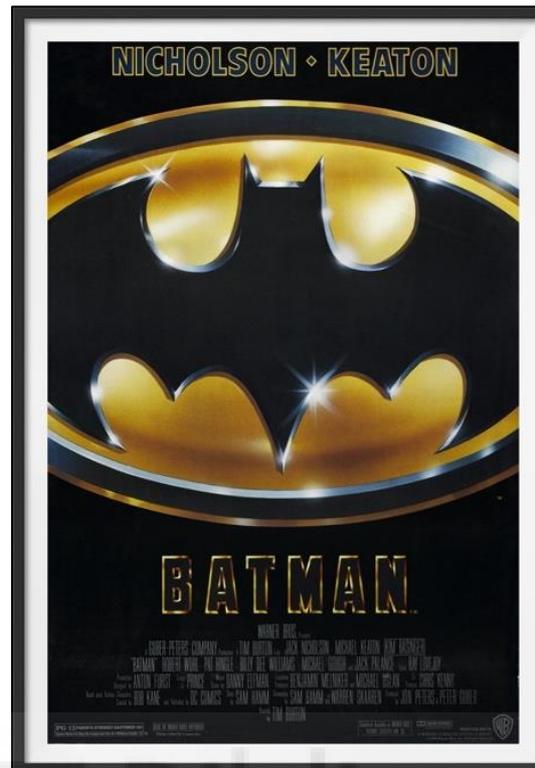


Figura 2 (Fuente: Imdb)

La primera entrega de la tetralogía es *Batman*, fue estrenada en cincuenta años después de la creación del personaje y dirigida por Tim Burton y Anton Furst como diseñador de producción. El film esta basado en los seis cómics creados el año anterior por el guionista de *DC Cómics* Steve Englehart y el dibujante Marshall Rogers, conjunto de historietas conocidas bajo el nombre *Batman: Strange Apparitions*.

En esta película, Bruce Wayne (Michael Keaton) presencia el asesinato de sus padres, lo que, al llegar a la edad adulta, le hace convertirse en Batman a modo de venganza. Batman es un superhéroe que trata de acabar con el crimen de la oscura ciudad de Gotham, que hasta su llegada estaba únicamente protegida por el corrupto cuerpo de policía de la ciudad. En el film, Batman trata de defender la ciudad del Joker (Jack Nicholson) un villano que trata de infundir el terror en la ciudad, a su vez, la curiosa periodista Vicky Vale (Kim Basinger) trata de descubrir quién se oculta tras ese traje negro que tanto recuerda a un murciélago.

Para la creación de este film se unen Tim Burton y Anton Furst, dos cineastas, que parecen estar perfectamente compenetrados y que comparten la misma línea gótica que caracteriza a la estética de Burton. En la actualidad al estilo gótico se le adscribe todo aquello oscuro, siniestro y grotesco, afirmación que, aun no siendo del todo falsa, obvia muchos aspectos del verdadero estilo gótico presente en otras artes como la arquitectura o la literatura.

Furst era un perfecto conocedor del estilo gótico histórico o clásico en arquitectura, como muestra su obra fílmica. Estaba obsesionado con las características arquitectónicas de las catedrales medievales: arcos apuntados, techos abovedados con nervaduras, columnas más altas y más delgadas, arbotantes, gárgolas y grandes espacios internos.



Figura 3: *Catedral de León* (Fuente: Wikipedia)

Figura 4: Gárgola de la *Catedral de Notre Dame* (Fuente: BBC)

Para la creación de la ciudad de Gotham, Furst no se ciñó al estilo gótico, si no que lo mezcló con otros movimientos como el expresionismo alemán y otros estilos para conseguir aportar un carácter todavía más grotesco y oscuro a la ciudad. El guionista del film, Sam Hamm, describe la ciudad en las primeras líneas del guion como el infierno estalló a través del pavimento y edificó una

ciudad», punto de partida, que junto a los estilos de Burton y Furst darían forma a la oscura y siniestra ciudad de Gotham.

Furst y Burton, crearon la mayoría de los decorados desde cero en los estudios *Pinewood* y, basaron su trabajo en el cine negro de la década de 1930 y en los primeros cómics de Batman. Estos cómics conferían un carácter oscuro y peligroso a la ciudad, cosa que consiguieron llevar todavía más allá creando una ciudad grotesca repleta de yuxtaposiciones arquitectónicas que más allá de aportar un carácter oscuro la hacían dar una sensación de estrés y peligro incesante. En principio, Gotham es de una caricatura de la ciudad de Nueva York, pero como si esta se hubiera construido sin planificación alguna, y es por ello que Furst basó muchos de sus diseños en esta, principalmente en sus peores aspectos.



Figura 5: Furst se inspiró en las fotografías nocturnas que Andreas Feininger tomó de la ciudad de Nueva York (izquierda) para el estilo del *skyline* de Gotham (derecha). (Fuente: Boldentrance.com)

El Gotham de Furst, es una mezcla de estilos arquitectónicos que en ocasiones ha sido tildada por los expertos como una mirada distópica, retro-futurista y *steampunk*. Para ello Furst mezclaba elementos arquitectónicos de estilos históricos con formas futuristas que incluso tapaban el cielo, convergiéndolos en la misma ciudad, la misma calle e incluso en el mismo edificio, careciendo totalmente de sentido urbanístico alguno.

