-Tesis-

“El viaje del héroe en el cine de Nolan. Construcción del mito, un nuevo paso a los paradigmas de Campbell y Vogler.

Análisis del héroe en la saga de Batman de Christopher Nolan.

Tesis para optar al Titulo Profesional de Cineasta con Especialidad en Dirección de Fotografía y Producción Ejecutiva.

Cris Carla Araya Araya.

Profesor Guía: Marcelo Novoa

Valparaíso, Diciembre 2010

A Neizza

“*Porque los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva adentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente.*”

Joseph Campbell. *El héroe de las mil caras.*

Índice

PRIMERA PARTE……

EN BUSCA DEL NUEVO PARADIGMA

1.-Introducción 6

1.1 Formulación del problema 8

2. Marco teórico 10

2.1-Modelos del viaje del héroe 23

2.2- Transformaciones del héroe. 37

2.3-Arquetipos 41

2.4-El héroe de hoy 44

3. Marco Conceptual 46

4.-Marco Metodológico 54

SEGUNDA PARTE ……..

EL ENCUENTRO CON EL HEROE DE NOLAN

5.-Visión Realista 56

6.- ¿Quién es Batman? 60

7-Desarrollo del tema

7.1 Batman Begins 62

7.2- The Dark Knight 63

7.3- Christopher Nolan 64

7.4-Filmografia 67

7.5-El viaje del héroe en Batman Begins 69

7.6.-El Viaje del héroe en The Dark Knight 92

TERCER PARTE ……..

FIN DEL VIAJE

8.-Conclusiones. 104

9- Anexos

9.1-Realismos con Mascaras. 124

10.-Referencias. 128

11-Agradecimientos 131

1. Introducción

El tema del héroe es el eje conductor en la cinematografía en el mundo y con cada uno de sus protagonistas cada vez se van sumando más héroes, con el lema de proteger y servir, como también cada año se van haciendo mayormente películas sobre superhéroes, que son basadas en comics sumamente celebres, que han trascendido su forma original y se han convertido en objeto de culto para generaciones fanáticas de estas historias. Si bien el cine de Hollywood, en cuanto a ser un creador de mitos para consumo popular, necesita renovar sus productos en concordancia con la evolución de la historia, ésta impone naturalmente condicionamientos al héroe. Superhéroes, pero humanos. Su misión es salvar al mundo y acabar con los malos; y además, hacerlo de forma tan atractiva como para no perder el interés de lectores y espectadores. Pero los héroes del papel y la pantalla han hecho mucho más. De forma más o menos involuntaria, sus hazañas han reflejado los vaivenes de la sociedad que les seguía y han transmitido todo tipo de mensajes sociales y políticos. Por esa misma razón, su propia concepción inicial, monolítica e inmaculada, ha tenido que adaptarse a los nuevos tiempos, y los paladines de ficción de hoy en día tienen muy poco que ver con los que aparecieron a principios del siglo pasado.

Y los héroes del cómic proseguían su humanización; Superman y Batman sufrieron oportunas revisiones que los alejaron de su pasado monolítico. Éstos tenían esquemas narrativos muy parecidos a los de las últimas tiras de aventuras: Historia entre la realidad y la ficción, en forma de serie continua, basada en un protagonista carismático con doble identidad, máscara/disfraz o complementos.

Los superhéroes salidos de los cómics casi siempre han sido explotados por el cine para crear películas de acción y aventuras y para hacer alarde de los últimos avances en efectos especiales. En el caso de Batman encaja perfectamente en esta descripción, pues salto del impreso a la pantalla de televisión y ha sido objeto de múltiples largometrajes y secuelas en series animadas. En estas manifestaciones, el héroe en cuestión, se vera representado en su forma mas poderosa, dejando ver todas sus virtudes y destruyendo sus amenazas y debilidades. Esto en pro de reforzar el mito que circunscribe la existencia de este tipo de paradigmas. Pero sucede que hoy en día se ha reforzado una creciente tendencia a desmitificar las figuras de autoridad y a derrumbar los pedestales en los que se disponen las imágenes heroicas que en antaño eran incuestionables.

No obstante, en la actual saga de *Batman* de Christopher Nolan, el héroe se presenta como la aproximación al símbolo y a la humanización más que al heroísmo puro, establece una nueva mirada respecto a este personaje tan ridiculizado en los últimos años, Nolan hace renacer el verdadero sentido de este gran personaje de comic, logró que la historieta del hombre murciélago funcionará en el mundo real. Ese es el gran acierto de la película. Gracias al uso del realismo y de retomar el viaje del héroe.

En su primera entrega estuvo más interesado en explorar la sicología del superhéroe que en sacarle partido a la acción y al efectismo de las imágenes. Con *The Dark Knight*, este nuevo Batman, se muestra aún más oscuro y decidido, como es desde su concepción inicial. Incluso se atreve a presentarlo casi como un villano, o al menos un superhéroe por fuera de la ley al que muchos critican, plantea un universo más cercano a la imagen de la realidad que a la de los cómics, resultando así más inquietantes y amenazantes esos personajes y situaciones a los que se enfrentan Batman y la sociedad. Y con ello también se hace más evidente el énfasis en las cuestiones de fondo, más que en las de forma, lo cual le otorga una complejidad y madurez que ni siquiera tienen las versiones burtonianas, acercando a esta película más hacia un cine adulto.

Para mi es de gran importancia destacar el trabajo realizado por el cineasta Christopher Nolan, que gracias a su nuevo visión de este personajes se ha reinventado y renacido desde de su descenso en la cinematografía para dejarlo en lo mas alto. Por esta razón lo que pretendo en esta tesis en primer lugar, es reconocer y comprender ciertos elementos del cine de Nolan. Identificar su forma de construir en su personaje, y a su vez encontrar el viaje del héroe que el propone para así poder entender la visión del autor.

La idea es entender al personaje que presenta Nolan en su obra, analizando el concepto de héroe, definiendo pautas y esquemas de base de la mitología para más adelante, tratar de definir en que punto convergen, y se diferencian de qué manera, cómo y por qué. Estas pautas y esquemas irán de la utilización de los modelos de la unidad nuclear del monomito de Joseph Campbell, y los doce pasos del héroe. Como también los esquemas que presentan los autores Propp, Sanchez-Escalonilla y Vogler. Pero centrándose específicamente en los métodos de Campbell y Vogler. También me interesa explorar la evolución del personaje en pantalla de las obras a analizar, para así poder crear una línea progresiva del personaje y adaptable para su funcionalidad de los dos filmes. Y finalmente

analizar su comportamiento dentro del film, para poder perfilar su camino. Y concluir con la hipótesis "Batman de Nolan es símbolo de la construcción humana."

1.1 Problema

El problema central de esta tesis es como se logra desarrollar y humanizar al héroe en Batman en el cine de Christopher Nolan. El modelo del héroe en el cine de Nolan se presencia desde una propuesta distinta en cuanto al modelo clásico, esto hace que salga del esquema habitual el cual se representa a este héroe de comic que lleva 71 años de vida. Para eso es fundamental encontrar el camino para esta nueva representación. No es la historia de Batman una invitación a ser héroes, a superarnos a nosotros mismos. ¿Por qué la representación de Batman en esta saga de Nolan logra interesarnos a nivel psicológico y emocional? ¿No es la prueba de que el hombre puede siempre trascender sus límites? Batman de Nolan se nos presenta como símbolo de todo lo que hay en lo más profundo de nuestro interior. ¿Será por eso por lo que nos parece tan auténtico? ¿Y el viaje que nos presenta Nolan lo hace más emocionante?

1.2 Hipótesis u objetivo

El objetivo general de esta tesis es conseguir los elementos que forman la construcción del personaje protagónico de Nolan en su saga de Batman. Y a su vez identificar el paradigma particular de Nolan, para así concluir con "Batman de Nolan es símbolo de la construcción humana".

1.3 Objetivos específicos

-Identificar a Nolan como objeto creador de este nuevo mundo de Batman.

-Definir pautas y esquemas para el concepto de héroe.

-identificar los paradigmas del viaje de Batman.

-Identificar el tema del hombre y su obsesión en Batman de Nolan.

-Identificar a Batman de Christopher Nolan a través de su proceso evolutivo y narrativo.

-Relacionar todos los puntos mencionados para lograr un concepto completo del tema.

“El fin del viaje del héroe no está en su identificación con cualquiera de los personajes o poderes que experimentó. El objetivo final de la búsqueda no debe ser la propia liberación ni el propio éxtasis, sino la sabiduría y el poder de servir a los demás. Una de las muchas diferencias entre una persona famosa y un héroe es que el famoso vive sólo para sí mismo, mientras que el héroe actúa para redimir a la sociedad.”

Joseph Campbell, El poder del mito, Conversaciones con Bill Moyers.

2. Marco Teórico

Luego de tener nuestro objeto de estudio es necesario tener las teorías necesarias para poder analizarlo de manera correcta. Por lo que en esta etapa nos dedicamos por completo a los conceptos a utilizar para la tesis.

En el tiempo se han ido desarrollando diferentes conceptos del héroe en cada periodo histórico, el paso de los años ha llevado a la evolución de distintos estilos aplicados por sus correspondientes autores. En el presente existen distintas variedades de héroes que se nos presentan, así como los superhéroes con poderes, los héroes desvalidos, etc. Para eso se analizaran características del mito como parte importante de la historia, para luego entrar en el campo de definiciones de héroe y sus diferentes modelos por distintos autores.

2.1 El Mito

La mitología griega nos habla del cuerpo de historias pertenecientes a los antiguos griegos que tratan a sus dioses y héroes, la naturaleza del mundo y los orígenes y significado de sus propios cultos y prácticas rituales. Para entender mejor la naturaleza de la propia creación de los mitos. Los mitos griegos explican los orígenes del mundo y detallan las vidas y aventuras de una amplia variedad de dioses, héroes y otras criaturas mitológicas. Estos relatos fueron originalmente difundidos en una tradición poética oral, si bien actualmente los mitos se conocen principalmente gracias a la literatura griega.

La mitología griega ha tenido una amplia influencia sobre la cultura, el arte y la literatura de la civilización occidental, y sigue siendo parte de la cultura y lenguaje occidentales. Ha sido una parte de la estructura educativa desde la infancia, mientras los poetas y artistas desde las épocas antiguas hasta la actualidad han hallado inspiración en ella y han descubierto significado y relevancia.

Villegas (1978) según Mircea Eliade: “El mito relata una historia sagrada, es decir, un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo del tiempo, Mas relatar una historia sagrada equivale a revelar un misterio, pues los personajes del mito

no son seres humanos: son dioses o héroes civilizadores y por esta razón sus gestas constituyen misterios: el hombre no los podría conocer sino le hubieran sido revelados.” (50)

El autor Villegas sintetiza el mito como un modo de concebir la relación del hombre con el mundo. En tanto para Campbell los mitos son las claves que nos llevan hasta las potencialidades espirituales de la vida humana.

Gubern (1993) plante según Roland Barthes: “Lo propio de un mito es transformar un sentido en forma, aunque evacuando u ocultando lo real. El mito es un sistema de comunicación y un modo de significación, pero cuyo fundamento es histórico-social. Esto explica la fluida mutación de los rostros del mito, sujeto a procesos de metamorfosis. Las ficciones contemporáneas, en efecto transmiten y vehiculan viejos mitos, mitos arcaicos y milenarios, aunque los presentes remozados con nuevos ropajes y con reformulaciones adaptadas a los gustos de su tiempo.” (15)

Mientras que Campbell (1949) lo considera desde otra perspectiva: “en todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humana. No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta, por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales humanas. Las religiones, las filosofías, las artes, las formas sociales del hombre primitivo e histórico, los primeros descubrimientos, científicos y tecnológicos, las propias visiones que atormentan el sueño, emanan del fundamental anillo mágico del mito.”(11)

Campbell (1949): “El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique., pero en el sueño las formas se distorsionan por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente validos para toda la humanidad” (25)

Entonces podemos decir que los mitos están presentes en todo el mundo, en todas las épocas y bajo cualquier circunstancia. Son como una especie de abertura secreta a través de la cual las energías del cosmos se vierten sobre las manifestaciones culturales del ser humano. El mito es el sueño colectivo, y el sueño el mito privado.

En tanto Wladimir Propp considera el mito como el relato acerca de la divinidad y los seres divinos en cuya realidad cree el pueblo, así como una de las posibles fuentes de donde surge el cuento o el relato maravilloso; diferenciándose de este por su función social, en cuanto a su características comunes en cuanto a la etnología y el folclore coincida a la perfección. (Propp, 2006)

Estimando conclusiones podemos decir que la mitología es poesía, es metáfora, es la penúltima verdad, porque la última no puede traducirse con palabras. La mitología pone en contacto a la mente con lo que puede ser conocido, pero no dicho. Los mitos nos inspiran la realización de la posibilidad de nuestra perfección. El mito nos atrapa en el interior. La historia de la aventura, es la de la aventura espiritual, la búsqueda para hallar el quien y que somos.

De acuerdo a los conceptos definidos para el mito podemos decir que se puede estudiar el mito de sus componentes más pequeños, y como la inspiración viva de cada acontecimiento. Donde el mito es el sistema global de historias del mundo que nos conduce tanto en sueños, como en divinidades propensas hacia la aventura de un hombre.

2.2 El Héroe

Comencemos por realizar algunas precisiones terminológicas. El término héroe puede utilizarse para designar distintos conceptos y expresar diversos criterios y sentidos. Así, en una primera acepción tradicional, el término héroe hace referencia al hijo de un dios o diosa y de un mortal. Otra acepción, nos indica que el héroe es el protagonista de una obra. A continuación, vamos a exponer la definición de héroe que figura en el Diccionario de la Mitología Universal y de los Cultos Primitivos:

“Héroe (Del griego Heros, genit. Heroos. Equivalente al sánscrito vira “hombre fuerte o valiente”, y al latino vir, “macho”): Protectores del pueblo, que después de su muerte fueron convertidos en Manes públicos, en daimones y, luego de la apoteosis, en dioses.”(654)

En primer lugar, tenemos dos puntos importantes en esta aproximación al concepto de héroe. Por una parte la noción de fortaleza y valentía, dos supuestos atributos que lo coloca en un plano de superioridad. En segundo lugar, el concepto de protector del pueblo. El héroe, por lo visto en la serie de definiciones y conceptos expuestos, parece surgir como un intento de llenar el vacío entre hombre y dioses.

Otra aproximación a la concepción de héroe la encontramos en el Gran Larousse Universal:

"La individualización del personaje debe ser tal que establezca una interacción manifiesta de la interioridad del sujeto y de la realidad exterior, y que al mismo tiempo equilibre los caracteres inmediatos, personales y la relación con una realidad social, histórica y humana."(6133 y 6134)

Aquí se expone un hecho fundamental para la comprensión de la figura del héroe: la interacción entre él y la sociedad donde actúa. O mejor dicho, el héroe representa en parte el conflicto social de la sociedad donde se desarrolla.

Cada tradición cultural, cada periodo histórico tiene un modelo (o modelos) de héroe. Hay un modelo de héroe que surge en la tradición de la cultura griega.

Vogler (1998) dice: El arquetipo del héroe representa aquello que Freud denomino ego, en otras palabras, esa parte de la personalidad que se separa de la madre y se considera distinta del resto de los seres humanos. Un héroe es aquel capaz de trascender los limites y las ilusiones del ego, si bien, en un principio, los héroes son todo ego: el yo, el único, esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo. El viaje de muchos héroes describe precisamente la historia de esa separación de la familia o tribu, algo equivale a lo que siente un niño cuando se separa de la madre. Este representa al ego en la búsqueda de su identidad e integridad. Durante el proceso que conduce a la forja de un ser humano integro y completo. (65)

Como primera y primordial característica clave que nos va a permitir fundamentar el concepto de héroe clásico, debemos señalar sus errores. Esta peculiaridad es la que motiva una conducta propia que lo diferencia de resto y que marca su destino.

Por lo tanto, aquello que conduce al héroe al éxito por ser un personaje único, singular y excepcional, es también lo que conduce al héroe al sufrimiento y, en determinados modelos de relato como la tragedia griega, al fracaso y a la catástrofe. En ocasiones sus facultades, su talento y su genio, que surgen de su personalidad y por lo tanto conlleva un aspecto positivo y otro negativo, son un infortunio en vez de una bendición.

Un héroe que para poder realizarse como tal, no puede seguir las normas comunes que rigen en su sociedad, puesto que le limitan. Como indica Victoria Camps:

“Aunque, quizá, el rasgo más específico del comportamiento heroico sea el que entraña una notable paradoja: el héroe tiene un valor de ejemplaridad en su mundo, y lo tiene sin embargo, en virtud de una conducta insólita, inusual, incluso errónea a juzgar por las pautas que él mismo no sigue porque las sobrepasa y las transciende.”(50)

El concepto de justicia del héroe clásico es, por estos motivos, muy particular. La justicia que ejerce el héroe surge de sus propias convicciones, de sus esperanzas y de sus desengaños. Para el héroe clásico, la justicia, mejor dicho, su justicia, es algo inalterable, inmutable, que descarga con energía alrededor de su entorno.

Evidentemente, deben quedar muy claros los fundamentos que rigen la acción del héroe que se sustentan en la salvaguarda de los principios sociales.

Y sin embargo, el héroe está en conflicto con la sociedad donde desarrolla su actividad. Es un protector de las normas sociales pero, y esto es lo verdaderamente importante, para poder defender a la sociedad debe incumplir alguno de sus principios rectores. Todos estos aspectos nos llevan a considerar en este momento el sistema trágico coercitivo de Aristóteles. Uno de los principios fundamentales que rigen el funcionamiento del sistema es el antagonismo que se produce entre una de las características personales del héroe y la sociedad. Pero ante todo el héroe clásico es voluntad.

El destino del héroe es suyo y le pertenece. Nunca es inocente, irresponsable de sus propias acciones. El destino del héroe le conduce a tener que afrontar una serie de situaciones que no son provocadas por él. Pero a partir de aquí, el héroe originará toda una serie de acontecimientos consecuencia de sus convicciones y, por lo tanto, de su voluntad.

El destino del héroe le conduce a tener que afrontar una serie de situaciones que no son provocadas por él. Pero a partir de aquí, el héroe originará toda una serie de acontecimientos consecuencia de sus convicciones y, por lo tanto, de su voluntad y de su errores. El héroe clásico parece que no causa el acontecimiento catalizador, sino que le es impuesto.

Otra característica del héroe clásico es la angustia, es decir, que está psíquicamente enfermo:

> "La enfermedad manifiesta estalla a consecuencia de la transformación de los deseos exaltados en exaltación angustiosa. Esta inversión es inevitable, precisamente porque los deseos exaltados ya no corresponden a ninguna posibilidad de realidad, y por consiguiente, a ninguna realidad, y por consiguiente a ninguna posibilidad de realización. El deseo ya no tiene objeto; pierde su esencia misma, su razón de ser, su esperanza, y así desespera: transformándose en angustia. La angustia es el deseo en su forma negativa. La angustia es un estado convulsivo, puesto que se compone de dos actitudes diametralmente opuestas: la exaltación que desea y la inhibición temerosa."(27)

En cualquiera de los héroes citados hasta el momento se manifiesta perfectamente la angustia, que es una de las causas de la impresionante personalidad del héroe, atormentada y dinámica, en constante lucha.

El héroe clásico tiene lo que Lord Raglan denominó una «biografía cultivada» compuesta de unas dos docenas de tradiciones comunes que ignoraban la línea que separa el hecho histórico del mito. Por ejemplo, las circunstancias de su mismo nacimiento son inusuales: un hombre poderoso intenta matarlo al nacer, es raptado y criado por padres adoptivos en un país lejano. Rutinariamente el héroe encuentra una muerte misteriosa, a menudo en la cima de una colina, su cuerpo no es enterrado, no deja sucesores y tiene uno o más sepulcros sagrados. (Raglan, 1990)

El héroe clásico sufre su condición de ser excepcional y único. Actúa de forma voluntaria, libre y con conocimiento. Pero sus inseguridades, que emana de su personalidad, le llevan a tener un conflicto interno que si no puede superar le condena a la autodestrucción.

A primera vista todos los héroes tienen como misión en común la idea de proteger y servir, pero dentro de otras características nos encontramos con los siguientes rasgos presentes en un héroe. En ocasiones, los protagonistas son héroes absolutos que transgreden todo tipo de códigos éticos en sus hazañas. En el mundo de los superhéroes de comic también pertenece a esta elite de héroes absolutos. Si bien es cierto que, en principio, todos ellos pene sus poderes al servicio de los indefensos mortales, su altruismo se descompensa a veces con una superioridad ilimitada que los exime de cualquier norma. Todo héroe lleva a cabo sus hazañas de protección y servicio a favor de un ideal, que siempre se con concreta en personas cercanas o en grupo social. (Sanchez-Escalonilla, 2002, p. 25)

Campbell (1949), concluye: “El héroe, por lo tanto, es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen prístinas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano. (22)

Northorop frye escribió que el héroe es un mito primaveral, un mito solar, mientras que su antagonista es un personaje invernal, lo que no impidió ironizar hacia los héroes de la cultura de las masas, como los de los cómics, a los que atribuyo una “inmortalidad frigorífica”. (Gubern, 1993,188)

Mientras que Gubern (1993) dice:”Todo héroe en la vida real y en la ficción, necesita algún enemigo que justifique sus acciones (y hasta sus errores). Como el subordinado necesita odiar a su jefe prepotente o el marido a su suegra. Y en el caso de los héroes de ficción los nazis resultan, a la postre, los mas seguros antagonistas que ha creado nuestro siglo y, además ofrecen la ventaja de que sabemos que al final acabaran perdiendo. (213)

Villegas (1978) define al héroe como: un concepto que contiene dinámica y que se adecua a la concepción del hombre y del mundo.

Podemos decir que el héroe ha muerto en cuanto a hombre moderno; pero como hombre eterno —perfecto, no específico, universal— ha vuelto a nacer. Su

segunda tarea y hazaña formal ha de ser (como todas las mitologías de la humanidad indican) volver a nosotros, transfigurado y enseñar las lecciones que ha aprendido sobre la renovación de la vida.

Los héroes son símbolos del alma en transformación, así como del viaje que cada persona lleva a termina en el transcurso de su vida. (Vogler, 1998,75)

Entonces podemos concluir que el mito del héroe concentra un profundo simbolismo. El héroe es que el viaja a la desconocido en pos de una sabiduría ausente. El camino heroico es la aventura es pos del conocimiento y la realización de la plenitud. Consuma una aproximación al mito del héroe desde una riqueza de fuentes y perspectivas, desde la mitología hasta la psicología, para reanimar el brillo de trascendencia que se enciende en la mirada y la huella heroica.

Un héroe es alguien que ha dado su vida por algo más grande que él mismo.

2.2.1 Esquema para un héroe clásico

El esquema argumental más común en el relato clásico cinematográfico para reflejar el enfrentamiento entre individual del héroe y el social es el siguiente:

1.- Presentación. El héroe tiene un conflicto interno que determina buena parte de su comportamiento. No es necesario detallarlo todavía con toda su intensidad, sino que se puede ir exponiendo de forma paulatina. Es muy frecuente dejar para un momento posterior la explicación de las causas que han causado el conflicto interno.

2.- Este conflicto interno provoca que el héroe choque con su alrededor y se encuentre en una situación no correcta o errónea.

3.- Se produce un hecho externo que afecta al héroe y provoca tanto una serie de acciones por su parte, como una toma de posición ante el conjunto de acontecimiento que surgen en la nueva situación.

4.- Durante la evolución del conflicto externo se desarrolla paralelamente el conflicto interno.

5.- Solución de los conflictos planteados en un sentido u otro.

La acción presente del héroe, está determinada por la existencia de acontecimientos del pasado.

3. Viajes interiores

Uno de los temas relacionados con los viajes del héroe, tiene mayor relación con su viaje interior para eso Sanchez- escalonilla define al héroe en sus siete misiones y su metamorfosis.

3.1 Las siete misiones del héroe por Sanchez-Escalonilla.

Dentro de las etapas mencionadas anteriormente, es necesario identificar las misiones posibles del héroe, para eso se describirán a continuación.

1) La búsqueda.- El protagonista abandona su mundo ordinario en busca de un objeto preciado, que resulta vital para así o para la sociedad en que vive.

2) La aventura.- El protagonista realiza un viaje a las tierras exóticas, donde el viaje físico es mas importante que la meta interior.se adentran en los desconocidos mundos para vivir una experiencia poco habitual en sus vida corrientes.

3) El rescate.- Las misiones de rescate exigen intervención de un antagonista, que comete un secuestro o roba un objeto preciado. Y mientras el héroe cumple su misión, explora un mundo desconocido.

4) La persecución.-Es cuando el héroe se ve envuelto en una persecución es objeto de una cacería donde la propia caza es más importante para la

historia que quienes participan en ellas. Los protagonistas ni siquiera sospechan por que son perseguidos, tratan de escapar de un peligro que los acosa.

