



© Google imágenes

HÉROE CLARO Y HÉROE OSCURO EN EL RELATO CINEMATográfico

*CLEAR HERO AND DARK HERO
IN THE CINEMATOGRAPHIC NARRATION*

Francisco José Gil Ruiz / francisco.gil87@gmail.com
Francisco García García / fghenche@gmail.com
UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

RESUMEN

El rol del héroe es cambiante y poco uniforme, pero su función es constante. La línea que separa el bien del mal con frecuencia es muy fina, tanto que a veces el propio héroe puede actuar de forma negativa y ofrecer dudas acerca de su propia naturaleza en la búsqueda del bien. Esta investigación pretende indagar en la condición heroica de los personajes mostrando dos variantes de esta figura en el marco del cine posmoderno: el “héroe claro” y el “héroe oscuro”. El primero mantiene los valores más tradicionales del mismo, mientras que el segundo aporta una dimensión que le diferencia del anterior: su experiencia ejecutando el mal como parte de su proceso hacia la heroicidad. La posmodernidad implica una ambivalencia en la identidad del personaje que puede ser extrapolable al papel del héroe y a la forma en que éste realiza el bien. El “héroe claro” no implica rasgos negativos en la naturaleza activa del personaje, mientras que el “héroe oscuro” sí los incluye. A través de los protagonistas de *Gladiator* (Scott, 2000) y *Batman Begins* (Nolan, 2005) se muestran ambas perspectivas heroicas mediante una selección de sus acciones principales, que son sometidas al análisis según varios parámetros: comportamiento, implicación, y causa. Se señalará, además, la acción resolutoria de cada personaje atendiendo a la teleonomía del relato en razón del sentido favorable o desfavorable para el héroe. Finalmente, se observará a cada sujeto desde su arquetipo. Al analizar las acciones desde estas perspectivas observamos que el héroe claro y el héroe oscuro son categorías asequibles para el rol heroico.

PALABRAS CLAVE

Héroe claro, héroe oscuro, cine, posmodernidad

ABSTRACT

*The role of the hero is changing, slightly irregular, but its purpose is constant. The line that separates good from evil is frequently so thin that sometimes the main hero can act in a negative way, casting doubts about his own nature in the pursuit of good. This paper aims to inquire into the character's heroic condition showing two variations of this archetype in the context of postmodern cinema: the “clear hero”, and the “dark hero”. The former keeps the most traditional values of the hero, while the latter provides a dimension which distinguishes it from the previous one: his experience executing evil as a part of his process to heroicity. Postmodernity implies an ambivalence in the character's identity which can be comparable to the hero's role, and to his way of making good. The “clear hero” does not imply negative features in the active nature of the hero, whilst the “dark hero” does include them. Through the protagonists of *Gladiator* (Scott, 2000) and *Batman Begins* (Nolan, 2005) are offered both heroic perspectives based on a selection of their principal actions which have been subjected to analysis according to some parameters: behavior, implication, and cause. The decisive action will also be signalized, according to the narration's teleonomy in reason of the favorable or unfavorable sense for the hero. Finally, each character will be observed from its archetype. By analyzing their actions from these perspectives, we observe the clear hero and the dark hero as affordable categories for the heroic role.*

KEYWORDS

Clear hero, dark hero, cinema, postmodernity

Recibido: 1 de diciembre de 2015

Aceptado: 9 de junio de 2016

1. EL HÉROE

Definir la figura del héroe es una tarea compleja, pero arrojaremos luz sobre el concepto teniendo en cuenta varios puntos de vista. En el *Diccionario de los símbolos* de Chevalier y Geerbrant (2007) se realiza un recorrido por su figura a través de tres acepciones de este término. La primera se relaciona con varias culturas antiguas, en la griega el héroe es divino y a la vez terrenal. Ponen como ejemplo de héroe inmortalizado a Heracles (Hércules). En Egipto, y remitiéndose a Posener (1959), los autores afirman que su culto era poco común, a excepción de reyes divinizados, visires, e Imhotep. En la segunda acepción se centran en el prototipo del héroe céltico de la mano de Cúchulainn, remitiéndose al Ogam-Tradition Celtique (1948), exponiendo la importancia de la función guerrera de este héroe de Irlanda. En la tercera y última acepción atienden a valores más psicológicos: citan a Paul Diel (1976) para decir que el héroe es un impulso evolutivo que se enfrenta a los monstruos de la perversión, y se refieren a Bergson (1996) al decir que la llamada de este personaje está en el corazón de la moral abierta, siendo el plano espiritual el motor de la evolución creadora. Finalizan aludiendo a Jung, quien identifica al héroe con la potencia del espíritu.

Desde la perspectiva del mito, Campbell (2014) expone su aventura según el concepto de *monomito*, donde converge el periplo del héroe, apoyándose en importantes mitos de la historia de la humanidad. El autor plantea interesantes paralelismos entre los protagonistas de distintas religiones y creencias, ofreciendo esas claves a través de un itinerario que muestra su viaje: “El complicado héroe del monomito es un personaje de cualidades extraordinarias. Frecuentemente es honrado por la sociedad a la que pertenece, también con frecuencia es desconocido o despreciado” (Campbell, 2014: 53).

Siguiendo con esta línea mitológica, señalaremos varias ideas de Cardona Zuluaga (2006), que afirma que el héroe está entre lo humano y lo divino. No es un dios porque sufre, pero al en-

frentarse al dolor, trasciende lo humano y protege tanto la cultura como a la propia humanidad. La autora destaca además varias tipologías trágicas en él, pues sin ser ni dios ni hombre, lleva a cabo su lucha en soledad a cambio de una gloria que recordarán los que le rodean. Añadiremos la distinción que realiza entre el héroe civilizador, que enseña al hombre los entresijos de la civilización, y el trágico, que restablece y defiende la ley para evitar la brutalidad.

Atendiendo a la narrativa cinematográfica, Vogler (2002) trata el tema del camino del héroe y enlaza este concepto con el del sacrificio: “Un héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebaño” (Vogler, 2002: 65). El autor expone la existencia de diversos tipos, destacando los resueltos, comprometidos con su avance en la aventura; los reticentes, dubitativos en realizar su acción; los antihéroes, de entre los cuales distingue dos tipos, uno cínico o portador de heridas importantes y el trágico, cuyas acciones son negativas. Por otro lado están los sociables, que realizan su actividad en un grupo o marco social concreto, los solitarios, y los catalizadores, que generan transformaciones en aquellos que les rodean.