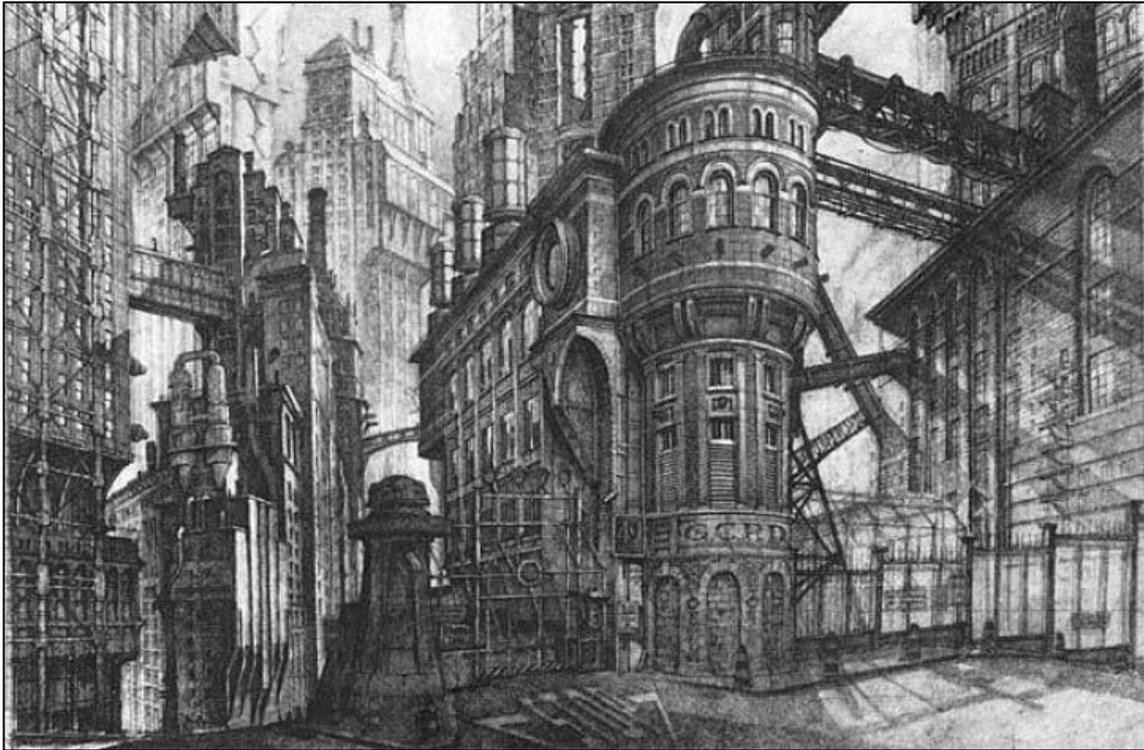


Figura 6: Diseño de Anton Furst para la ciudad de Gotham
(Fuente: Doctorojplatico.com)

Para esta simbiosis Furst utilizó referencias arquitectónicas totalmente enfrentados como la arquitectura gótica, el futurismo italiano, la arquitectura fascista, el *Art Nouveau* y el *Art Déco*, y se basó en arquitectos como Shin Takamatsu, Antonio Gaudi, Frank Lloyd Wright, Eric Mendelsohn, la escuela de la *Bauhaus* y Louis Sullivan, y acabó apiñándolos para construir una ciudad totalmente distorsionada y lejos de la realidad que aporta ese carácter oscuro y grotesco que tanto éxito cultivó.



Figura 7: Diseño de Anton Furst (Fuente: Doctorojplatico.com)
Figura 8: Panorámica de Gotham en *Batman* (Fuente: Architizer.com)

Incluso tomamos cosas como la arquitectura de la prisión y la ampliamos en rascacielos, y luego trajimos los edificios de Louis Sullivan [un innovador en la construcción de rascacielos con sede en Chicago que vivió entre 1856 y 1924] y estructuras en zigurat que se remontan y luego se extienden en voladizo, y el fascismo, y ponerlo todo junto en enormes estructuras de ventilación masivas, para que siempre estés expresando lo subterráneo. Y solo brutalidad, brutalidad absoluta.

Luego, incorporamos arquitectura moderna, solo para confundir el tema, y no parece una pieza de época completa. Pero si ponemos arquitectura moderna, también apostaríamos por el brutalismo, como el tipo de edificios constructivistas rusos, junto con este fascinante arquitecto japonés Shin Takamatsu que hace, como, diseño de locomotoras y arquitectura de tuercas y tornillos.

Entonces, tenemos una anomalía increíble de diferentes estilos. Tenemos a Antonio Gaudí [1852-1926, destacado arquitecto Art Nouveau español que diseñó la Sagrada Familia] extendido en un rascacielos, y tenemos a Otto Wagner [1841-1918, un destacado arquitecto vienés] encerrado en edificios de piedra rojiza con fachadas fascistas en y puentes victorianos tipo Brunel [Isambard Kingdom] .

(BoldEntrance, 2020)

Edificaciones mas representativas

Museo Flugelheim

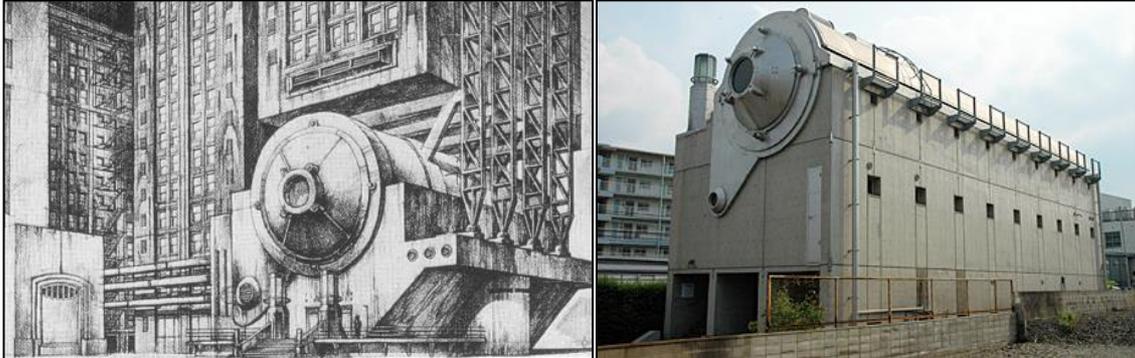


Figura 9: Diseño de Anton Furst del *Museo Flugelheim* (Fuente: Batman.fandom.com)