5) La huida.- Es cuando el protagonista con lleva sucesivos intentos fallidos de fuga ante de que consiga la huida definitiva, para poder recobrar su propia identificación.
6) La venganza.- El protagonistas se ve agraviado en una trama de venganza, donde la pasión y el odio sobrepasan las barreras y quedando al mismo nivel que su antagonista , además el héroe vengativo no suele protagonizar tramas de aventuras y acción, pues el odio marca su espíritu con un signo trágico que le impide proteger y servir.

7) Enigma.- Es cuando el protagonista se ve envuelto por la resolución de acertijos, para así demostrar su sagacidad y habilidad mental: el héroe debe, manifestar su aptitud para comprender los misterios mas elevados, lo cual prueba su categoría sobrehumana.

(Sanchez- Escalonilla, 2002

3.2 La metamorfosis del héroe.

Uno de los conceptos presentes en la mitología del héroe tiene relación con su transformación para eso se definirán las ideas respecto.

Sanchez–Escalonilla (2002) lo define de la siguiente forma, “Toda misión conlleva una transformación de la personalidad del héroe, que se traduce a una ganancia moral.” (81)

Para eso contamos con cuatro clases de vivencias, donde cada una de ellas existe una distinta motivación interior.

1) Purificación.- El héroe debe afrontar una renovación radical de su personalidad mientras sucede la aventura, en este viaje interior, no faltan las experiencias dolorosas. Donde ocurre el planteamiento frente a una situación que perturba las emociones, como el nuevo nacimiento del héroe tipo conversión interior.(82)

2) Madurez.- Es cuando el protagonista sufre una trasformación juvenil a través de la maduración de su personalidad. aquí los héroes adolescentes siempre cuentan con mentores.(84)

3) Superación del trauma.- Los protagonistas de este viaje interior comienzan con una herida, los héroes aparecen como personas inestables afectados por la inestabilidad, que necesitan afrontar una misión de rescate para remedirá sus dolencias anímicas. Y a través de esta misión pueden superar sus heridas.(87)

4) El descubrimiento de la propia identidad.- es cuando el héroe se revela de su propia identidad la verdad sobre sí mismos. La revelación de la propia identidad aparece asociada con frecuencia a tramas de enigma.(90)

(Sanchez- Escalonilla, 2002)

3.3 La ascensión del héroe desvalido

Para Sanchez- Escalonilla (2002) “El héroe desvalido es un personaje ajeno a la tradición grecolatina y su figura se inspira en hombre y mujeres elegidas por dios para preparar la venida del mesías, tal como se lee en la biblia.” (92)

La ascensión del héroe desvalido es un viaje interior reciente, que implica una elección misteriosa, este tipo de personajes no ambiciona fama, ni gloria, ni sabiduría, ni poderes especiales. Ni si quieres se sienten halagados con la misión que reciben: sencillamente la aceptan como una obligación. La premisa del héroe desvalido consiste en ser: una competición no gana el más poderoso sino el de mayor riqueza interior y belleza moral. (92-96)

(Sanchez- Escalonilla, 2002)

3.4 El sacrificio

El sacrificio es uno de los viajes interiores del héroe. Una implicación que varía en función del coste personal que acarrea la aventura: a mayor precio, mayor sacrificio.

El sacrificio es el caso mas extremo de viaje interior, y llegado el momento, la entrega del héroe resulta mucho más atractiva que su propia misión. Siempre provoca un gran coste personal. Puede costarle la vida al personaje.

El carácter sacrificial de un viaje interior no tiene por que beneficiar a un personaje concreto de la acción dramática. En ocasiones, la renuncia del héroe es fruto de un compromiso previo que provoca un conflicto en la intimidad del protagonista y en sus relaciones con los secundarios. (96-97)

(Sanchez- Escalonilla, 2002)

3.5 El héroe mesiánico y el triunfo a través de la muerte

La desaparición trágica del héroe solo era motivo de desesperación y desgracia, sin embargo en la cultura occidental resulta muy común encontrarnos con que la muerte del héroe es, precisamente la clave de la victoria, lo habitual es la combinación del rescate y el sacrificio.

El sacrificio de la propia existencia no solo aparece ligado a hazañas espectaculares y portentosas. Las tramas románticas a menudo están protagonizadas por personajes que llegan a dar la vida por quienes aman.

El sacrificio del héroe mesiánico consiste en la inmolación de su propia vida, lo cual puede parecer, en efecto un acto de insensatez, este es el final que aceptan los protagonistas que se entregan a la muerte, conscientes de que así consiguen el rescate- real o figurado- de las victimas que intentan liberar. (Sanchez-Escalonilla, 2002, p.98-100)

4. Los cuatro rasgos del héroe según Sanchez- Escalonilla

Según los clásicos, las cualidades de los héroes se concentran en cuatro virtudes: sabiduría, justicia, fortaleza y autodominio. Cuatro rasgos que predisponen a la aventura y que pueden cultivarse a lo largo de un viaje iniciático. De todo héroe se espera un comportamiento acorde con estas virtudes.

4.1 Fortaleza, valor y audacia

La fortaleza es una cualidad indispensable para afrontar los peligros, resistir el dolor y acometer los problemas. Es como la prueba de tenacidad interior. Audacia y perseverancia y grandeza de ánimo son rasgos que acompañan a la fortaleza. Es indispensable realizar con destreza las hazañas que es llamado el héroe. Un héroe siempre necesita el apoyo de un secundario de confianza, quien lo ayuda en momentos decisivos para reencontrarse con su fortaleza. (p. 22)

4.2 Justicia. El compromiso del héroe

El carácter justiciero del héroe, es uno de los puntos importantes en sus rasgos característicos, toda causa defendida por todo aventurero es justa y legitima, y que su sentido de la honestidad le empujara a proteger a quienes sufren el abuso y la crueldad. Justicia implica compromiso. La justicia es una cualidad exigente, pues requiere honestidad, integridad y ejemplaridad, virtudes siempre atractivas e indispensables. La justicia de los héroes se pone a prueba con la fidelidad a un compromiso. (25)

4.3 Dominio de si. La templanza en los hombres de acción.

La autodisciplina como templanza, autocontrol o dominio de si, es una disposición clave para el candidato del héroe. El dominio de si se ejercita con una negación deliberada de los placeres, incluso de los ilícitos, que se ve recompensada con una voluntad de hierro y con una capacidad para discernir lo justo y tomar decisiones acertadas, sin el influjo de la pasión.(30)

4.4 Prudencia: sabiduría práctica

La prudencia es la cualidad del héroe que integra las otras tres virtudes clásicas: valor, justicia y autodominio, pero prudencia entendía como sabiduría practica, y no como mera cautela, para el héroe este rasgo significa ir mas allá, contar con un futuro antes de tomar una decisión.(33)

(Sanchez-Escalonilla, 2002)

5. Modelos del viaje del héroe.

El tema del héroe pertenece a la mitología de los viajes que debe hacer para convertirse en tal representación.

Campbell (1949) explica las etapas del héroe: “la aventura del héroe, ya sea presentada con las vastas, casi oceánicas imágenes del Oriente, o en las vigorosas narraciones de los griegos, o en las majestuosas leyendas de la Biblia, normalmente sigue el modelo de la unidad nuclear arriba descrita; una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido.” (39-40)

Para luego complementar con respecto al símbolo.

Campbell (1949) lo define: “Desde este punto de vista el héroe es el símbolo de esa divina imagen creadora y redentora que está escondida dentro de todos nosotros y sólo espera ser reconocida y restituida a la vida.” (43)

5.1 Las caras de Campbell

Es fundamental desarrollar el mito del esquema clásico de Campbell, llamado el monomito, que desarrolla el arquetipo del viaje de héroe.

1)- <u>La Partida:</u>

1.1La llamada de la aventura

1.2. La negativa al llamado

1.3. La ayuda sobrenatural

1.4. El cruce del primer umbral

1.5. El vientre de la ballena

2)- <u>La Iniciación:</u>

2.1. El camino de las pruebas

2.2. El encuentro con la diosa

2.3. La mujer como tentación

2.4. La reconciliación con el padre

2.5. Apoteosis

2.6. La gracia última

3)-<u>El Regreso:</u>

3.1. La negativa al regreso

3.2. La huída mágica

3.3. El rescate del mundo exterior

3.4. El cruce del umbral del regreso

3.5. La posesión de los dos mundos

3.6. Libertad para vivir

Ya con el esquema señalado es necesario entrar en una mínima descripción de cada uno de los puntos señalados.

1)-La Partida, es cuando el personaje, se separa de su mundo ordinario, para así poder alcanzar un estado mayormente existencial por medios de las distintas dificultades que se le presenten a lo largo del camino. Se define como el primer paso a la aventura épica. A partir de ello nos encontramos con distintas etapas respecto a la partida del personaje.

1.1La llamada de la aventura

Es el momento el cual el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida, nuestro personaje despierta a través de su conciencia hacia un mundo nuevo fuera de lo cotidiano. Aquí el héroe puede llevar a cabo su propia voluntad para llevar acabó el llamado hacia la aventura.

1.2. La negativa al llamado

La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa. Nuestro personaje pierde el poder de la significante acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada. El individuo se niega a cruzar el umbral y su decisión involucra tanto a la sociedad que lo rodea y al el mismo como individuo.

1.3. La ayuda sobrenatural

El primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora, que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas opositoras que debe aniquilar. Lo que representa esa figura es la fuerza protectora y benigna del

destino El individuo tiene que saber y confiar, y los guardianes eternos aparecerán. Nuestro personaje se encuentra poseedor de todas las fuerzas del inconsciente. Y en tanto que el acto del héroe coincide con aquello para lo que su sociedad está preparada. El héroe a quien se aparece tal ayudante es típicamente el que ha respondido a la llamada.

1.4. El cruce del primer umbral

El héroe avanza en su aventura hasta que llega al “guardián del umbral” a la entrada de la zona de la fuerza magnificada. Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones. Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro. Nuestro personaje está no sólo contento sino orgulloso de permanecer dentro de los límites indicados y las creencias populares constituyen la razón de temer tanto el primer paso dentro de lo inexplorado.

1.5. El vientre de la ballena

Este motivo popular subraya la lección de que el paso del umbral es una forma de autoaniquilación, el héroe va hacia adentro, para renacer. Su desaparición corresponde al paso de un creyente dentro del templo, donde será vivificado por el recuerdo de quién y qué es, o sea polvo y cenizas a menos que alcance la inmortalidad. El templo interior, el vientre de la ballena y la tierra celeste, detrás, arriba y abajo de los confines del mundo, son una y la misma cosa. El héroe en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral es tragado por lo desconocido para salir glorioso a su fuerza oponente.

2)- La Iniciación, es la etapa en donde nuestro héroe, luego de haber sobrevivido a varias pruebas y etapas, llega a autodescubrirse en su mas pura forma, donde las emociones del personaje se ven reflejadas como el inicio de saber quien es realmente, una etapa llena de emocionalidad de nuestro personaje.

2.1. El camino de las pruebas

El héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas. Ésta es la fase favorita de la aventura mítica. El héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región. Tiene que matar los dragones y que traspasar sorprendentes barreras, una, otra y otra vez.

2.2. El encuentro con la diosa

La mujer, en el lenguaje gráfico de la mitología, representa la totalidad de lo que puede conocerse. Mientras progresa en la lenta iniciación que es la vida, la forma de la diosa adopta para él una serie de transformaciones. Ella lo atrae, lo guía, lo incita a romper sus trabas. Y si él puede emparejar su significado, los dos, el conocedor y el conocido, serán libertados de toda limitación. La mujer es la guía a la cima sublime de la aventura sensorial. El encuentro con la diosa (encarnada en cada mujer) es la prueba final del talento del héroe para ganar el don del amor, que es la vida en sí misma, que se disfruta como estuche de la eternidad.

2.3. La mujer como tentación.

El matrimonio místico con la reina diosa del mundo representa el dominio total de la vida por el héroe; porque la mujer es la vida y el héroe es su conocedor y dueño. Las pruebas que sufre el héroe, preliminares a sus últimas experiencias y hechos, son el símbolo de esas crisis de realización por medio de las cuales su conciencia se amplifica y se capacita para resistir la posesión completa de la madre destructora, su inevitable desposada. Aquí la mujer es símbolo de una mala tentación para desviar del camino al héroe.

2.4. La reconciliación con el padre.

La reconciliación no consiste sino en el abandono de ese doble monstruo generado por el individuo mismo. Es en esta prueba donde se abre la posibilidad de que el héroe derive esperanza y seguridad de la figura femenina protectora, por cuya magia, es protegido al través de todas las aterradoras experiencias de la iniciación en el padre que hace desfallecer al ego. Porque ya que es imposible confiar en el rostro aterrador del padre, la fe del individuo debe centrarse en otra parte y con la seguridad de esa ayuda, el individuo soporta la crisis, sólo para descubrir, al final, que el padre y la madre se reflejan el uno al otro y que son en esencia los mismos

2.5. Apoteosis.

Es la mayor prueba de nuestro personaje, el héroe se ve enfrentado a una de las pruebas que si bien triunfan significa la derrota al mal ante alas fuerzas del bien, donde sus armas ha sido todo lo que a prendido en todo su largo camino. Esta apoteosis debe ser la más grande misión llevada a cabo hasta el momento.

2.6. La gracia última

Significa que el héroe es un hombre superior, un rey nato. Esa facilidad distingue numerosos cuentos de hadas y leyendas de los dioses encarnados. Donde el héroe común habría de afrontar una prueba, el elegido no encuentra obstáculo que lo retrase ni comete error alguno. La fuente es el Ombligo del Mundo, su agua flameante, la esencia indestructible de la existencia; la cama que gira continuamente es el Eje del mundo. El conocimiento de la eternidad hace al hombre comprensivo y la comprensión amplía su mente; la amplitud de visión trae nobleza y la nobleza es como el cielo.

3)-El Regreso:

La ultima etapa de los ritos de iniciación del héroe en donde, se ha restablecido el orden natural por medio de su victoria. Ya habiendo cumplido su misión el héroe debe regresar a su mundo cotidiano con el triunfo en sus manos.

3.1. La negativa al regreso

Cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo, por penetración en la fuente o por medio de la gracia de alguna personificación masculina o femenina, humana o animal, el aventurero debe regresar con su trofeo trasmutador de la vida.

3.2. La huída mágica

Si el héroe en su triunfo gana la bendición de la diosa o del dios y luego es explícitamente comisionado a regresar al mundo con algún elixir para la restauración de la sociedad, el último estadio de su aventura está apoyado por todas las fuerzas de su patrono sobrenatural.

3.3. El rescate del mundo exterior

Pudiera ser que el héroe necesitara ser asistido por el mundo exterior al regreso de su aventura sobrenatural. En otras palabras, pudiera darse el caso de que el mundo tuviera que venir y rescatarlo.

3.4. El cruce del umbral del regreso

Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro: distintos como la vida y la muerte, como el día de la noche. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada. Sin embargo, y ésta es la gran clave para la comprensión del mito y del símbolo, los dos reinados son en realidad uno. El reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe. El

héroe que regresa, para completar su aventura debe sobrevivir al impacto del mundo.

3.5. La posesión de los dos mundos

La libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos, desde la perspectiva de las apariciones del tiempo a aquella de la causalidad profunda, y a la inversa, sin contaminar los principios de la una con los de la otra, pero permitiendo a la mente conocer a la una por virtud de la otra, es el talento del maestro.

3.6. Libertad para vivir

La meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida. Efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal. Y esto se efectúa a través de una valoración de la verdadera relación entre los fenómenos pasajeros del tiempo con la vida imperecedera que vive y muere en todos. El héroe es el campeón de las cosas que son, no de las que han sido, porque el héroe *es.*

(Campbell, 1949)

5.2 Modelo de Christopher Vogler

Resume los pasos de Campbell, dando así solo 12 etapas. Aunque en estas etapas se pueden observar diversos rumbos o características simultaneas.

Primer Acto

1- El mundo ordinario: se muestra el mundo en que viven los personajes y busca dar el tono y el estado de animo de la historia.

i. Presagios.-sirven para introducir al lector en la historia y se da a conocer los problemas internos externos de los personajes.

ii. Defectos Trágicos.- El héroe no se deja ni aconsejar ni ayudar, lo que le causa problemas mas adelante en la historia.

2- La llamada a la aventura: Esta es la etapa que desencadena los acontecimientos, se puede deber a distintos factores, tal como:

i. Sincronización.-sucede cuando el héroe es conducido a la aventura por meras coincidencias.

ii. Heraldos de cambios.- son personas que se modifican la vida del héroe y lo induce al cambio.

iii. Inexistencias de opciones.- El héroe no tiene otra opción que aceptar el llamado a la aventura.

3- Rechazo de la llamada: El héroe se reencuentra temeroso con la aventura por los cual puede reaccionar de distintas maneras:

i. Evitación.-El héroe acerca de la llamada

ii. Excusas.-El héroe se escusa para noir a la aventura.

iii. Guardianes del umbral.- cuestionan al héroe respecto a su capacidad para ir a enfrentar la aventura.

iv. Puerta secreta.- Representa los limites dadas por los mentores que al ser violados tienen consecuencias.

4- Encuentro con el sabio mentor: El héroe recibe el conocimiento y confianza necesaria para adentrase a la aventura. El conocimiento mágico puede provenir del mentor.

i. Orientación errónea.-Existe cuando el mentor del héroe resulta ser un personaje negativo a lo largo de la historia.

5- La travesía del primer umbral: El héroe inicia la aventura, puede no ser voluntariamente. Representan el cruce del umbral hacia lo desconocido, de donde ya no se puede regresar.

i. El cruce.- es la frontera del mundo ordinario y aquel en que sucede la aventura puede ser física o emocional.

ii. El aterrizaje forzoso.-es cuando el héroe se embarca en la aventura.

Segundo acto

6- Encuentro con pruebas y ayudantes/ aliados y enemigos: el héroe se encuentra en la aventura y es aprobado con un contexto con nuevas reglas y valores. Reencuentra con nuevos enemigos y crea nuevas alianzas.

i. El contraste.- se contrasta este nuevo mundo con el ordinario donde las prioridades y sensaciones cambian.
ii. Compañeros.-son quienes acompañan al héroe en su aventura.
iii. El rival.- el competidor del héroe en algún aspecto de su vida, aunque no busca matarlo como busca el enemigo.
iv. Nuevas reglas.- en el nuevo mundo existen reglas distintas a en el mundo ordinario del héroe.

7- La Aproximación a la caverna mas profunda: Representa el acercamiento del héroe a su mayor desafío, los aliados on aprobados e incluso pueden cambiar de rol.

i. El cortejo.-el héroe tiene un cortejo amoroso.
ii. La preparación de la odisea.-es una complicación dramática por medio de la cual el héroe se siente contrariado.

8- La odisea o el calvario.- el héroe se encuentra a su mayor temor por medio de una muerte simbólica.

i. La muerte y el renacimiento.- el héroe sobrevive a la primera prueba o fracasa y sobrevive al final.
ii. El cambio.- al vencer la prueba el héroe vuelve su mundo ordinario cambiado.
iii. La crisis.- es el momento de máxima tensión entre los antagonistas de la historia.
iv. Los puntos tensión.- dividen a la historia en dos partes.
v. Producción de la crisis.- el héroe atestigua un sacrifico como pude ser la muerte de un amigo.

9- La recompensa (tomando la espada).- el héroe recibe una recompensa o tesoro. El héroe crece como persona al igual que sus capacidades psíquicas.

i. la escena de amor.-introduce una trama secundaria, pude ser antes o después de la crisis.
ii. La toma de posesión.-el héroe encuentra lo que buscaba.
iii. Robo del elixir.- el héroe roba lo que busca.
iv. Nuevas percepciones.-el héroe cambia de punto de vista respecto a la situación.
v. La conciencia del si mismo.- el héroe descubre quien es realmente, su ligar en el mundo y papel a desempeñar.
vi. La epifanía.- las personas que rodean al héroe se dan cuenta del cambio en el.

vii. La distorsión.-es cuando los personajes se vuelve engreídos debido a su éxito.

10. El camino de regreso.-el héroe debe decidir si regresa a su mundo ordinario o se queda donde vivió su aventura.

i. Las represalias o venganzas.-el héroe huye del mundo donde ocurre la aventura portemos represalias o para salvar su vida.

ii. La huida del villano.- El héroe persigue al antagonista.

Tercer Acto

11. La resurrección.- Es el clímax (momento de mayor tensión) de la historia. Hay un enfrentamiento decisivo con la muerte, ya sea espiritual o física.

i. La elección.- el héroe debe tomar una decisión entre una o varias opciones para demostrar su crecimiento.

ii. Transformación.- el héroe cambia su apariencia o forma de actuar.

12. Regreso con el elixir.- Es el final de la historia. El héroe regresa a su mundo ordinario o continua su viaje tras haber cambiado.

i. Desenlace.- es el momento en que todo se soluciona.

ii. Factor sorpresa.- pueden existir sorpresas que den un giro brusco para aumentar la emoción en un regreso aburrido.

iii. Recompensas y castigo.- Es el final feliz.

(Vogler, 1935)

5.3 Modelo de Wladimir Propp

El modelo de Propp consta de 31 etapas casi el doble de las señaladas anteriormente por Campbell. Están identificadas y luego analizadas.

1. Un miembro de la familia se ausenta del hogar.- El héroe se ve en su hogar separado de esta persona.

2. El héroe tiene una prohibición.-El héroe no tiene permitido realizar algo que desea.
3. La prohibición es violada.- El héroe realiza aquello que tiene prohibido.
4. El villano trata de reconocerlo.- El villano busca al héroe.
5. El villano obtiene información de su victima.- El villano investiga al héroe.
6. El villano engaña a su victima para quedarse con sus pertinencias.- El héroe es estafado por el villano y es despojado de objetos que le pertenecías.
7. Involuntariamente la victima ayuda a al villano.-El héroe le d al villano algo que este necesita sin percatarse.
8. El villano daña a un miembro de la familia.-El villano utiliza la ayuda obtenida del héroe para dañar a su familia.
9. La desgracia cae sobre la familia.- Se le permite al héroe retirarse a una encomienda.
10. El buscador tiene una reacción.- El buscador puede ayudar o perjudicar al héroe.
11. El héroe deja su hogar.- El héroe inicia su aventura.
12. El héroe es probado, interrogado y atacado como preparación para recibir un agente mágico o ayuda.- El mentor le pone una serie de pruebas al héroe para probarse valía.
13. El héroe reacciona a las acciones del futuro donador.- El héroe le muestra al mentor su valía.
14. El héroe consigue el agente mágico.- El mentor le otorga la ayuda necesaria al héroe.
15. El héroe es dirigido hacia lo que busca.- El héroe recibe la ayuda para transferirse hacia su destino.
16. Combate directo entre el héroe y el villano.- Tiene lugar la lucha entre el héroe y el villano.
17. El héroe es marcado.- La lucha con el villano marca la personalidad del héroe.
18. El villano es vencido.- El héroe se impone ante el villano.
19. Desaparece la desgracia inicial.- El héroe cumple su objetivo al solucionar el problema que lo aquejaba.
20. El héroe regresa.-El héroe vuelve a su hogar.
21. El héroe es perseguido.- Sus enemigos van tras el héroe a su regreso.
22. Rescate del héroe de su persecución.- Sus aliados exilian al héroe.

23. El héroe llega a su hogar u otro paso sin ser reconocido.- El héroe pasa desapercibido a su regreso.
24. Un héroe falso presenta reclamos infundados.-Un personaje distinto al héroe le reclama algo.
25. Se le propone una difícil tarea al héroe.-El pueblo que no reconoce al héroe, le pone una tarea para probar su identidad.
26. El héroe completa la tarea.- El héroe realiza exitosamente la tarea.
27. El héroe es reconocido.- El pueblo seda cuenta que el héroe es él.
28. El héroe falso o villano expuesto.- El falso héroe es reconocido como tal.
29. Se le da una nueva apariencia al héroe.- El héroe cambia su apariencia físicas para evitar ser confundido nuevamente.
30. El villano es castigado.- El villano recibe un castigo por sus acciones en contra del héroe.
31. El héroe se casa y asciende al trono.- El héroe contrae matrimonio y se convierte en rey.

(Propp, 1928)

5.4 Modelo de Lord Raglan

Este modelo consta de 22 nuevas características que nos guía a un viaje distinto del héroe.

1. La madre del héroe es una virgen de la realeza.- La madre del héroe es miembro de a realeza, generalmente princesa, que no ha estado casada anteriormente y se considera núbil.
2. Su padre es un rey.- El padre del héroe es un rey de un pueblo.
3. Comúnmente pariente de la madre.- El padre del héroe tiene lazos sanguíneos con la madre.
4. Concepción inusual.- Las circunstancias de la concepción del héroe no son comunes.
5. El héroe tiene la reputación de ser hijo de un dios.- En el pueblo donde vive se habla acerca de que el héroe es de ascendencia divina.
6. Al nacer alguien (comúnmente su padre o su abuela materna) trata de matarlo.- Algún pariente cercano del héroe se siente amenazado con su nacimiento y busca deshacerse de el por medio de su muerte.

