



ÁREA ABIERTA. Vol.13. nº1.Marzo 2013.

http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2013.v34.n1.41588

Referencia: AA34.1303.171

“HÉROES Y ESPACIOS. DEL MAR ABIERTO A LA CIUDAD CERRADA”

AUTORA: Dra. Edisa MONDELO GONZÁLEZ
Universidad Rey Juan Carlos

Héroes y espacios. Del mar abierto a la ciudad cerrada

***Heroes and Spaces:
From Open Sea to Closed City***

RESUMEN:

Este artículo se propone analizar, por medio de un análisis del discurso, la relación entre distintos tipos de héroe y los espacios en los que transcurren sus historias, ambos convertidos en base de nuestro imaginario cinematográfico. Se trata de comprobar a través de la contraposición de espacios naturales y abiertos y espacios urbanos y cerrados, cómo los cambios sufridos por los personajes van directamente asociados a cambios en los espacios y cómo los espacios son fundamentales en estos cambios. El espacio aparece así no solo como un mero soporte, o una simple escenografía, no solo como una forma de dotar de atmósfera a una historia que tiene que transcurrir en algún lugar y en algún tiempo, sino que adquiere un valor de significado y es determinante, siendo también un personaje principal del relato.

Palabras clave:

Héroes diurnos, héroes urbanos, espacios abiertos, espacios urbanos, identidad, posmodernidad

ABSTRACT:

This article means to analyse the relationship between different types of heroes and the framework in which their stories take place, both elements having become one of the bases of our filmic collective imagination. By means of a specific discourse analysis, we will contrast open, natural spaces with urban, enclosed ones in order to see how the characters' transformations are directly associated to these changes, and how relevant they are in their personalities' development. Thus, space appears not only as a mere background or scenery, or as a medium to provide a unique atmosphere to a story that must happen both "once upon a time" and "once upon a place". Spaces acquire story value and are absolutely essential because after all, they are as important as the leading characters.

Key words:

Heroes, urban heroes, open spaces, urban spaces, identity, postmodernism

Lugares de tránsito, de trabajo, de descanso, espacios domésticos, cotidianos, de aventura, urbanos, rurales, no lugares..., por todos ellos y muchos otros circulan los personajes de las historias que impregnan nuestro imaginario colectivo. Todas esas historias transcurren en algún sitio y todos esos personajes actúan, se mueven, evolucionan..., en algún espacio o en algún lugar. Esos espacios no son un mero soporte, o una simple escenografía, sino que tienen un valor de significado y son determinantes para el relato y sus personajes, a veces convirtiéndose también en un personaje fundamental en torno al que gira la acción del relato.

Se tiende a pensar, en general, que el papel del espacio donde transcurre la acción es simplemente el de un escenario para el desenvolvimiento de los personajes, el de generar una determinada atmósfera que sirva de marco y aporte un determinado tono al relato. Y, si bien esto es así, también es mucho más. Las historias pueden ocurrir en una infinidad de espacios diferentes, pero el autor escoge alguno en concreto, y no por una simple cuestión estética, sino por algo más importante que tiene que ver con el propio relato, con aquello que quiere transmitir, con el sentido de la narración.

Por ello, la intención de este artículo es la de esbozar la relación entre personajes y espacios en los que transcurren los relatos, ambos convertidos en arquetipos visuales claramente impregnados en nuestro imaginario colectivo, poniendo el acento en el peso de los espacios como determinantes para el nacimiento, la comprensión y la evolución de esos personajes.

El héroe

Las acciones transcurren siempre en algún tiempo y en algún lugar y, por supuesto, son realizadas por alguien. Es ese alguien que actúa el objeto de nuestro interés, el que llamamos héroe, por convención o por convencimiento. Quién es un héroe parece una pregunta aparentemente retórica a la que damos respuesta de una manera casi automática, sin necesidad de reflexión. Pero tal vez ahora la respuesta no sea tan obvia.

Cuando se habla del *héroe*, el referente más inmediato es nuestro imaginario cultural occidental, normalmente las narraciones épicas clásicas. Pero, ¿a qué o a quién nos referimos cuando hablamos de héroe?, ¿cuáles son sus características, sus atributos? En la narración clásica, el héroe es el personaje sobre el que no solo recae el peso de la acción en el relato, sino que, al mismo tiempo, es aquel que encarna los atributos, las cualidades que reconocemos como heroicas. Por lo tanto acción y atributos son las dos caras de una misma moneda: no existen cualidades sin acción, ni acción sin cualidades.

El héroe es “quien logra ejemplificar con su acción la virtud¹ como fuerza y excelencia”², tal como apunta Savater³ “el héroe representa una reinención *personalizada* de la norma” y por ello “el atractivo de la virtud viene de la seducción práctica del héroe que la encarna (y del que quizá no sea posible separarla sin pervertirla o volverla mezquina) y no de una norma convencional establecida socialmente por razones utilitarias”.

En la mitología clásica, aquella de la que provienen los arquetipos que pueblan nuestro imaginario occidental, el héroe era alguien situado en algún punto difuso de la línea que separaba a dioses y humanos, algo menos que un dios, pero mucho más que el resto de los mortales que, en muchos casos, dependían de las habilidades del héroe para su supervivencia. El héroe era el salvador, el guerrero, el protector... Aquel que con extraordinaria fuerza física, como Hércules, con inteligencia o astucia, como Ulises, o con especiales habilidades, como Orfeo, lograba metas que para otros eran inalcanzables. Sus hazañas, que despertaban admiración, y las historias que sobre ellos se narraban llegaron a convertirlos en mitos que han perdurado durante siglos. Pero el transcurso del tiempo ha hecho que estos héroes míticos hayan dado paso a otros personajes que no comparten las características de los primigenios y a los que, sin embargo, seguimos denominando héroes.

Partiendo de una definición, simplificada pero operativa, de héroe como aquel que realiza acciones que están pautadas como heroicas, lo que tratamos de subrayar es que la propia sociedad en la que se crean los relatos es la que, en cada momento histórico, define de forma un tanto distinta cuáles son estas acciones (esa “reinención personalizada de la norma” de la que hablábamos) ya que, en muchos casos, el personaje heroico que nos ha llegado proviene de relatos sobre individuos reales.

Y sólo cuando la historia deriva en relato, o sea allí donde se fantasea con la realidad distante de los hechos históricos, es cuando podemos ver sensiblemente modificada la imagen original de unos hombres a los que después en el relato imaginario se nos presenta como héroes⁴.