Figura 10: *Clínica dental Ark* de Shin Takamatsu (Fuente: Japan-photo.de)

Como se deduce por su nombre, esta edificación se trata de una caricatura del *Museo Guggenheim* de Nueva York del arquitecto Frank Lloyd, aunque el único parecido que tiene físicamente con este es el tragaluz central que Furst usa en su edificación como ventana. La mayor parte de la apariencia de esta edificación proviene de la *Clínica dental Ark* (1983) del arquitecto Shin Takamatsu que se encuentra en Kyoto, además de una multitud de estructuras metálicas de tipo industrial. Para la creación del teatro de la ciudad, el Teatro Monarch, Furst también basó sus diseños en el estilo de Takamatsu.

Productos Químicos Axis

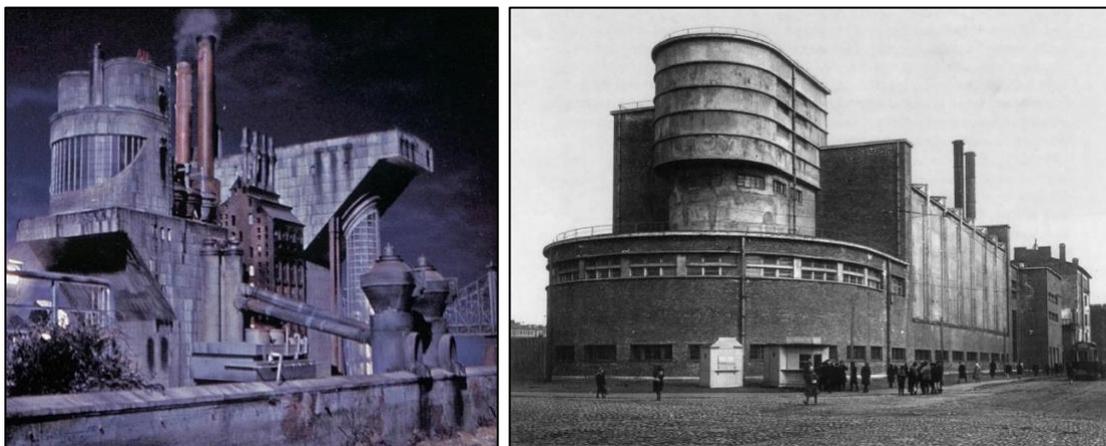


Figura 11: *Axis Chemical Factory* (Fuente Pinterest)

Figura 12: *Red Banner Textile Factory* en Leningrado del arquitecto Erich Mendelsohn (Fuente: Architecturelab.com)

El diseño que Furst hizo de Axis Chemical Factory es una especie de broma sobre la sonrisa del Joker, dado que la cristalera principal la simula, en un edificio de aspecto maligno. Es una mezcla de estilos que recuerdan a la arquitectura de Erich Mendelsohn, símbolo de la arquitectura expresionista. Uno de los problemas con las fábricas es que tienen muchas tuberías y son aburridas, Furst propone un trazo amplio, informe y monstruoso.

Catedral de Gotham



Figura 13: Catedral de Gotham (Fuente: Batman.fandom.com)

Se trata del edificio más alto de la ciudad, y solo con una rápida mirada se puede detectar que se trata de un claro homenaje a la *Sagrada Familia* de Gaudí. En una entrevista, Furst se declaró un verdadero amante de su obra: *Gaudí no está donde está. Quiero decir, ¿dónde diablos está? Salió directamente de otro planeta, se instaló en Barcelona y no prestó atención a nadie más* (Furst, 1990: 1'14"). Además del homenaje a Gaudí, Furst incorporó también a la catedral un homenaje al diseño de producción de la obra maestra de Alfred Hitchcock, *Psycho*. La parte superior de la Catedral de Gotham incorpora la tercera maqueta de la Casa de la Colina en la que vivía el asesino Norman Bates.

Batman Returns (1992)



Figura 14 (Fuente: Imdb)

La segunda entrega de la saga fue *Batman Returns*, película estrenada en 1992, tres años después de su predecesora. Fue dirigida por Tim Burton y cuenta con la participación de Bo Welch como diseñador de producción. En un principio, Burton había declinado la oferta de dirigir la secuela, pero finalmente aceptó el trabajo al quedar totalmente impresionado por el guion, esta vez escrito por Daniel Waters.

En la película, Batman se enfrenta a dos nuevos criminales, por un lado, Pingüino (Danny de Vito), un ser deforme llamado Oswald Chesterfield Cobblepot, que fue tirado al río por sus padres cuando nació y que se ha criado en las alcantarillas y por otro lado Catwoman (Michelle Pfeiffer) que se trata de Selina, exsecretaria del prestigioso empresario Max Shreck (Christopher Walken), la cual se convierte en Catwoman al ser revivida por una banda de gatos callejeros. Batman se enfrenta a Pingüino para evitar que este se convierta en el amo de la ciudad.

Para la creación de esta secuela se unen Tim Burton, con Bo Welch como diseñador de producción, reemplazando la figura de Anton Furst debido a obligaciones contractuales. Cabe destacar que además Furst acabó con su vida suicidándose en 1991, un año antes del estreno de esta entrega. Burton tenía con Welch una simbiosis muy similar a la que mantuvo con Furst y esto estaba más que demostrado en sus dos anteriores colaboraciones para las películas *Beetlejuice* (1988) y *Eduardo Manostijeras* (1990).