7. El héroe es rescatado de la muerte.- Alguien auxilia al héroe alejándolo del peligro mortal.
8. Es llevado lejos y criado por padres adoptivos en un país lejano.- El héroe es criado por una familia que no conoce su verdadera familia.
9. No se conoce su infancia.-La infancia del héroe pasa desapercibida en la historia.
10. Regresa a su futuro reino.- El héroe ya regresa a su hogar mayor.
11. Vence al rey/dragón/gigante/oso.- El héroe se enfrenta a una batalla para derrocar al poder existente en su reino.
12. Se casa con la princesa.- El héroe contrae matrimonio con una princesa del reino por el cual lucha.
13. Se convierte en rey.- El héroe se convierte en rey.
14. Reinas sin problemas por un tiempo.-El héroe tiene un reinado tranquilo por un cierto tiempo.
15. Nuevas leyes.- El héroe crea nuevas leyes en le pueblo.
16. Pierde el favor de los dioses o sus súbditos.- El héroe esa aborrecido por sus súbditos o los dioses.
17. Es obligado a abandonar el trono y la ciudad.- El héroe es desterrado.
18. Tiene una muerte misteriosa.-El héroe muere bajo circunstancias no especificas.
19. Comúnmente desde la cima de una colina.- La muerte del héroe se pude deber a una caída.
20. En el caso de existir hijos, estos no lo suceden.-Los hijos del héroe no suben al trono.
21. No es enterrado.-El héroe no cuenta con un sepelio.
22. Pero cuenta con sepulcros sagrados.-Con el paso de los años se deifican diverso monumentos por su muerte.

(Raglan, 1990)

5.5 Modelo de Sanchez- Escalonilla

Aquí están los 12 pasos de la forja del héroe con sus distintas etapas y definiciones. Estas descripciones tienen cierta similitud con el modelo de Campbell.

1) El mundo ordinario.- El candidato a héroe es presentado en su ambiente rutinario, donde jamás sospecharía la aventura que esta a punto de desencadenarse.

2) Llamada de la aventura.- La rutina del mundo ordinario se rompe y el candidato a héroe recibe un aviso inquietante. Un mensaje que presagia futuras complicaciones y que provoca curiosidad, temor y fascinación.

3) Aparición del sabio anciano.- Es cuando el héroe cuenta con instructores experimentados que vigilan sus pasos, corrigen sus errores y les orientan en el camino. Es el principal guía hacia la forja del héroe.

4) Entrada en el mundo especial.- Es cuando el candidato a héroe traspasa el umbral entre los dos universos, el héroe debe enfrentarse a los peligros prometidos, que irán creciendo a medida que vaya internándose en el nuevo mundo.

5) Instrucción del candidato.- Es cuando el mentor reaparece y el héroe es instruido sobre los misterios de su misión. Es el proceso de adiestramiento del héroe. Todo candidato a héroe necesita entrenamiento y consejo.

6) Primeras heridas.- Es cado el héroe se ve enfrentado a las fuerza malignas o personajes que provocaran las primeras heridas, las heridas recibidas comienzan a demostrara su temperamento heroico.

7) Visita al oráculo.-Es cuando héroe consulta al oráculo para saber sobre sus misiones e intenta disipar las incertidumbres del futuro. Aunque no siempre recibe visiones claras como desearían.

8) Descenso de los infiernos.-Este es llamado como segundo umbral de la aventura donde el héroe se ve enfrentado a caminos mas peligrosos todavía, el lugar mas siniestro, donde el candidato a héroe contemplara el rostro de la muerte.

9) Desaparición del viejo anciano.-Es el momento en que el héroe adquiere la madurez suficiente para afrontar su misión en solitario, aquí los mentores desaparecen y la culminación de la forja es asunto exclusivo del héroe y nadie puede guiarlo.

10) Salida de los infiernos.- El héroe sufre una crisis y cae en la inseguridad por enfrentarse a la muerte, mientras no consiga retomar la aventura, puede decirse que el héroe no ha salido todavía del infierno, para eso hace una breve pausa para reflexionar sobre su vocación heroica y poder superar la crisis.

11) Prueba suprema y resurrección del héroe.- El candidato a héroe afronta el último de sus peligros, la prueba suprema. La trama de aventura se resuelve, es el clímax, el protagonista vence la fuerza opositora, un héroe que se forja a través de su propio sacrificio.

12) Regreso al hogar.- Es la consecuencia lógica de su transformación, el final del camino conduce al nuevo hogar, y es allí donde el protagonista hará uso de sus tesoros, obtenidos a lo largo de su aventura.

(Sanchez-Escalonilla, 2002)

6. Transformaciones del héroe

Para Campbell el héroe sufre distintas transformaciones que las describe en varios capítulos que mencionaré y describiré a continuación.

La conclusión del ciclo de la infancia es el regreso o reconocimiento del héroe, cuando, después de un largo período de oscuridad, se revela su verdadero carácter. Este acontecimiento puede precipitar una crisis importante, porque equivale al surgimiento de fuerzas hasta entonces excluidas de la vida humana. Los patrones primitivos se rompen en fragmentos o se disuelven; el desastre salta a los ojos. Sin embargo, después de un momento de aparente caos, el valor creador del nuevo factor se hace visible y el mundo toma forma de nuevo en una gloria inesperada. Este tema de la crucifixión-resurrección puede ilustrarse ya sea en el cuerpo del héroe mismo o en los efectos de éste sobre su mundo. (Campbell, 1949, p.294)

6.1 El héroe como guerrero

El héroe mitológico que reaparece desde la oscuridad, que es la fuente de las formas del día, trae un conocimiento del secreto de la condena del tirano. Con un gesto tan sencillo como el de apretar un botón, aniquila su forma impresionante. La acción del héroe es un continuo quebrar las cristalizaciones del momento. El ciclo prosigue, la mitología se enfoca al punto creciente. La transformación, la fluidez, y no la pesadez inquebrantable, son las características del Dios vivo. La gran figura del momento existe sólo para ser destrozada, para ser cortada en pedazos y para ser dispersada. En pocas palabras, el ogro-tirano es el campeón del hecho prodigioso; el héroe es el campeón de la vida creadora denominado guerrero de la historia. (Campbell, 1949, p.301)

6.2 El héroe como amante

Para el héroe la energía vital liberada de los afanes con el tirano Soporte, son simbolizadas como una mujer. Ella es la doncella de los innumerables asesinatos del dragón, la novia robada al padre celoso, la virgen rescatada del amante profano. Ella es la "otra porción" del héroe mismo, pues "cada uno es ambos": Si la estatura de él es la de monarca del mundo, ella es el mundo, y si él es un guerrero, ella es la fama. Ella es la imagen del destino que él debe sacar de la prisión de la circunstancia que lo envuelve. Pero cuando él ignora su destino, o está engañado por consideraciones falsas, ningún esfuerzo de su parte vencerá los obstáculos. (Campbell, 1949, p.304)

Lo concluye como algo simbólico e instructivo del milagro del destino. Para el hombre que no se deja llevar por los sentimientos que emanan de las superficies de lo que ve, sino que responde valerosamente a la dinámica de su propia naturaleza —para el hombre que es, como dice Nietzsche: "Una rueda que gira por sí misma"—, las dificultades se disuelven y caminos imprevisibles se abren ante él. (Campbell, 1949, p.307)

6.3 El héroe como emperador y como tirano

El héroe de acción es el agente del ciclo, y prolonga en el movimiento vivo el impulso que movió al mundo por primera vez. Porque nuestros ojos están cerrados a la paradoja del enfoque doble, vemos el hecho como realizado en medio del peligro y de grandes dolores, llevado a cabo por un vigoroso brazo; mientras que la otra perspectiva es, como la muerte arquetípica del dragón, sólo la realización de lo inevitable. El héroe supremo, sin embargo, no es meramente el que continúa la dinámica del ciclo cosmogónico, sino quien reabre los ojos, de manera que a pesar de todas las idas y venidas, los deleites y las agonías del panorama del mundo, la Presencia Única será vista de nuevo. Esto requiere una sabiduría más profunda que lo otro, y resulta no en un modelo de acción, sino de representación significativa. El símbolo de lo primero es la espada de la virtud; el de lo segundo, el cetro del dominio o el libro de la ley. La aventura característica de lo primero, es

ganar a la desposada —la desposada es la vida—. La aventura del segundo caso es el viaje hacia el padre —el padre que es lo desconocido invisible.

Cuando la meta del esfuerzo del héroe es el descubrimiento del padre desconocido, el simbolismo básico sigue siendo el de las pruebas y el camino que se revela a sí mismo. El héroe bendecido por el padre vuelve para representar al padre entre los hombres. Cuando el emperador ya no relaciona los dones de su reinado con su fuente trascendental, rompe la visión estere óptica que está en su papel sostener. Ya no es el mediador entre dos mundos. La perspectiva del hombre se achata e incluye sólo el término humano de la ecuación y en el acto cae la experiencia de la fuerza sobrenatural. La idea que sostiene a la comunidad se ha perdido. La fuerza es todo lo que la sostiene. El emperador se convierte en el ogro-tirano, el usurpador de quien debe salvarse el mundo.

(Campbell, 1949, p.307)

6.4 El héroe como el redentor del mundo

Los héroes de esta segunda y más alta iluminación son los redentores del mundo, las así llamadas encarnaciones, en su más alto sentido. Sus mitos adquieren proporciones cósmicas. Sus palabras llevan una autoridad superior a todo lo dicho por los héroes del cetro y del libro.

Las leyendas del redentor describen el período de la desolación como causado por una culpa moral de parte del hombre (Adán en el paraíso, Jemshid en el trono). La edad de oro, el reinado del emperador del mundo, alternan, en el pulso de todos los momentos de la vida, con la tierra baldía, reino del tirano. El dios que es el creador, se convierte al fin en destructor.

Desde este punto de vista el ogro tirano no es menos representativo del padre que el anterior emperador del mundo cuya posición usurpó, o que el héroe brillante (el

hijo) que ha de suplantarlo. Él representa lo estable, así como el héroe es el portador de los cambios. Y dado que cada momento del tiempo se libera de los grilletes del momento anterior, así este dragón, Soporte, es descrito como perteneciente a la generación inmediatamente precedente a la del salvador del mundo. Para decirlo en términos directos: el trabajo del héroe es exterminar el aspecto tenaz del padre (el dragón, el que pone las pruebas, el rey ogro) y arrebatar de su poder las energías vitales que alimentarán el universo. “Esto puede hacerse de acuerdo con la voluntad del Padre o en su contra. Él [el Padre] puede ‘decidir su muerte, para el bien de sus hijos’ o bien pudiera ser que los Dioses impusieran la pasión sobre él, haciéndolo su víctima propiciatoria La figura del salvador que elimina al padre tirano y después asume la corona se apodera (como Edipo) del sitial de su señor. Para suavizar el terrible parricidio, la leyenda representa al padre como un tío cruel o un Nemrod usurpador. Sin embargo, permanece el hecho escondido a medias. Una vez entrevisto, surge el espectáculo completo; el hijo mata al padre, pero el hijo y el padre son uno mismo. Las figuras enigmáticas se disuelven en el caos primario. Ésta es la sabiduría del fin (y el recomenzar) del mundo.

(Campbell, 1949.p.310-314)

6.5 El héroe como santo

Un tipo más de héroe debe ser mencionado: el santo o asceta, el que renuncia al mundo. “Dotado de un entendimiento puro, refrenando el yo con firmeza, alejándose del sonido y los otros objetos, y abandonando el odio y el amor; viviendo en la soledad, comiendo poco, dominando la palabra, el cuerpo, la mente, siempre en meditación y concentración, cultivando la liberación de las pasiones; olvidando la vanidad y la fuerza, el orgullo y la lujuria, la ira y las posesiones, tranquilo de corazón y libertado de su ego, merece volverse un solo ser con lo imperecedero.”

Estos héroes están por encima de la vida y también por encima del mito. Ninguno de ellos trata el mito, ni el mito puede tratar de ellos en forma apropiada. Se han escrito sus leyendas, pero los sentimientos piadosos y las lecciones de sus

biografías son necesariamente inadecuados, casi mezquinos. Ellos salieron del reino de las formas, en el que la encarnación desciende y en el que Bodhisattva permanece, el reino del perfil *manifiesto* del Gran Rostro.

Cuando el perfil *escondido* se ha descubierto, el mito es la penúltima palabra y el silencio es la última. En el momento en que el espíritu pasa a lo escondido, sólo permanece el silencio. (Campbell, 1949, p.314-315)

6.6 Partida del héroe

El último acto de la biografía del héroe es el de su muerte o partida. Aquí se sintetiza todo el sentido de la vida. No es necesario decir que el héroe no sería héroe si la muerte lo aterrorizara; la primera condición es la reconciliación con la tumba. El héroe, que en su vida representa la perspectiva dual, después de su muerte es todavía una imagen sintetizadora: como Carlomagno, duerme y sólo se levantará a la hora del destino, o sea, está entre nosotros bajo otra forma. (Campbell, 1949, p.319)

7. Arquetipos

Los arquetipos según Campbell (1949) “han de ser descubiertos y asimilados son precisamente aquellos que han inspirado, a través de los anales de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión. Estos “seres eternos del sueño”, no deben ser confundidos con las figuras simbólicas personalmente modificadas que aparecen en las pesadillas y en la locura del individuo todavía atormentado... El sueño es el mito personalizado, el mito es el sueño despersonalizado; tanto el mito como el sueño son simbólicos del mismo modo general que la dinámica de la psique. Pero en el sueño las formas son distorsionadas por las dificultades peculiares al que sueña, mientras que en el mito los problemas y las soluciones mostrados son directamente válidos para toda la humanidad.”(25-26)

7.1 Arquetipos de personajes según Jung

Distintos arquetipos existen en las historias, estos personajes suelen tener hasta tres arquetipos en diversos momentos.

1) La madre.- Cuenta con la habilidad de reconocer y realizar el tipo de relación que tiene una madre con su hijo; su cuidado y nutrición. Es un arquetipo bastante abstracto, puesto que se proyecta tanto en el mundo, a la naturaleza como a las personas. Este arquetipo puede llegar a ser representados por personajes masculinos.

2) Mana.- es el poder espiritual que se conecta con la fuerza física y de la fertilidad.

3) La sombra.-proviene del pasado animal de las especies donde las actividades limitaban a la sobrevivencia y reproducción. Es considerada como el lado oscuro del ego. No tiene una línea moral. Puede ser simbolizado por serpientes, dragones, monstruos y demonios que se encuentran presentes en diversas historias.

4) La persona.-representa la imagen publica , la mascar que el personaje utiliza al mostrarse en el mundo exterior, este arquetipo es comúnmente encontrado en las historias de superhéroes, se muestran al mundo con sus nombres reales como personas comunes, mientras que se esconden tras una mascara o disfraz para poder sacar su verdadero yo con superpoderes.

5) Anima y animus.-el anima es el lado femenino de los personajes masculinos; mientras que el animus es el aspecto masculino dentro del inconsciente de las mujeres. El ánima pude ser simbolizada por una chica joven, espontaneo e intuitiva, una bruja. El animus puede estar simbolizado por un anciano sabio o un brujo.

6) El padre.- es simbolizado por un guía o figura de autoridad. El rol del padre no forzosamente es representado por el padre biológico del héroe.

7) La familia.- representa los lazos de sangre y aquello que une a los personajes de forma más profunda que lo dictado por la razón.

8) El niño.- son representados por niños o creaturas pequeñas que simbolizan el futuro, renacimiento o la salvación.

9) El héroe.- es el poder espiritual de aquel que derrota a los dragones y al mal. Representa al ego y se enfrenta generalmente a la sombra. este arquetipo se puede encontrar en los comics representados por los superhéroes. Que luchan contra los villanos para salvar la ciudad donde radican.

10) La doncella.- representa la pureza e inocencia. Este arquetipo se puede encontrar comúnmente en los cuentos de hadas en el personaje de la princesa.

11) El anciano sabio.- es quien revela al héroe la naturaleza de su búsqueda y el poder interno que el héroe utilizara para lograr sus objetos.

12) El animal.- representa la relación entre las personas y los animales; puede ser simbolizado por el animal que acompaña al héroe durante sus aventuras.

13) El bufón.- es simbolizado por un payaso o mago, su objetivo es impedir e avance del héroe, así como ocasionar problemas.

(Jung, 1964)

7.2 Arquetipos según Christopher Vogler

Los personajes pueden fingir ser un arquetipo distinto al que representan.

1) El héroe.- Se sacrifica por el bien común, busca la plenitud y cambia a través de su sacrificio. Es usualmente el protagonista aunque otros personajes pueden tener actitudes heroicas.

2) El mentor.- Guía al héroe en el camino del conocimiento. Puede ser la conciencia, el camaleón o sombra. Le otorga un presente al héroe para ayudarle en su camino y lo estimula a iniciar su aventura.
3) Guardián del umbral.-Custodia o es un obstáculo que le héroe debe superar, posteriormente puede ser compañero del mismo.
4) El mensajero.- insta al héroe a cambiar, pude ser un personaje o un suceso que llevan al héroe a enfrentarse al primer umbral.
5) El camaleón.- se caracteriza por el cambio, es un personaje que puede cambiar física o mentalmente de modo que sus acciones se tornan impredecibles. Pude ser aliado o enemigo.
6) La sombra.-Representa al villano o al enemigo del héroe su objetivo principal suele ser la muerte o destrucción del héroe. También puede ser un compañero que discrepa de modo de acción. Su función primordial es ponerle desafíos al héroe de modo que este tenga que fortalecerse para superarlos.
7) El pícaro.- Es un personaje cómico que distorsiona la realidad con la finalidad de volver a héroe a su realidad.

(Vogler, 1998)

8. El héroe de hoy

Para Campbell (1949), el héroe de hoy se define como: “El ideal democrático del individuo que se determina a sí mismo, la invención de los artefactos mecánicos y eléctricos, y el desarrollo de los métodos científicos de investigación han transformado la vida humana en tal forma que el universo intemporal de símbolos hace mucho tiempo heredados ha sufrido un colapso.”(341)

Es el ciclo del héroe de la edad moderna, la maravillosa historia de la especie humana que llega a la madurez. El lastre del pasado, la atadura de la tradición han sido destruidos con seguros y poderosos golpes. La telaraña del sueño mítico cayó, la mente se abrió a la íntegra conciencia despierta, y el hombre moderno surgió de la ignorancia de los antiguos, como una mariposa de su capullo o como el sol del amanecer surge del vientre de la madre noche. Las sociedades aisladas, atadas al sueño dentro de un horizonte mitológico, no existen más que como regiones de explotación. Y dentro de las mismas sociedades progresistas, todos

los últimos vestigios de la antigua herencia humana de ritual, moralidad y arte, están en plena decadencia. (Campbell, 1949, p. 341)

El problema actual de la especie humana es, por lo tanto, precisamente opuesto al de los hombres de los períodos comparativamente estables de aquellas mitologías poderosamente coordinadoras que ahora se conocen como mentiras. Entonces todo el significado estaba en el grupo, en las grandes formas anónimas, no en la expresión individual propia; hoy no existe ningún significado en el grupo ni en el mundo; todo está en el individuo. Pero en él el significado es absolutamente inconsciente. El individuo no sabe hacia dónde se dirige, tampoco sabe lo que lo empuja. Las líneas de comunicación entre la zona consciente y la inconsciente de la psique humana han sido cortadas, y nos hemos partido en dos. (Campbell, 1949, p. 342)

El hecho del héroe no es hoy lo que era en el siglo de Galileo. Donde antes había oscuridad, hoy hay luz; pero también donde había luz hay ahora oscuridad. La hazaña del héroe moderno debe ser la de pretender traer la luz de nuevo a la perdida Atlántida del alma coordinada.

Pero hay algo que podemos saber, y es que cuando los nuevos símbolos se hagan visibles, no serán idénticos en las diferentes partes del globo; las circunstancias de la vida local, la raza y la tradición deben estar compuestas en fórmulas efectivas. Por lo tanto, es necesario que los hombres comprendan y sean capaces de ver que a través de diferentes símbolos se revela la misma redención. “La verdad es una —leemos en los Vedas—; los sabios hablan de ella con muchos nombres. (Campbell, 1949, p. 343)

El hombre es la presencia extraña con quien las fuerzas del egoísmo deben reconciliarse, a través de quien el ego debe crucificarse y resucitar y en cuya imagen ha de reformarse la sociedad. El hombre, entendido no como “yo”, sino como “tú”: pues ninguno de los ideales o instituciones temporales de ninguna tribu, raza, continente, clase social o siglo puede ser la medida de la divina existencia inagotable y maravillosamente multifacética que es la vida de todos nosotros. (Campbell, 1949, p. 345)

Campbell(1949) concluye : “El héroe moderno, el individuo moderno que se atreva a escuchar la llamada y a buscar la mansión de esa presencia con quien ha de reconciliarse todo nuestro destino, no puede y no debe esperar a que su comunidad renuncie a su lastre de orgullo, de temores, de avaricia racionalizada y de malentendidos santificados. “Vive —dice Nietzsche— como si el día hubiera llegado.” No es la sociedad la que habrá de guiar y salvar al héroe creador, sino todo lo contrario. Y así cada uno de nosotros comparte la prueba suprema —lleva la cruz del redentor—; no en los brillantes momentos de las grandes victorias de su tribu, sino en los silencios de su desesperación personal.”(346)

Cada uno de los autores propone una teoría de la manera que el héroe y los hechos suceden a lo largo de la historia narrada, y aun cuando existen puntos de encuentro y relaciones entre los distintos modelos, se pueden encontrar diferencias sustanciales respecto a las partes que conforman sus etapas, por esta razón ya teniendo claro los conceptos y esquemas podemos comenzar con la elección de análisis respecto a los esquemas planteados y así poder aplicarlos al objeto de estudio.

9. Marco Conceptual

La definición conceptual es necesaria para unir el estudio a la teoría y las enunciaciones estratégicos que son esenciales para poder llevar a cabo cualquier investigación, ya que los datos deben ser recogidos en términos de hechos observables y justificados por medio de quien establezcan el tema a trabajar en la tesis. Los conceptos a tratar son los que el director Christopher Nolan utiliza en la construcción del héroe en la saga de Batman.

Dentro de los conceptos a analizar son los siguientes:

9.1 Lo humano

Nolan: *"Yo pensaba que todo lo que íbamos hacer para traducir la historia al cine tendría que ser extremadamente reverente a la historia del personaje …y a la mitología de Batman.La historia de origen nunca se había contado en el cine...ni en los comic no hay una historia definitiva…de la conversión bruce Wayne a Batman entonces hay unas brechas fascinaste en la mitología con las que se puede jugar ….hay una brecha de siete años cuando desaparece de ciudad gótica y nunca contaron esa historia,, había que hacer esta historia…a la gente les gusta las historias de origen hasta cierto punto era una forma de hacer algo nuevo y diferente .La magia de la historia del origen es que ofrece el momento mas fundamental de conexión con el personaje."*

Vogler (1998) define al héroe como: "la principal característica que define a este arquetipo es su capacidad de sacrificarse por el bien común. No es importante que su código moral sea igual al de sus espectadores. Mientras más humano sea el perfil del héroe, más cercano será del espectador".

Por lo tanto, no sólo es posible humanizar al héroe y que éste siga siendo un héroe, sino que además, es vital hacerlo. De hecho Batman tiene esa condición de no tener poderes sino más bien poder económico…esto logra que Batman sea compatible y se lleve al héroe a la cotidianeidad, a nuestro mundo actual.

“Es importante definir lo humano: El ser humano está formado por dos elementos – uno sumamente destructible y otro indestructible. Ambos se han fundido en uno, y eso lo concreta y lo define como humano. “Nolan (2006)

Uno de los elementos que más interesaron a Nolan de este proyecto fue la idea de que un multillonario emplease su fortuna en convertirse en un arma contra el crimen. Y de ahí vamos a la pregunta fundamental, *¿cómo surge Batman?* En esta película tenemos por fin una respuesta para esa pregunta. La construcción del pasado de Wayne es magnífica y sirve de apoyo para su crecimiento, para que el público crea en todo lo que hace. Así, tenemos a una familia que lo tiene todo… luego a un niño que ve cómo sus padres son asesinados y se queda solo… después a un joven que sólo desea que el asesino reciba su castigo… posteriormente a un hombre perdido en busca de algo que dé sentido a su existencia… y ahí es cuando empieza verdaderamente *‘Batman Begins’*. Con un hombre que descubre su verdadera misión.