Para Sánchez-Escalonilla (2002), el héroe se explica por las funciones de proteger y servir, que al fin y al cabo resultan indiscutibles en este tipo de personaje. En su definición de héroe (distinta de heroína), Konigsberg (2004) afirma que es el personaje masculino principal, (protagonista), que cambia en función de las naciones y culturas, y posee un carácter fuerte y un atractivo especial en cuerpo y voz. En este estudio se asume el papel del héroe sin atender a su sexo.

2. EL HÉROE CINEMATográfico

2.1. Progresión y aplicaciones del héroe

González Requena (2007) aborda los tres modos del relato del cine hollywoodiense (donde el héroe encuentra su proceder) que resumiremos:

en el período clásico (1920s-1940s), actúa de manera justa obedeciendo a la verdad (mitológica y fundadora) para realizar su tarea; en el período manierista (1950s-1960s), es psicológicamente complejo y su tarea, difusa; y en el postclásico (1960s-actualidad), es cada vez más psicópata debido a lo tenebroso de su entorno. Bou y Pérez (2000) exponen la evolución de la figura del héroe de Hollywood desde sus inicios hasta la era de la propia publicación del libro. Parten de los galantes, pasando después al culto al cuerpo presente en las superproducciones de los años cincuenta, y atendiendo más tarde al modelo heroico de búsqueda de identidad que relacionan con Campbell (2014). Finalmente, con la incursión de lo digital, los autores destacan la idea de la “descorporeización” del mismo en favor de la velocidad y el vacío.

Un elemento heroico constante en todo caso es la defensa de la ley. Aristóteles distinguía entre dos tipos de leyes: “Llamo particular a aquella que escrita sirve de norma en cada ciudad; común, las que parecen, sin estar escritas, admitidas en todas partes” (Aristóteles, 1971: 54). Cualquier héroe luchará por su cumplimiento, imponiendo su ley particular al servicio de la común. Prósper Ribes (2006) subraya precisamente que la justicia propia del héroe clásico es inalterable e inmutable, pero diremos que esta concepción de justicia sigue vigente en multitud de héroes cinematográficos, especialmente en el cine de acción. Por ejemplo, en *Acorralado* (Kotcheff, 1982) el protagonista se ve inmerso en un conflicto armado que no deseaba. Tendrá que luchar, e incluso matar, para sobrevivir. Empleará su justicia para paliar la injusticia que recibe.

Atendiendo al héroe reciente, el musculado se consolidó en los géneros de acción y aventuras, especialmente de la década de los ochenta en adelante. Ejemplos de ello son Arnold Schwarzenegger o Sylvester Stallone, actores cuyo físico les permite proezas tales como salvar el mundo, como el primero en *Terminator 2: el juicio final* (Cameron, 1991). El cuerpo perfecto se desenvuelve mejor en un entorno espectacu-

lar, de ahí que difícilmente se pueda concebir, en los últimos años, un héroe de acción no vinculado a efectos especiales y visuales. Ejemplo extremo es *300* (Snyder, 2006), cuyos espartanos, enfrentados al ejército persa en las Termópilas, presentan figuras esculturales. Los superhéroes, además de un gran físico, tienen poderes extraordinarios. Así se observa en películas adaptadas de cómics, como *Los Vengadores* (Whedon, 2012). Cardona Zuluaga (2006) decía que actualmente el mundo mítico tiende a caer en favor de los avances científicos y la racionalidad. En este contexto, la autora expone que los superhéroes conforman el universo mítico de la cultura de masas, protegiendo el proyecto de vida occidental respecto a instituciones, autoridad, valores:

Los superhéroes contemporáneos defienden las tradiciones institucionales y el proyecto moderno: la civilización, la justicia, el orden, la autoridad; así se convierten en voceros de un mundo que tiende a resquebrajarse en las lógicas de la competencia, la individualidad y los grandes desarrollos de la ciencia y la técnica, para abocar por un paradigma de subjetividad en el que el hombre se piensa en sentido colectivo, en el que se reconozcan las instituciones y triunfen los valores humanos que pregona la modernidad: la utilidad social, la productividad, el sentido colectivo, la fraternidad, la igualdad y el bien (Cardona Zuluaga, 2006: 67).

Héroes y superhéroes muestran de igual manera debilidades y fortalezas humanas, erigiéndose como ejemplos a seguir para los espectadores, que viven esas proezas, que se identifican con esas acciones, y que asumen las moralejas de esas historias consciente o inconscientemente. Lo que diferencia a uno del otro es esa cualidad especial que posee el superhéroe, sus superpoderes, aquellos que lo encumbran por encima de los demás mortales. Por lo demás, obedecen al arquetipo heroico, y son también susceptibles de ser estudiados. Martínez García (2009) destaca varios superhéroes del cómic llevados al cine en los últimos años, defendiendo que muchos de ellos presentan problemas

cotidianos y morales que invitan a la reflexión en diversos temas. Afirma, acertadamente a nuestro entender, que la cultura popular es un medio que también permite hacer un análisis crítico del mundo que nos rodea.

Los denominados *blockbusters* son poderosos dentro del negocio del cine. Atraen masas de espectadores llamados a ese disfrute, de manera que no será extraño que puedan contener ciertos componentes persuasivos. García Puchades (2013), al hablar de Badiou y la política aplicada al cine, señala el valor que tiene el cine comercial de masas desde el punto de vista político:

Es en este tipo de cine donde el militante político debe buscar el material didáctico adecuado para favorecer la transmisión formal y afectiva de la idea política. Los relatos populares y contemporáneos del cine le ofrecen la posibilidad de persuadir al mayor número de individuos, contribuyendo a hacer más efectiva dicha tarea (García Puchades, 2013: 203).

El héroe es una parte importante de esa maquinaria narrativa, y además, puede mostrarse en sintonía directa con el momento histórico en el que se ejecuta. Segado Boj (2004) comenta cómo *Rambo III* (MacDonald, 1988) se convierte en una clara referencia cinematográfica a la Guerra Fría, pues funciona, según el autor, para denunciar una realidad social en Afganistán. Rodríguez de Austria G.M. (2016) destaca en su estudio el apego de la ficción a la realidad al hablar de la trilogía de *El Caballero Oscuro*. A pesar de que en este caso trate a los villanos, es pertinente enfatizar esta idea de conexión ficción-realidad.