Welch basó la mayoría de sus diseños para la película en los conceptos de Furst, sin embargo, con un carácter más centrado en pequeños detalles y menos en la grandeza visual de las estructuras creadas por Furst para la primera entrega de la saga. Al igual que Furst, mezcló diferentes estilos arquitectónicos con el fin de aportar el carácter siniestro y gótico que caracterizaba a las películas de Burton. Entre estos estilos podemos encontrar la arquitectura fascista, la arquitectura rusa, el expresionismo alemán, la arquitectura efímera de la Exposición Universal, nombre genérico de varias exposiciones de gran envergadura celebradas por todo el mundo desde la segunda mitad del siglo XIX, y el *Art Decó*, estilo muy presente en todas las entregas de la saga.

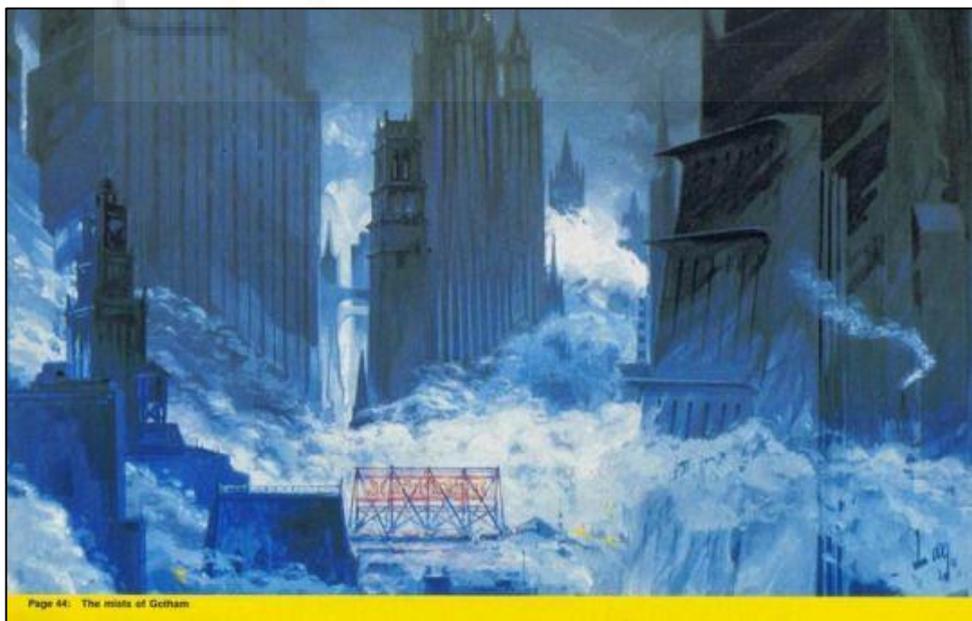


Figura 15: Diseño de Bo Welch para la ciudad de Gotham (Fuente: Pinterest)



Figura 16: Chrysler Building, rascacielos de estilo Art Deco del arquitecto norteamericano William Van Alen (Fuente: wikipedia)

Debido al éxito de su predecesora, Burton gozaba de una mayor libertad para la creación de esta secuela y se negó a utilizar los decorados realizados por Furst en los estudios en los que se creó la primera ciudad. Burton pretendía dar un aire fresco y renovador a esta segunda entrega y es por ello que junto con la ayuda de Welch comenzaron a crear la ciudad desde cero en un nuevo complejo escenográfico.

En una entrevista, Welch describió cuál era para él, la diferencia entre el Gotham de esta entrega y el de Furst:

"No siento que estemos encadenados a la primera película. Básicamente trabajamos dentro de los mismos parámetros: que Gotham es una caricatura oscura de una ciudad. Pero nuestro enfoque fue un poco más relajado y divertido. El primero para mí fue muy nostálgico; el nuestro era más fascista. Es por eso que cubrimos todo con nieve: cambia radicalmente el entorno al darle a las cosas un contraste en blanco y negro más fuerte".

(Kristine Mckenna, 1992)

La ciudad de Gotham en *Batman Forever* se describe principalmente como corrupta y decadente, esto se puede ver reflejado en el aspecto de sus edificaciones, las cuales parecen estar parcialmente destruidas y llenas de óxido

en sus partes metálicas. Según Welch, todos los decorados construidos para la película tratan de reflejar de algún modo las características psicológicas de sus personajes.