Nolan:”*La historia del origen nunca se había contado en el cine ni en los comics es decir que no hay ningún relato definitivo del paso de bruce Wayne a Batman… David y yo nos basábamos mucho en la estupenda historia de este personaje hay eventos claves en la vida de bruce Wayne que conocemos y muchas brechas interesantes que pudimos interpretar nosotros mismos y los tomamos como los elementos mas importantes de lo que hace Batman la gran leyenda que es.”*

“El punto de partida para mi había sido una historia llamada The man who falls y sugiere varios puntos de conversión de bruce Wayne a Batman… la idea de que el viaja por el mundo y es guiado y entrenado en diferentes disciplinas por diferentes individuos y luego regresa ciudad gótica para mi era historia de conexión fascinantes entre el trauma de la niñez de bruce y al caer a ese pozo y ser atacado por los murciélagos y luego la persona en lo que se convierte luego para usar el miedo de la gente en su contra ..”Nolan.

9.2 El miedo.

Partiendo de esta definición, de la cual podemos extraer que el miedo modifica nuestra forma de estar sobremanera, ya sea por algo interior o exterior, real o ficcional, las causas principales del miedo serían la exposición a una estimulación traumática, la exposición repetida a una exposición subtraumática (sensibilización), la observación directa o indirecta de personas que muestran miedo y la recepción de información que lo provoca.

Habría cuatro componentes básicos de los que consta el miedo: la experiencia subjetiva de temor, los cambios fisiológicos, las expresiones directamente observables de miedo y los intentos de evitar ciertas situaciones o escapar de ellas.

Las consecuencias del miedo pueden ser muy diversas, pero una exposición repetida a los estímulos que causan miedo puede provocar cambios duraderos en la conducta, los sentimientos y el funcionamiento psicofisiológico de las personas.

El miedo es un concepto que puede relacionarse con otros términos del mismo campo, sobre todo en lo referente al género cinematográfico que vamos a tratar. Uno de los más cercanos y a menudo difícil de separar es el de ansiedad. La ansiedad se siente siempre y cuando las respuestas producidas ante una señal de peligro sean ineficaces, y se mezcla a menudo con el miedo.

Por otro lado, decimos que el miedo que hace referencia al peligro real de una forma más o menos específica, pero desproporcionada, es una fobia. Las personas fóbicas se dividen en aquellos que responden con un miedo extraordinariamente intenso a una situación específica y los que manifiestan un miedo extraordinariamente intenso en numerosas situaciones que a menudo son difíciles de especificar. Cuando una persona está muy asustada de algo que no produce especial miedo a los demás, es porque el objeto o la situación en cuestión han quedado asociados en su mente con algún temor infantil; también se da el caso de que el objeto o la situación temidos se han convertido en el símbolo de algo temido inconscientemente.

El director intenta explicar una fobia y su conexión con el miedo. El miedo que sentimos por algo, nos atormenta y nunca nos va a dejar libre. Para vencerlo hay

que enfrentarlo, no huir despavorido (y lleno de miedo). La historia nos muestra cuando el pequeño y futuro millonario Bruce Wayne cae a un pozo y segundos después es rodeado por cientos de murciélagos. Esa escena de horror nunca lo dejará en paz. El joven Bruce es poco tiempo después, testigo presencial del asesinato de sus padres. Él se siente culpable de aquella desgracia. Ambos recuerdos lo escoltarán a lo largo de su vida. Para librarse de este miedo y del complejo de culpa, deberá enfrentarlos (no hacerlos de lado y fingir tranquilidad), solo así podrá vencerlos. En vez de vivir en la cúspide de la sociedad, se embarca en varias experiencias para buscarse a sí mismo y encontrar la solución a sus miedos este fue uno de los grandes elementos a utilizar en la construcción del personaje.

Para Nolan lo fundamental es identificar el miedo como medio narratológico para el personaje, a su vez lo construye a partir de la experiencia que el personaje del comic a sufrido, para eso se baso en el argumento y los personajes se inspiraron en cómics como *Batman: The Man Who Falls* (la caída al pozo por ejemplo), *Batman: The Long Halloween*, escrita por Jeph Loeb (el personaje de Falcone, el señor del crimen) o *Batman: Year One*, de Frank Miller.

De modo metafórico Batman Inicia es un film que en su discurso hace alusión directa a los temores, su transformación hacia un definido estado de rencor y venganza a lo largo de los años. Centrando el relato sobre el dilema interno que generara el tratamiento substancial del temor y el rencor, con sus causas y consecuencias.

Lo humano lo convierte en un personaje fuerte icónico, identificable…el mundo de Batman es el nuestro, pero es un giro de la realidad es un realce. Eso es lo que hace la película.

"Hay un vacío extremo en el personaje, una perturbación y una desolación en su personalidad que eran algo que quería plasmar en la película de manera creíble, porque un tipo tan traumatizado desde niño que ha vivido situaciones tan extremas no puede ser un simple ídolo de matiné, sino tener algo muy particular en su mirada". (Christopher Nolan, Making off Batman Begins, 2005)

9.3 El realismo

El realismo es la tentativa artística de reconstruir vida pues está en el contexto de un medio artístico. La función del artista es divulgar y describir lo que él ve tan exactamente y honesto como sea posible. El realismo comenzó como movimiento artístico en el siglo XVIII en Europa y América. El realismo intenta retratar vida tan objetivo como sea posible.

Desde su inicio, el mundo del cine ha descendido de estos acercamientos de la película de dos progenitores: Películas realistas que intentan demostrar el mundo mientras que está realmente, y películas de la ficción/de fantasía que intentan presentar la opinión imaginativa del artista del mundo a lo real.

Nolan: "*Me interese en trabajar en Batman, la forma en que veía la franquicia de Batman siendo reinventada de una forma interesante, desde el principio, mi interés estaba en tomar una historia de un Superhéroe…pero tratándola de forma realista siempre fui fanático del personaje, pero de ninguna manera experto en libros de comic sentí que necesitaba a un escritor en el proyecto que conociera bien al personaje que conociera el mundo del comic…para así introducirlo al mundo real, donde Batman no fuera una caricatura sino mas bien un mito palpable en la realidad…"*

Para Nolan el personaje debía contemplar en algo muy dramático muy diferente el tema del pasado y contar la historia de origen de Batman...

"Era importante que el publico quisiera bruce Wayne y no tomar el tiempo cada vez que estaba en la pantalla hasta que se pusiera la capa y la cogulla "alguien que te podría hacerte creer en la posibilidad de que alguien dedique su vida a algo tan extremo." Nolan

" *Nolan: un enfoque controlado y especifico…para como interpretar la agresión de este personaje y su cualidad animal…"*

Hablaba mucho de tener a Batman agachado en las sombras el estaba constantemente achatado en barandas o lados de los edificios muy parecido a como es en los comic, con el traje Batman era un bestia…bruce esta en su búsqueda ayudado por lucius... la sensación de un mundo real en el Batman y bruce y operan.

Nolan: *"pasamos mucho tiempo determinando cuando mostrar a Batman cuanto mostrar de sus peleas y yo siempre había visto una representación de Batman desde el punto de vista del criminal...Entonces el se veía menos uno lo veía mas atemorizante había mas suspenso sobre lo que hacia y donde estaba…y eso significaba mostrarle menos , eso significaba cortar las escenas de peleas muy rápidamente para que Batman sea visto como deslumbradoramente rápido y agresivo casi como un animal en la forma en la que ataca a los criminales, ver a Batman no como una figura glamorosa , de marca , decorativa sino como una persona funcional…"*

"Con David Goyer nos basamos en la historia de la mitología de Batman hay una historia estupenda de 70 años del personaje..." Nolan.

"Batman siempre ha sido la joya de la corona del mundo de los libros de comics Batman ha sido afortunado... Batman es indestructible...Batman se ha ido perfeccionando durante 60 años y la película es un paso mas adelante." David Goyer co-guionista, Batman Begins, 2005

¿Cómo reaccionarias si esto te sucediera a ti? ¿Y que circunstancias increíbles podrían llevar a alguien en un viaje desde ese momento de su vida hasta este otro momento en su vida?

Nolan al hacer más humano a Batman, lo hace mucho más interesante, puesto que es esa la característica más atractiva el personaje: su humanidad y las limitantes que ella contrae, las que supera gracias a su inteligencia y preparación. Como complemento perfecto a la humanización, fue la creación de una Ciudad Gótica más real, más dura y oscura tanto en su iluminación como en su espíritu. La nueva ciudad que Batman debe defender parece ser cualquier metrópolis de los años noventas, con todas las cualidades y sobre todo, los defectos que ellas tienen.

"Soy lo que el destino hizo de mi. Del amanecer al anochecer, una mentira llamada Bruce Wayne. Del anochecer al amanecer, una verdad llamada Batman…"

Los personajes de comic son el producto del intelecto y reflejo del alma humana.

¿Por qué entrenarse en todas las formas de combate cuerpo a cuerpo? ¿No hubiera sido más fácil utilizar armas para dar un final más rápido y efectivo al

crimen, como lo hacen otros vengadores? Con los billones de Wayne, las armas más mortíferas y sofisticadas serían fácilmente costeadas.

"Batman representa al arquetipo jungiano de La Sombra, que no es necesariamente un arquetipo negativo. Actúa como compensador de la consciencia individual y colectiva, denuncia las deficiencias de la realidad, en busca del equilibrio reparador y transformador." Nolan

Por todo lo anterior expuesto, es evidente que este enmascarado es uno de los personajes más ricos en contenido humano, si no el que más. Pero ¿Cuál es el mensaje verdadero del hombre murciélago?

*"Batman representa esa primitiva forma de justicia que todos deseamos alguna vez ante una agresión: la venganza, visceral y terrible. No obstante, el personaje resulta inspirador por su estricto código de ética: Jamás matar, pues sería convertirse en aquello que combate; ni usar armas de fuego, por su obvia aversiónéstas."*Nolan.

Pese a su condición de hombre común, Batman es considerado un Super héroe por su inteligencia, entrenamiento y perseverancia, dándose el lujo de poder considerar "aficionados" al resto de la Liga de la Justicia, cuyos miembros se confían demasiado en sus superpoderes, dejando de lado el entrenamiento duro y la estrategia según el caballero oscuro.

"El verdadero trasfondo humano: un mortal común que se ha ganado un lugar importante entre quienes pueden ser llamados dioses. No por herencia, ni por destino, sino por voluntad y mérito propio." Nolan

Más que una invitación a hacer justicia por propia mano, Batman es el símbolo de la perfectibilidad humana y el cumplimiento del deber. Simboliza el autocontrol, el poder de la voluntad y la perseverancia, factores vitales para la superación de individuos y pueblos. Esto nos conduce a los conceptos que van creando este personaje.

Batman es sin lugar a dudas, uno de los superhéroes con el que más nos identificamos porque, es el más misterioso, y el más humano de los superhéroes y alcanza la complicada sencillez.

¿Por qué murciélagos sr Wayne?...los murciélagos me dan miedo... Quiero compartir mis miedos con mis enemigos…"

Batman Begins, 2005

9.4 El Sacrificio

El valor del sacrificio es aquel esfuerzo extraordinario para alcanzar un beneficio mayor, venciendo los propios gustos, intereses y comodidad.

Debemos tener en mente que el sacrificio –aunque suene drástico el término-, es un valor muy importante para superarnos en nuestra vida por la fuerza que imprime en nuestro carácter. Compromiso, perseverancia, optimismo, superación y servicio, son algunos de los valores que se perfeccionan a un mismo tiempo, por eso, el sacrificio no es un valor que sugiere sufrimiento y castigo, sino una fuente de crecimiento personal.

¿Por qué es tan difícil tener espíritu de sacrificio? Porque estamos acostumbrados a dosificar nuestro esfuerzo, y a pensar que "todo" lo que hacemos es más que suficiente. Dicho de otra forma: debemos luchar contra el egoísmo, la pereza y la comodidad.

El problema central, es que no debemos movernos sólo por intereses pasajeros, debemos ser constantes en nuestra actitud. Batman tiene ese sentido en lo que respecta su identidad y a sus decisiones.

Efectivamente hay personas que cumplen con sus deberes y obligaciones de forma extraordinaria, pero pocas veces llevan ese mismo esfuerzo en todos los aspectos de su vida: Pensemos en quien sólo asiste en casa los fines de semana pero se niega a convivir con la familia, salir de paseo o dedicar un tiempo a los

hijos, argumentando cansancio y deseos de liberarse de la presión del trabajo. Pese a la realidad de esta situación, su sacrificio está delimitado por la rutina de la oficina, ¿no es esto algo extraño? El valor del sacrificio contempla dar ese “extra” también en casa, en ese horario y con esas personas que desean gozar de la compañía generalmente ausente de cualquiera de los miembros.

Son muchos los ejemplos de sacrificios comunes y corrientes, pero pocas veces se notan cuando no existe la intención de demostrarlo: salir a trabajar habiendo pasado mala noche, o tal vez con ciertos síntomas de enfermedad; sonreír a pesar de nuestro estado de ánimo, sea de enojo o tristeza; colaborar en los cuidados de un enfermo; limpiar el piso de la oficina que se ensució por descuido; no asistir a la reunión semanal para llevar a los hijos a un evento deportivo. Son muchas las cosas que nos desagradan y no podemos esperar que todo sea a nuestro gusto. El verdadero valor del sacrificio consiste en sobrellevarlas, intentando poner buena cara, sin quejas ni remilgos.

10. Marco Metodológico

El método a seguir en esta investigación, es crear herramientas que faciliten el trabajo de la tesis a desarrollar.

Una de ella es comprender la visión realista del director Christopher Nolan de acuerdo a la propuesta de cine del héroe que nos plantea y su mundo imaginario el cual construye.

Dentro cabe señalar el personaje del comic el cual surgió esta nueva adaptación cinematográfica. Por las cuales surge la pregunta ¿Quién es Batman?

La segunda parte será definir el viaje del héroe en esquemas realizadas por el autor Campbell. Lo que servirá para descomponer la figura del héroe. El esquema a seguir son: Los doce pasos del héroe y la utilización de conceptos teóricos dichos anteriormente.

Este esquema será aplicado a Batman/Bruce Wayne de la saga de Nolan, de manera que su camino quedara registrado y de donde podremos desglosar su verdadera identidad.

Luego de tener claro la visión del director y la historia del personaje del comic entraremos al análisis del viaje del héroe en la saga de Batman, para esto es necesario centrarse en las secuencias del film que se aplican al viaje, de esta forma se elegirán secuencias y se analizara mediante la relación del concepto de Campbell, para luego continuar con la estética el cual genera Nolan, y terminar en como logra el director la puesta en escena de “Batman Begins”(2005).

Para la segunda película “The Dark Knight” (2008), el análisis se centrara en la duplicidad el cual se encuentra el personaje de la saga de Batman, para ello se elegirían las secuencias que dejen en claro la composición del protagonista para así poder comprender su universo ya desarrollado.

Para integrar mayormente el análisis de los films es necesario el uso de la implementación de fotogramas de las secuencias, los cuales ayudaran a complementar mayormente el análisis del viaje del héroe.

Es importante señalar que dentro de la técnica de las dos películas a analizar con la referencia del autor Cassetti. Mediante la descomposición de dichos elementos a utilizar en el análisis, para ello el tema de la fotografía, el encuadre, los

movimientos de cámara, y el montaje los cuales son fundamentales para poder comprender el mundo el cual Nolan nos presenta en sus dos filmes.

La segunda parte se usara la elección de las secuencias como se haba dicho anteriormente:

"Las secuencias. *Cuando nos referimos a unidades fundamentales del contenido de un film se habla más comúnmente de secuencias. Estas son más breves, menos articuladas y menos delimitadas que los episodios, pero de estos últimos conservan un carácter autónomo y distintivo.*

Los encuadres y las imágenes definidas por Cassetti como:

> *Descomposición de la linealidad del film, podemos subdividir las secuencias en unidades más pequeñas: los encuadres. Con esto es como si pasáramos de los "párrafos" a las "líneas" de un libro. En sentido estricto, el encuadre es una unidad técnica, es decir, un segmento de película rodado en continuidad. Y las imágenes como, último paso en la descomposición de la linealidad es el que va del encuadre al subencuadre o imágenes (de las "líneas" podríamos decir, a los simples "enunciados"). De hecho, frecuentemente, el encuadre no se limita a representar situaciones simples y estáticas, sino que pone en escena una pluralidad de espacios y acciones, o una pluralidad de espacios y acciones, que otorgan al todo una dimensión heterogénea y requieren una ulterior subdivisión en partes muy distintas.* "(Cassetti, Di Chío, 1991, p.39 - 42)

Una vez desarrolladas estas herramientas, podemos empezar a comprender el héroe que le otorga el autor, elemento vital para poder concebir el universo y crear esquemas para los personajes de Nolan.

De esta manera comprendiendo al autor y comprendiendo a su personaje, podemos por fin englobarlo en un todo y esclarecer de qué manera se plantea el héroe de Christopher Nolan.

Visión Realista

“Hagámoslo de verdad” filosofía de cine de Christopher Nolan.

(Making of Batman Begins.2005)

Para poder comprender el mundo imaginario el cual Nolan nos sitúa en esta nueva saga de comic es importante poder comprender el por qué llevar acabo el mundo del comic al mundo real.

Por esta razón Nolan lo sostiene *"Lo que siempre ha resultado fascinante de Batman es que se trata de un héroe movido por impulsos bastante negativos"*, *"Batman es humano, tiene defectos. Pero es alguien que ha cogido esas poderosas y autodestructivas emociones y ha hecho algo positivo con ellas. Para mí, eso convierte a Batman en una figura extraordinariamente relevante en el mundo actual"*. (Making of Batman Begins, 2005)

Si analizas **“**Batman Begins” y piensas que la filosofía de este personaje tratando de reinventarse como un símbolo, nosotros tomamos la posición — que no abordamos directamente en la película, pero si tomamos la posición filosóficamente — que los superhéroes simplemente no existen. Si lo hicieron, si Bruce sabe de Superman o incluso de los comics, entonces es una decisión completamente diferente cuando decide ponerse el traje, en un intento de convertirse en un símbolo. (Entrevista, revista LA Times, 2008)

“Es una paradoja y un enigma, pero lo que hicimos es regresar al concepto original y la idea del personaje. En sus primeras apariciones, él se reinventa totalmente como una creación original.”(Making off Batman Begins, 2005)

De la forma mas representativa de comprender su realismo en su saga de *Batman* es que gusta de presenciar el mundo como si tal cual existiera. Entonces las ideas son claras, por ejemplo la presencia de todos los objetos, desde el traje hasta el batimovil, tienen una justificación y en algún momento hasta nos explican las estrategias para fabricar partes del traje de manera encubierta a través de las empresas Wayne.

"Batman es uno de los personajes psicológicamente más interesantes de nuestra historia cultural", dice Paul Levitz, presidente y editor de DC Comics, la más importante editorial de cómics en lengua inglesa del mundo y cuna de personajes tan emblemáticos como Batman, Superman, Wonder Woman y The Sandman. *"Batman no es un tipo que se encuentre dotado de superpoderes y simplemente diga Haré el bien con ellos porque soy una buena persona. Se trata de un hombre que vio morir a sus padres y luego tuvo que decidir cómo reaccionar. Está torturado por sentimientos de culpa e ira y por su deseo de venganza, pero se propone convertirse en un ser que se pueda transformar, alguien que pueda cambiar el mundo (Making of Batman Begins, 2005).*

"Lo que distingue a Batman de sus colegas es que se trata de un héroe que cualquiera puede aspirar a ser", dice el co-guionista David Goyer, conocido por adaptar los reinos de otros mundos de superhéroes y personajes fantásticos a películas de éxito llenas de inventiva y de acción como la serie Blade, El cuervo: Ciudad de ángeles y Dark City. *"Nunca podrías ser Superman, nunca podrías ser el Increíble Hulk, pero cualquiera podría convertirse en Batman. Si te preparases a fondo, si lo intentases con fuerza, tal vez, sólo tal vez, podrías convertirte en Batman"*.

Batman Begins explora los orígenes de la leyenda de Batman y la aparición del Caballero Oscuro como fuerza del bien en Gotham. *"Lo que quería hacer era contar la historia de Batman que nunca había visto, la que los fans han estado deseando ver - la historia de cómo Bruce Wayne se convierte en Batman"*, dice Nolan, cuyos tensos y provocadores thrillers psicológicos Memento e Insomnio le establecieron como un nuevo y audaz talento con una aguda visión de los personajes y un estilo de dirección muy seguro.

Batman Begins, una aventura basada en los personajes e impulsada por escenas de acción a gran escala e intercalada con las complejidades de la condición humana, representa el primer relato completo de la búsqueda de Bruce Wayne para convertirse en Batman, detallando cómo y por qué adquiere la destreza, las herramientas y la tecnología para crear su intimidante alter ego.

"No hay una versión definitiva de los orígenes de Batman", dice Nolan, *"pero a través de las interpretaciones de su personaje a lo largo de los años, hay hechos clave que hacen de Batman quien es y hacen que su historia se convierta en la gran leyenda que ha llegado a ser. También había muchas lagunas muy interesantes en la mitología que pudimos interpretar nosotros mismos y aportar nuestras propias ideas de cómo Bruce Wayne y Batman habrían evolucionado concretamente"*.

Al narrar la odisea de Bruce Wayne desde su traumática infancia hasta su aparición como Batman, Nolan quería presentar *"una visión más realista de su historia de lo que hemos visto en anteriores encarnaciones del personaje. Quería tratarla con una cierta circunspección y con un sentido épico, pero basada en un mundo que esta firmemente anclado en la realidad".*

"Una de las cosas que Chris repetía constantemente cuando estábamos trabajando en el guión era Tiene que ser real, tiene que ser real", recuerda Goyer, entre cuyos puntos de referencia mientras elaboraba el guión con Nolan figuraban las clásicas películas de acción y aventuras Lawrence de Arabia, El hombre que pudo reinar, Blade Runner y la película de James Bond 007 Al servicio de su majestad. *"Aplicamos esa filosofía a todos los aspectos de la historia, incluso hasta los detalles más pequeños - ¿Por qué son tan altas las orejas del murciélago? ¿Por qué el Batimovil tiene el aspecto que tiene? Desarrollamos una explicación lógica para todo lo que hace Bruce Wayne y para todos los artilugios que adquiere en la película.*

Nolan y Goyer le dieron un enfoque poco convencional a su colaboración. Mientras ellos trabajaban en el guión en casa de Nolan, el diseñador de producción Nathan Crowley comenzó a crear diseños conceptuales de Ciudad Gótica y maquetas del nuevo batimovil en el garaje.

"Es un viaje que no termina nunca", dice Christian Bale, el versátil actor conocido por alternar hábilmente entre elogiadas interpretaciones en provocadoras películas independientes como La calle de las tentaciones, American Psycho y Velvet Goldmine, y papeles protagonistas en películas de acción de gran escala como Shaft, The Return y El imperio del fuego. *"Interiormente está en una batalla constante consigo mismo. Debe evaluar continuamente sus actos y controlar sus*

demonios, superando la tendencia hacia la autodestrucción y las emociones negativas que destruirán su vida si él les deja".

"Christian Bale era la elección ideal para interpretar al joven Bruce Wayne, especialmente un Bruce Wayne que sigue luchando con los demonios que le impulsan a convertirse en Batman", dice Nolan. *"Es un personaje muy complejo que se mueve en el filo entre el bien y el mal. Christian personifica esa sensación de peligro y ambigüedad que puede ser canalizada en algo muy positivo y muy poderoso. Tiene ese tipo de intensidad, ese fuego ardiendo en su interior. Le miras a los ojos y crees que este hombre llegaría a esos extremos".*

Al elegir el reparto de Batman Begins, al igual que con todos los demás aspectos de la producción, el director Christopher Nolan se esforzó por crear un tono épico que subraye el realismo de la película. *"Recordamos el increíble reparto de la película de Richard Donner de 1978 Superman"*, dice Nolan. *"Contó con Marlon Brando, Gene Hackman, Ned Beatty y otros muchos grandes actores en papeles secundarios. Elegimos el reparto de nuestra película de manera similar, con un grupo de maravillosos actores que aportan una profundidad y una complejidad a los personajes que hacen que el mundo de Bruce Wayne sea aún más real"*.

¿Quién es Batman?

Batman es una creación de Bob Kane, que apareció por primera vez en la edición número 27 de la revista Detective Comics de la editorial Nacional Comics, la que posteriormente tomaría el nombre de DC Comics. El personaje era una respuesta lógica al entusiasmo de Superman, que vio la luz un año antes. Pero cuando a Bob Kane se le solicitó crear un nuevo personaje, que vendiera tantos ejemplares como el hombre de acero, éste tuvo un enfoque distinto. Junto a sus colaboradores Hill Finger y Jerry Robinson, se aproximaron a otro tipo de justiciero, uno más humano y menos divino que el hijo de Kriptón.

Según Kane (fallecido el año 1988), entre sus influencias para la invención del personaje se encuentran la actuación de Douglas Fairbanks como el Zorro, el diagrama del ornitóptero de Leonardo Da Vinci y la película The Bat Whispers (1930), basada en la novela de misterio The Circular Staircase de Mary Rinehart.