Si cada sociedad en cada momento va definiendo qué es un comportamiento heroico, parece que está claro qué es lo que hay que hacer para ser un héroe. Y, así, el héroe se profesionaliza. Esto podemos comprobarlo a lo largo de la tradición narrativa occidental; pero es en la Edad Media donde cristaliza uno de nuestros grandes relatos, que hallaremos en la base de multitud de historias posteriores: el rey Arturo y sus caballeros se lanzan a recorrer el mundo respondiendo a un código que define estrictamente cuál debe ser el comportamiento en cada momento de los paladines, de los héroes, que salvan doncellas en apuros, aldeas sojuzgadas por tiranos, e incluso la tierra entera aquejada de terribles males que sólo la recuperación del Grial puede sanar. El código del honor y la valentía son la base de la conducta del héroe (en la cultura occidental tanto como en otras, tan

¹ “Virtud” etimológicamente proviene de *vir*, fuerza o valor.

² Savater, F.: *La tarea del héroe*, Ed. Destino, Barcelona, 1992, p.165

³ *Ibid.* p. 168

⁴ Calleja, Seve (Ed.): *Introducción a Historias de la piratería*, Miraguano Ediciones, Madrid, 1998.

aparentemente alejadas como la japonesa donde los samuráis, también héroes profesionales, siguen estrictamente las reglas del *bushido*).

Son héroes que creen en lo que hacen, en aquello por lo que luchan y que ponen su vida en juego para lograrlo. La muerte es algo que está permanente presente, asumida, implícita en el trato; de hecho, la muerte es lo que diferencia la aventura del juego⁵. Y una muerte honorable es quizá a lo más que se puede aspirar una vez que se ha elegido esta forma de vida.

Y esta forma de vida, de héroe profesional, está generalmente asociada al nomadismo, a la libertad, al movimiento por espacios abiertos⁶, al tránsito por largos caminos de los que se desconoce el final, aunque no siempre se desconozca el objetivo que se persigue.

Todo ello va generando una tipología narrativa de personajes cuyas características son indisolubles de los espacios en los que transcurren sus historias, que en un principio son, inevitablemente, espacios abiertos, naturales, y que se contraponen, como veremos más adelante, con otro tipo de personajes, asociados esta vez a espacios totalmente urbanos. Héroes diurnos, acrobáticos, en espacios libres frente a héroes nocturnos, oscuros, en espacios cerrados, opresivos, urbanos.

Héroes y viajes en espacios abiertos.

El mar: una de piratas

Ligado a la idea de libertad y de espacios infinitos en los que el ser humano se siente minúsculo y al mismo tiempo también libre, libre para desplazarse, pero también libre de las leyes que impone la sociedad, surge el cine de piratas. Aquí aparece un elemento espacial fundamental, asociado a esa idea de individuo libre, que sigue sus propias reglas y tiene sus propios códigos de conducta que respeta a rajatabla, por elegidos, no por impuestos: el mar.

En líneas generales, puede decirse que el viaje es el medio por el que el héroe se distancia de la realidad vulgar y cotidiana para alcanzar lo extraordinario, cuyo signo de recompensa suele ser el tesoro, o el amor o el conocimiento, sea interior o referido a algo que afecta a otros. Por eso, a menudo, el propio viaje constituye en sí mismo toda la aventura. Solo que, a veces, se trata de una aventura que suele discurrir por mar, especialmente en unas épocas en las que la navegación era el mejor modo de distanciamiento y acceso a parajes ignotos, que pueden estar incluso dentro de uno

⁵ Savater, F.: Op. cit.

⁶ En nuestro imaginario visual pocas imágenes dan tanta sensación de libertad como ver a los personajes realizar grandes cabalgadas por espacios casi infinitos, sea "El rey Arturo" (Antoine Fuqua, 2004), o Aragorn y sus acompañantes en "El Señor de los Anillos" (Peter Jackson, 2001, 2002 y 2003). Como podemos ver en las películas recientes sobre estos temas de estética más o menos medieval, muy de moda otra vez, la mayor parte de las tomas de cabalgadas en libertad suelen estar ralentizadas y filmadas desde helicópteros para incrementar esa sensación espacio-temporal de ausencia de límites físicos, mientras que las de agresión o lucha se realizan con planos mucho más cercanos.

mismo. De ahí que el mar no siempre sea un mero soporte, el decorado indispensable del trayecto, pues hay muchas historias, y no sólo de piratas, en las que juega un papel fundamental. Nos sobran los ejemplos de héroes que, en su viaje iniciático, afrontando una mar embravecida como el mayor y más hostil adversario, han constituido el eje central de no pocas epopeyas que tanto la literatura como el cine han contribuido a depositar en nuestro imaginario colectivo, desde el *Ulises* clásico a los protagonistas de *Master and Commander* (Peter Weir, 2003).

Los piratas, cuyo carácter épico surge y queda fijado en nuestro imaginario por el Romanticismo, permanecen en nuestros relatos con una imagen entre temible y heroica, como abanderados de una libertad sin patria, ni leyes, ni fronteras. Recordemos la imagen casi estereotipada que aparece tanto en los cantos de Espronceda o Lord Byron como la que nos deja el cine que retrata a esos intrépidos personajes, desde el protagonizado por Douglas Fairbanks, Errol Flynn, o Burt Lancaster hasta Johnny Deep, el capitán Jack Sparrow de *Piratas del Caribe* (Gore Vervinski, 2003) y sus rentables secuelas.

Son ellos, desde entonces, la imagen del aventurero intrépido, temerario y cruel ante el adversario en alta mar, justiciero entre los suyos, al tiempo que altivo y vengativo ante quienes, injustamente, lo empujaron a su condición de prófugo.

Y sin embargo sus características ya estereotipadas⁷ y atributos se han convertido en signos inequívocos de la libertad y la aventura: su barco como territorio vital, su sable o su pistolón al cinto, su semidesnudez curtida a la intemperie, su pañuelo anudado, su presteza al combate, las islas en las que atraca, los ajados mapas, los tesoros que éstos ocultan... De modo que viajes, tesoros, héroes y temidos adversarios son los ingredientes básicos de muchas aventuras que, como en el caso de las de piratas, transcurren en el mar.

Héroes acrobáticos, diurnos en la terminología de Durand, en permanente movimiento, que no soportan la inmovilidad o la inactividad, que para ellos se convierten en sinónimo de muerte⁸. Héroes cuyas películas cierran en muchos casos con un casto beso tras el rescate y la conquista de la chica, porque nadie se atreve a preguntar qué pasará después del "The End".

El oeste: una de vaqueros (y de moteros)

Hay héroes que liberan patrias, otros las defienden, otros las conquistan, otros carecen de ella y otros las fundan. El motivo de la fundación de la patria en nuestra cultura podemos

⁷ Aunque parece en principio que las características de, por ejemplo el personaje de Long John Silver de "La isla del tesoro" de Stevenson y el de Jack Sparrow de Vervinski, no tienen mucho que ver aparentemente, si podemos notar que ciertos elementos básicos comunes se mantienen: son indeseables sociales, buscan un tesoro, se manejan con un cierto grado de encanto personal, y, sobre todo, el mar y la libertad de navegar son vitales para ellos.