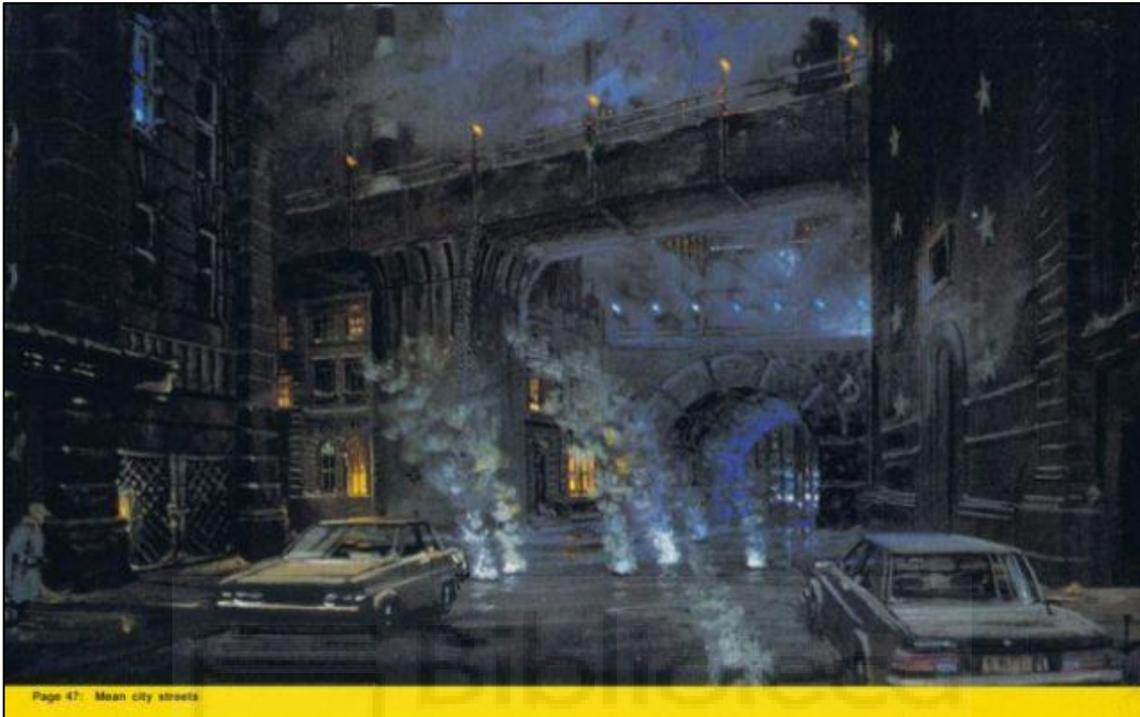


Figura 17: Diseño de Bo Welch para la ciudad de Gotham (Fuente: Pinterest)

Edificaciones principales

Plaza de Gotham



Figura 18: Estatuas gemelas en el patio de la *Nueva Cancillería del Reich* (1938)
(Fuente: urbipedia.com)

Figura 19: Estatuas gemelas de la plaza de Gotham (Fuente: Pinterest)

Se trata de la localización del Ayuntamiento de Gotham. La entrada al ayuntamiento esta custodiada por dos estatuas gemelas que recuerdan a las de la arquitectura fascista, como las que se encuentran en la entrada de la *Cancilleria del Reich* (1938).

Almacenes y oficinas Schreck



Figura 20: *Metrópolis* de Fritz Lang (izquierda) *Batman Returns* (derecha)

(Fuente: Thegeektwins.com)

Los Almacenes Schreck se tratan de una caricatura de los *Almacenes Macys* de Nueva York, pero con otra apariencia física, basada en el arte de los años 40 y 50. Aunque Burton nunca lo ha admitido, la torre parece estar inspirada en la torre de la película *Metropolis* de Fritz Lang. En la cima de la torre se encuentra una cabeza gigante que caricaturiza a *Félix el gato*, según Burton, las empresas *perversas* siempre utilizan un logo tierno, como *Mickey Mouse*.

Guarida del Pingüino



Figuras 21 y 22: Guarida del Pingüino (Fuente: Scifimoviezone.com)

La guarida de El Pingüino, se encuentra en los sumideros de la ciudad de Gotham a los que se accede desde el zoológico abandonado de la ciudad, en concreto desde una cueva que se encuentra en la zona de los pingüinos, lugar en el que el joven Oswald Cobblepot, ahora el Pingüino, fue abandonado por sus padres. El lugar, es una gran caverna con un lago, rodeado de escalones, y con una isla en el centro. El aspecto general de la cueva es el de un lugar en plena decadencia que resulta de una mezcla entre el estilo gótico, con arcos apuntados y el expresionismo alemán.

Batman Forever (1995)



Figura 23 (Fuente: Imdb)

La tercera entrega de la saga es *Batman Forever* (1995). Para la realización de esta película se optó por dejar a un lado a Tim Burton y la Warner Bros decidió contratar en su lugar a Joel Schumacher, con el fin de le que diera un aspecto más agradable y apto para los más jóvenes, cosa que resultó ser un tremendo error e hizo que esta entrega no gozara del mismo éxito que las dos anteriores. Tim Burton siguió participando en la saga, pero esta vez como productor, lo cual le impidió aportar ideas a la película. El nuevo director, Schumacher decidió contratar a Barbara Ling como diseñadora de producción, ya que, según él, sus diseños eran infinitamente mejores que los de su predecesor Bo Welch.

En esta película, Batman se enfrenta a dos nuevos villanos, por un lado Dos Caras (Tommy Lee Jones), reconocido fiscal de distrito de Gotham y aliado de Batman, que se vuelve un psicópata después de que la mitad de su cara se deformara al ser rociada por ácido durante un juicio, y por otro lado El Acertijo

(Jiim Carrey), criminal de Gotham que comete crímenes relacionándolos con la lógica y los puzles y que pretende drenar los cerebros de los habitantes de Gotham con una máquina que el mismo ha creado. A todo esto, se suma la adopción por parte de Batman de un joven acróbata llamado Dick Grayson (Chris O'Donnell) que se convierte en su compañero Robin, al mismo tiempo que surge una historia de amor entre el protagonista y la psiquiatra Chase Meridian (Nicole Kidman).

Para la creación de la película, Schumacher y Ling quisieron hacer un Gotham que distara de las versiones de Burton, hecho que realmente fue el que supuso su contratación por parte de Warner Bros. Para este nuevo concepto de la ciudad, se inspiraron en los cómics de Batman de las décadas de 1940 y 1950, los cuales poseían un carácter más agradable y colorido que sus predecesores. Para el diseño general de la arquitectura, basaron sus modelos en la arquitectura de Nueva York de los años 30 y la arquitectura de Tokio, y la hicieron mucho más grande que las entregas anteriores. Llenaron la ciudad de colores, letreros de neón y enormes estatuas que, según ellos, aportaban a la ciudad más personalidad. Aún así la ciudad seguía teniendo un cierto tono oscuro que recordaba a sus antecesoras, al contrario que la última película de la saga, *Batman y Robin* como veremos más adelante.