El personaje heroico puede ser incluso un estandarte diseñado para la persuasión. Existe en tanto que es observado, y se sirve de valores retóricos que también se aplican a otras disciplinas, como la publicidad. Carmen Llorente Barroso (2013) analiza las figuras retóricas presentes en una pieza de video perteneciente a una campaña publicitaria en Internet. En la pieza en cuestión, el personaje alude directamente al espectador, negándose a disparar a un oso. Esta acción, moralmente correcta, podrá despertar en el

espectador simpatía hacia el personaje, hacia el anuncio, y por último, hacia la marca. El héroe es así apto para portar múltiples tipos de mensaje en función de su construcción. Forma parte de nuestra cultura y ayuda a educar al público. Moreno y José (2009), por ejemplo, exponen cómo el análisis de la ficción puede promover valores educativos en las aulas, haciendo hincapié en la culturización de los más jóvenes, en este caso, comparando ficciones con las leyes de la física. Al fin y al cabo: “El héroe es un mecanismo de transmisión de conocimientos, de interpretación del mundo (físico y espiritual), que facilita a los hombres la comprensión de diversos acontecimientos hundidos en el pasado, los que revive mediante la remembranza y la constante transformación narrativa de los hechos” (Cardona Zuñuaga, 2006: 55-56).

2.2. Posmodernidad en el cine

El héroe cinematográfico actual se sumerge en el cine posmoderno, que a su vez podemos relacionar con el cine postclásico de González Requena (2007), donde el espectador carece de limitaciones al asistir al espectáculo del horror. Sabiendo esto, vemos cómo se relacionan cine postclásico y posmoderno cuando citamos a Imbert (2010) para definir al segundo: “Cine posmoderno, he llamado a este cine de la ruptura, del cuestionamiento identitario, de la fractura de la realidad, de la confrontación con el horror, un cine que llega a veces a una ‘pornografía del horror’ por la hipervisibilidad que ha alcanzado” (Imbert, 2010: 17).

Primordial es aquí el tema del cuestionamiento identitario, presente en la concepción de este estudio en adelante. Hay películas en las que el mundo del héroe se derrumba antes de que éste inicie una nueva aventura que le consolide como tal; no sólo se busca a sí mismo, sino un ideal. Imbert (2010) asegura que en la identidad existe una inestabilidad que conduce al cuestionamiento, y destaca la frecuencia con la que aparece una ambivalencia en la identidad que desemboca en contradicciones en el personaje: “Son personajes caracterizados por su dua-

lidad (su bipolaridad o incluso multipolaridad), que viven situaciones, estados contradictorios, se transforman eventualmente en otro” (Imbert, 2010: 316-17). La identidad, según el autor, pierde así estabilidad en favor de lo efímero, lo cambiante. La ambivalencia se instala en la narración ofreciendo una revisión de los valores:

La ambivalencia identitaria desemboca a menudo en un cuestionamiento de los valores, en particular los morales, con una relativización de las fronteras entre el bien y el mal, recurrente en el cine actual, como veremos en el apartado sobre el horror y con la aparición de nuevos monstruos, monstruos amables que emborronan los límites entre normalidad y monstruosidad (Imbert, 2010: 318).

Estas claves propuestas por el autor son palpables también en los héroes cinematográficos. La línea que separa el bien del mal es a veces difusa, y ello invita a pensar en héroes que no se atienen estrictamente al modelo del que busca el bien per sé, independientemente de sus conflictos o dudas. El mismo Imbert (2013) afirma lo siguiente respecto a esta ambivalencia:

De ahí también el cambio de estatuto del héroe: ya no es ejemplar en cuanto modelo a imitar, representante de valores hegemónicos, sino más bien caracterizado por su ambivalencia, la coexistencia en él de rasgos contradictorios y el estar a la vez dentro y fuera del sistema (entiéndase sistema social y de valores) (Imbert, 2013: 21).

La identidad del sujeto se encuentra, por tanto, indecisa. Podemos plantear que el héroe no siempre actúa por el bien de los demás de forma automática, sino que a veces debe encontrarse consigo mismo para luego poder acometer su meta altruista. Esta distinción se acerca en cierta medida a las siguientes palabras de Antonio Baraybar Fernández (2013):

El fin último del héroe clásico es alcanzar el reconocimiento social para conseguir la inmortalidad, pero en nuestra época actual de exaltación del individualismo

esto resulta incomprensible y vanidoso, dando paso a dos tipos de personajes. Por una parte, aquellos insatisfechos con carencias emocionales, situación que les impide convertirse en modelos completos a seguir: por otra, héroes de gran simplicidad y sin atributos (Baraybar Fernández, 2013: 41).

Asistimos, pues, a un arquetipo complejo, susceptible de diversas lecturas. Gabriel García Mingorance (2013) expone el concepto de “fractura”, aplicado al héroe en forma de conflicto entre su psique y su entorno cotidiano, que desemboca en una situación en la que el personaje se niega a asumir o desconoce su propia identidad. Según el autor, el personaje tendrá que vivir una serie de vicisitudes que le hagan pasar de un estado fragmentado a un estado desfragmentado: “Sólo mediante una forja o desfragmentación consigue recuperar su identidad perdida, descubriendo su falla trágica o punto débil y restaurando sus relaciones afectivas” (García Mingorance, 2013: 87).

Esta idea de fractura es interesante para comprender y cuestionar algunos puntos del héroe contemporáneo, que sin duda ofrece cambios en términos de dudas respecto al camino que debe seguir, y que le distingue de héroes de otras épocas. Al menos en lo que al cine se refiere. Pero puede también resultar paradójica, pues con frecuencia el héroe inicialmente debe realizar tareas para las que en un primer momento no se sentía preparado y que ni siquiera había imaginado. Es un principio fundamental de la superación personal y forma parte de la forja heroica desarrollada por autores como Campbell (2014), Vogler (2002) o Sánchez-Escalonilla (2002). En todo caso, el concepto de fractura es útil para describir y comprender en cierta medida esa confusión que en ocasiones sienten algunos héroes en su periplo.