El éxito fue inmediato y Batman equiparó en popularidad a Superman. Pero había algo distinto en el personaje, algo que se percibía incluso en esas inocentes viñetas de los años 40. Batman era un ser oscuro, huraño, que por momentos parecía más un criminal que un hombre en busca de la justicia. Era, en definitiva, el negativo de Superman, que representaba todo lo bueno del sueño americano. Mientras Clark Kent –verdadera identidad de Superman- volaba por sobre el resto de los hombres como si de un dios se tratara, Batman –alter ego de Bruce Wayne -se arrastraba por las cloacas de la ciudad en busca de su presa. Kent goza del cariño y soporte de sus padres adoptivos, Bruce en tanto tuvo que ver morir a sus padres, asesinados por un ladronzuelo de poca monta. Las características psicológicas que el personaje fue adquiriendo con el pasar del tiempo lo fueron mostrando como una mente atormentada, regida por un inquebrantable código moral. Siendo audaz, se puede decir que Batman es el Hamlet de los Superhéroes, aunque en estricto rigor no pertenece a dicha categoría. No sólo carece de poderes especiales, más allá de su conocimiento y habilidad, sino que además se encuentra atrapado por él mismo en una espiral de odio de la que no puede escapar. Él es su peor enemigo. Los criminales contra los que combate le odian tanto como le admiran y la mayoría sólo existen por que el hombre murciélago existe también. Sino todos, la mayoría representan facetas de

la propia personalidad del héroe y son, por tanto, parte de él. No se tratan de un simple “obstáculo” que existe para mover la historia, sino que funcionan como un todo.

Bruce Wayne, por su parte, esta muerto en más de un aspecto. Dejó de existir junto a sus padres en aquel callejón y hoy es tan sólo una sombra que cree servir a la justicia cuando en realidad sólo sirve a su irrefrenable sed de venganza. En realidad, Bruce Wayne como multimillonario vividor e irresponsable es el disfraz, la mascara.

Hacia fines de los años '50, y debido al rotundo éxito, Batman llegó a la televisión de la mano de Adam West.

En 1989 Batman llegó al cine con la cinta titulada solamente *Batman*. Dirigida por Tim Burton, contó con las actuaciones de Michael Keaton, que representaba al superhéroe. También participaron Jack Nicholson y Kim Basinger.

Tres años después se estrenó *Batman Regresa*, nuevamente bajo la dirección de Burton y con Keaton también en el papel del "Caballero Nocturno". En el reparto destacaron también Michelle Pfeiffer y Danny De Vito.

En 1996 aparece *Batman para Siempre*, película dirigida por Joel Schumacher, que tuvo como protagonista a Val Kilmer, junto a Tommy Lee Jones, Nicole Kidman y Jim Carrey.

A esta última versión le siguió *Batman & Robin*. El año 1997, Joel Schumacher le pide a George Clooney que interprete al superhéroe. Otros actores que estuvieron en el reparto fueron Arnold Schwarzenegger y Uma Thurman.

En las seis décadas que han transcurrido desde entonces, se ha dado a conocer como el "Caballero Nocturno", una persona compleja que se transformó, a fuerza de voluntad, en un símbolo de esperanza y de justicia, en una ciudad llena de corrupción y decadencia.

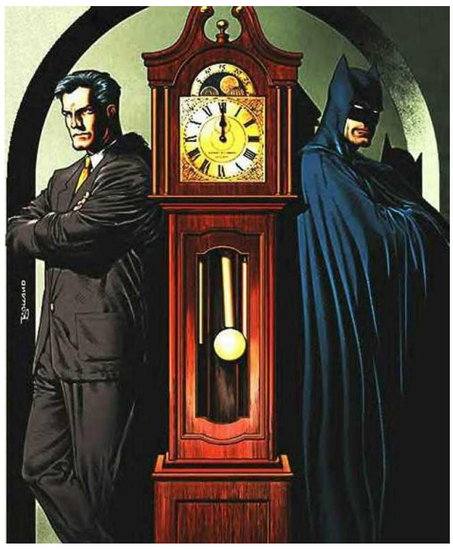

Fig.1 Bruce Wayne/Batman (Frank Miller)

Ficha Técnica Batman Begins

Dirección:	Christopher Nolan.
Guión:	Christopher Nolan y David S. Goyer;
Producción:	Emma Thomas, Charles Roven y Larry Franco.
Fotografía:	Wally Pfister.
Diseño de producción:	Nathan Crowley.
Música:	Hans Zimmer y James Newton Howard.
Montaje:	Lee Smith.
Estreno en USA:	15 Junio 2005.
País:	USA.
Año:	2005.
Duración:	134 min/ Color
Género:	Acción, aventuras, thriller.

Elenco:	Christian Bale
	Michael Caine,
	Liam Neeson
	Gary Oldman
	Cillian Murphy
	Tom Wilkinson
	Ken Watanabe
	Morgan Freeman.

Sinopsis

Tras el asesinato de sus padres, el desilusionado industrial y heredero Bruce Wayne (Christian Bale) viaja por el mundo buscando la manera de combatir la injusticia y utilizar el miedo contra los que se aprovechan de los que tienen miedo. Regresa a Gotham y da a conocer a su alter-ego: Batman, un justiciero enmascarado que utiliza su fuerza, su inteligencia y un despliegue de artefactos de alta tecnología para combatir las fuerzas siniestras que amenazan la ciudad.

Ficha Técnica The Dark Knight

Dirección:	Christopher Nolan.
Guión:	Jonathan Nolan y Christopher Nolan
Producción:	Charles Roven, Emma Thomas y Christopher Nolan.
Fotografía:	Wally Pfister
Diseño de producción:	Nathan Crowley
Año:	2008.
Música:	Hans Zimmer y James Newton Howard...
Montaje:	Lee Smith.
Duración:	152 min.
Género:	Acción, thriller.
País:	USA.
Estreno:	18 Julio 2008.
Elenco:	Christian Bale
	Heath Ledger
	Michael Caine
	Gary Oldman
	Morgan Freeman.
	Aarón Eckhart

Sinopsis

Con la ayuda del teniente Jim Gordon y del nuevo y comprometido Fiscal del Distrito, Harvey Dent, Batman se propone destruir para siempre el crimen organizado en Gotham City. Al principio, el triunvirato resulta ser eficaz, pero pronto se encontrará preso de un incipiente cerebro criminal conocido como Joker, que introduce la anarquía en Gotham y obliga al Caballero Oscuro a cruzar aún más la fina línea que separa al héroe del justiciero.

Christopher Nolan

Nacido en la ciudad de Londres en 1970 y criado entre Inglaterra y Estados Unidos, Christopher Nolan se graduó en Literatura Inglesa, siendo la dirección más su pasión que un hobby que fue alimentaba haciéndose parte de la asociación cinematográfica de su universidad. Durante esa época y los años posteriores, Nolan rodó una serie de cortos entre los que destaca el último y más completo, "Doodlebug" (1997). Éste se encuentra protagonizado por Jeremy Theobald, quien posteriormente protagonizaría su primer filme. En 1996 durante fines de semana, y un presupuesto de seis mil dólares, Christopher Nolan empezó a dirigir su primer largometraje, “Following”. En él un escritor está obsesionado con seguir a gente que no conoce de forma aleatoria y la película ya presenta uno de los elementos que su director emplea con gran habilidad: la alteración del orden temporal de la narración. Las escenas son mostradas en un orden no secuencial, trasladando cierta confusión y desorientación al espectador y creando una nueva forma de expectativa. La película se presentó en varios festivales en 1998 y finalmente consiguió un contrato de distribución limitada para 1999.

Tras el pequeño éxito que supuso su ópera prima, la productora Newmarket Film optó por producir su siguiente guión, el cual estaba basado en una historia corta escrita por el propio hermano de Nolan, titulada Memento Mori. Para este proyecto, el realizador contó con cinco millones de dólares de presupuesto, un salto cualitativo respecto a su anterior filme pero considerado incluso bajo en EE.UU. para películas independientes.

En *“Memento”*, el director vuelve a emplear una narración con el marco temporal cambiado, narrando la acción en orden inverso y acercando al espectador la falta de habilidad de su protagonista de formar recuerdos de una forma palpable. La película se estrenó en el año 2000 y supuso un éxito completo de crítica y público, siendo nominada al mejor guión original y mejor montaje en los Óscar de 2002, mejor guión en los Globos de Oro y al gran premio del jurado en el Festival de Sundance de ese mismo año.

En 2002 estrenó el remake de la película noruega “Insomnio”, realizada únicamente cinco años antes y que contaba en su versión original con Stellan Skarsgård como protagonista y que estaba dirigida por Erik Skjoldbjærg. Para el

remake, Christopher Nolan contó con AL Pacino, Robin Williams y Hilary Swank en los roles principales y a pesar de ser un sólido thriller, es la película más débil de su filmografía.

Con su cuarta película llegó su siguiente gran salto. Warner Bros llevaba años esperando volver a relanzar la saga de Batman, especialmente maltrecha tras sus últimas entregas de los noventa. Junto con el guionista David S. Goyer empezó a trabajar en el proyecto en 2003 y finalmente en 2005 llegó a los cines. Tras el legado de Tim Burton y su Batman, el nuevo filme de Nolan "Batman Begins " rompió rápidamente con el escepticismo creado y fue alabado tanto por crítica como por público. Protagonizado por Christian Bale, Michael Caine, Gary Oldman, Cillian Murphy.

En su siguiente proyecto, “El truco final: el prestigio”, Nolan volvió a contar con Christian Bale y Michael Caine y contrató a Hugh Jackman en el papel coprotagonista para rodar un guión coescrito con su hermano adaptando la novela de Christopher Priest. La rivalidad entre los dos magos y su mutua obsesión resultó en un notable filme que se estrenó en 2006.

Justo después del estreno de “El truco final: el prestigio” se confirmo que Nolan volvería a dirigir la secuela de "Batman Begins". Superando el nivel marcado por el mismo, la continuación titulada “The Dark Knight” resultó ser una de las mejores adaptaciones jamás rodadas de un cómic y en una de las mejores películas de la década, marcada por la muerte de Heath Ledger quien consiguió un Óscar póstumo como mejor actor secundario por su interpretación de Joker.

Dos años después del gran éxito de *“El caballero oscuro”,* Christopher Nolan presenta *"Origen"* (Inception). Con Leonardo DiCaprio como protagonista y con un reparto de lujo compuesto por Joseph Gordon-Levitt, Tom Hardy, Ellen Page y, una vez más, con Cillian Murphy y Michael Caine, Nolan realiza un alarde de imaginación y originalidad en la escritura del guión y espectacularidad y maestría en la puesta en escena y en el aspecto visual. Recurriendo una vez más a elementos característicos de su cine, la distorsión de las líneas temporales presente incluso en sus Batman, la obsesión de sus personajes principales, como en el de Guy Pierce en "*Memento",* Al Pacino en “Insomnia”, los Batman de Christian Bale, el interpretado por Hugh Hackman en *“El truco final: el prestigio”* e incluso el protagonista de su ópera prima *“Following”,* Christopher Nolan vuelve a

hacer un gran paso en su trayectoria con un filme lleno de ingenio, inteligencia e inventiva.

Su siguiente película es su tercera parte de la saga de Batman, cuyo estreno está previsto para julio de 2012. Esta supondrá el punto y final de su participación en las adaptaciones de las aventuras del vigilante enmascarado y cerrará la historia iniciada con *"Batman Begins".*

Fig. 2 Director: Christopher Nolan

Filmografía

1998. Following

2000. Memento

2002 .Insomnia

2005. Batman Begins

2006. The Prestige

2008. The Dark Knight

2010. Inception

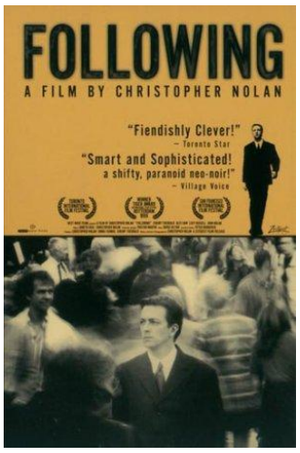

Fig 3 Following (1998)

Fig 4 Memento (2000)

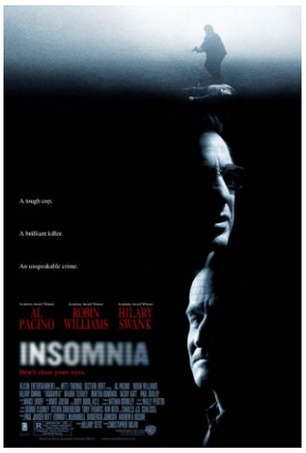

Fig 5 Insomnia (2002)

Fig 6 Batman Begins (2005)

Fig 7 The Prestige (2006)

Fig 8 The Dark Knight (2008)

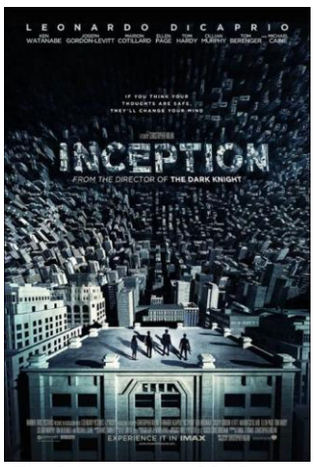

Fig 9 Inception (2010)

El viaje del Héroe en Batman Begins

Los doce pasos de Campbell según Nolan.

El mundo Ordinario, es el mundo en donde el personaje principal se desenvuelve en sus aventuras, el lugar cotidiano donde vive el protagonista, en *Batman Begins (2005)*, es ciudad Gótica, un mundo oscuro lleno de corrupción, Nolan crea una ciudad totalmente monopolizada como nueva York, el tren que atraviesa la ciudad logra verosimilitud al tener relación con la torre de empresas Wayne cuando se nos presenta la ciudad los planos generales, logran que toda visualidad sea realista. Esto se manifiesta cuando Bruce junto a sus padres van camino a la Opera en el tren que creo su padre, ahí le muestra la ciudad y de cómo funciona el tren. También la ciudad se presenta como el decaimiento esto se ve representado con planos generalas cuando Bruce Wayne siendo adulto vuelve a gótica a luchar por la justicia. Nos encontramos con una ambientación de Gótica, oscura, terrorífica a nivel de crimen y con unos habitantes desesperados, unos edificios gigantes y con suburbios escondidos por todos los rincones de la ciudad, muy fuera del estilo ochentero de Burton mas bien modernista y realista.

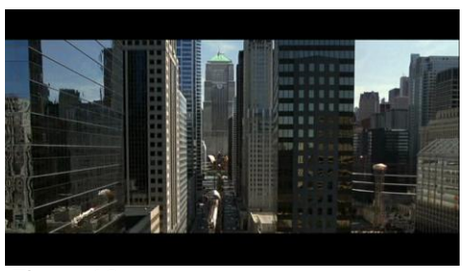

Figura 10

Figura 11

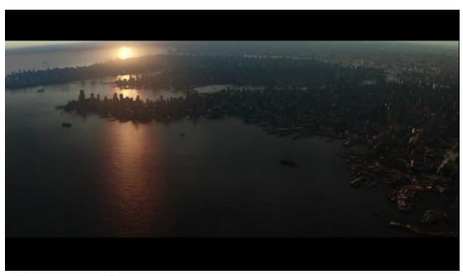

Figura 12

Figura 13

El llamado a la aventura, es complejo de ubicar dentro de la historia ya que podría ser cuando son asesinados los padres de Bruce, cuando Rachel le hace entender sobre lo que significa hacer justicia y le abre los ojos frente a su malas decisiones, también cuando se le presenta Ducard y lo invita a ser parte de la liga de la justicia, todas aquellas encajan en la llamada a la aventura, la mas clara en mi parecer analítico es cuando Bruce se enfrenta a Falcone y luego decide dejar todo su identidad y se escapa al mundo real que el desconocía.

Figura 14

Figura 15

Figura 16

Figura 17

Secuencia del film donde Bruce toma decisiones

Bruce luego de ser amenazado por Falcone, es tirado al suelo desde el restaurant del mafioso, un vagabundo le habla mientras el se le acerca y comienza a dejar cada una de sus cosas que lo identifican como tal, cuando le pasa su abrigo al vagabundo el se pone la chaqueta de el, tomando otra identidad, alejándose de Bruce Wayne y ser alguien mas en el mundo para así poder entenderlo, Bruce se va corriendo hacia el barco en busca de algo que acabe con sus temores.

Figura 18

Figura 19

Figura 20

Figura 21

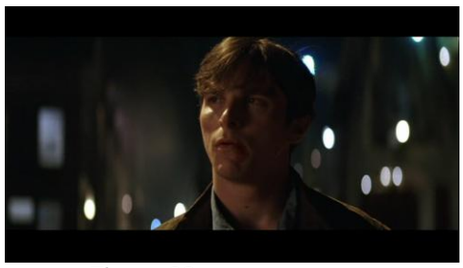

Figura 22

Figura 23

En esta secuencia es un claro llamado a la aventura que propone Campbell, solo que la forma el cual la plantea Nolan puede ser mas bien la primera decisión del protagonista, pero una decisión que se ve reflejada a través de la puesta en escena, ya que los espacios nocturnos, el claro oscuro, el realismo el cual transcurre logra de manera verosímil toda la acción del protagonista, esto da paso a todos los problemas que tiene que vivir en su aventura de reconocer el bien y el mal, estar involucrado con los criminales para poder entenderlos. Ahora en cuanto a la narración esto se explica cuando Bruce le cuenta a Ducard su inicio en el verdadero mundo esto esta narrado a través de flashback que develan los caminos el cual tuvo que vivir. Los movimientos de cámara y la escala de planos le otorgan un ritmo al montaje que se hace fluido en cuanto a la alternancia del pasado con el presente.

Figura 24

Figura 25

Figura 26

Figura 27

Bruce es motivado a iniciarse en la liga de las sombras

Bruce después de una lucha con mas de 6 hombre en la cárcel Himalaya un misterioso hombre lo invita a unirse a la liga de las sombras. Bruce duda, pero Ducard le dice que debe ser mas que un hombre para combatir contra los delincuentes, eso intriga a Bruce y hace que vaya en busca de la flor azul. Llega al templo de Ra`s al Ghul donde Ducard lo ataca con distintas técnicas de combates dándole a entender que la muerte nunca espera, desde ese momento Bruce se queda y se hace su discípulo de Ducard donde le enseña toda técnica entre teatralidad, engaño y combate, esto hace que Bruce logre confianza y le cuente sobre la historia de sus padres, el miedo y frustración que lleva con el, cuando pasa la ultima prueba para volverse un ninja Ras a Ghul le pide que mate a un delincuente, Bruce se niega y destruye el templo donde Ra`s al Ghul cae muerto, logra salvar a Ducard y se va de regreso a ciudad Gótica.

En esta secuencia del film es una clara muestra de una de las etapas de Campbell el encuentro con el mentor o la ayuda sobrenatural.

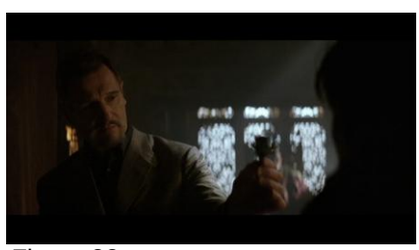

Figura 28

Figura 29

Figura 30

Figura 31

Si bien la secuencia esta narrada desde la perspectiva de Bruce donde comienza con la llegada de Bruce al templo, le entrega la flor azul, se pone a pelear, volvemos al pasado por medio de flashback y sabemos de porque Bruce tiene miedo, volvemos nuevamente al templo donde Ducard le enseña todos los métodos de lucha y combate, le montaje es rápido y la escala de planos es siempre entre planos medios y planos conjuntos, donde vemos cada movimiento dentro del cuadro que nos agiliza la lectura visual de lo que le sucede al personaje, la fotografía siempre esta hacia lo sombrío, detallando solo a los personajes, apostando por un realismo de la puesta en escena.

Secuencia de pelea sobre hielo de Ducard y Bruce

Nolan logra a través de los planos un ritmo que va acompañado de la musicalización de la secuencia, tanto los diálogos y la coreografía de la pelea sobre hielo dejan claramente la forma el cual Ducard le esta enseñando a bruce a enfrentar sus miedos y sacarlos a la luz.

Figura 32

Figura 33

Figura 34

Figura 35

Todo la secuencia esta complementada por movimientos de cámaras que siguen a los personajes, planos conjuntos, luego a planos medios, el uso del contra plano para las conversaciones, y la cámara que se acerca cada vez que Ducard le dice algo sobre sus padres, vemos la reacción de Bruce y es como si la cámara reaccionara junto con el, la fotografía nos entrega un ambiente frio, tanto por los espacios y por el color, el trato de Ducard hacia Bruce es lo que nos entrega visualmente la fotografía, el montaje y la dirección de actores.

La negativa del llamado, se puede ver en varias ocasiones, primero cuando Bruce se niega unirse a la liga de las sombras cuando Ducard lo va a visitar a la cárcel Himalaya, también sucede cuando Bruce ya termina su entrenamiento en el templo de Ras a` Ghul y se niega a ser verdugo y destruir ciudad Gótica. Son momentos en los cuales se ven definidos. Nolan logra que la dirección de actores cumpla cada momento de acción, en tanto a los diálogos los cuales se dicen y como se dicen, los planos y la composición de la fotografía es tan cuidada que aun demostrando el realismo de los lugares, el sentido de lo fantástico no se pierde.

Primera aparición de Batman, el cruce de primer Umbral

Se encuentran los maleantes de Falcone sacando las cajas de contrabando del embarque, cuando uno de ellos desaparece fortuitamente. Todos quedan intrigados y comienzan a buscarlo, entonces un fuerte ruido hace sonar las fuentes de luces, cae un icono en forma de murciélago, uno de ellos queda mirando al cielo cuando el otro se da cuenta que un hombre vestido de murciélago cae sobre ellos. Todos comienzan a inquietarse, y a perder el control. El miedo se apodera del espacio y de los hombres. Cuando uno de ellos dispara como loco preguntado ¿donde estas?- Batman aparece sorpresivamente tras de el diciendo- ¡aquí!, en eso todo el grupo de delincuentes se asustan y se miran entre ellos. Batman aparece sobre ellos luchando con todos. Mientras Falcone a verlo se asusta y decide irse, cuando se sube al auto se da cuenta que su chofer esta muerto, prepara la escopeta cuando siente el ruido sobre el techo de su auto, se pregunta ¿que demonios es? y Batman lo toma de la ropa, lo saca del auto mostrándose frente a el, contestándole -soy Batman, lo aturde quedando Falcone inconsciente, en eso un vagabundo lo mira y Batman le dice- bonito abrigo, y se desparece hacia los cielos con Falcone dejando sorprendido al vagabundo.

Figura 36

Figura 37

Figura 38

Figura 39

Figura 40

Figura 41

Figura 42

Figura 43

Figura 44

Figura 45

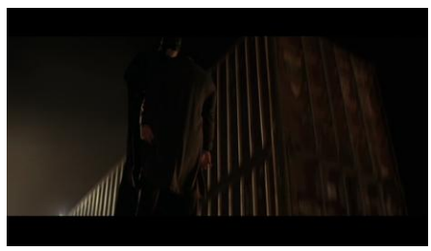

Figura 46

Figura 47

Yo sostengo que Nolan logra verosimilitud en cuanto a la forma intrigante y enigmática de construir el ambiente. Jamás muestra completamente a Batman cuando lucha contra los villanos, usa en su mayoría planos medio para tener mayor acercamientos con quienes muestran su miedo antes este personaje oculto que no se deja ver, en principio el tema de la luz el uso del claro oscuro hacen que la puesta en escena este inundada en miedo, el miedo de no saber quien te esta acechando, y lo logra de tal manera que el montaje en la parte el cual aparece sobre los demás delincuentes están rápida que apenas se percatan los movimientos de el, solo al final de la pelea vemos como sutilmente mueve su bota hacia un costado sobre uno de los hombres sobre el suelo demostrando claramente su nivel de superioridad, cuando descubrimos quien es Batman el rostro de Falcone al verlo sorpresivamente de frente deja en claro el miedo y terror que le causa, el juego de primeros planos dejan encubierto que es mas que hombre con disfraz.

Pruebas, aliados y enemigos o la panza de la ballena

Una de sus primeras pruebas es salir por primera vez a enfrentar a los delincuentes, en esto recibe la ayuda de Alfred su mayordomo y de Lucius Fox en la parte de tecnológica, y Gordon como uno de sus mayores aliados. Mientras que sus enemigos se van apareciendo mediante avanza su forja de héroe, este vendría siendo el espantapájaros siendo el Dr. Crane, quien el es nexo del verdadero villano que va por Batman, espantapájaros es el hilo conductor de los miedos que se presentan en toda la película y que Batman tendrá que lidiar. Nolan crea personajes con una similar caracterización con el comic dándole mucha mayor verosimilitud en sus representaciones, pero al mismo tiempo también dando un poco de su imaginación ya sea con el espantapájaros y con las siguientes secuencias representativas de esta etapa.