Para este nuevo Gotham, Ling quiso dar a la ciudad un carácter más próspero, creando la sensación de que se trataba de una de las metrópolis más prosperas e innovadoras de América, dejando a un lado la evocación a períodos históricos precarios que habían caracterizado a la ciudad en las anteriores entregas. Todo ello sin dejar de lado algunos estilos arquitectónicos como la arquitectura fascista, la arquitectura rusa, el *Art Nouveau* y el *Art Decó*.



Figura 24: Diseño de Ling para Gotham. Mezcla de estilos enfrentados
(Fuente: Whatculture.com)

El Gotham de Ling, aporta una mayor sensación de grandeza, y es que aparte de parecer una ciudad más extensa, también era más alta. Las versiones anteriores de la ciudad mostraban varios edificios mas altos que sobresalían, sin embargo, Ling llenó la ciudad de rascacielos enormes, dándole un aspecto que recuerda a la arquitectura de Nueva York de los años 30, la cuál estuvo muy influenciada por el *Art Decó* y hacía énfasis en la simplificación geométrica y la estilización, ejemplificada en rascacielos como el *Edificio Chrysler (1930)* y el *Empire State Building (1931)* que se construyó en tiempo record (2 años).



Figura 25: Nueva York, 1930, por Samuel H. Gottscho (Fuente: Pinterest)

Otra es las características más importantes de la Gotham de Ling, es el uso de neones, que aportan un aspecto mucho más colorido a la ciudad y dejan a un lado la oscuridad que poseía en sus anteriores versiones. Este aspecto acercaba más la película a los cómics de las décadas de 1940 y 1950, mucho más coloridos que los primeros, que recordaban más al cine negro de los años 30, e inevitablemente evocaba al estilo de Tokio de los años 90, que daba la sensación de que la ciudad vivía en un espectáculo continuo. Según Ling, son dos cuestiones las que le indujeron a la utilización de neones, por un lado, la pretensión de dar un aspecto a la película más parecido a los cómics, y por otro, la idea de que al tratarse de una película en la que prácticamente todas las escenas son nocturnas y en una ciudad oscura en la que prácticamente no entra el sol, el neón se convertía en un elemento muy importante.



Figura 26: *Tokyo at Night* por Masashi Wakui (Fuente: micaramel.wordpress.com)



Figura 27: Gotham en *Batman Forever* (Fuente: Pinterest)

La idea detrás del look de la película era volver a los cómics y presentar una enorme cantidad de color, colores lavados e imágenes brillantes. Queríamos que Gotham pareciera que salió de las páginas de los viejos cómics y se introdujo en los tiempos modernos.

(Ling, 1995: 2)

Debido a los adelantos tecnológicos que se habían creado en esta época, *Batman Forever*, a diferencia de sus antecesoras contiene gran parte de efectos y escenarios creados informáticamente mediante técnicas de *CGI* (*Computer Generated Images*), conteniendo multitud de escenas grabadas en calles reales como Wall Street que luego fueron modificadas en postproducción.

Edificaciones principales

Hipódromo de Gotham



Figura 28: Hipódromo de Gotham (Fuente: Batman.fandom.com)

Figura 29: *Cincinnati Museum Center* (1933) de Alfred T. Fellheimer (Fuente: Wikipedia)

El Hipodromo de Gotham se trata de un gran recinto de eventos situado a las orillas del río. Esta basado en el *Cincinnati Museum Cente* (1933)r, una famosa estación de tren *Art Decó* construida en los años 30 y diseñada por el arquitecto estadounidense Alfred T. Fellheimer que en la década de los 90 pasó a ser un museo.

Mansión Wayne



Figura 30: *Webb Institute* de James Brite (Fuente: Webb Institute)

Para recrear la mansión de Bruce Wayne en *Batman Forever*, se utilizó una localización real. Se trata del *Webb Institute* de Glen Clove, Nueva York, diseñado por James Brite y construida entre 1912 y 1914, la casa principal tiene

un diseño distintivo en forma de H y elementos de diseño de influencia jacobea, Tudor y renacentista.

Arkham Asylum



Figura 31: *Arkham Asylum* (Fuente: Batman.fandom.com)

Se trata de el centro psiquiátrico penitenciario en el que el villano Acertijo es encerrado. Se presenta como un edificio aislado de la ciudad, de gran tamaño y con altas torres en la parte superior, esta basado en los antiguos castillos góticos.

Batman y Robin (1997)



Figura 32 (Fuente: Imdb)

La cuarta y última entrega de la tetralogía, fue *Batman y Robin*, estrenada en 1997. Al igual que en la anterior entrega, el film estuvo dirigido por Joel Schumacher con Barbara Ling como diseñadora de producción. Esta vez Burton, tras la terrible decepción que sufrió con *Batman Forever*, decidió no participar en esta película. Debido al rotundo fracaso, esta entrega supuso el fin de la saga y la cancelación de la quinta entrega, *Batman Unchained*. Esto supuso un gran golpe para Schumacher, el cual estaba totalmente convencido de que esta iba a ser un gran éxito, tanto que incluso los protagonistas ya habían firmado el contrato para la siguiente entrega.

En esta película Batman (George Clooney) y Robin (Chris O'Donnell) se enfrentan a dos nuevos villanos, el Sr. Frío (Arnold Schwarzenegger), que tras un accidente tratando de conservar la vida de su esposa con técnicas de criogenización se convierte en un ser que necesita temperaturas glaciares para mantenerse con vida, e Hiedra Venenosa (Uma Thurman), joven botánica que durante un experimento se convierte en mitad planta mitad humana y trata de

conseguir que las plantas conquisten el planeta. Ambos pretenden congelar hasta la muerte a la humanidad para repoblar el planeta con plantas mutantes, a la vez que Batman y Robin mantienen una disputa por mantenerse unidos.