⁸ Bou, N. y Pérez, X: *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*, Barcelona, Ed. Paidós, 2000.

rastrearlo en muchos de los relatos que provienen de la más antigua tradición oral como "La Envida", narrada por Virgilio, el gran relato mítico de la fundación de Roma, o el éxodo de Moisés en el Antiguo Testamento en busca de la tierra prometida⁹. El viaje de unos seres exiliados por distintos motivos, liderados por el o los héroes, que tratan de alcanzar un lugar en el que vivir de manera estable, en el que fundar una patria, es uno de los motivos recurrentes en nuestras historias.

Tal vez el último de esos grandes movimientos migratorios que se ha consolidado en nuestro imaginario sea la odisea de los primeros colonos en la conquista del Oeste, un territorio salvaje, inexplorado y lleno de peligros. Los pioneros se convierten en leyenda y se crea una mitología que cristaliza en uno de los grandes géneros audiovisuales, el *western*. Es importante mencionar que ellos mismos o sus antepasados ya habían tenido previamente su aventura marítima: millares de europeos desheredados y emprendedores, aventureros o proscritos¹⁰ habían cruzado el mar a la búsqueda de nuevos espacios donde asentar sus vidas, gentes que, como Moisés o Eneas, buscaban la tierra prometida. Estas grandes oleadas que cruzan un continente de Este a Oeste convierten el desplazamiento en una aventura colectiva y sus historias dan lugar a un género que reivindica las dificultades y la valentía de quienes forjaron los orígenes de una comunidad, convirtiéndolos en leyenda. Es decir, en relato.

Este desplazamiento colectivo da lugar a una de las imágenes más representativas del cine americano: la hilera de carromatos en dirección al Oeste, arrastrándose lentamente por inmensos desiertos áridos o caminos de tierra, salvando ríos infranqueables y peligrosos desfiladeros, guiados por un valeroso explorador, conductor de ganado o pistolero protector, que asume la responsabilidad de llevar a buen puerto a la caravana enfrentándose a la amenaza constante de disidencias en el interior del grupo o de peligros externos, habitualmente calamidades naturales y sangrientos enfrentamientos con los indios o con delincuentes de diverso tipo.

La caravana de colonos anónimos, parapetados en el interior de las lonas de los grandes carromatos, genera en el imaginario del espectador la idea de colectivo unido por un gran objetivo común: la conquista de un remoto paraíso donde establecerse¹¹.

Pero ese espacio no es sólo la tierra soñada sin límites ni fronteras por la que se desplazan y en la que buscan asentamiento; cuando llegan a ese "paraíso" tienen que *re-construir* una sociedad, *re-crear* una civilización, surge en la frontera una nueva cultura, y con ella nuevas costumbres, y por tanto nuevas leyes (las anteriores aquí no son válidas) y quienes se encarguen de hacerlas cumplir. Se crean nuevas ciudades, pero, en sus comienzos, son ciudades sin ley, donde sólo el revolver y el ser el más rápido en disparar garantizan la

⁹ Balló, J y Pérez, X: *La semilla inmortal*, Anagrama, Barcelona,

¹⁰ "Un horizonte muy lejano", Ron Howard, 1992

¹¹ "Caravana de mujeres" ("Westward the Women") de Willian A. Wellman (1951) es un curioso ejemplo de este tipo de películas, ya que narrativamente es un relato canónico que recoge todas las imágenes y estructuras arquetípicas del género, pero en la que el objetivo perseguido hasta la extenuación por un grupo de mujeres de ciudad solas, guiadas por un único responsable masculino, no es solo la "tierra prometida", sino, sobre todo, el matrimonio.

supervivencia. Es decir, que, acabado el camino físico, real, llegados al asentamiento, esa figura de líder-conductor se transforma en líder-defensor, ya no frente a los peligros del camino sino frente a aquellos que surgen entre los propios individuos: alguien tiene que proteger a los indefensos del acoso de los villanos que roban y saquean sus tierras y su ganado, que ultrajan a sus hijas y mujeres y que disparan sin contemplaciones a cualquiera que se oponga a sus deseos. Y aparece otro héroe: el sheriff que, sólo o en compañía de otros (*Río Bravo*, Howard Hawks, 1959), consigue hacer cumplir la ley, a veces, incluso, superando el desengaño que le provoca la cobardía de aquellos por los que está arriesgando su vida y que le dejan "Solo ante el peligro" (Fred Zinnemann, 1952).

La situación ha ido cambiando desde los primeros *westerns* y se puede observar un progreso continuado del individualismo, que obliga a dotar al líder de un carácter psicológico cada vez más complejo: ese conductor de la colectividad que veíamos ya no es una figura simplemente heroica, sino que presenta unas contradicciones morales que convierten, en muchas ocasiones, su viaje hacia la tierra prometida en un itinerario expiatorio. Los territorios infinitos se transforman en un camino en cuyo recorrido debe solucionar cuestiones que tiene pendientes consigo mismo: problemas de venganza, honor, cobardía, dolor,... Tampoco el guardián de la ley es ahora un héroe puro que se sacrifica generosamente por los demás, sino que en muchos casos se trata de un individuo solitario y con una identidad psicológicamente mucho más compleja y oscura que intenta purgar sus propios errores e incluso busca la muerte para expiar culpas anteriores. Son *westerns* crepusculares, con antihéroes paradigmáticos como los encarnados por John Wayne en "Centauros del desierto", (John Ford, 1956) o "El hombre que mató a Liberty Valance", (John Ford, 1962) que han dado lugar a relecturas posteriores del género como las dirigidas por Clint Eastwood, ("Sin perdón", 1992), Kevin Costner ("Open Range", 2003), o los hermanos Coen cuya reciente versión ("True Grit", 2010) del clásico "Valor de ley" (Henry Hathaway, 1969) contiene una espectacular y épica cabalgada de un personaje que encarna este casi estereotipo de perdedor.