Figura 48 Jim Gordon/aliado

Figura 49 Alfred/Aliad

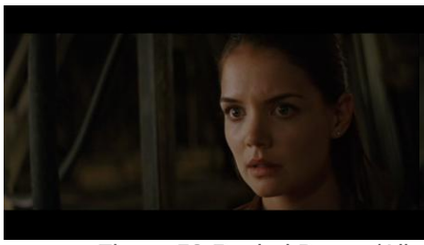
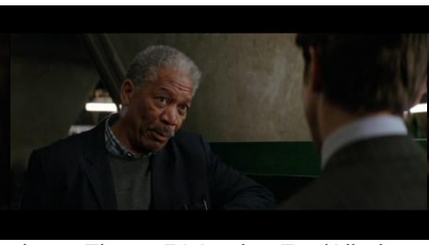

Figura 50 Rachel Dawes/Aliada Figura 51 Lucius Fox/Aliado Figura 52 Falcone/Enemigo

Figura 53 Dr. Crane/Enemigo Figura 54 Ducard/Ras` Al Ghul/aliado/ enemigo

Bruce descubre donde estas los murciélagos.

Bruce esta sentado en una de las salas de su mansión anotando sobre las persona que están en su investigación cuando escucha el sonido de un murciélago cerca de cielo, en eso el sonido lo distrae y sigue el ruido hasta que Alfred le habla sobre los cimientos de la mansión. Bruce decide bajar a ellos y al interiorizarse mas en las cuevas bajo la mansión se encuentra con una bandada de murciélago alrededor de el, este es el momento el cual visualmente se muestra como enfrenta uno de sus mayores miedos haciéndose parte de si mismo.

Nolan propone una estética de acuerdo a lo sombrío de la cueva, tonos grises mas oscuros, la poca luz que dibuja al protagonista hace que la atmosfera sea aun mas realista al punto de que al ver los murciélagos alrededor de el, la tensión se sostenga mayormente en el rostro de Bruce y en sus movimientos al pararse lentamente, demostrado que ya no tiene temor de los murciélagos. El plano conjunto nos muestra sutilmente la posesión del sujeto frente a la circunstancia el cual esta viviendo para pasar a un primer plano de su rostro respirando con los ojos cerrados manifestando su valentía a su fobia, el plano general evidencia tu poder frente a todos estos murciélagos que pasan sobre el la cueva se ve mas invadido de murciélagos que vuelan alrededor de el mientras Bruce con su cuerpo rígido no deja que estos animales sobrepasen su nivel de concentración y superación.la luz se mantiene a nivel de penumbra y silueta, dándole mayor verosimilitud al espacio y a sujeto en escena. Lo que mayormente denota los planos, es la música con los ritmos y tiempos acompañan al montaje produciendo emocionalidad hacia Bruce.

Figura 55

Figura 56

Figura 57

Figura 58

Figura 59

Figura 60

Figura 61

Figura 62

Figura 63

Figura 64

Batman se dirige a los Estrechos en busca de pruebas.

Batman escala los edificios de los Estrechos en busca del lugar donde guardan la otra mitad de la mercancía de Falcone, cuando llega al departamento se encuentra con las pruebas que le hacían falta, pero justo llega el Dr. Crane junto con sus maleantes. Batman sorprende a uno de ellos estrechándolo contra la pared, pero es atacado por la dosis de Crane, en donde lo hace ver todos sus miedos y sentirse débil como antes. Crane le tira bencina y le prende fuego, Batman se tira del edificio cayendo sin fuerzas, se levanta con la ayuda de sus armas y logra subir al techo de uno de los edificios llamando por la ayuda de Alfred quien se lo lleva y al verlo en esa situación comprende por lo que esta pasando.

La ambientación esta constituida por tonalidades oscuras y sombrías que le dan al lugar esa especie de suciedad y malhechoria. Todo ocurre de noche, esto hace que el personaje de Batman se encasille más en el espacio donde abundan los delincuentes. El detalle de los edificios y de cómo vive la gente en esos lados de Gótica. Batman escalando los edificios es una imagen evidente sacada de los comics.

Toda la secuencia esta construida con un montaje alternado con imágenes pasadas en donde logran mayor emocionalidad por lo que le sucede a Bruce. En ese momento se ve envuelto en su debilidad, sus mayores temores se vuelven a presentar. Este es uno de los paso de Campbell llamado aproximación a la guarida del enemigo y también como una de las pruebas difíciles.

Figura 65

Figura 66

Figura 67

Figura 68

Figura 69

Figura 70

Figura 71

Figura 72

Figura 73

Figura 74

Batman en busca de la salvación de Rachel.

Bruce se entera de que Rachel se dirige a Arkham, el sabe que Dr. Crane es el espantapájaros, sabe que Rachel corre peligro, al llegar a salvarla Rachel es engañada por Crane quien le da una fuerte dosis dejándola inerte, entonces parece Batman acechando a los maleantes de Crane, quien se burla diciendo que Batman ha llegado por ellos, en eso Batman pelea con los demás, luego toma a Crane del cuello y le tira la dosis, dejándolo sin sentido alguno, Crane lo ve el rostro de Batman en forma de demonio se asusta y le responde incoherencias, Batman lo suelta y se lleva a Rachel. Justo en ese momento llega la policía rodeándolos, Gordon ayuda Batman a distraer a la policía, mientras Batman con un pequeño instrumento que atrae a los murciélagos logra escapar de la policía que lo rodeaba en todo el edificio logrando salir a un callejón donde Gordon lo esperaba con Rachel, en eso Batman se lleva a Rachel en su Batimovil, escapan de la policía escabullendo entre los techos de los edificios para luego escapar por la carretera llegando a su cueva, donde logra darle la dosis a Rachel y así la logra salvar.

Toda la secuencia esta totalmente ambientada para demostrar que lo que estamos viendo puede suceder en la vida real, los saltos del batimovil sobre el techo funcionan, porque el tipo de vehículo esta diseñado para esas acrobacias, no deja de ser verosímil al verlo en pantalla, por otro lado la cámara esta en constante movimiento, pero nunca se escapa de lo pulcro de la imagen, las composiciones y el tipo de luz crean la atmosferas de persecución al estilo James Bond que tanto usa de referencia Nolan.

Figura 75

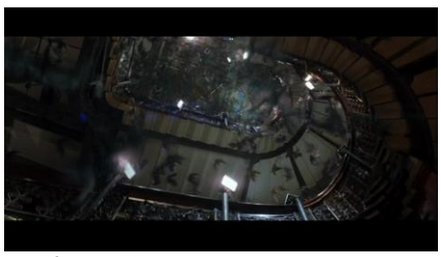

Figura 76

Figura 77

Figura 78

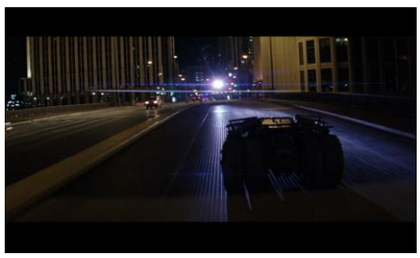

Figura 79

Figura 80

Secuencia Bruce se enfrenta al verdadero Ra's Al Ghul

Bruce celebra su cumpleaños junto con sus invitados, cuando uno de ellos le presenta a Ras a Ghul, Bruce se sorprende puesto que esta muerto, es donde aparece Ducard dando du verdadera identidad de Ras a Ghul, Bruce queda impresionado ,Ras, le habla sobre lo que le debe por haber destruido su templo, Bruce le pide que lo trate con el no con sus invitados, así decide echarlos de manera abrupta quedando nuevamente como un tipo sin mayores valores, al irse sus invitados enojados, Ras le habla sobre sus metas con ciudad Gotham y su persona, le habla sobre la justicia y de lo que debe pagar, mientras sus hombres prenden fuego a la mansión ambos pelean, pero Bruce cae y queda bajo los escombros del fuego, Ras a Ghul le dice antes de irse- la justicia es equilibrio, tu quemaste mi casa yo quemo la tuya, estamos a mano - se retira con su gente de la mansión en llamas y Bruce queda dentro. Toda la secuencia que propone Nolan es de una estética que aborda todo el mundo de Bruce Wayne los colores grises y penumbroso desparecen y nos encontramos con colores muchos mas cálidos, que completan con la vida del personaje de Bruce, todo el mundo del dinero se ve reflejado en la gente que esta en su mansión celebrando su cumpleaños, cuando Ducard se presenta como el verdadero Ras a Ghul, toda la escena esta construida por una escala de planos cerrados, primero planos que nos muestran las emociones de los personajes, ya cuando ambos se enfrentan en una pelea, empezamos a ver que va sucediendo con la mansión en llamas, los planos conjuntos, seguidos de planos medios que van armonizando junto con un montaje que nos va contando las intenciones de Ras con ciudad Gotham, lo esencial en la escena es lo que la música complementa con la actuación de los personas y toda la puesta en escena, los ritmos dentro del cuadro, hacen que no se pierda las intenciones de los personajes. Representa el paso de las pruebas difíciles como parte de su crisis como héroe.

Figura 81

Figura 82

Figura 83

Figura 84

Figura 85

Figura 86

Figura 87

Figura 88

Figura 89

Figura 90

Figura 91

Figura 92

Secuencia Alfred aconseja a Bruce.

La Mansión en llamas, Bruce aturdido bajo una madera con fuegos, Alfred golpea a uno de los de la liga de las sombras y logra entrar a la mansión para rescatar a Bruce, lo ayuda a salir, ambos corren al subterráneo secreto de la mansión, junto a Alfred quedan al final de la especie de ascensor de la casa, Bruce cansado y herido, le pregunta a Alfred- Que hice Alfred, todo lo que mi familia, mi padre construyeron...- Alfred le revisa la herida y le dice- *El legado de los Wayne es mas que ladrillos y argamasa*- Bruce con su mirada perdida en los fuegos de la parte superior de la mansión- *Yo quería salvar Ciudad Gotham y fracase*- Alfred lo mira con esperanzas y dice- *¿Por que no caemos señor?* (las mismas frase que le decía su padre cuando niño). Bruce lo mira con atención, mientras Alfred le responde- *para que podamos aprender a levantarnos*- Bruce sonríe- *¿Todavía no pierdes tu fe en mi?*- Alfred convencido- *Nunca*- . Mientras esta el caos en los estrechos de ciudad Gotham, Bruce decide luchar hasta el final, lo vemos esta decisión es el pequeño lapsus que vemos a Bruce colocándose el traje de Batman.

Toda la puesta en escena esta construida a partir de las emociones de fracaso e inseguridades que le sucede a Bruce, los planos medios y primero planos nos traduce lo que le va sucediendo a ambos personajes tanto par Alfred como Bruce, pasamos de un espacio cálido de la realidad de Bruce Wayne, todo en llamas, como la representación de una perdida de valor para sus fines, mientras que al ser rescatado por Alfred y llevado a la penumbra de su cueva, es evidenciar que el verdadero hombre es quien ayuda a la gente no el que vive de lujos y buena vida, las emociones se ven contrastadas por la musicalización, y los diálogos, así la escena se logra profundamente debido al alto contenido de recuerdos y esperanza que le transmite Alfred a Bruce, son palabras claves que reactivan al personaje seguir creyendo en sus ideales y de por que tomo la decisión de ser un vigilante.

Lo relevante de esta secuencia es que Nolan propone una escena cargada de emoción, donde el espacio y el tiempo son totalmente cortos, por un lado, la conversación se lleva acabo en un lugar oscuro, frio, lo contrario de lo afectivo que pueda ser, el tiempo el cual vemos la secuencia es muy corto, una especie de respiro para el personaje, donde puede desahogarse y a la vez recibir lo que le faltaba para seguir teniendo fe en su justicia. Aquí podemos ver que tanto puede resistir el héroe frente a alguna derrota y de que forma llega la ayuda de algún sabio que esta ahí para hacerlo ver y así pueda tomar sus decisiones.

Secuencia de Batman enfrentándose en la pelea final con Ras a Ghul.

Una de las escena claves del film en cuanto a la representación clara de su resurrección como héroe propuesto por Campbell, es cuando lucha contra Ras al Ghul en el tren que esta a punto de destruir la torre principal de empresas Wayne mientras ambos pelean, van diciendo las cosas que han aprendido del otro, Bruce intenta detener el tren, pero Ras se lo impide, siguen peleando mientras Gordon intenta destruir los pilares de la torre Wayne, para así poder detener el tren y no se logre contaminar el agua de Gótica, en tanto ambos siguen peleando Batman cae y ras lo amenaza diciéndole que no era mas que un hombre ordinario con un traje, y que no podría detener el tren. Es así donde Batman le dice que su intención no era detener el tren, Ras se distrae y Batman logra dar vueltas los papeles quedando el como amenazador, ras se rinde y espera su muerte, pero Batman le dice-No voy a matarte, pero tampoco es mi deber salvarte- tira un explosivo y sale volando mientras ras se resigna y espera su muerte, pues Gordon logra destruir los pilares y los rieles comienzan a caer. El montaje alternado y el movimiento dentro del cuadro logran un ritmo constante alrededor de toda la escena siempre enfatizando a los personajes principales en su lucha por medio de planos medios y los planos generales para los instantes de situarnos en el espacio en donde todo trascurre y de cómo va cambiando.

Figura 93

Figura 94

Figura 95

Figura 96

Figura 97

Figura 98

Figura 99

Figura 100

Figura 101

Figura 102

Figura 103

Figura 104

Figura 105

Figura 106

Lo interesante de la secuencia es que muchas cosas van transcurriendo a la vez, por una parte la pelea de Batman con Ras a Ghul donde es el claro enfrentamiento del mentor y discípulo, por otro lado tenemos a Gordon que hace lo posible para poder destruir los rieles del tren y así salvar Gotham de una

intoxicación, ahora visualmente la puesta en escena esta bien lograda pues cada momento es verosímil a lo que estamos viendo, y la conversación entre Ras y Batman son los puntos clímax en donde Batman demuestra que para el la venganza no es su medio de justicia, sino mas bien la justicia por si misma es la que tare armonía a al ciudad eso le enseña a Ras, pues el solo quiere justicia a costa de venganza, pues como lo dijo anteriormente para el la justicia es equilibrio, por medio de la venganza, en cambio Batman decide por la justicia ante la venganza. Podríamos decir que es una de la pruebas finales del héroe y que a través de ello recibe su recompensa el cual delibera el porque se convirtió en un vigilante de la noche.

Secuencia Bruce junto a Rachel

Bruce se encuentra martillando en el pozo cuando llega Rachel y lo mira con ternura hablándole sobre ellos dos, Bruce es como Batman sin mascara comprende todo lo que Rachel le dice, deja de ser el multimillonario engreído, Rachel lo besa, pero a terminar le dice que solo podrán estar juntos cuando el deje su mascara, Bruce le dice que solo es un símbolo , pero Rachel considera que su mascara es la de Bruce y que el es Batman en realidad, Bruce no dice mas y se van de la mano, mientras que Alfred le pregunta si reconstruirá la mansión, el le dice que ladrillo por ladrillo, Alfred lo cuestiona y bruce se da cuenta que empezara de nuevo, pensando en continuar con su lucha por la justicia.

La secuencia nos deja claro que el héroe no tiene retorno al mundo ordinario siempre vive para el, Bruce decide ante todo seguir con su lucha y dejar para otro momento sus sentimientos, por otro lado la puesta en escena que propone Nolan esta toda ambienta a lo exteriores de la mansión Wayne ahí podemos ver las ruina por medio de planos conjuntos y generales, y a la vez la cercanía de los planos cuando están los dos personajes Rachel y Bruce conversando sobre sus sentimientos.

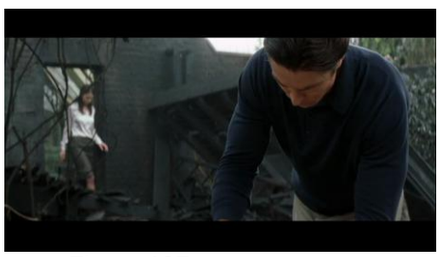

Figura 107

Figura108

Figura 109

Figura 110

Figura 111

Figura 112

Secuencia Batman decide por la justicia.

Una luz con el símbolo de Batman se refleja en el cielo, Batman toca el reflector y Gordon da la vuelta y lo saluda ambos conversan sobre los cambios que ha tenido la ciudad luego de que el llegara como justiciero, en eso le habla cobre un nuevo villano que al igual que el gusta del disfraz y la teatralidad, Batman le dice que no se preocupe que el se encargara de el, en eso Gordon le dice que nunca le ha agradecido por su ayuda, Batman se da la vuelta y le dice que jamás tendrá que agradecérselo, Gordon sonríe, y Batman se tira al vacio volando por los cielos de Gotham. Toda la escena es de noche sobre el techo de la comisaria de Gordon, ambos personajes mantienen sus distancias, los primeros planos van seguidos de detalles como la carta del Joker que nos invita a una nueva aventura, lo curioso es que Gordon le habla de teatralidad concepto que Bruce usa para ser Batman, lo cual genera una cierta apreciación de acuerdo a ambos pues si el joker es villano, y Batman el bueno, indica un nuevo enfrentamiento hacia su camino como héroe. La forja que se vuelve sin retorno, pero que a la vez consigue su recompensa.

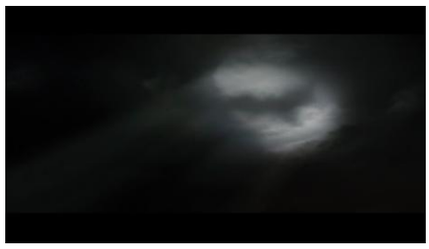

Figura 113

Figura 114

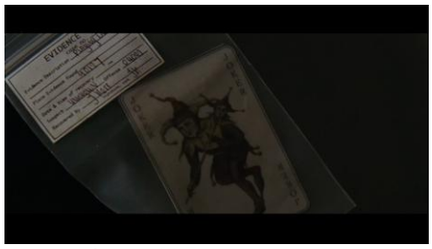

Figura 115

Figura 116

Figura 117

Figura 118

Este relato de Batman Begins tiene el objetivo de reestructurar el mito del Caballero Oscuro desde un enfoque adulto y contundente. El film de Christopher Nolan, posee un sólido carácter intimista en su línea argumental, determinada por una visión “naturalista” centrada en comprender e iluminar por medio del séptimo arte, lo arcano de la condición humana.

El “naturalismo” es una tendencia estética que celebra el encuentro de la filosofía y la ciencia, pero deberá de reconocer en si misma, una incuestionable correspondencia con la mas excelsa de las tragedias. Un estilo estético más que oportuno y certero a la hora de revisar la génesis del joven Bruce Wayne.

La intertextualidad del relato presenta acertadas alusiones a clásicos de la literatura como “El Jardín secreto” y “El Conde de Montecristo”. Pero desde el aspecto cinematográfico, la correlación mas analítica habrá de vincular a “Batman Inicia” con uno de los mas destacados films de la historia del cine, como “El ciudadano Kane” de Orson Welles.

Porque acaso no es el propio Bruce Wayne, el contemporáneo de Foster Kane, perdiendo la inocencia de la niñez, en el desamparo y el desarraigo de afecto. De modos diferentes.

De igual modo estas maravillosas criaturas de la cinematografía son sujetos resentidos... algo maniáticos... arrasados por la angustia, canalizada, en el caso de Bruce Wayne, como un rencor remanente hacia el crimen y la injusticia. De modo que el odio enardecido lo conduce a enfrentar la injusticia de “su ciudad” como un sujeto fuera del sistema legal, para impartir su propia noción de justicia.

En tanto que Foster Kane, canaliza su resentimiento al abandono como una avaricia enardecida, donde todo y todos en “su ciudad” tienen un precio. Solo por lograr encontrar en las posesiones materiales y de algunas personas, algo de la felicidad que poesía cuando era un niño.

No en vano ya que el genio del séptimo arte, luego de filmar su obra mas recordada “El ciudadano Kane” planeaba rodar una versión cinematográfica de “Batman” en 1946 protagonizada por Gregory Peck y parte del equipo con el que realizó “Ciudadano Kane”, Welles que deseaba crear 'una experiencia cinematográfica de heroísmo y pesadillas, para lograr que Batman sea un drama para adultos, pero combinado con 'la excitación propia de las películas seriales de los sábados en la matinée.

La representación de Batman como una criatura de la noche, surge de aquel incidente de la infancia de Bruce Wayne cuando cayó en las oscuras profundidades de una caverna colmada de Murciélagos. El guionista David Goyer (The Crow, Dark City) alude a un deslumbrante mapa de grutas- capaz de abrirse en múltiples significados y referencias estéticas, aproximándose a los arquetipos universales de Jung, desde una incuestionable cita al descenso a los abismos de la conciencia... a los dominios inquietantes del Ello... como una engañosa cobertura o caparazón de un mundo fabuloso e ignorado, tal como ocurre en los abismos de Psiquismo humano”.

El temor hacia el recuerdo de la nefasta noche en que un asaltante de poco monta, disparo a sangre fría contra sus padres, fomento el temor y la conmoción en el pequeño Bruce Wayne.

Con el tiempo, el miedo y el dolor de Bruce se desplegó de manera amenazante, dejado ver una enardecida figura que es sinónimo de venganza. Aquel temor vivido se arraigo como un estremecimiento tan intenso a la conciencia de Bruce Wayne, que será aplicado para representar a la amenazante figura de la noche.

Una responsabilidad natural emerge del dolor liberado de Bruce Wayne, para emprender una legendaria cruzada personal en pos de acabar con el crimen en Gotham City, propio del inquebrantable valor de un juramento que destinará a un joven a enardecerse en las tinieblas de su conciencia.

El film exalta el valor revelador de un viaje de alrededor de siete años, cuando el joven Bruce Wayne, o el Príncipe de Gótica(dato que cubre de un halo épico al relato) se confine al exilio para conocer el mundo que se encuentra mas allá de las fronteras de su reinado (ciudad Gótica) partiendo hacia los lugares mas recónditos del mundo, y que destinará al joven a los bajos mundos del hampa en oriente para encontrar un camino y una redención en un misterioso monasterio de Bután, como escala final.

Una vez de regreso a Gótica, después de siete años de ausencia, dará inicio la cruzada de Bruce Wayne como un caballero oscuro contra el crimen y la corrupción.

El film ostenta los preceptos del genero clásico del Western, por su metódico desarrollo narrativo arraigado al semblante de un oscuro justiciero, quien retorna al pueblo para desplegar su venganza y establecer justicia de un modo violento, fuera de la ley, y poco ortodoxo.

"Batman Inicia" es una obra argumentada por dimensiones trágicas y psicológicas, parámetros categóricos que funcionan como un factor determinante en la totalidad de la obra del notorio realizador Christopher Nolan, un realizador que habrá de desarrollar su filmografía en base al análisis natural de las vicisitudes internas de personajes regidos por una condición atormentada y un oscuro proceder y sumergidos en una constante alteración de lo real y de la verdad, que puede empujarlos a juzgar de modo arbitrario la realidad.

El rol protagónico del film es brillantemente interpretado por el joven Gales Christian Bale, un actor que compone su carrera con films en los que se destaque su carácter de actor de método. En su carrera se encuentran notorios personajes de estilo controvertido y visceral; propio de un Actor capaz de llegar a explícitas representaciones escénicas, ya que la capacidad actoral de Bale se manifestara de modo paralelo a la preponderancia física de un actor que verdaderamente ha nacido para interpretar al “Caballero Oscuro”.

De modo metafórico Batman Inicia es un film que en su discurso hace alusión directa a los temores, su transformación hacia un definido estado de rencor y venganza a lo largo de los años. Centrando el relato sobre el dilema interno que generara el tratamiento substancial del temor y el rencor, con sus causas y consecuencias.

El film devela un espacio narrativo nunca antes explorado en la historia de Batman, logrando enfatizar el carácter fatalista de esta ficción de carácter "realista", por medio un esquema argumental que se compone de plataformas narrativas dispuestas a explorar "El camino el héroe" además de investigar aquellos estigmas psicopatológicos que se evidencia desde lo distante, abyecto y sórdido de las cavernas de la conciencia.

Lo anterior no es sino la clara muestra de un principio de congruencia en la vida de Wayne/Batman, pues fueron las armas de fuego quienes le arrebataron a sus padres y al usarlas se convertiría en lo mismo que combate. Como habíamos dicho, Batman representa al arquetipo jungiano de La Sombra, que no es necesariamente un arquetipo negativo. Actúa como compensador de la consciencia individual y colectiva, denuncia las deficiencias de la realidad, en busca del equilibrio reparador y transformador.