2.3. Héroe claro y héroe oscuro

Teniendo en cuenta los antecedentes citados referidos a la posmodernidad y al héroe, en este estudio se plantean dos variantes heroicas en el contexto cinematográfico actual: el “héroe claro” y el “héroe oscuro”. El primero actúa sin

atender a connotaciones negativas, es decir, no ejerce el mal en su búsqueda del bien y actúa sin cuestionarse la legitimidad de sus acciones dando por hecho que van encaminadas al bien común. El segundo, al contrario, posee una experiencia personal significativa y ejecuta el mal en su búsqueda del bien. Presenta una profundidad moral más acentuada, en constante cuestionamiento y conflicto con el mal que reside en su interior.

El héroe claro, tal y como lo proponemos, es equiparable a multitud de postulados como los ya citados anteriormente sobre el héroe. Al supeditarse a los cánones más clásicos, su concepción no resultará extraña al lector, no así el oscuro, aquel que busca encajar malas acciones en el camino recto (si no se diera al bien no hablaríamos de héroe). Ese cuestionamiento hace ganar peso al egoísmo en algunas acciones, carentes de la inocencia tradicionalmente adherida a la figura heroica. Ambos actuarán de manera altruista por los demás teniendo una experiencia vital muy distinta.

Ambos héroes se engloban aquí en lo que ha quedado definido como posmoderno, si bien dentro de eso uno alude a valores más tradicionales en cuanto a la relación con el mal, mientras que el otro ahonda más en la miseria humana. Vogler (2002) hablaba acerca de la presencia de la “sombra” como expresión metafórica de temores y malos hábitos, de manera que podía estar también presente dentro del propio héroe: “Una sombra puede ser un personaje o una fuerza externos al héroe, o también una parte del héroe hondamente reprimida” (Vogler, 2002: 104).

3. OBJETIVO

El objetivo de este estudio es analizar las concepciones de “héroe claro” y “héroe oscuro” en el cine a través de dos héroes: Máximo Décimo Meridio, protagonista de *Gladiator* (Scott, 2000), y Bruce Wayne/*Batman*, protagonista de *Batman Begins* (Nolan, 2005). No se pretende cuestionar postulados de otros autores en la materia, sino mostrar alternativas conceptuales. Mediante el

análisis de cada personaje se podrá determinar o no la posibilidad de coexistencia de estas dos variantes del héroe, que podrán complementarse libremente con perspectivas de otros autores. Los términos “héroe claro” y “héroe oscuro” no se corresponden con otros significados que puedan haberseles dado en otros ámbitos. Por ejemplo, el término “oscuro” ha sido popularmente acuñado para describir o más bien nombrar a *Batman*, pero independientemente de ello, el cometido de este trabajo es simplemente definir “héroe claro” y “héroe oscuro” para analizar, catalogar y comprender los héroes cinematográficos desde esta perspectiva.

3.1. Sobre las películas

Pertenecen a la misma década (2000– 2010), por lo que el marco temporal que las une es sólido y carente de grandes diferencias discursivas entre ellas. Se engloban en lo que conocemos como cine de acción y/o aventuras de la industria cinematográfica norteamericana. Se circunscriben en el cine posmoderno citado de Imbert (2010) y en el cine postclásico citado de González Requena (2007).

– *Gladiator*: Máximo es un respetado y exitoso soldado romano que, tras intuir la traición de Cómo hacia su padre, el emperador Marco Aurelio, es despojado de sus galones y condenado a sufrir el asesinato de su mujer e hijo en el ostracismo. Es vendido como esclavo y sobrevive en la arena como gladiador. Su éxito le conduce a Roma, donde logra vengar la muerte de sus seres queridos. Se ha escogido porque representa al héroe tradicional que lucha para sobrevivir a las injusticias que le sobrevienen, ganándose así su estatus heroico. Se postula en este trabajo como “héroe claro”.

– *Batman Begins*: Bruce Wayne ha sufrido desde niño la muerte de sus padres. Se siente culpable y la rabia le conduce a explorar el lado perverso del ser humano, para terminar erigiéndose como un símbolo que aprovecha su fobia a los murciélagos: Batman. Mediante esta máscara se enfrenta a los poderes corruptos de Gotham, luchando contra mafiosos y terroristas. Logrará constatar

ese símbolo como necesario para mantener Gotham a salvo. Escogido por su prestigio cinematográfico como superhéroe a pesar de carecer de superpoderes. Cuenta con medios que le permiten consolidarse como una figura sobrehumana de cara a sus enemigos. Se postula como “héroe oscuro”. El propio Imbert (2010) habla de *Batman* en cuanto a la ambivalencia, argumentando que el personaje necesita de la figura del Bruce Wayne millonario para tener medios con los que ejercer de justiciero enmascarado. Así es cómo, según el autor, esos dos perfiles son compatibles. Hablando también de *El caballero oscuro* (Nolan, 2008), Imbert (2010) señala que *Batman* es un monstruo del bien, pues ejerce la justicia desde una base aterradora. Ello es aplicable a la concepción de “héroe oscuro” aquí propuesta.

4. HIPÓTESIS Y METODOLOGÍA

La hipótesis del estudio establece que existen dos vertientes en el concepto de héroe cinematográfico: una alude a los valores positivos del héroe (héroe claro), mientras que la otra indaga en las contradicciones de sus valores, ya que de la experiencia activa del mal extrae enseñanzas que aprovecha para hacer el bien (héroe oscuro).

La metodología se centra en el análisis narrativo de la acción de los personajes protagonistas de *Gladiator* (Scott, 2000) y *Batman Begins* (Nolan, 2005). Se trata de un estudio de caso donde se ejemplifica cada uno de los dos modelos de héroe propuestos. Siendo la unidad del análisis la acción, se seleccionan las más relevantes de Máximo y Bruce Wayne/*Batman* para someterlas a varias categorías narrativas. Por un lado, desde el punto de vista de acción como comportamiento, siguiendo la propuesta de Casetti y di Chio (2010), habiendo elegido para este caso los parámetros voluntaria / involuntaria, consciente / inconsciente, explícita / implícita, legal / ilegal, moral / inmoral y obediente / rebelde. A cada acción se le asignará un parámetro por pareja. Por otro lado, desde la implicación del personaje, atendiendo a los términos acción por comisión, acción por omisión y acción por pasión. A cada

acción se le asignará una opción.