Esas ciudades sin ley de la frontera todavía están rodeadas de amplios espacios por los que cabalgar sin restricciones, persiguiendo fugitivos o arreando reses, pero junto a los famosos ranchos ganaderos comienzan también a instalarse granjeros y la tierra, antes libre, empieza a verse atravesada por vallas que tratan de delimitar el espacio y de protegerlo de los demás; y así surgen los límites: ya no se puede cabalgar en libertad sin rumbo porque cuando uno quiere darse cuenta ha invadido las tierras de un vecino que primero dispara y después pregunta. Se acabó la libertad espacial, ya sólo queda el desierto con su inmensidad y sus indios, aunque a éstos también les queda poco porque el Séptimo de Caballería hará todo lo posible por evitar sus molestias y dejar el paso libre a las diligencias y líneas de ferrocarril que unirán esas incipientes ciudades con el resto de la civilización. El caballo, asociado a la idea de libertad y espacios abiertos, y apoyo fundamental de la conquista del Oeste, ya no tiene demasiado futuro, salvo para desplazamientos más o menos locales.

La imagen del jinete en su montura recortándose contra la silueta de Monument Valley que Ford dejó grabada a fuego en nuestra memoria será sustituida tiempo después por

otro de los iconos que se incorporan al imaginario colectivo relacionado con los espacios abiertos: ahora será la imagen de otro jinete, esta vez en su moto (normalmente una Harley Davidson, otro icono de la cultura norteamericana) recorriendo las carreteras estadounidenses como último resistente, el único que sigue buscando una vida nómada en espacios abiertos, libre y sin ataduras, bien sea en solitario o bien en grupos de moteros o de Ángeles del Infierno que siembran el caos en aquellos lugares a los que se acercan. Pero las motos, símbolo de libertad en otro momento de la historia norteamericana que el cine se ha encargado de transmitirnos, ya están sujetas a unas limitaciones espaciales que no existían para los caballos: las carreteras. Por muy largas que sean, por mucho que puedan llevar a cualquier lugar, son caminos definidos, construidos por el hombre, de los que en realidad es difícil salirse, aunque quienes las recorren lo hacen para abandonar los otros caminos, los que tienen que ver con formas de vida pautadas y sometidas a reglas: son los últimos rebeldes¹².

Héroes y espacios urbanos.

Y el héroe se adapta a los tiempos

Espacios abiertos, en los que el héroe se movía sin demasiadas limitaciones: el mar, las selvas, las islas paradisíacas del Caribe, la tierra sin muros ni vallas... asociados fundamentalmente a un tipo de héroe diurno, acrobático, en permanente movimiento, regido por principios como el honor, el valor, la rebelión contra las injusticias, la protección de los indefensos... Pero también podemos apreciar como ese héroe solar se ha ido volviendo progresivamente más oscuro, más torturado, psicológicamente más complejo, más individualista y con más dudas sobre su propia identidad, cuya búsqueda se ha ido convirtiendo en el motor de sus actos.

El héroe clásico no se planteaba problemas sobre su identidad, aunque no supiera quién era¹³; podía no conocer sus orígenes pero sabía qué debía hacer. Tenía unos principios que no se cuestionaba y unas normas establecidas de conducta que le decían cómo debía comportarse: con valentía y lealtad aunque ello le costase la vida, porque el deber y el honor estaban por encima de esos pequeños detalles. Los caballeros, los piratas e incluso los proscritos de Robin Hood tenían códigos de comportamiento definidos, distintos aunque muy similares, que regían sus acciones.

Pero, quizá, el tiempo del héroe clásico estaba llegando a su final, aunque realmente nunca haya desaparecido de nuestro imaginario; sigue estando ahí, aunque pasado por un tamiz de ironía, de cinismo, tal vez de nostalgia en muchos casos¹⁴.

¹² El ejemplo de referencia es siempre "Easy Rider" (Dennis Hopper, 1969), pero también existen otras visiones muy diferentes, como la imagen pos-apocalíptica que nos deja el primer "Mad Max" (George Miller, 1979) o la disparatada de "Raising Arizona" (Coen, 1987)

¹³ Rank, Otto: *El mito del nacimiento del héroe*, Barcelona, Ed. Paidós, 1991.

¹⁴ Algo evidente, por ejemplo, tanto en el personaje de Han Solo de *Star Wars* como en el de Indiana Jones en las diferentes películas de la saga.

Y, si la identidad de los personajes ha ido cambiando, se ha ido volviendo más turbia, más difusa, debemos fijarnos también en otro gran cambio que de alguna forma es inseparable de éste, y es el que afecta a los escenarios en los que transcurren mayoritariamente las acciones de esos personajes. Se abandonan las epopeyas y los grandes espacios abiertos para dejar paso al predominio de las grandes urbes, más o menos reales y reconocibles para el espectador, que van generando un nuevo imaginario más acorde a los tiempos, al cambio de los personajes, y, por tanto, un nuevo tipo de narración.

Bauman¹⁵ plantea que el hombre huye a la ciudad para evitar el miedo a la naturaleza, y se encuentra de frente con otro tipo de terrores no menores. Cambia el miedo a la naturaleza incontrolable y amenazante por el miedo al propio ser humano. La ciudad se convierte en el espacio donde todo lo terrible puede suceder, esta vez de la mano del hombre.

Podemos afirmar que el Londres victoriano aporta a nuestro imaginario occidental algunos de los últimos arquetipos de nuestra cultura. Y todos ellos son inseparables del terror y de la ciudad como espacio, pero de un determinado tipo de ciudad. Hablamos de urbes oscuras, siniestras, repletas de callejones y peligros. Ese momento histórico concreto y Londres, como paradigma de esa ciudad, nos han legado a Frankenstein, a Drácula, al Dr. Jekyll y Mister Hide y, por supuesto, a Sherlock Holmes. Todos ellos encarnan diferentes arquetipos narrativos, pero ninguno puede ser separado de su contexto espacio-temporal, salvo posteriormente en las relecturas que de ellos hace la posmodernidad, en las que, más que plantear su evolución, son tomados para subvertirlos y convertirlos en otra imagen, fragmentada y propia de los relatos actuales.

La ciudad se convierte en un espacio-escenario-personaje que es un reflejo de la historia real, del tiempo, pero también de los miedos y de las identidades más o menos difusas de los personajes, sobre todo a partir de la modernidad. No es sólo una metáfora o un significante sino que posee un significado con peso propio.

La ciudad se ha convertido en personaje protagonista y condiciona las acciones de los nuevos héroes (o antihéroes). El urbanismo define las formas de vida, genera nuevas formas de desplazarse, de amar, de trabajar, de relacionarse... Y la mayoría de las primeras ciudades audiovisuales no son amables: desde "Metrópolis" (Fritz Lang, 1927) la imagen urbana que se nos muestra es una imagen agresiva, oscura, plagada de personajes que comparten muchas de sus características: duros, agresivos, individualistas, supervivientes en un entorno socialmente hostil¹⁶.

Con estas ciudades que crecen hacia arriba, llenas de callejones lóbregos y de coches ruidosos aparecen unos personajes nuevos, aunque compartan muchos de sus atributos con los ya conocidos: *gangsters*, detectives y policías. Y ellos son el núcleo de un nuevo

¹⁵ Bauman, Zygmunt: *Miedo líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*, Ed. Paidós, 2007.