Dicho lo anterior, podemos considerar al Encapuchado como símbolo del Liberalismo y el Capitalismo, pues su infraestructura material y tecnológica, junto con su entrenamiento y preparación personal, lo han puesto a la altura de los más grandes y poderosos. Si bien tradicionalmente Superman defiende el American Way, podemos identificar más apropiadamente al superhombre, económica y políticamente hablando, con la Tercera Vía, dado que su mensaje es de solidaridad.

Por último, no olvidemos que toda la parafernalia, armas y vehículos del Murciélago lo hacen un digno representante de la Tecnocracia, ideología política que fue compartida por tres presidentes mexicanos (De la Madrid, Salinas y Zedillo). Dicha ideología sostenía grosso modo que la introducción de la tecnología y el neoliberalismo sería la panacea a los males de la nación. Error. El caso de Batman es un buen ejemplo de que no solo se necesitan los factores económico y tecnológico en aras del progreso; el Encapuchado nos demuestra que el pilar es la educación y la preparación personales y en todos los aspectos, y dicho sea de paso, a Chile y Latinoamérica en general nos hacen mucha falta.

El Viaje del Héroe en The Dark Knight

"… Cuanto más logrado sea el retrato del malo, más lograda será la película. He ahí la gran regla fundamental… cuanto más fuerte es el mal, más encarnizada será la lucha y mejor será la película."

Alfred Hichtcook, en "El cine según Hichtcook" de F. Truffaut.

El primer tiempo es: Ciudad Gótica es protegida por Batman a punto de dar un golpe a los mafiosos apoyado del teniente Gordon y el nuevo Fiscal de Distrito Harvey Dent en quién ve la esperanza de ya no tener que ser vigilante y lograr una vida junto a su amada.

Segundo tiempo: La Mafia amenazada decide acabar con Batman contratando a un maleante que se hace llamar el Guasón quién reta frente a frente a Batman y amenaza a personas queridas de Batman como su amada y el teniente Gordon.

El tercer tiempo es el del desenlace: Después de la tragedia de la muerte de su amada y la perdición del fiscal de distrito, Batman enfrenta al Guasón en una prueba final a los ciudadanos de Gótica que termina en el sacrificio de Batman para lograr la estabilidad de la ciudad.

Dicho de la forma anterior la trama sigue lo que Joseph Campbell llamaría el camino del héroe y la lucha contra el dragón. Sin embargo, esta lectura también arroja otro detalle si nos aventuramos a reducirla aún más: 1.- El héroe protege a la ciudad (Mujer amada y Agente de La ley), 2.- El Villano le arrebata la amada y el agente de la ley, 3.- El héroe se sacrifica por la amada y por la ley. Esta estructura de la función y tragedia del héroe presenta como algo del terreno psicoanalítico del "retorno de lo reprimido", La ley protege y erige el erotismo y la autoridad crea las condiciones de violar y perder ese resto erótico y de autoridad.

La relación entre el héroe y el villano es el verdadero conector del film. Si definimos que el mito del héroe es la encarnación de la ley en la figura del protagonista, su máscara o ritual constituye la forma como una comunidad se entiende así misma al narrarse la ficción que le brinda identidad, este nuevo Batman es un ser que reflexivamente trata de entenderse. La relación entre el bien

y el mal es el efecto del personaje que se construye, de la fantasía que aparece para dar forma al Real de la Ley. Como muestra tomamos una escena, el punto central de esta reflexión cuando Batman esta cara a cara con el Guasón.

La escena comienza en una sala de interrogatorios donde el comisionado James Gordon pregunta al criminal en custodia que llaman “Guasón” sobre el paradero del fiscal de distrito Harvey Dent. Al no obtener respuesta Gordon sale de la sala para revelarnos que hay un tercer ocupante, Batman, quién se presenta con el criminal con un golpe empujándolo contra la mesa estrellando su cabeza. En breve se desarrolla este diálogo:

“Batman: ¡Me querías, aquí estoy!
Guasón: Quería ver lo que harías. Y no me decepcionaste. Dejaste que murieran cinco personas. Y luego, dejaste que Dent tomara tu lugar, incluso para un tipo como yo eso es cruel.
Batman: ¿Dónde está Dent?
Guasón: Esos mafiosos te quieren muerto para que las cosas vuelvan a ser como eran antes. Pero yo sé la verdad. No hay forma de volver hacia atrás. Tú cambiaste las cosas. Para siempre.
Batman: Entonces ¿Por qué quieres matarme?
Guasón: ¡Ja, ja, ja! ¡Yo no quiero matarte! ¿Qué haría sin ti? ¿Volver a estafar a mafiosos? ¡No, no, no! ¡Tú me completas!"
Batman: Eres basura, matas personas por dinero.
Guasón: ¡No hables como si fueras uno de ellos porque no lo eres! Incluso si eso es lo que quisieras. Para ellos solo eres un fenómeno, como yo. Te necesitan ahora pero cuando no, te van a desaterrar, como a un leproso. Verás, su moral, su ley, es un mal chiste. Desechado a la primera señal de problemas. Ellos son tan buenos como el mundo les permite ser. Te mostraré que, cuando las cosas van mal, estas personas civilizadas se comen entre ellas. Verás, yo no soy un monstruo. Solo estoy más adelantado.”

Figura 119

Figura 120

Figura 121

Figura 122

Podemos ver como Nolan nos enseña la parte más oscura del héroe a partir de ponerlo frente a su Némesis. Desde sus primeros trabajos como “Following” y “Memento” hasta “The Prestige” y “Batman Begins”, Nolan muestra como protagonista y antagonista, cazador y presa, mantienen una relación íntima. “Lo importante es que el villano o explote una debilidad del héroe o sea un reto para sus poderes”, el héroe y el villano son dos puntos que se ubican como los exactos polos de una misma curva. ¿Cuál es esa curva? Sostenemos que se trata de la Ley que curvea el universo humano.

Frente al Real de la Ley aparecen los lugares simbólicos de estar dentro o fuera de la ley. Batman, como héroe, es simultáneamente alguien que respeta la ley y está fuera de la ley. Lo interesante de la escena de interrogatorio es que vemos a Batman, en el estilo más “comiquero” posible, en una sala de espejos donde el Guasón es su reflejo. De alguna manera lo que dice el Guasón es la verdad. Recuerdo haber escuchado a varios intentando dar un diagnóstico si al Guasón donde “psicópata” o “sociópata” son los constantes incluso con variaciones extrañas como “psicópata psicótico”. Desde el punto de vista psicoanalítico primero daría el diagnóstico de archí-villano, o de una forma más freudiana diremos que el Guasón es Némesis.

Comúnmente se utiliza la palabra Némesis como sinónimo de opuesto. El problema desde esa lógica es que los lugares parecen intercambiables y se llega a decir que Batman es “la” Némesis del Guasón y viceversa. Aquí incurrimos en un error desde el artículo que utilizamos. Némesis para los griegos era una diosa encargada de la Venganza divina, a manera de efecto nefasto y cruel ante la arrogancia. La lógica que Nolan presenta desde “Batman inicia” sigue el sendero clásico del superhéroe de comic, el villano es el efecto directo de la arrogancia del superhéroe. Es tal la referencia de comic que en su versión de caricatura o “serie animada” creada por Bruce Tim el mismo Robin le dice en un capítulo haciendo referencia a un nuevo villano “¡Otro villano creado por la industrias Wayne!”

Primero es el héroe y luego es el villano. Esta idea que resiste desde el Batman de Tim Burton (El Guasón de Burton grita a Batman: “¡Tú me hiciste!”) teniendo otra lectura en The Dark Knight cuando se reconoce que es el Guasón mismo el que viene a poner orden al Caos que es Batman como se los explica a los mafiosos cuando les hace recordar cómo eran las cosas un año antes y propone la máxima de todo villano de comic “Matemos a Batman”.

El Guasón como Diosa de la venganza, de ahí el porqué se maquilla y le sienta bien vestirse de enfermera, es el que cumple el deseo del Héroe. En el interrogatorio se enfrentan máscara contra cabellera. El Guasón comienza diciendo la verdad del héroe y Batman se altera: ambos se parecen, ambos se complementan.

¿Cómo se complementan? Proponemos hacer el análisis complicando más las cosas y en lugar de oponer la relación “bueno y malo”, cuando habla de un héroe
Esta vez rompe el esquema de Campbell y solo se plantea el paso primordial que se nos articula con Enemigo y Aliados, etapa donde el héroe debe enfrentarse y tomar decisiones. Atendamos al reclamo de los dobles hacia Batman: “¡¿qué te autoriza a que tú luches por la justicia y nosotros no?!” El tema de le vengador, del vigilante, me recuerda a la situación de niños de la generación anterior donde cualquier adulto estaba autorizado para reprenderlo mientras que ahora debe estar aprobado institucionalmente. Batman, es un vigilante, un héroe, pero entonces ¿es bueno o malo?
Mucho más interesantes son las dos posiciones horizontales que expresan un antagonismo inherente: el héroe es inmoral, pero ético, es decir, viola (o más bien, suspende la validez de) las normas morales explícitas existentes en nombre de una ética superior de la vida, La Necesidad histórica, por ejemplo…”

En Batman esto es revelado por el hecho de que la policía reciba gustosamente a ese empresario que sirve de banco a la mafia. Batman no tiene jurisdicción, aunque al mismo tiempo tampoco filiación. El precio que tiene que pagar es justamente no poder reinsertarse en esas leyes comunes.

Desde este punto de vista vemos un agente en el Guasón más que un sujeto, la verdadera explicación del decir agente del Caos como se define, de una forma más precisa es un agente de la Culpa, del Desliz.

Es aquí donde la lógica de Batman como generador del propio Guasón adquiere forma. Por un lado tenemos a alguien que se disfraza de Murciélago para sobrepasar la culpa del asesinato de sus padres lo que trae consigo que como retorno de lo reprimido su máximo villano sea aquel que exacerba la culpa en él. En el filme el Guasón se refiere a sí mismo como un hombre de palabra lo cual es la condición misma del chiste, de la broma. Su lado macabro es justamente su condición directa en la primera verdad para Batman "Para ellos eres un fenómeno como yo". Otra posible traducción sería "Para ellos eres un anormal como yo". Lo cual es enteramente cierto. Lo que hace el Guasón es echar en cara esa condición de culpabilidad no aceptada por Batman, de un deseo que opera en sus intenciones más "heroicas".

Continuemos con el interrogatorio:

"Batman: ¿Dónde está Dent?
Guasón: Todas estas reglas y crees que te salvarán.
Batman: Tengo una sola regla
Guasón: ¡Oh! Pues esa es la regla que tendrás que romper para saber la verdad.
Batman: ¿Qué es…?
Guasón: Que es la única forma de vivir en este mundo es sin reglas y esta noche, tendrás que romper tu única regla.
Batman: Lo estoy considerando
Guasón: Tendrás que hacerlo pues jugando mi jueguito es la única manera en que podrás salvar a uno de ellos.
Batman: ¿Ellos?
Guasón: Verás, por un momento pensé que si eras Dent por la forma en cómo te lanzaste por ella. –Batman lo avienta hacia la mesa para atrancar la puerta - ¡Oh, mira lo que haces! ¿Harvey sabía sobre tu y su "amorcito"?
Batman lo estrella contra el vidrio y pregunta furioso: ¡¿Dónde están?!
Guasón: Matar es solo una opción
Batman le da un puñetazo y pregunta: ¡¿Dónde están?!
Guasón: Tienes que escoger entre una vida y la otra. Tu amigo el fiscal de distrito o su prometida. -Batman le da otro puñetazo- ¡Ja, ja, ja! ¡No tienes nada con qué amenazarme! ¡Nada que hacer con toda tu fuerza! ¡No te preocupes! Te diré donde están. Pero ambos, y ese es el punto, ¡tendrás que escoger!"

Figura 123

Figura 124

Figura 125

Figura 126

Primero destaquemos un ligero detalle, los golpes de Batman. Los primeros dos puñetazos van acompañados de la pregunta "¿Dónde está?" y solo el tercero lo propina para hacerlo callar que hacerlo hablar. El tercer golpe es posterior a que el Guasón le eche en cara que ama a Rachel y que ella es la prometida de Harvey Dent.

¿Qué busca el Guasón en todo esto? Antes que todo debemos recordar las reglas del juego. Por un lado estamos en el terreno de la ficción y el Guasón no tiene consistencia propia, solo existe como villano de Batman, efecto Némesis donde uno sostiene al otro. En este encuentro reflexivo, entre estos dos polos de una curva triangulamos a la línea que los separa y confronta cuyas tres encarnaciones son aquello que no existen, aquello que son del terreno del Real: La mujer, la relación sexual y el Padre-Agente de la Ley. ¿Cómo es esta relación entre héroe y villano?

Después del primer enfrentamiento entre Batman y el Guasón peleándose por Harvey Dent y Rachel. Bruce/Batman habla con su fiel Alfred sobre los motivos de los mafiosos que contrataron al Guasón:

"Bruce: Atacándome no van a recuperar su dinero. Sabía que iban a pelear, pero esto (el Guasón) es diferente. Se pasaron de la raya.
Alfred: Usted se pasó primero, señor. Lo agobió y los golpeó hasta el punto de la desesperación y desesperados acudieron a un hombre que no comprendían del

todo.

Bruce: Los criminales no son complicados Alfred. Solo necesitamos ver qué busca.

Alfred: Con todo respeto señor Wayne, quizá es un hombre que usted tampoco comprende. Hace mucho tiempo, yo estaba en Burma. Mis amigos y yo trabajamos para el gobierno local. Querían comprar la lealtad de líderes tribales sobornándolos con piedras preciosas. Pero un bandido estaba asaltando sus caravanas. Fuimos a buscar las piedras pero en seis meses, no conocimos a nadie que comerciara con él. Un día, vi a un niño jugando con un rubí del tamaño de una mandarina.

El bandido las había estado tirando.

Bruce: ¿Por qué se las robo entonces?

Alfred: "Porque le parecía entretenido. Porque algunos hombres no buscan cosas lógicas, como el dinero. Uno no puede comprarlos, intimidarlos, razonar o negociar con ellos. Algunos hombres solo quieren ver el mundo arder."

Figura 127

Figura 128

Figura 129

Figura 130

Esta escena posee un marco interesante. Mientras Alfred le comenta esta tesis sobre los hombres que "no buscan cosas lógicas" y "solo quieren ver el mundo arder" - lo que de forma simplista llamaríamos "donde la única lógica para hacer lo que hacen es su locura"- Bruce camina hacia su armadura de Batman en el sótano/baticueva provisional. Y ¿cuáles son los motivos de Bruce para ser Batman ya que su misión no es motivada por cosas lógicas como el dinero? Esta escena debemos ponerla frente a frente con la carta reveladora de Rachel dirigida a Bruce y que solo Alfred lee.

“Querido Bruce: Quiero ser honesta y hablar francamente. Voy a casarme con Harvey Dent. Lo amo y quiero pasar el resto de mi vida con él. Un día dije que cuando Ciudad Gótica no necesitara a Batman podríamos estar juntos, lo dije en serio. Pero ahora estoy segura que nunca llegará el día en que tú no necesites a Batman. Ojalá si llegue. Y si llega ahí estar, pero como tu amiga. Lamento decepcionarte. Si pierdes tu fe en mí, por favor mantén tu fe en la gente. Con amor, ahora y siempre Rachel.

Figura 131

Figura 132

Es decir, y el que venga de boca de la mujer siempre es totalmente machista, no es que “Bruce sea Batman, porque La ciudad lo necesita” sino que “Bruce necesita ser Batman porque él mismo lo necesita”. La escena final de enfrentamiento entre Batman y Guasón es posterior a un tipo de experimento para crear el caos. Habiendo dos barcazas, una llena de gente común y otra llena de criminales de ciudad Gótica, se les indica que los barcos están cargados de explosivos que detonarán a las 12:00 a.m. La forma de no morir, es antes de la hora límite, accionar los explosivos vía control remoto del otro barco. En otras palabras, para no morir asesinar ya sea a los criminales o la gente inocente. Finalmente llega la hora límite y ningún barco toma la decisión de asesinar al otro por lo que estoicamente esperan morir antes de matar a los criminales o matar a los inocentes. El Guasón falla y Batman lo arroja al vacío para después atraparlo. En eso se da el siguiente diálogo:

“Guasón: Tú no tienes las agallas de dejarme caer, ¿O sí? Esto es lo que pasa cuando una fuerza imparable choca contra un objeto inamovible. Así que, en realidad eres incorruptible, ¿no es así? No vas a matarme por algún sentido inadecuado de moralidad. Y yo, no te asesinaré porque tú eres muy divertido, ja ja. Creo que nuestro destino es hacer esto eternamente.

Batman: Eternamente estarás en un cuarto de manicomio.
Guasón: Podríamos compartirlo porque subirá al doble la cantidad de ciudadanos que perderán la cabeza.
Batman: Esta ciudad te ha demostrado que está repleta de personas que tienen fe en el bien Guasón.

Figura 133

Figura 134

La última vez que vemos a El Guasón está pendiendo de una cuerda cabeza abajo, es decir invertido. Una vez que es vencido se nos muestra en su verdadera postura ya que invertir es su función excluyente. Pero la bendita cámara no se conforma con mostrarnos a El Guasón en su naturaleza invertida. Al girar sobre su eje nos obliga a verlo como si tuviera los pies en la tierra, aún a sabiendas de que está cabeza abajo. Y así, nos impele a re-conocer que nosotros, el mundo actual, también estamos cabeza abajo sumidos en una inversión de sentido. Habíamos remarcado la función que tiene el bufón de decir verdades, aunque a medias o mejor dicho degradadas, pero verdades al fin.

Finalmente Batman se entera que Harvey Dent, por influencia del Guasón ha asesinado a varias personas. Finalmente muere Dent y Batman se adjudica los asesinatos de Dent ¿Por qué Batman tiene que echarse la culpa de Harvey Dent? Las respuestas son variadas y cada una es importante. Primero la oficial. Para que no se derrumbe lo ganado por Dent como héroe oficial que enfrentó a la mafia y dio esperanza al pueblo. Este pueblo, si descubre que Harvey también fue un asesino, no confiarían en la ley. Románticamente, Batman y el comisionado Gordon dirán “Porque Harvey es el caballero brillante que ciudad Gótica necesita y

no el guardián silente que es Batman". Por otro lado tenemos la respuesta dramática. Batman, termina como un personaje mártir, solitario y perseguido dándole un tono trágico como todos los héroes injustamente perseguidos por los policías, quedando como incomprendido y solo contra el mundo.

Si comprendemos entre estas dos posibles respuestas algo de preocuparse emerge. Jugando con las mismas reglas, lo peligroso es el pequeño cambio de esta solución, lo que nos da un más claro panorama de la forma actual como se concibe la relación con la ley. Primero tenemos un Batman muy propositivo, es de él la idea de crear esta farsa, de echarse la culpa y ocultar a Ciudad Gótica la otra cara de Dent. En la tradición de las historias de ciencia ficción y fantasía cuando se hace algo con la clara intención de corregir algo antes de que suceda siempre (¿no es así en la vida?) termina en algo peor. Pensamos en las historias de viaje en el tiempo. Si el héroe accidentalmente (obra del destino) viaja al pasado y lo modifica, existen grandes posibilidades de que al "regresar al futuro" haya modificado para bien el presente. Si por el contrario viaja al pasado con toda la intención de modificar el presente con buenas intenciones (por ejemplo matar a Hitler o evitar la muerte de su mujer) se encuentra que al volver el presente esta peor (Los nazis controlan el mundo porque sin Hitler su líder no estaba fijado en el "problema judío" sino solamente con controlar el mundo, la mujer está viva pero casada con otro).

Esta es la diferencia con el nuevo Batman. El primer caso lo podemos imaginar de la siguiente forma. En el conflicto final entre Harvey Dent y Batman, al caer muerto Dent unas personas que van pasando por ahí acusan a Batman de haber asesinado a Dent, le hablan a la policía y lo persiguen. Podemos imaginar un Batman que no intenta esclarecer los hechos porque el héroe no busca eso, sino opera en las sombras. Sin embargo, la solución por el "bien de Ciudad Gótica" es que Batman mató a 5 policías corruptos. ¿Cómo le hicieron? ¿Gordon plantó evidencia que incriminaba a Batman? ¿Rindió una declaración falsa?

Así la pregunta que queda en el aire es ¿qué protege Batman al mentir sobre la cara fea de Dent? Este Batman al querer ser demasiado serio y realista resulta siendo de un cierto modo ingenuo y mentiroso, en la tradición de sufre pero en silencio. Solo que en este caso las consecuencias de obturar la relación con la creencia el resultado es pesimista.

Casi podemos imaginar a Batman y al comisionado Gordon (cuyo sacrificio final fue para proteger un niño) diciendo “Esta mentira no es por uno, uno ya qué, ya vivió, es por las criaturas”. En cierto sentido, ni Batman o el comisionado Gordon creen en la ley, o mejor dicho, creen que deliberadamente se tiene que mentir para sostener las leyes apoyadas en la noción del pueblo como víctima inocente. ¿Dónde están las “personas que tienen fe en el bien” que Batman le recordaba al Guasón? ¿Cómo se relaciona esta “solución” y “naturaleza” de la ley con nuestros días?

Lo verdaderamente preocupante es esta lógica que permea nuestra relación actual con la ley donde la culpa y la victimización son el discurso imperante que despolitiza los problemas sociales. Finalmente Batman toma una decisión pensando más en las víctimas inocentes de ciudad gótica en lugar de la Ley que tanto intenta hacer cumplir.

Rescatemos lo que la película dice más que en lo que quería decir, en aquello que más conecta con el espectador, la relación íntima entre el héroe y su villano. Quede como reflexión final la pregunta filosófica que el film propone a Batman, ¿Qué tanto genero a mi villano? ¿Cómo me incluyo en el propio problema que enfrento, como me incluyo en el cuadro? ¿Por qué tan serio? Esto hace referencia a Batman es símbolo de la construcción humana donde el héroe pasa a segundo plano y el héroe se vuelve el propio hombre contra la moral para poder salvar lo que queda.

El paradigma modernista se consolida en esta versión con una serie de operaciones formales; como los montaje de atracción a cada tanto, que no se resuelven, sino que provocan un giro hacia otra interrogante que derivará a su vez en otra secuencia de paralelismos... y que se anclarán (o difuminarán) fundamentalmente en la decadencia de los valores progresistas de Batman hacia el terreno de la ambigüedad, la hibridación y la falta de sentido.

En la mitología griega el “Caos” es la personificación del vacío primordial, anterior a la creación cuando el orden no había sido impuesto aún a los elementos del mundo.”Hablamos del Vacío primordial, de la Nada y esto nos lleva de nuevo a El Guasón quien no tiene una existencia verificable para el mundo, no tiene genealogía, no es nadie, nada.

La característica principal del comodín de la baraja moderna es que puede ocupar el lugar de cualquier carta por que no tiene un valor definido. Y el arcano El Loco no tiene número y puede ir tanto al principio como al final de la serie, "… su valor simbólico equivale a cero, pues el Loco es el personaje que no cuenta, vista su inexistencia intelectual y moral. Pero aunque no es nada por sí mismo, puede afectar como el cero, a todos los valores y números"

El Caos engendró el día (Hémera) y la noche (Nix), es decir la primera dualidad o por lo menos la primera dualidad visible (luz – tinieblas). En el film, El Guasón hace referencia al caos en relación a sí mismo, y su estrategia es colocar a todos sus adversarios, principalmente a Batman, en la disyuntiva de tener que discernir entre dos opciones, que por supuesto, siempre son erráticas. A Batman lo pone en la encrucijada de tener que elegir entre quitarse la máscara y mostrarse públicamente o cargar en su conciencia los asesinatos ejecutados por El Guasón. Luego lo obliga a optar entre salvar a Rachel Dawes y/ó a Harvey Dent. Más tarde azuza a la comunidad de Ciudad Gótica para que elimine a Reese (un oscuro empleado contable al servicio de las empresas de Bruce Wayne que descubrió la identidad de Batman y quiere revelarla a los medios de comunicación) o de lo contrario hará explotar un hospital. Y por último los tripulantes de los barcos, emblemáticamente llamados Libertad y Espíritu, deben decidir entre matar a los tripulantes del otro barco o morir.

El Guasón engendra sin solución de continuidad falsas dicotomías que evidentemente no tienen una resolución ética. El estigma de la caída se manifiesta esencialmente en la palabra. (…) La palabra que nos dio la serpiente, la palabra del Árbol de la Ciencia, es juzgadora, oprime hasta la muerte lo existente.

Al tentar al hombre a comer del árbol de la ciencia, lo pone inmediatamente frente a una disyuntiva: escuchar la primera voz, la voz de Dios o escuchar la segunda voz, la de la serpiente. Recordemos que la serpiente insta a Adán y Eva a probar el fruto de un árbol que también es de constitución dual: Bien– Mal.

Por consiguiente esta parte del análisis son secuencias por las cuales son evidencias del esquema de Campbell llamado Pruebas, aliados y enemigos, donde se completan con sus dobles lecturas que proporciona el director.