Abordaremos el tipo de causa presente en cada acción, atendiendo únicamente a términos de causa eficiente y causa final, recogidas en *Metafísica* (Aristóteles, 1994), donde la causa eficiente es “aquello de donde proviene el inicio primero del cambio y del reposo (...) y en general el agente lo es respecto de lo hecho y lo que produce el cambio lo es respecto de lo que resulta cambiado” (Aristóteles, 1994: 208). Podría decirse que la causa eficiente produce un cambio de estado sin el cual tampoco habría progresión en el relato. La causa entendida como fin para Aristóteles (1994) es aquello para lo cual se hace algo. Se formulará al final de cada análisis la “acción resolutive” de cada héroe, aquella que, según García Jiménez (1993), permite concluir el relato con una expresión significativa e inmodificable, atendiendo en nuestro caso a si satisface o no la causa final, y si está a favor (eutético) o en contra (distético) del héroe, según Clanche (1978). Por último, se catalogarán ambos héroes según los doce arquetipos heroicos de S. Pearson (2006): el Inocente, el Huérfano, el Guerrero, el Bienhechor, el Buscador, el Destructor, el Amanate, el Creador, el Gobernante, el Mago, el Sabio, y el Bufón.

5. ANÁLISIS DE LAS ACCIONES DE LOS PERSONAJES

5.1. Acciones principales de Máximo

- Lucha contra los bárbaros de Germania, logrando una victoria para Roma. Esto implica: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente.
- Rechaza el poder que le ofrece Marco Aurelio como sucesor. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.
- Reza pidiendo la protección de su familia y orientación para cumplir la misión que Marco Aurelio le encomienda. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Se niega a seguir a Cómodo una vez ha muerto el emperador Marco Aurelio. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Se deshace de los pretorianos que se disponían a ejecutarle en el bosque. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Lloro la muerte de su mujer e hijo. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Se niega a entrenarse como los demás gladiadores. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Se borra el tatuaje de la Legión. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Vence en la arena del circo. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Tras otra victoria en la arena, desafía a la grada. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Promete a Próximo un buen espectáculo en Roma. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Anuncia a Juba su deseo de reunirse algún día con su familia en el más allá. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Vence en el Coliseo de Roma. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Se presenta como quien realmente es ante Cómodo y la grada, y anuncia su venganza. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Anuncia de nuevo su venganza tras escuchar improperios de Cómodo. Esto implica acción:

voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Conspira con Lucilla y un político para escapar de Roma. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Máximo fracasa en su intento de fuga por la traición de Lucilla. Esto implica acción: involuntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por pasión. Causa eficiente.

– Acepta el reto de Cómodo para luchar con él en la arena. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Sufre el apuñalamiento de Cómodo. Esto implica acción: involuntaria, consciente, explícita. Acción por pasión. Causa eficiente.

– Mata a Cómodo en combate cuerpo a cuerpo. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Ordena liberar a sus hombres y hace entregar el poder al Senado. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente que satisface la causa final de devolver el poder al Senado.

– Muere en los brazos de Lucilla. Esto implica acción: consciente, explícita. Sin implicación. Causa eficiente.

– Se reúne con su familia en la otra vida. Esto implica acción: Voluntaria, consciente, explícita. Acción por comisión. Causa eficiente que satisface su causa final de reunirse con los suyos.

5.2. Acciones principales de Bruce Wayne/Batman

– Jugando, Bruce cae a un pozo infestado de murciélagos. Esto implica acción: involuntaria, consciente, explícita. Acción por pasión. Causa eficiente.

– Su miedo a los murciélagos hace a sus padres salir de la ópera. Tras hacerlo, éstos mueren a manos de un maleante. Esto implica acción: involuntaria, consciente, explícita. Acción por pasión. Causa eficiente.

– Planea matar al maleante, aunque lo hace otra persona. Esto implica acción: involuntaria, consciente, explícita, ilegal, inmoral, rebelde. Acción por pasión. Causa eficiente.

– Planta cara a Falcone. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Decide marcharse de Gotham. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Roba comida para no morir de hambre. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa final.

– Comparte comida robada con un niño. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Intenta, sin éxito, cometer un robo con otras personas. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, inmoral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Pelea con presos en la prisión. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, inmoral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Sigue el camino marcado por Henri Ducard para buscar una flor azul y luego reunirse con él. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa final.

– Se entrena bajo la tutela de Henri Ducard en la Liga de las sombras. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Se niega a ser un verdugo en su iniciación en la Liga de las sombras. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Destruye la guarida de la Liga de las Sombras. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Salva a Ducard de una muerte segura. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita,

moral. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Anuncia a Alfred la idea de crear un símbolo que sirva de ejemplo a la gente. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Reúne pruebas incriminatorias para los corruptos. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Captura a Carmine Falcone y lo entrega a las autoridades. Esto implica acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Sufre una derrota a manos del doctor Crane, el Espantapájaros. Esto implica una acción: involuntaria, consciente, explícita. Acción por pasión. Causa eficiente.

– Se repone de sus dolencias, y aprende acerca del veneno de Crane. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Vence al doctor Crane con el gas que éste usaba contra sus enemigos. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, moral. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Huye de la policía, llegando a tiempo a su guarida para curar a Rachel. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa final.

– Descubre que Henri Ducard es Ra's Al Ghul. Esto implica una acción: involuntaria, consciente, explícita. Acción por pasión. Causa eficiente.

– Deja en mal lugar su apellido para desmontar su fiesta de cumpleaños y poner a salvo a los invitados. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa final.

– Se delata a sí mismo como Batman cuando Rachel le pregunta cuál es su identidad. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, obediente. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Se enfrenta a los esbirros de Ra's Al Ghul. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por comisión. Causa eficiente.

– Deja morir a Ra's Al Ghul. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, rebelde. Acción por omisión. Causa eficiente.

– Asume la negativa de Rachel para mantener una relación amorosa. Esto implica una acción: voluntaria, consciente, explícita, moral, obediente. Acción por pasión. Causa eficiente.

5.3. Suma de todos los parámetros analizados

5.3.1. Máximo

Hay un total de veintitrés acciones seleccionadas. Las categorías quedan como sigue.