¹⁶ Claro está que estos relatos se sitúan temporalmente en períodos históricos que también fueron así: épocas de crisis económicas y sociales, período de entreguerras y de posguerra,...

género narrativo popular que comparten tanto la novela como el cine, hablamos de "novela negra" y de "cine negro".

Gangsters, policías y detectives

En 1919 se promulga la que conocemos como *Ley seca*, una ley que prohíbe todo lo que tiene que ver con el alcohol, salvo su consumo, lo que provoca que surjan un sinnúmero de destilerías privadas ilegales, nazca una nueva profesión bien remunerada –los contrabandistas de licores- y gánsteres y mafia cobren fuerza, lo que da lugar también a la generalización del soborno y la corrupción en casi todos los niveles de la administración, sin olvidar el crecimiento y la asunción de la violencia como algo cotidiano en bastantes ciudades de Estados Unidos.

El gánster cinematográfico, el que ha pasado a nuestro imaginario audiovisual, sólo quiere el poder absoluto y no le importa la forma de conseguirlo: matará a cualquiera que interfiera en sus deseos, incluido su jefe, algo bastante habitual. Para este "héroe" el mundo se divide entre los que tienen agallas y los que no las tienen o, teniéndolas, no reúnen el ánimo y coraje suficientes para sacar provecho en beneficio propio, puesto que las cosas están ahí para el primero que se atreva –sin importar el método-, y asuma con valentía los posibles riesgos vengan de donde vengan ("*Scarface*", Brian de Palma, 1983).

Y, sin embargo, en muchos casos, para éstos personajes que vulneran la ley de casi todas las formas posibles, o al menos mostrables en la época, existen códigos de amistad, lealtad y ética entre ellos pese a que, como hemos dicho, carezcan de una moralidad aceptada socialmente para otras cuestiones. Moralidad que, en cualquier caso, está condicionada por los sagrados mandamientos del llamado Código Hays, suerte de manual de buenas maneras con que la MPAA ("Motion Picture Association of America", asociación de productores cinematográficos de EEUU) quiso definir los límites de lo moralmente aceptable en sus películas desde 1934 hasta su abandono en 1967. Más que ningún otro género, el cine negro tuvo que adaptar a los dictados del código la forma en que el gangster se relacionaba con el sexo, la violencia o el alcohol, precisamente aquellos aspectos que hacían de él un personaje peligrosamente atractivo para las audiencias¹⁷.

El especial cuidado con que Hollywood quiso despojar a sus nuevos héroes de cualquier poder sugestivo delata hasta qué punto el público estaba dispuesto a dejarse seducir por un imaginario que convertía valores políticamente incorrectos en heroicos. Con el *happy end* correspondiente a la moral de la época, muchos de estos nuevos *fuera de la ley* mueren sacrificándose por un amigo o para salvar a la chica, tienen su momento de redención; mientras que los otros sufren atroces muertes que dejan claro aquello de que

¹⁷ Resulta significativo a este respecto comprobar como entre los mandamientos del código destacan aquellos destinados a evitar cualquier tipo de imitación por parte de los espectadores. En lo que respecta a los crímenes, se señala específicamente la necesidad de presentarlos como un acto doloroso y obscuro, en absoluto atractivo, y, en lo que respecta al alcohol o al adulterio, había expresa orden de presentar su uso y abuso como actos que, irremediamente, conducirán a la perdición del protagonista.

los malos siempre pierden¹⁸ y que en el fondo hay una justicia que castiga el crimen, aunque no sea la ley oficial.

Porque en muchos casos la ley oficial se encuentra atada de pies y manos, puesto que o bien los jefes en la sombra de esos turbios y sangrientos negocios son personas relevantes en la sociedad, o bien la propia policía se encuentra totalmente corrompida y a sueldo de los mafiosos. Y aparece así el personaje del policía que actúa al margen de su trabajo, llevado por un deseo superior de justicia o, en muchos casos, por un deseo aún más fuerte de venganza tras haber perdido a algún ser querido ("Los sobornados", Fritz Lang, 1953) o por querer demostrar la inocencia de alguien injustamente acusado¹⁹.

El policía justiciero y el detective privado comparten muchas características, pero hay también entre ellos notables diferencias. En ocasiones el origen del detective privado es la propia policía: son individuos un tanto indisciplinados que se sienten más libres actuando por su cuenta que teniendo que recibir órdenes, que en muchos casos saben que tratan de impedir el esclarecimiento de la verdad, lo que hace que abandonen el cuerpo, en el que aún les quedan amigos con los que intercambiar información y copas.

Pero esa búsqueda de la verdad les lleva, ahora que no tienen que acatar órdenes, a moverse en los mismos ambientes que aquellos a los que persiguen, a utilizar sus mismas armas y a ser, hasta cierto punto, como ellos: se convierten en personajes que ya no buscan la verdad, porque saben que no existe, que ya no creen en la justicia, cínicos, descreídos, mordaces, que no dan importancia a nada ni a nadie, ni siquiera a su propia vida, que se ponen al servicio del cliente de turno por unos pocos dólares. Y este héroe es una rata de ciudad. Ese es su hábitat cotidiano y no ha tenido más remedio que adaptarse a él para poder sobrevivir, integrándose de tal forma que su vida no tendría sentido fuera de este ambiente.

Su atuendo es ya una iconografía reconocible: traje oscuro, sombrero, gabardina, un eterno cigarrillo entre los labios, torcidos en una mueca irónica, grandes cantidades de alcohol, armas en cualquier bolsillo y su particular forma de relacionarse con las mujeres.

Porque también las chicas de la época generan un arquetipo reconocible: la *femme fatale*, la chica que fuma, que ni quiere ser princesa ni ser rescatada del dragón por un caballero andante, sino todo lo contrario, ella es la que pierde, en muchos casos, al caballero, la que seduce, miente y trata de conseguir, con sus caídas de pestañas y su actitud sensual y desenvuelta, todo lo que se propone. Una especie de *mantis religiosa* que, acorde a la moralidad de la época, suele también recibir su "merecidísimo" castigo dejando el camino libre a la joven inocente, aunque de esas ya quedan pocas. Es también la corista, la cabaretera, la amante del gangster que, a veces, se enamora del

¹⁸ O casi siempre, porque en los años 70 el cine se desboca un tanto y nos encontramos con películas en las que "gana el malo", como en el caso de "Chinatown" (Roman Polanski, 1974)

¹⁹ En este último caso se encuentran también algunos periodistas o abogados que investigan al margen de la ley para intentar salvar a algún inocente que está ya en el corredor de la muerte, a punto de ser ejecutado por un crimen que no cometió y del que fue acusado con pruebas amañadas para encubrir algún negocio turbio o a algún cabecilla.

policía honrado o del detective cínico y le ayuda en sus pesquisas, en ocasiones pagando esa ayuda con su propia vida y en otras iniciando un camino, cuando menos ambiguo, al lado de este nuevo amor.