Al igual que en su predecesora, *Batman y Robin* posee un aspecto más luminoso y agradable que las dirigidas por Burton, sin embargo, en esta entrega, Schumacher y Ling llevan este aspecto más allá, haciendo que la ciudad pareciera un juguete más que una ciudad del crimen. Este nuevo aspecto hacia de Batman una película más destinada al público infantil, y así permitía a la productora explotarla a través de otros productos como juguetes y *merchandising* dirigido a este sector de la población.



Figura 33: Aspecto de Gotham (Fuente: Pinterest)

Simplemente sentí que todo se suavizó un poco la segunda vez. En Batman Forever, sentí que estaba haciendo una película. La segunda vez, sentí que estaba haciendo un anuncio de juguetes para niños.

(Nasr, 2005: Parte 6)

Si en la anterior entrega la ciudad de Gotham había crecido a lo alto, en esta, se había multiplicado por tres. Para ello, se construyeron miniaturas de los edificios de una altura aproximada de 9 metros que luego, gracias a los avances

tecnológicos y las nuevas técnicas de manipulación de la imagen, se estiraron con el fin de que adquirieran dos o tres veces el tamaño de los edificios más altos de Nueva York, haciendo de Gotham una ciudad descomunadamente grande.



Figura 34: Panorámica de Gotham (Fuente: Pinterest)

A estas alturas de la saga, el equipo de producción de Batman, ya contaba con multitud de ilustradores, maquetistas, escultores y multitud de asistentes que permitían a la ciudad contener una mayor cantidad de detalles. Los edificios que se presentan en la película, aunque hechos a escala, ya presentaban prácticamente todos los elementos que iban a verse en la imagen final. Las maquetas ya contenían multitud de detalles como trenes atravesando la ciudad, vehículos circulando y carteles animados.

Pese a estos cambios en el aspecto de la ciudad, Ling siguió conservando el mismo carácter constructivista en los edificios, pero esta vez, llevándolo más cerca todavía al *Art Nouveau*. Según ella, para esta entrega, pretendía alejar más los estilos arquitectónicos que en *Batman Forever*.



Figuras 35 y 36: Arquitectura Art Nouveau. Agoudas Hakehilos Synagogue, Paris (1914), del arquitecto Hector Guimard (izquierda) Albert Street, Riga (1901), del arquitecto Mikhail Osipovich Eisenstein (derecha) (Fuente: Architecturaldigest.com)



Figura 37: Estilo Art Nouveau en Gotham (Fuente: Pinterest)

A todo esto, se le presentaba un nuevo desafío, mostrar la ciudad de Gotham no solo por la noche sino también durante el día. Para ello, no solo había que presentar detalladamente los edificios sino también sus zonas colindantes para dar un mayor aspecto de continuidad a los lugares que se muestran, utilizando diversos elementos como puentes, túneles y pasos de nivel. Ling quiso aportarles el estilo de la Exposición Universal e introducir el metal como uno de los materiales principales dando un carácter industrial a los elementos.



Figura 38: Gotham de día (Fuente: *Batman y Robin*)

Edificaciones principales

Museo de Arte de Gotham



Figura 39: Museo de Arte de Gotham (Fuente: *Batman y Robin*)

El museo de arte está basado en los antiguos museos griegos, con un frontón triangular, con elementos escultóricos y columnas corintias. A este, está pegado un edificio enorme de forma rectangular que confiere el aspecto de gran bloque al edificio.

Observatorio de Gotham



Figura 40: Observatorio de Gotham (Fuente: Batman.fandom.com)



Figura 41: Estatua romana de *Atlas* s. II D.C. (Fuente: Wikipedia)

El observatorio de Gotham esta formado por un edificio de forma circular con un potente telescopio, basado en el *Palomar Observatory* de San Diego, California, el cual es considerado una de las grandes obras del arquitecto estadounidense Russell W. Porter, precursor de el *Art Deco* en sus construcciones de observatorios. El edificio se encuentra en manos de una estatua gigante, basado en el personaje de *Atlas* de la mitología griega.

6. Conclusiones

Desde que vi por primera vez la primera de las películas de la tetralogía de Batman siempre había identificado el estilo de la ciudad como gótico y esa fue la sensación que me provocaron también sus sucesoras. A lo largo de la realización de este trabajo me he dado cuenta de que el concepto que solemos tener del estilo gótico es erróneo, o por lo menos no se puede identificar con el estilo gótico clásico entre los siglos XII y XIII. Hoy en día se considera el gótico como un estilo oscuro y grotesco, adjetivos que describen perfectamente la ciudad de Gotham que, sin embargo, procede de la mezcla de diversos estilos, no siendo precisamente el gótico uno de los más característicos en la saga.

Otra de las conclusiones que se extraen de este trabajo es la importancia de la especialización de las películas. No el abarcar más público conlleva una mejora de el éxito. A lo largo de la tetralogía de Batman, su productora, Warner Bros, aun con el gran éxito que tuvieron sus dos primeras entregas, decidió modificar el estilo de la película y de Gotham, pretendiendo abarcar una mayor cantidad de público al ser en las dos últimas entregas más apta para el público infantil, lo que supuso una gran pérdida de éxito debido a que para sus principales seguidores se ha había perdido totalmente la esencia que tanto la caracterizaba.

Uno de los aspectos que me ha parecido más interesante es la capacidad de mezclar diferentes estilos arquitectónicos para crear uno propio, y de cómo los diseñadores de producción se nutren de estilos y obras históricas para después crear las suyas propias. Mediante la identificación de algunas de las edificaciones más relevantes de las películas, he podido observar cómo muchas de ellas procedían de otras edificaciones ya existentes y que incluso en ocasiones se trataban de un guiño a algunos de los arquitectos más importantes de la historia.