- 1) Acciones según el comportamiento:
 - Voluntaria/involuntaria: veinte voluntarias (86,95%), dos involuntarias (8,69%) y una no catalogable (4,34%)
 - Consciente/inconsciente: veintitrés conscientes (100%)
 - Explícita/implícita: veintitrés explícitas (100%)
 - Legal/ilegal: diez legales (43,47%), ocho ilegales (34,78%) y cinco no catalogables (21,73%)
 - Moral/inmoral: dieciocho morales (78,26%), y cinco no catalogables (21,73%)
 - Obediente/rebelde: seis obedientes (26,08%), once rebeldes (47,82%) y seis no catalogables (26,08%)
- 2) Acciones según implicación:
 - Acciones por comisión: veinte (86,95%)
 - Acciones por pasión: dos (8,69%)
 - Sin implicación: una (4,34%)
- 3) Acciones según la causa:
 - Eficiente: veintitrés (100%)
 - Final: dos (8,69%) (Ambas relacionadas con causas eficientes)
- 4) Acción resolutive: Máximo se reúne con su familia en la otra vida. Esto implica: causa eficiente que satisface la causa final. Favorable al héroe.

5) Arquetipos de S. Pearson (2006): consideramos que Máximo se relaciona con varios arquetipos: el Huérfano, al perder trágicamente a su familia y sus galones; y el Guerrero, porque lucha por lo que debe sin vacilar. Además, como buen guerrero sabe retirarse a tiempo, pues “la retirada estratégica es una medida sensata” (Pearson, 2006: 125). Se observa especialmente en los dos encuentros que tiene con Cómodo en el Coliseo. Al final lucharán en este espacio.

5.3.2. Bruce Wayne/Batman

Hay un total de veintisiete acciones seleccionadas, y las categorías quedan como sigue.

- 1) Acciones según el comportamiento:
 - Voluntaria/involuntaria: veintidós voluntarias (81,48%), y cinco involuntarias (18,51%)
 - Consciente/inconsciente: veintisiete conscientes (100%)
 - Explícita/implícita: veintisiete explícitas (100%)
 - Legal/ilegal: cinco legales (18,51%), nueve ilegales (33,33%), y trece no catalogables (48,14%)
 - Moral/inmoral: dieciocho morales (66,66%), tres inmorales (11,11%), y seis no catalogables (22,22%)
 - Obediente/rebelde: cuatro obedientes (14,81%), quince rebeldes (55,55%), y ocho no catalogables (29,62%)
- 2) Acciones según implicación:
 - Acciones por comisión: veinte (74,07%)
 - Acciones por omisión: una (3,70%)
 - Acciones por pasión: seis (22,22%)
- 3) Acciones según la causa:
 - Eficiente: veintitrés (85,18%)
 - Final: cuatro (14,81%)
- 4) Acción resolutive: Bruce Wayne/Batman se erige como símbolo que vela por el bienestar de Gotham. Esto implica una causa eficiente que satisface la causa final. Favorable al héroe.

5) Arquetipos de S. Pearson (2006): consideramos que Bruce Wayne/Batman encaja en varios perfiles: el Huérfano, debido al abandono que supone para él la muerte de sus padres; el Guerrero, puesto que se propone la meta de transformar su mundo (en este caso mediante la máscara), afronta los problemas propios y ajenos (supera la muerte de sus padres y salva Gotham de sus enemigos), y usa la retirada estratégica cuando es necesario (cuando Crane le vence); el Buscador, porque se adentra en un viaje en busca de respuestas hasta encontrar a la Liga de las Sombras; el Destructor, porque, como Batman, pretende erradicar la injusticia de Gotham; y el Sabio, porque se esfuerza por comprender el mal.

6. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Máximo actúa, predominantemente, de manera voluntaria, consciente, explícita, legal, moral, y rebelde. Ninguna de sus acciones es catalogable de inmoral. Actúa mayoritariamente por comisión, y la causa es eficiente en la gran mayoría de los casos, existiendo causa final en dos acciones, relacionadas con el restablecimiento del orden en Roma por un lado, y el reencuentro con su familia, por otro.

Bruce Wayne/Batman actúa, predominantemente, de forma voluntaria, consciente, explícita, ilegal, moral, y rebelde. Actúa mayoritariamente por comisión y con causa eficiente, si bien encontramos causa final en cuatro acciones, con un fin concreto en cada caso: no morir de hambre, encontrarse con Ducard, curar a Rachel, y salvar a los invitados de su fiesta.

Ambos tienen en común varios aspectos como héroes: actúan mayoritariamente de manera voluntaria, consciente, explícita, moral, y rebelde; todas las acciones de ambos son conscientes y explícitas. Sus acciones son realizadas, en su mayoría, por comisión, y predomina en ambos la causa eficiente. En Máximo hay dos casos de causas eficientes que satisfacen su causa final (reinstaurar el orden en Roma, y reunirse con su familia).

Se diferencian en que las acciones legales de Máximo superan las ilegales, y en Bruce Wayne/Batman las ilegales a las legales; en Bruce Wayne/Batman existen acciones inmorales (planea matar al asesino de sus padres, participa en un intento de robo, y pelea gratuitamente con otros presos), mientras que en Máximo, no. Las acciones por omisión apenas sí están representadas; en Bruce Wayne/Batman, una (deja morir a Ra's Al Ghul); en Máximo, ninguna.

Máximo no cuestiona su ser (por lo que no detectamos acciones inmorales), va siempre encaminado a un buen fin, ya sea para restablecer el malestar personal y social propiciado por Cómodo, como para volver con sus seres queridos. La violencia en Máximo es más sangrienta, al emplear todos los medios de que dispone para sobrevivir, aun sin llegar a estar de acuerdo con las reglas del juego. Mata porque no tiene otra opción, ni siquiera cuando se enfrenta a Cómodo.

Bruce Wayne/Batman, en cambio, pretende matar a sangre fría al asesino de sus padres, aunque finalmente se le adelantan en esa tarea. Terminado su periplo por el mundo haciendo fechorías, comprende en qué consiste el mal, usa ese aprendizaje para hacer el bien, para perseguir una justicia que la sociedad no es capaz de lograr mediante las instituciones democráticas. Su experiencia ejerciendo el mal le capacita para hacer el bien, sirviéndose de un símbolo que opera ilegalmente, Batman. Si bien se niega a matar a nadie, también se niega a salvar a Ra's Al Ghul, pues entiende que ese hombre nunca cambiará su forma de ser.