El héroe ya no es diurno, como los anteriores, sino básicamente nocturno, de zonas oscuras, no sólo espaciales sino también mentales, no es un héroe de una sola pieza sino que su identidad está surcada de infinidad de contradicciones, de ambigüedades, capaz de liarse con la mujer de su socio, no por amor sino para pasar el rato, pero también de arriesgar la vida para averiguar quién lo mató como ocurre en "El halcón maltés" (John Huston, 1941).

El cine negro se acoge a una particular estética visual, a una atmósfera de luces y sombras fuertemente contrastadas, donde muchas de las secuencias tienen lugar en interiores más o menos oscuros, siempre saturados de humo, mucho humo, o en exteriores nocturnos y lóbregos, llenos también de niebla y humo, callejones angustiosos desde donde se vigila o en los que se cometen las fechorías o calles en las que se desarrollan persecuciones y tiroteos en coches a toda velocidad. Pero también se trata de un tipo de narración que ha sabido transmitir al lector/espectador esa sensación de inquietud y desasosiego, de intranquilidad y angustia, que afecta a los personajes y les vincula con la realidad –económica, social, política– de los Estados Unidos a través de su talante psicológico y su posición ante la vida.

Y sin embargo, después de esta época clásica, con los cambios sociales que han ido sucediéndose, no han desaparecido ni los gánsteres ni los detectives, solo han evolucionado y lo han hecho de tal manera que han vuelto, en muchos casos, a ser héroes diurnos, menos acrobáticos y más complejos psicológicamente que los anteriores (piratas, espadachines...) Claro que han cambiado tanto –de hecho hasta les ha salido color, aunque siguen siendo cine negro– que nos preguntamos cómo podemos considerar héroe al Michael Corleone de "El padrino" (Francis Ford Coppola, 1972, 1974 y 1990), un tipo que acaba siendo el capo de la Mafia en América, que mata personalmente, que da orden de matar a parte de su propia familia, que controla negocios turbios de drogas y casinos, que reúne, en fin, todo un compendio de virtudes.

Pues tal vez la respuesta sea que, a pesar de todo, es un personaje en el que se aprecia una profunda dimensión ética: no hace lo que hace por maldad ni por ambición, sino porque es su deber. Debe atenerse a un antiguo código que marca unas férreas reglas de lealtad y fidelidad, de protección y de venganza: nadie que haga daño a los suyos puede quedar impune. Ser fiel a su familia y su legado le supone un inmenso coste personal, que hace que nos sintamos más cercanos a él: a lo largo de su vida va perdiendo todo aquello que ama y que quiere proteger por encima de todo. Pese a llegar a ser inmensamente rico y a tener más poder del imaginable no es Dios y no puede evitar –incluso es el causante directo o indirecto– las desgracias que ocurren a quienes ama y trata de mantener al margen. Pero sigue cumpliendo con su deber durante décadas, aunque ya no crea y aunque lo haya perdido todo, igual que los policías o los detectives

de los que hemos hablado antes, sin mostrarse cínico como ellos, aunque si oscuro, casi insondable.

Pero ¿dónde se origina la oscuridad?, ¿son estos personajes en crisis los que transmiten su pesimismo a las ciudades que construyen o son las sociedades las que contagian a sus individuos de una determinada forma de ser que se refleja en las ciudades?. Se ha pasado de pequeñas ciudades amables (en apariencia) a grandes ciudades agresivas, a la *jungla del asfalto*, donde la supervivencia puede ser tan difícil como en la jungla original. Chicago, Los Ángeles, Nueva York, San Francisco, pero también el Londres de la Inglaterra victoriana contraponen la apacible vida de las pequeñas comunidades a la dureza de estas ciudades industriales, oscuras y llenas de humo y niebla, de *smog*, donde cualquier cosa terrible puede ocurrir, perdida en el anonimato y en la soledad de unos individuos que, aunque viven rodeados de muchos otros, son profundamente solitarios. Por eso los personajes de "El bosque" (M. Night Shyamalan, 2004) vuelven a una especie de *locus amoenus*, una arcadia rural y pretérita donde se sienten seguros y protegidos del horror del exterior, en una comunidad donde no hay soledad (aunque nuevamente la heroína debe recorrer su camino en solitario para salvar a su comunidad), ni maldad, donde la convivencia estrecha les resguarda de cualquier problema, la vuelta a un paraíso mitificado, rural y perdido en el tiempo, a una especie de útero materno protector, frente al infierno de lo urbano y contemporáneo²⁰.

En la ciudad nos encontramos con un individuo solitario²¹ que lo es porque tanto la estructura social urbana como el propio espacio dificultan las relaciones con los demás. El espacio por el que transita es inhóspito, duro, con barrios en los que sobreviven con dificultad miles de individuos, más o menos marginados, mientras que otros evitan esas zonas porque son el equivalente del infierno en la tierra, lugares donde todo lo que se teme puede suceder. El espacio cotidiano para la mayoría de los espectadores se revela como un lugar especialmente inseguro, generando la necesidad de esos héroes que protejan al indefenso y honrado ciudadano de los horrores que le acechan.

Y entre los protectores vuelven a surgir los héroes acrobáticos, diurnos, que luchan contra el crimen, policías que, si bien tienen un pasado, con crisis de identidad personales o con dificultades en el trabajo o problemas de disciplina, luchan contra los malos, sean ladrones, asesinos o terroristas sin detenerse un momento. Otra vez nos encontramos con el individuo que huye de la inactividad, porque nuevamente, la quietud es el equivalente a la muerte, si no estuviera moviéndose permanentemente no sería nadie ("Arma letal", Richard Donner, 1987; "La jungla de cristal", John McTiernan, 1988 y sus respectivas secuelas).

²⁰ Al igual que vuelve el torturado John Wayne de "El hombre tranquilo" (John Ford, 1952) al pequeño pueblo irlandés de su infancia tratando de olvidar lo vivido en la gran ciudad americana.

²¹ Aunque en muchas ocasiones cuente con algún ayudante, tanto que, de hecho, las *buddy movies* son casi un género en sí mismas.