Una de las capacidades mas importantes de un artista, es el arte de copiar, que no plagiar. La mayoría de gente piensa que un artista crea su arte

desde cero, y hay que tener claro que eso es rotundamente falso. Todos los artistas crean sus ideas a partir de otras ya existentes, es decir, basan sus trabajos en obras de otros artistas y mediante ello crean su propio estilo. Para la creación de la ciudad de Gotham, los diseñadores de producción se han basado en estilos e ideas de otros artistas, mezclándolas y modificándolas con el fin de otorgar a la ciudad un estilo único.

7. Bibliografía

Cabo Villaverde, Javier: «*La obra de arte totalitaria: el caso alemán*», ADAXE, ISSN 0213-4705, n.18 (2002), 145-169

Ling, B. (1995). *The birth of a city*. Batman Forever The Official Poster Magazine Series, 3, 2.

Palomo, S. D. (2010). *El contexto histórico de un cómic: Batman*. Revista de Claseshistoria, (3), 62.

Sanz, C. M. I. (2019). *Una lectura de los vínculos interesados entre arquitectura y poder desde la Semiótica: el caso de Albert Speer*. Rita: Revista Indexada de Textos Académicos, (11), 118-125.

Tiellet, B. C. (2009). *O imaginário estético moderno e pós-moderno no filme hollywoodiano: Batman Returns (1992) de Tim Burton* (Master's thesis, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul).

WEBGRAFÍA

A. (2020, 15 agosto). *Inside the Mind of Anton Furst: The Man Who Put the 'Gothic' Into Gotham City*. Bold Entrance. <https://boldentrance.com/inside-the-mind-of-anton-furst-the-man-who-put-the-gothic-into-gotham-city/>

Batman: Gotham City Archives. (2018, junio 13). *Gotham Archives*.
<http://batmangothamcity.net/>

Batman Wiki | Fandom. (2021) *Batman Wiki*
https://batman.fandom.com/wiki/Batman_Wiki

Crow, D. (2016, 7 diciembre). *Batman Returns recut as a German Expressionist silent film*. Den of Geek. <https://www.denofgeek.com/movies/batman-returns-recut-as-a-german-expressionist-silent-film/>

Film Scouts LLC. (s. f.). *Batman & Robin - About The Production*.
Filmscouts.com. Recuperado 2020, de
<http://www.filmscouts.com/scripts/matinee.cfm?Film=bat-rob&File=productn>

Gorostiza, J. (2014). *Cine y arquitectura, disciplinas colindantes*.
encuentralaciudad.files.wordpress.com.
https://encuentralaciudad.files.wordpress.com/2017/07/ac18_gorostiza.pdf

IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows. (s. f.). IMDb. <https://www.imdb.com>

McKENNA, K. (2019, 7 marzo). *COVER STORY: Gotham Owes Its Look to the Third Reich*. Los Angeles Times. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1992-06-14-ca-978-story.html>

Pego, J. (2013, mayo). *Anton Furst. Old Gotham City*. Doctor Ojiplático.
<https://www.doctorojiplatico.com/2013/05/anton-furst-old-gotham-city.html>

Romero Pascual, LE. (2018). *Relaciones transversales entre cine y arquitectura*. <http://hdl.handle.net/10251/115837>

Saldarriaga Roa A. Cine y arquitectura - *Entre lo imaginado, lo real y lo virtual*.
Revista La Tadeo (Cesada a Partir De 2012), (76). Recuperado a partir de
<https://revistas.utadeo.edu.co/index.php/RLT/article/view/31>

VIDEOGRAFÍA

Batman's Back - 20/20 Segment Summer of Batman. (1989). Parte 1. [Documental]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HI1cqFapYCs>

Batman's Back - 20/20 Segment Summer of Batman. (1989). Parte 2 [Documental]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MgKd4EBzsqY>

Burton, T. y Di Novi, D. (Productores) y Burton, T. (Director). (1992) *Batman Returns* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros

Burton, T. y Macgregor-Scott, P. (Productores) Schumacher, J. (Director). (1995) *Batman Forever* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Furst, A. SCI-Arc Media Archive. (2017, 25 septiembre). *Anton Furst: Designer of the Batcave* (March 7, 1990) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1Vbk1hPHdBQ>

Guber, P. y Peters, J. (Productores) y Burton, T. (Director). (1989). *Batman* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Macgregor-Scott, P. (Productor) Schumacher, J. (Director). (1997) *Batman y Robin* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.

Nasr, C. (Director) *Shadows of the Bat: The Cinematic Saga Of The Dark Knight Pt.1 The Road to Gotham City.* (2005). [Documental]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=BVsdNVke2ds&t=7s>

Nasr, C. (Director) *Shadows Of The Bat: The Cinematic Saga Of The Dark Knight Pt. 2 The Gathering Storm.* (2005). [Documental]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=VqnWXaewN_8

Nasr, C. (Director) *Shadows Of The Bat The Cinematic Saga Of The Dark Knight Pt 3 The Legend Reborn*. (2005). [Documental]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=HpzSOHrJi6Q>

Nasr, C. (Director) *Shadows Of The Bat The Cinematic Saga Of The Dark Knight Pt 4 Dark Side of the Knight*. (2005). [Documental]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=XN5AgJzqoHA>

Nasr, C. (Director) *Shadows Of The Bat The Cinematic Saga Of The Dark Knight Pt 5 Reinventing A Hero*. (2005). [Documental]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=eHTXEwOCGVE>

Nasr, C. (Director) *Shadows Of The Bat The Cinematic Saga Of The Dark Knight Pt. 6 Batman Unbound*. (2005). [Documental]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=xmA_raKKRBY&t=1213s