Máximo y Bruce Wayne/Batman tienen problemas con su identidad. Máximo es despojado de sus galones de soldado, convirtiéndose en un gladiador que mata para sobrevivir. Pone en práctica su formación militar para imponerse en la arena y afrontar su nuevo papel en la sociedad romana. Bruce, en cambio, se debate entre hacer el bien y el mal, para luego ponerse una máscara en nombre de la cual actuar (Batman). Los dos tienen que aprender a convivir con una identi-

dad cambiante, pero mientras que Máximo se convierte en gladiador sin tener más alternativa, Bruce abraza su máscara, elige ponérsela para hacer todo aquello que como hombre normal no podría y que además le permite no comprometer a sus seres queridos. Los dos actúan de forma predominantemente moral, buscan el bien de sus respectivos mundos y erradicar la tiranía de los poderosos. Ello implica rebelarse contra las normas establecidas y practicar la ilegalidad, pues el sistema legal imperante en cada situación resulta injusto.

La acción resolutive de cada uno satisface a su causa final, de forma que alcanzan lo que más ansiaban: Máximo vuelve con su familia, y Bruce Wayne/Batman es el símbolo que quería ser. Funciona a favor del héroe en ambos casos, ya que logran su propósito.

En lo referente a arquetipos, Máximo y Bruce Wayne/Batman comparten los del huérfano y el guerrero. Ambos sufren la tragedia de la pérdida, y la convicción guerrera de salir adelante para acabar con la injusticia. Bruce Wayne/Batman incluye otros: el buscador (se busca a sí mismo), el destructor (quiere hacer despertar a Gotham), y el sabio (necesita llegar a la verdad sobre el mal). El lector puede considerar que otros de los doce arquetipos podrían ser en algún modo asignables a estos personajes, pero los autores relacionan únicamente aquellos que resultan cuestionables en cada caso.

7. CONCLUSIONES

La hipótesis formulada se confirma. Los dos héroes se adscriben a las categorías descritas: uno incluye alusiones a su parte más negativa; mientras que el otro, no. La afirmación se sustenta en la presencia de acciones inmorales (que también son voluntarias y conscientes) en la figura de Bruce Wayne/Batman (héroe oscuro), y en que se superponen acciones ilegales a las legales. Máximo (héroe claro) no presenta acciones inmorales, ni superpone acciones ilegales a las legales. Ambos buscan en todo caso hacer el bien, y se consagran como héroes a través de su periplo.

Todo héroe contiene una rebeldía que le insta a querer cambiar el mundo para mejorarlo. Máximo es rebelde dentro de las limitaciones del marco legal imperante, y Wayne/Batman lleva a cabo su propia justicia al margen de la ley.

La ambivalencia identitaria está presente en ambos personajes, pero es más pronunciada en Bruce Wayne/Batman por su forma de encauzar sus acciones y su ser. Aunque en un momento dado realice acciones inmorales, sabe que el mal no es el camino. El egoísmo le acechará, pero no le atrapará. En eso se diferencia, en resumidas cuentas, el héroe oscuro del villano, pues como dice Sánchez Casarrubios (2013), este último se siente bien haciendo el mal.

Batman representa el mal; muestra la figura de un hombre que se pone al nivel de los villanos y usa los medios a su alcance (que nadie más posee) para lograr sus objetivos de forma ilegal. Pretende simplemente aplastar a sus enemigos mediante procedimientos ilegales, para después ponerlos a disposición legal. Intenta cumplir con la justicia operando fuera de ella, lucha utilizando la oscuridad para impresionar a sus enemigos; una oscuridad asimilada en sus viajes, incluyendo el entrenamiento en la Liga de las Sombras. Máximo lucha a la vista de todos, incluso en inferioridad, por lo que no alberga dudas en cuanto a su honradez. Sus enemigos cuentan con las mismas armas que él o incluso mejores (su rival principal es el emperador, nada menos). Supera su situación con esfuerzo, instaurando la referencia de que cualquiera, independientemente de su clase social, puede cambiar las cosas.

Bruce Wayne construye un símbolo que muestra de alguna manera su experiencia más traumática, su miedo a los murciélagos, el que le hizo salir de la ópera con sus padres para encontrarse con un ladrón que les quitaría la vida. Ese tormento desemboca en Batman, un ente por encima de la burocracia que buscará la justicia al margen de la ley, pero en nombre de la misma. Máximo se sirve de su experiencia en el ejército para salir adelante. El recuerdo de su familia no le destruye por dentro, sino que le da fuerzas para vivir y cumplir con su cometido. Bruce, en

cambio, siente una culpa que le acerca a su lado más siniestro.

Ambos conocen el mal, pero lo viven de distinta manera: Bruce Wayne se rebela contra el marco legal (injusto), y Máximo se las ingenia dentro del orden (injusto) establecido que le rodea, viéndose obligado a realizar actos sanguinarios como gladiador hasta poder enfrentarse al emperador cuando éste se presta a ello. Los dos se sacrifican por una causa que les supera (corregir la injusticia), pero a su vez logran sus metas. Máximo pierde la vida, reuniéndose así con su familia. Bruce pierde la oportunidad de mantener una relación sentimental con Rachel, pero se erige como símbolo de la justicia, Batman.

Se observa además cómo es posible que los perfiles heroicos propuestos sean compatibles con algunos arquetipos de los que se encuentran en S. Pearson (2006), de manera que las definiciones de “héroe oscuro” y “héroe claro” no son absolutas y definitivas, sino que pueden complementarse con otros postulados, enriqueciendo así la visión del concepto del héroe.

Expuestos quedan los perfiles de “héroe claro” y “héroe oscuro” con estos dos personajes. Ambos con perfiles contradictorios: violentos y honrados, vengativos pero bienintencionados, solitarios pero dados a los demás. Y ambivalentes en cuanto a su identidad: un soldado que se convierte en gladiador, y un multimillonario que se transforma en un ente aterrador. En definitiva, dos héroes enmarcados en estos términos de la posmodernidad a los que alude Imbert (2010).

BIBLIOGRAFÍA

ARISTÓTELES. *Metafísica*, Gredos, Madrid, 1994.

ARISTÓTELES. *Retórica*, Instituto de Estudios Políticos, Madrid, 1971.