Superhéroes, héroes y oscuridad

Pero surge también otro tipo de héroe, relacionado con un momento histórico muy concreto, la América de la Guerra fría, la posterior al lanzamiento de las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki, la que cuenta con una tecnología armamentística realmente estremecedora y de la que aún no se conoce todo el potencial. La ciencia descontrolada se convierte ahora en una nueva fuente de terror, por si ya hubiera pocas. Todo tipo de rayos extraños y de efectos desconocidos, productos químicos que, solos o combinados, se desconoce qué pueden llegar a provocar empiezan a poblar el imaginario colectivo de nuevas pesadillas, aún más aterradoras que los males habituales.

Para contrarrestar esos miedos funciona la solución homeopática: que aquello que nos aterroriza se convierta en lo que nos protege. Y nacen los superhéroes, una serie de individuos dotados de poderes especiales que se dedican a luchar contra los villanos, que a veces tienen también algún superpoder.

Los héroes clásicos, si tenían algún poder especial, lo habían obtenido como dádiva de los dioses, aunque en general era su actitud ante la vida lo que les convertía en héroes. Ahora el ser humano se ha convertido en dios; aunque todavía no puede crear vida de la nada, si puede modificar la que existe, para bien y para mal. Los superhéroes son producto de los avances de la ciencia y la tecnología: o bien han sufrido mutaciones genéticas, provocadas por explosiones, experimentos o accidentes con productos peligrosos y más o menos desconocidos, o bien aprovechan los avances técnicos para dotarse de todo tipo de *gadgets* que les permiten realizar acciones imposibles para los simples mortales. Spiderman, Daredevil, el protagonista de "V de Vendetta" (James McTeigue, 2005), los X-Men, son mutantes, mientras Batman, Iron Man y también, por qué no, aunque sea en otro estilo más mundano y solaz, Bond, James Bond, pertenecen a la rama tecnológica del asunto.

Pero cómo hayan obtenido sus superpoderes no afecta al uso que hacen de ellos. Lo que les une es su pasión por evitar el mal y la injusticia, por proteger a los indefensos, aunque ello les cueste serios problemas personales, y es que llevar una doble vida arruina los nervios de cualquiera.

El primer "Superman" (Richard Donner, 1978) nos resulta ahora ingenuo, porque también los superhéroes han ido cambiando con los tiempos y, al igual que otros héroes, han visto como su psicología se iba complicando cada vez más. Vuelve otra vez la oscuridad, en su interior y en las ciudades a las que protegen.

El ejemplo inmediato es "Batman" (Tim Burton, 1989), un personaje atormentado por el asesinato de sus padres en su infancia que, tras pasar por la imaginación de Tim Burton, ha asentado su iconografía en nuestro imaginario colectivo. No tiene superpoderes, pero es multimillonario, lo que hace que estén a su alcance todo tipo de aparatos que suplen esta carencia: coches, capas que le permiten volar, herramientas variadas para defenderse y atrapar a sus enemigos... Su doble vida, en este caso no es tan complicada como la de

otros superhéroes, porque para encubrir esa faceta solo tiene que limitarse a ser quien es, Bruce Wayne, un millonario que trabaja por el bien de su comunidad; es decir, la imagen diurna coincide con la nocturna en sus fines.

La casa en la que habita, en el caso de Batman, pertenece a un estilo gótico victoriano y cambia a un edificio neo-renacimiento con aspectos barrocos en "Batman Returns" (Tim Burton, 1992), pero la vivienda, al igual que su estilo de vida, mayordomo incluido, corresponde social y estéticamente con el de la aristocracia europea. Por lo tanto, la arquitectura que da escenario al rostro social del superhéroe tiene que estar en consonancia con esta cualidad, y para ello no hay nada mejor que las viejas mansiones suburbanas inglesas de finales del siglo XIX²².

Sin embargo, el lugar donde oculta su otra identidad –un murciélago, una cueva, no se puede ser más evidente– presenta un aspecto oscuro y lóbrego como corresponde, aunque al mismo tiempo altamente tecnificado.

La cueva de *Batman* revierte directamente hacia su presente, y el alejamiento conceptual y espacial que representa respecto a la mansión clásica que se erige sobre ella, es tan solo comparable a la fragmentación compleja y paradójica de su propia personalidad. Esta cueva representa el escenario para la ineludible escisión del hombre moderno, donde coexisten la añoranza de la luz y la aventura en las capas ocultas del subsuelo²³

Y es que Gotham City, la ciudad a la que protege y que trata de limpiar de malhechores, es tan tétrica como su torturada mente. El estilo arquitectónico de la ciudad, mezcla de victoriano, gótico siniestro y art déco industrial abandonado produce unos resultados realmente inquietantes y opresivos que nos llevan directamente a un mundo de pesadilla.

Sin embargo, en "El caballero oscuro" (Christopher Nolan, 2008), debido a la destrucción de la mansión familiar, Bruce Wayne y su mayordomo optan por fijar temporalmente su residencia en un lujoso ático de la ciudad de Gotham. Y aquí nos encontramos con una opción, tanto espacial como arquitectónica, realmente sorprendente. La nueva vivienda se corresponde con uno de los edificios diseñados por Mies van der Rohe, el maestro de la arquitectura racionalista y funcionalista, en pleno centro de Chicago. Es decir, se cambia la arquitectura de finales del XIX por el minimalismo funcional del XX, y la "bat-cueva" es sustituida por un enorme almacén, absolutamente diáfano y de techo luminoso (...) un espacio limpio y aséptico donde los diferentes objetos van apareciendo desde aberturas automáticas del suelo, según las necesidades²⁴.

²² Boned, J.: "La arquitectura en las películas de superhéroes: del espacio expresionista a la ciudad funcional" en VV.AA.: *Les damos un repaso a los superhéroes*, Ed. Comunicación Social, Universidad de Málaga, 2011, p. 184.

²³ Boned, J.: Op cit. p.186

²⁴ Boned, J.: Op cit. p.190

Por tanto, y quizá sea el cambio más significativo, Gotham City ya no es Nueva York sino una acristalada Chicago. Tanto la nueva ciudad, tan distinta a la anterior, como la torre Wayne son una representación clara del imperio financiero y comercial que nos remiten a la imagen de otra ciudad real y otras torres cuya caída difícilmente olvidaremos. Tal vez el cambio de ciudad de Batman sea una consecuencia, un daño colateral, de la pesadilla post-11S; porque asociar un superhéroe a la protección de una ciudad que ha sufrido semejante ataque le resta bastante credibilidad.

Las imágenes de pesadilla y de cristal aún se acrecientan más en la ciudad futurista que nos muestra "Blade Runner" (Ridley Scott, 1982): Los Ángeles, siglo XXI, es una ciudad gris, oscura, lluviosa, siempre cubierta por una espesa capa de niebla, otra vez el *smog*, con enormes construcciones que se levantan sobre las ruinas de la antigua metrópoli.