BARAYBAR FERNÁNDEZ, Antonio. "Jason Bourne, ¿héroe o monstruo? El viaje existencial de un héroe contemporáneo", *Área abierta*, vol. 13, nº 2 (2013), pp. 23-44. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2013.v34.n2.42620

BERGSON, Henri. *Las dos fuentes de la moral y de la religión*, Tecnos, Madrid, 1996.

BOU, Nuria; PÉREZ, Xavier. *El tiempo del héroe. Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*, Paidós, Barcelona, 2000.

CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2014.

CARDONA ZULUAGA, Patricia. "Del héroe mítico al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción", *Revista Universidad EAFIT*, Vol. 42, nº 144 (2006), pp. 51-68.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*, Paidós Comunicación Cine, Barcelona, 2010.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Diccionario de los símbolos*, Herder, Barcelona, 2007.

CLANCHE, Pierre. *El texto libre. La escritura de los niños*, Fundamentos, Madrid, 1978.

DIEL, Paul. *El simbolismo en la mitología griega*, Labor, Barcelona, 1976.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. *Narrativa audiovisual*, Cátedra, Madrid, 1993.

GARCÍA MINGORANCE, Gabriel. "Fractura y fragmentación del héroe y el villano cinematográfico actual en El protegido de M. Night Shyamalan", *Área Abierta*, Vol. 13, nº2 (2013), pp.71-89. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2013.V34.N2.42622.

GARCÍA PUCHADES, Wenceslao. "Cine y política en Alain Badiou: el poder retórico del cine al servicio de la transmisión de la idea política del presente", *Icono 14*, Vol. 11, nº 1 (2013), pp. 195-215. DOI: [10.7195/ri14.v11i1.554](http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v11i1.554).

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*, Valladolid, Castilla Ediciones, 2007.

IMBERT, Gérard. *Cine e imaginarios sociales. El cine posmoderno como experiencia de los límites (1990-2010)*, Cátedra, Madrid, 2010.

IMBERT, Gérard. "Cine e imaginarios sociales". En Joaquín Esteban Ortega (Ed.), *El imaginario cinematográfico y la sociedad hipermoderna* (pp. 15-22). Universidad Europea Miguel de Cervantes, Valladolid, 2013.

KONIGSBERG, Ira. *Diccionario técnico Akal de cine*, Akal, Madrid, 2004.

LLORENTE BARROSO, Carmen. "Tippexperience: el ornato como fuente creativa para la construcción de formatos publicitarios innovadores en YouTube", *Icono 14*, Volumen 11, nº 1 (2013), pp. 71-98. DOI: [10.7195/ri14.v11i1.514](http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v11i1.514).

MARTÍNEZ GARCÍA, José Saturnino. "La izquierda y los superhéroes", *Le monde diplomatique (edición española)*, nº 169 (2009), p. 27.

MORENO, Manuel; JOSÉ, Jordi. "Superhéroes y gravedad: el valor pedagógico de la ficción", *Alambique. Didáctica de las ciencias experimentales*, nº 60 (2009) pp. 43-53.

OGAM. *Tradition Celtique*, Rennes, 1948.

POSENER, G. *Dictionnaire de la civilisation égyptienne*, París, 1959. (En colaboración con Serge Saureon y Jean Yoyotte).

PRÓSPER RIBES, J. P. (2005). "El héroe clásico en el relato cinematográfico". *Área abierta* (12) 2006, pp. 5-8.

S. PEARSON, Carol. *Despertando los héroes interiores*, Editorial Mirach, Madrid, 2006.

SÁNCHEZ CASARRUBIOS, Minerva. "La expresión de miedos sociales a través del villano en el cine postclásico: un análisis del texto narrativo", *Revista Aequitas*, vol. 3 (2013), pp. 329-343.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, Antonio. *Guión de aventura y forja del héroe*, Ariel, Barcelona, 2002.

SEGADO BOJ, Francisco. "Los enemigos en la historia y en el cine: Rambo III y el pueblo afgano". En Cabeza, José, y Rodríguez, Araceli (Coord.), *Creando cine, creando historia. La representación cinematográfica de ideas y movimientos sociales* (pp. 1-20). Universidad Complutense de Madrid, Colección historia, comunicación y sociedad, Madrid, 2004.

RODRÍGUEZ DE AUSTRIA G.M., Alfonso M. "Supervillanos muy reales: el uso político del villano en la trilogía de «El caballero oscuro» de Christopher Nolan". *Área abierta*, vol. 16, nº 1 (2016) pp. 77-90. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARAB.2016.v16.n1.47526

VOGLER, Christopher. *El viaje del escritor*, Ediciones Robinbook, Barcelona, 2002.

FILMOGRAFÍA

CAMERON, James (Productor) & CAMERON, James (Director) (1991). *Terminator 2: El juicio final (Terminator 2: Judgement Day)*. EEUU: Columbia TriStar.

CANTON, Mark; GOLDMANN, Bernie; NUNNARI, Gianni; SILVER, Jeffrey (Productores) & SNYDER, Zack (Director) 300. EEUU: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Virtual Studio.

FEIGE, Kevin (Productor) & WHEDON, Josh (Director) (2012). *Los Vengadores (The Avengers)*. EEUU: Marvel Studios, Paramount Pictures.

FEITSHANS, Buzz (Productor) & KOTCHEFF, Ted (Director) (1982). *Acorralado (First Blood)*. EEUU: Carolco Pictures, Orion Pictures, Roadshow.

FEISHTANS, Buzz (Productor) & MACDONALD, Peter (Director). (1988). *Rambo III*. EEUU: Universal Pictures.

FRANZONI, David; LUSTIG, Branco & WICK, Douglas (Productores); SCOTT, Ridley (Director) (2000). *Gladiator*. EEUU: Universal Pictures, Dreamworks Pictures, Scott Free Productions.

NOLAN, Christopher; THOMAS, Emma; ROVEN, Charles (Productores); NOLAN, Christopher (Director). (2008). *El caballero oscuro (The Dark Knight)*. EEUU-Reino Unido: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy, DC Comics.

THOMAS, Emma & ROVEN, Charles (Productores); NOLAN, Christopher (Director) (2005). *Batman Begins*. EEUU-Reino Unido: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy, DC Comics, Patalex III Productions Limited.