"El escenario de 'Blade Runner' es de decadencia urbana: edificios abandonados que fueron majestuosos en el pasado [interpretados por los teóricos postmodernos como símbolos de la modernidad caída], calles abarrotadas y cosmopolitas, interminables mercados callejeros, basura sin recoger y una llovizna gris constante. [...] Sin duda, el progreso está en ruinas. [...] Columnas griegas y romanas, dragones chinos y pirámides egipcias se mezclan con gigantescos anuncios de neón de Coca-Cola y Pan Am. [...] La imagen dominante es de decadencia, desintegración y caótica mezcla de estilos."²⁵

El ser humano ha alcanzado cotas tecnológicas que le han permitido crear seres indistinguibles de los humanos reales, tan indistinguibles que no solo son inteligentes sino que también tienen identidad y sentimientos, algo con lo que no se contaba; pero, además, son más fuertes que los propios humanos, puesto que fueron creados como mano de obra para diversas ocupaciones. Alguien, otra vez una especie de detective torturado, cínico y descreído, debe encargarse de retirarlos de la circulación precisamente por eso, porque no se pueden distinguir de un humano, porque, al igual que éstos tienen recuerdos, emociones, sentimientos y eso no se puede permitir en un androide. El detective cumple con su deber y se enfrenta a estas máquinas con superpoderes, pero su sensación no es la de estar retirando mercancía defectuosa sino la de estar peleando con iguales, y la ambigüedad de esa situación aumenta aún más las dudas y la confusión sobre su propia identidad. Nuevamente el caos espacial de esa urbe futurista y distópica se lee como metáfora de la situación psicológica del individuo en la posmodernidad.

En busca de la identidad

Los primeros héroes de los que hemos hablado, los que encarnan en nuestro imaginario las primeras generaciones cinematográficas de piratas, caballeros, proscritos..., los acrobáticos, los solares, los diurnos, se movían por espacios abiertos y sin límites, a veces

²⁵ Lyon, D., *Postmodernidad*, p. 12-13

con la despreocupación de un adolescente que se mueve por la satisfacción de sentirse vivo, buscando la aventura como casi único objetivo en la vida.

Pero poco a poco estos personajes van perdiendo ese aura solar y van evolucionado a una etapa más adulta, en la que comienzan a dudar sobre su identidad o sus motivos, a veces no tan claros e inocentes y ese cambio a personajes nocturnos, oscuros, va asociado directamente al cambio en los propios espacios en los que suceden sus historias. Pasamos entonces de espacios abiertos en los que literalmente transcurre "el viaje del héroe", a un mundo urbano, de ciudades claustrofóbicas y oscuras que oprimen a los personajes, en una metáfora espacial de esa confusión posmoderna de identidad en la que las dudas de esos personajes sobre su propia identidad son, de algún modo, el reflejo de la propia sociedad que crea esos relatos y esos personajes, y donde el viaje ya solo puede ser interior.

Imaginemos a cualquiera cruzando la terminal de un aeropuerto, que puede ser cualquier aeropuerto porque no hay diferencia espacial, de cualquier ciudad, junto a cientos de personas más. La cámara empieza con un Primer Plano del individuo y poco a poco se va alejando hasta que el individuo se confunde con los demás, hasta llegar a un punto en que esos cientos de personas adquieren el tamaño de hormigas, indistinguibles, casi imperceptibles. Al igual que en esta imagen, en la posmodernidad, ya no hay individuo ni identidad diferenciada. Y eso es lo que el personaje debe encontrar o construir al final de su viaje, su propia identidad como individuo²⁶.

Por eso seguimos necesitando relatos que nos muestren personajes que se diferencien de los demás, por eso necesitamos ver nuestro espacio cotidiano con otros ojos y conocer otros espacios que nos hagan pensar que la aventura aún es posible. Por eso seguimos necesitando héroes, diurnos o nocturnos, acrobáticos o cínicos, confusos o seguros, héroes que nos devuelvan nuestra identidad aunque tengan grandes dudas sobre la suya.

²⁶ Mondelo González, E. y Sánchez Trigos, R. (2012): "La ciudad prospectiva en *Dark City*: la escenografía mutante" [en línea]. En: *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 4, núm. 1, pp. 171-185. En: <http://rdd.me/nnf1ftf2>

BIBLIOGRAFÍA

ASTRE, G.-A. y HOARAU, A.-P.: *El universo del western*, Ed. Fundamentos, Madrid, 1997

BALLÓ, J. y PÉREZ, X.: *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Ed. Anagrama, Barcelona, 1998.

BALLÓ, J.: *Imágenes del silencio*, Ed. Anagrama, Barcelona, 2000.

BONED, J.: "La arquitectura en las películas de superhéroes: del espacio expresionista a la ciudad funcional", en *VVAA: Les damos un repaso a los superhéroes*, Ed. Comunicación Social, Universidad de Málaga, 2011.

BOU, N. & PEREZ, X.: *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*, Barcelona, Ed. Paidós, 2000.

CALLEJA, S. (Ed.): "Introducción", en *Historias de la piratería*, Miraguano Ed., Madrid, 1998.

GARCÍA GUAL, C.: *Mitos, viajes, héroes*, Punto de lectura, Barcelona, 2001.

GARCÍA ROIG, J. M.: *Mirada en off. Espacio y Tiempo en Cine y Arquitectura*, Maireria libros, Madrid, 2007.

IMBERT, G.: *Cine e imaginarios sociales*, Ed. Cátedra, Madrid, 2010.

LYON, D.: *Postmodernidad*, Alianza Editorial, Madrid, 1999.

MARTÍN ESCRIBÁ, A. y SÁNCHEZ ZAPATERO, J. (eds.): *Informe confidencial. La figura del detective en el género negro*, Ed. Difácil, Valladolid, 2007.

MARTÍN ESCRIBÁ, A.: SÁNCHEZ ZAPATERO, J. (eds): *Geografías en negro. Escenarios del género criminal*, Ed. Montesinos, Barcelona, 2009.

MONDELO GONZÁLEZ, E.; y SÁNCHEZ TRIGOS, R. (2012): "La ciudad prospectiva en *Dark City*: la escenografía mutante", *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, vol. 4, núm. 1, pp. 171-185. Disponible en: <http://rdd.me/nfnlftf2>

RANK, O.: *El mito del nacimiento del héroe*, Barcelona, Ed. Paidós, 1991.

SAVATER, F.: *La tarea del héroe*, Barcelona, Ed. Destino, 1992.

SAVATER, F.: *Misterio, emoción y riesgo. Sobre libros y películas de aventuras*, Ed. Ariel, Barcelona, 2008.

SIMSOLO, N.: *El cine negro*, Alianza Editorial, Madrid, 2007.