Conclusiones

"Porqué es el héroe que Gótica se merece, pero no el que necesita ahora…
Así que lo perseguiremos, porque el puede resistirlo, porque no es un héroe, es un guardián silencioso, un protector vigilante, Un caballero oscuro."
Gordon, The Dark Knight (2008)

Cuando se comenzó esta investigación de esta tesis se estableció de principio que la finalidad era identificar el viaje del héroe y la construcción del héroe que nos plantea el director Christopher Nolan, encontrar las pautas y los esquemas para el concepto del héroe, los paradigmas de ciertos autores sobre el viaje del héroe, teniendo en claro estos conceptos podemos comenzar a concluir y llevar acabo los objetivos de la tesis, que contempla el viaje del héroe de Batman a través de los paradigmas propuestos por Nolan.

Es importante destacar que es uno de los Cineastas que ha llamado la atención en estos últimos diez años por ser un gran Director y Guionista, un londinense que se ha ganado un importante lugar en la historia del cine. Con apenas 40 años y menos de diez filmes dirigidos, deslumbra desde su propuesta visual, pero no se olvida de lo más importante para el espectador: ofrecerle el cine en su estado original, contando buenas historias desde una narrativa que sorprende. Su vocación como director de cine, se vería desde temprano, a la corta edad de 8 años. Con la cámara Super 8mm de su padre y sus juguetes como actores. Mientras estudiaba Literatura inglesa en la University College London, rodó películas de 16 mm en una sociedad cinematográfica de la universidad, y aprendió las técnicas de filmación de guerrilla que posteriormente utilizaría en su primera película 'Following'. El éxito y el reconocimiento llegarían en el año 2000 de la mano de *Memento*. Un filme que se ha transformado en una verdadera pieza de culto en la historia de este realizador. Pero gracias a la saga de Batman se a posicionado dentro del nuevo cine donde los héroes de comic los consigue encajar en el mundo real, esto logra que sus películas tengan códigos que logren conectarse entre si.

Las películas que forman parte de este proceso de investigación son la saga de Batman cuyos nombres son: Batman Begins (2005) y The Dark Knight (2008), estas dos obras de Christopher Nolan se basan en los comic de Bob Kane, *Batman Begins*, es la adaptación del famoso cómic que en esta ocasión se centra en los orígenes de la leyenda de Batman y en los motivos que hicieron al caballero de la noche emerger como la fuerza del bien en la ciudad de Gótica. ¿Cómo cambia un hombre el mundo? Es una pregunta que obsesiona a Bruce Wayne (Christian Bale) al igual que el fantasma de sus padres, muertos a tiros ante sus ojos en las calles de Gótica una noche que cambió su vida para siempre. Atormentado por la culpa y la ira, el desilusionado heredero industrial desaparece de Gótica y viaja en secreto por el mundo, buscando los medios de luchar contra la injusticia y utilizar el miedo contra los que se aprovechan de los que tienen miedo. En su búsqueda, Bruce es adiestrado por un misterioso hombre llamado Ducard (Liam Nesson) en el dominio de las disciplinas físicas y mentales que le otorgarán el poder para combatir el mal que ha jurado destruir. Pronto se ve convertido en el objetivo de los intentos de reclutamiento de la Liga de las Sombras, un poderoso y subversivo grupo de vigilantes dirigido por el enigmático líder Ra's Al Ghul. Cuando Bruce vuelve a Gótica encuentra la ciudad devorada por una delincuencia y una corrupción desenfrenadas. Con la ayuda de su leal mayordomo Alfred(Michael Caine), el detective Jim Gordon(Gary Oldman) - uno de los pocos buenos policías de las fuerzas del orden público de Gótica - y Lucius Fox (Morgan Freeman), su aliado en la división de Ciencias Aplicadas de Wayne Enterprise, Bruce Wayne libera a su imponente alter ego: Batman, un justiciero enmascarado que utiliza la fuerza, la inteligencia y un despliegue de artefactos de alta tecnología para combatir las fuerzas siniestras que amenazan con destruir la ciudad. Batman Begins es el viaje del héroe de bruce Wayne que lo lleva a convertirse en Batman.

The Dark Knight es la secuela de la anterior, Batman (Christian Bale) regresa para continuar su guerra contra el crimen. Con la ayuda del teniente Jim Gordon (Gary Oldman) y del Fiscal del Distrito Harvey Dent (Aaron Eckhart), Batman se propone destruir el crimen organizado en la ciudad de Gotham. El triunvirato demuestra su eficacia, pero, de repente, aparece Joker (Heath Ledger), un nuevo criminal que desencadena el caos y tiene aterrados a los ciudadanos. Batman debe enfrentar y tomar decisiones para poder combatir con los criminales donde uno de ellos el Joker lo hará enfrentar con sus principios éticos.

Los métodos utilizados para el análisis cuentan con los autores Campbell con la estructura del monomito que son la partida, la iniciación y el regreso, Mientras que Christopher Vogler la teoría consiste en cierta similitud con Campbell, pero mas resumido evidenciándolo en doce pasos del viaje del héroe. Vogler presenta las ideas de Campbell de un modo más fácil de digerir, simplificándolo en algunos aspectos y adaptándolo a los tiempos modernos. Aunque el trabajo de Campbell es excelente, el de Vogler es mucho más próximo a nuestro campo.

Del mismo modo Sanchez-Escalonilla ayuda con los conceptos del sacrificio que se aplica a la saga de Nolan. Que lo establece como el caso mas extremo de viaje interior, la entrega del héroe resulta mucho más atractiva que su propia misión. Siempre a costo personal.

Luego de tener todos los elementos para comenzar con las conclusiones es necesario establecerlo en dos partes, primero nos referiremos a *Batman Begins* (2005) y luego a The Dark Knight (2008).

1. Batman Begins

Si bien la primera parte de la saga esta construida en base a la forja del héroe de manera que nos centramos a un viaje en donde podemos preguntarnos finalmente: ¿Qué es viaje del héroe? Concluimos que es la historia más antigua del mundo. Su estructura básica está entretejida de mitos, cuentos de hadas y leyendas que nos relatan cómo una persona se pone en marcha para dar cumplimiento a la gran tarea. Es la misma historia detrás de todas las historias que se ha venido contando hasta el día de hoy en todos los idiomas y culturas. No ha sido creada ni inventada por nadie, sino que es un mensaje de sabiduría que procede directamente del alma. Podríamos decir que hemos traído este conocimiento con nosotros.

Es una historia ejemplar, una parábola del camino que los seres humanos recorremos a lo largo de nuestra vida. Las mismas nos hablan siempre de una búsqueda de la aventura de ir en pos de un tesoro escondido muy difícil de encontrar. Básicamente a raíz de una pérdida o una misión, el héroe debe llevar a cabo una tarea. Se pone en marcha y a lo largo del camino se encuentra con adversarios y con quienes le ofrecen ayuda. Batman Begins hace presencia de

toda esta síntesis de viaje así que podemos observar que todas las grandes tradiciones, las antiguas literaturas, las mitologías y las religiones han tratado el tema del viaje. El viaje ha forjado héroes y heroínas desde tiempos inmemoriales. Estos viajes han sido considerados como viajes iniciáticos, es decir que acarrean una transformación y un aprendizaje para quien los realiza.

Hay viajes netamente simbólicos como los que hicieron *Hércules*, el mismo *Odiseo* o *Dante***,** cuando descendieron al infierno. Batman hace un viaje tanto exterior, como interior en el film, pues atraviesa todos los caminos que lo logran hacer un héroe, pero también esta inmerso en sus propias batallas interiores. En consecuencia estudiar, investigar, buscar, vivir intensamente lo nuevo y profundo son modalidades de viajar o, si se quiere, equivalentes espirituales del viaje. Los héroes son siempre viajeros, es decir, inquietos. El viajar es una imagen de aspiración dice Jung, del anhelo nunca saciado, que en parte alguna encuentra su objeto. Señala luego que ese objeto es el hallazgo de la madre perdida. Pero el verdadero viaje no es nunca una huida ni un sometimiento, es evolución. “Viajar es buscar...”, el cambio que determina el movimiento y la experiencia que se deriva de si mismo.

En modelo del camino del héroe podría marcar cabalmente el modelo general de los hombres y mujeres del mundo, ya que la función del humano es así. Como en Batman Begins se representa todo el viaje que hace que Bruce Wayne se logre convertir en Batman como símbolo de la representación de un humano capaz de liberarse de sus culpas y traumas a través de la justicia por los demás, un ejemplo de tipo de héroe que se humaniza a través de las acciones que se ven planteadas en el film.

Los mitos del héroe de cualquier cultura o individuo nos dicen qué atributos son percibidos como lo bueno, lo bello, lo verdadero (ideal platónico) y, por consiguiente, nos enseñan valores deseables culturalmente. Todos estos valores y modelos obviamente cambian con el tiempo y la cultura.

Los distintos modelos evocados, ya sea de Campbell, Vogler, Sanchez-Escalonilla, impiden considerar uno antes que otro, considerando que cada esquema plantea el camino del héroe con distintos maneras de llegar a el. Hay que dejar en claro que los modelos no avanzan hacia un estado de progresión absoluto inequívoco, sino que evolucionan de manera espiral, por rechazo de elementos antiguos, reciclaje de algunos y aportaciones de nuevos esquemas. Ningún modelo puede

ser mejor que otro ni siquiera por apreciación personal, pues cada uno tiene su fin específico que es enmarcar el viaje del héroe, todo depende de cómo se adapte ese esquema.

Por lo tanto si nos fijamos en Batman Begins la forja del héroe de Nolan esta constituido por varios elementos en distintos autores, cumple entre comillas el esquema, mantiene ciertos pasos del esquema de Campbell, pero si los evoluciona de forma que altera el orden así como narra sus historias a manera de la mayoría de su filmografía y esto sin duda lo conecta con los flashback, un medio de lenguaje por la cual sabemos que sucede con el personaje y nos ayuda a situarnos en su viaje interior. Al menos en toda la primera parte de la película.

Lo interesante del viaje del héroe de Nolan es, que es traído al presente desde un mundo del comic hacia el mundo real, el mundo ordinario se ve representando por ciudad Gótica que nos devela ciertos aires de New York, y a la vez el imaginario del director logra que esta ciudad se sienta y se visualice de forma realista haciendo ver que el mundo de Wayne es el mundo donde vivimos.

La psique humana necesita evolucionar y para eso tiene que dar paso a la integración de la sombra. Por eso desde el punto de vista iniciático no hay viaje heroico, no hay camino del héroe si no hay encuentro con la sombra, descenso al inframundo y confrontación con las fuerzas de la oscuridad. Es el viaje que se produce a partir de la muerte de los padres de Bruce, pues desde ese momento el personaje comienza a vivir entre las sombra que se convierte en su trauma que no lo deja vivir en paz.

El Batman de Nolan decidió enfrentarse al terror a través de un descenso hacia las profundidades de su ser, similar al que encontramos en diversas mitologías y religiones, denominado generalmente como “el viaje nocturno”, el cual es una travesía del personaje central hacia lúgubres e infernales regiones, en donde experimentará un segundo nacimiento. Uno de los casos más antiguos es el viaje nocturno del sol en la mitología egipcia, en el cual el Dios sol entraba todas las noches en el cuerpo de su madre, la Diosa del cielo para regenerarse. Jesús y Mahoma son otros claros ejemplos, con su descenso a los infiernos y su posterior ascenso a los cielos. En este caso el que desciende es Bruce Wayne, primero al caerse en una cueva habitada por murciélagos, luego al presenciar la muerte de sus padres y finalmente sumergiéndose en el bajo mundo, transformándose en un criminal, viajando hacia Oriente. Finalmente, una vez que Bruce Wayne logra

descender hasta su centro, emergerá Batman como símbolo de su temor exorcizado, que será purgado al ser trasladado hacia sus enemigos. La cueva de Batman simboliza al útero materno, ya que es donde nace la nueva personalidad. Al respecto de este viaje cosmogónico, Rachel, la amada de Bruce Wayne decía en la primera película de Nolan: «el hombre que yo amaba, jamás regresó».

Si bien algunos pasos no se logran llevar a cabo en la película es claro que si están presentes, pero de una forma diferente, es ahí donde es importante señalar que no por tener uno de los pasos en la forja del héroe, no se considere un héroe, pues un héroe verdadero es aquel que es capaz y esta dispuesto a pasar el primer umbral, a través de ello despojarse de todo su ser para morir y a si poder nacer de nuevo. En Batman Begins el paso del primer umbral sucede cuando Bruce Wayne sale por primera vez a enfrentar a los criminales convertido en Batman, se enfrenta a Falcone y se reencuentra con su pasado con aquel vagabundo con quien intercambio abrigos antes de irse a la aventura por el mundo y su gesta de héroe.

La clave en la escena es que se identifica contestando a la pregunta de Falcone- ¡Soy Batman!- esto ya es símbolo de haber pasado la prueba luego de tanto entrenamiento y conocimiento. Lo interesante es la forma en como Nolan sitúa este momento haciendo una conexión con el pasado cuando Batman le dice al vagabundo –Bonito Abrigo- las misma frase que tiempo atrás el vagabundo le había dicho. Con esto establece que la forja del héroe es valida pues el vagabundo fue testigo de la primera etapa de nuestro personaje, y a la vez juega el rol del espectador de alguna forma.

Ahora no cumple con el paso del retorno, me refiero con esto que Batman es un vigilante de la justicia es un símbolo de enfrentar sus miedos y de dejar atrás su culpabilidad y traumas, eso lo obliga de cierta manera a seguir adelante sin dejar atrás su misión, una tarea que se vuelve eterna. La escena que confirma esta idea es la escena final donde Batman le dice a Gordon que jamás tendrá que agradecerle, puesto que al decirle eso deja en claro que seguirá siendo un vigilante fuera de la ley.

El acto de tirarse a volar nos introduce a que esa fue su decisión vivir con su miedo y no volver atrás, no puede volver a ser Bruce Wayne, ahora se volvió parte de la construcción de un mito, como lo establece el autor Villegas, el mito como un modo de concebir la relación del hombre con el mundo. Ahora lo interesante es que para Campbell los mitos son las claves que nos llevan hasta las potencialidades espirituales de la vida humana. Y en Batman Begins se deja muy bien representado.

Si bien al volverse eterna la misión como lo mencionamos anteriormente hace que rompa el esquema propuesto por Campbell, pues todo viaje es circular, claro es cierta medida, pero Nolan hace que este viaje sea un paso a la forja del héroe es el principio de su paradigma un esquema que esta resuelto por distintas etapas que se van integrando mutuamente con el personaje en la historia, ahora lo conveniente en tanto *The Dark Knight* juega el rol de tener a un héroe que es Batman, que se ve enfrentado por uno de los pasos principales del viaje, el llamado Pruebas, aliados y enemigos que desarrollaremos después.

El viaje del héroe, es el camino de la vida, cuando tomamos conciencia de que nuestra vida tiene un sentido y nos atrevemos a buscarlo, ese sentido está escrito en nuestro interior y el puente hacia la búsqueda es el viaje. Batman nos enseña que la búsqueda hacia afuera y el encuentro con uno mismo se integran a través sus decisiones. Batman Begins es un camino en el viaje del héroe, y es un viaje del héroe en sí mismo.

El camino de la perdida y autoconocimiento es el único posible boleto de partida y de llegada, en este viaje. El Batman de Nolan es una representación de la construcción humana a través de la tragedia y los miedos, no habla en un lenguaje racional, sino en el lenguaje de lo simbólico. Dice Campbell que bajo lo que llamamos conciencia existen no solamente joyas de las cuevas de Aladino, sino peligrosos genios: Fuerzas psicológicas, inconvenientes o reprimidas que no hemos pensado o que no nos hemos atrevido a integrar a nuestras vidas y que permanecen imperceptibles.

Son peligrosos porque amenazan nuestras estructuras familiares, pero también fascinantes porque *"llevan las llaves que abren el reino entero de la aventura deseada y temida del descubrimiento del Yo".* Como lo anuncia Jung. El ser humano aprendió a distinguir entre bueno y malo, virtud y vicio, entro que es moral

e inmoral. Así se forjo Batman; y a través de su sentido de justicia y lucha consigo mismo se erradican los deseos que han existido desde el principio de los tiempos.

El viaje del héroe es siempre circular, o deberíamos decir, espiral y se produce muchas veces a lo largo de la vida. Este esquema pone a funcionar las distintas etapas del viaje, considerando que cada una es también un nivel de la conciencia, y por lo tanto un arquetipo que el héroe necesita incorporar, actuar o dominar. Esto mismo puede ser aplicado a las diferentes situaciones de nuestra vida cotidiana. Asimismo cada arquetipo tiene una tarea que desarrollar y vive esa tarea como la meta de su vida.

En cada una de las paradas de la aventura nos encontraremos, a nosotros mismos. Cada uno se reflejará según el nivel de práctica que elija y pueda realizar; hasta donde llegue dependerá de la fortaleza, seguridad interior y del misterio de atreverse a dejarse a uno mismo atrás, perdiéndose en el laberinto de la psique, en el silencio interior, para volver a nacer o renacer y volver a encontrarse.

El camino no es ni del hombre ni de la mujer. De hecho la única forma de encontrar la totalidad es recorrer ambos las dos vías. En la primera mitad de la vida es el momento del desarrollo personal y el crecimiento exterior. En la segunda mitad de la vida nos volvemos hacia el interior y tomamos contacto con la sombra. Como lo presenciamos en Batman Begins.

En síntesis, es la muestra del héroe enmascarado aunque “desenmascarado” a la vez. La imagen de Batman, su rostro, es el rostro de sus miedos, aquello que lo identifica como un ser humano, como Bruce Wayne.

Finalmente todo se cumple, el esquema por su parte logra cerrarse, pero no completamente. Bruce encuentra su destino y consigue traducir el legado de su padre para esta nueva Gótica. Aun cuando en su interior el miedo con la justicia, poniéndolo al servicio de los que necesitan ser defendidos. En un camino propio y personal, el suyo, que mantiene lo esencial del enseñamiento paterno, adaptándolo a una nueva forma. Ese sacrificio formal de lo que representa el linaje Wayne lo ejemplifican los destinos de la Mansión y del monorraíl, junto con la conducta de Bruce al hacer fuera de su fiesta de aniversario a todos los amigos de sus padres. Sacrificio que postula Sanchez-Escalonilla que *“la renuncia del héroe es fruto de un compromiso previo que provoca un conflicto en la intimidad del protagonista y en sus relaciones con los secundarios.” (96-97)*

La imagen del héroe, es la misma del hombre, aquel que muestra sus miedos para compartirlo con los demás. Esto coloca a Batman como el héroe más humano, por lo tanto, el más identificado con los hombres comunes y corrientes.

Entonces podemos decir que no hay manera de evitar el viaje del héroe. Simplemente llega y nos encuentra, si es que no nos movemos con valor para encontrarla. La única salida es cooperar y atravesarlo.

El viaje del héroe, es el camino de la vida, cuando tomamos conciencia de que nuestra vida tiene un sentido y nos atrevemos a buscarlo, ese sentido está escrito en nuestro interior y el puente hacia la búsqueda es el viaje. Como lo concluye Vogler.

Todos los mitos heroicos siguen una secuencia que podemos comparar con la evolución y desarrollo de la aventura heroica, descripta claramente por Joseph Campbell.

Nolan retoma del viaje del héroe, lo adapta a nuestros tiempos y lo envuelve en un viaje sin regreso. Nolan se separa de los modelos clásicos, en cuanto a la forma el cual presenta a su personaje, si bien el viaje del héroe esta por paso que van argumentados con momentos importantes dentro del film, en la saga de Batman se inicia de el hecho de cómo se forma un héroe, este hace que en algunos pasos del monomito sea acertadas en cuanto a momentos claves dentro del viaje y otro pasos no sea utilizados.

Tanto Campbell como Vogler proponen pasos que van delimitando las etapas que nos proporcionan un camino correcto en cuanto a la formación de tal viajero, mientras que Nolan toma ciertos pasos y los des-construye para así poder conformar una nueva representación del héroe, el que se vuelve antihéroe.

2. The Dark Knight

En la primera parte de Batman fue una intensa búsqueda de crear la imagen del héroe, en *The Dark Knight* es la decadencia del héroe. Batman, una vez más, demuestra ser el más humano de todos los superhéroes, a tal punto que se niega a ser uno de ellos. La corrupción, los sacrificios, la mala fama, entre otros, son distintos problemas que Bruce Wayne, el mismo Batman, sabe, que nunca podrá exterminar por completo. Siempre habrá un mal que atacar, por lo tanto, siempre habrá algún hecho que los desprestigie. Como lo dijo el mismo Joker, ellos, el bien y el mal, son complemento, uno no existirá o tendrá sentido sin el otro.

A partir de este paso no encontramos que la segunda película de Nolan de la saga rompe todos los esquemas, pues el héroe ya esta forjado y son las pruebas que lo hacen convertirse en algo más que un héroe. Batman, luego de haber convivido y enfrentado a sus miedos en *Batman Begins*. Esta vez tendrá que luchar con su propia imagen, aquella que se fue creando. El precio de ser héroe es un oficio que tiene consecuencias, tanto morales como sentimentales. En *Batman Begins* habíamos encontrado a personajes idealistas, tales como el mismo Bruce Wayne, la abogada y amiga de la infancia de Wayne, Rachel, y el comisionado Gordon. Los tres formaban una triada referente a los distintos compromisos, el filial, el de la justicia y el ciudadano, respectivamente. Estos tres individuos son conscientes de los riesgos que asumen al dar por partida sus actos comprometidos.

En *The Dark Knight* trae a un nuevo personaje, Harvey Dent, conocido como “el caballero blanco” en ciudad Gótica. Dent tiene una ventaja respecto a los otros personajes; él es un líder nato, y es mediante esta imagen que se ejerce su compromiso como gobernante. El liderazgo se entiende a cómo cada uno asume su rol dentro de la sociedad, en este caso, para los ciudadanos de ciudad Gótica. Rachel hace sus propias batallas dentro de los tribunales, mientras que Gordon dentro de su cúpula policial. Ambos no están dentro de la categoría de líder al estar sectorizados dentro de un límite de la sociedad. El caso de Batman se entiende de otra forma. Él, más que un individuo, es un símbolo para los ciudadanos. La figura de “el caballero de la noche” es más una simbología, antes que un sujeto de carne y hueso. Todo superhéroe “enmascarado” está dentro del anonimato, esto lo convierte en un ser parcialmente real, es por ello que más que un personaje, estos sujetos se manifiestan como leyenda.

Estos nuevos personajes se asemejan a lo planteado por Campbell respecto a la etapa de los enemigos y aliados por las cuales se desarrollan todo el film, haciendo que el personaje de Batman se encuentre con cada uno de sus miedos y distintas caras por las cuales debe decidir, en este film se rompe el esquema del viaje del héroe, porque ya esta en media res de la historia, ya no vemos la forja del héroe, porque el mundo de Batman ya esta presente, los pasos del héroe se vuelven uno y es durante toda la película en donde se van desarrollando mas y ampliándose para así comprender la decadencia del héroe en manos de los villanos. Batman se vuelve villano al tomar decisiones que superas sus limites.

Si bien en la primera parte nos referimos al esquema que utiliza Nolan en Batman Begins en The Dark Knight nos interiorizaremos en lo que respecta a uno de los pasos que esta dentro de los esquemas del viaje del héroe, Pruebas, aliados y enemigos. Establecido como el momento más interesante con respecto al viaje, pues el héroe se ve inmerso en momentos llenos de pruebas en donde debe saber pasarlas correctamente y saber con quienes son aquellos que son sus enemigos de verdad y quien lo ayuda. Para Vogler es cuando el héroe se enfrenta a pruebas, encuentra aliados y confronta enemigos, de forma que aprende las reglas del mundo especial. Ahora lo interesante es que en la película de Nolan la mayoría de las pruebas no son superadas, pues el joker es una figura elemental para que Batman no pueda pasarlas.

Para esto es bueno dar algunos ejemplos de las pruebas por las cuales Batman debe pasar, una de ellas es cuando Batman es amenazado por Joker para que se identifique, queriendo saber quien es el verdadero Batman, ya que la ciudad esta llena de impostores que simulan ser Batman. Aquí Bruce se ve enfrentado y decide no decir su identidad, esto produce la muerte de habitantes de Gótica, aun así no se deja saber quien es realmente, esta prueba es fallida, la prueba se vuelve fatal , pues a costa del silencio muere gente inocente, esto quiere decir que Batman una vez mas es mas humano que un superhéroe. Otra escena importante para ejemplificar este paso es cuando Joker lo lleva a tomar una decisión, lo pone a prueba con elegir la vida de uno de los dos amenazados Harvey y Rachel, Batman decide por Rachel, una vez mas no logra superar la prueba, Rachel muere y logra salvar solo a Harvey, una vez mas falla en la prueba, y es entonces cuando se hace de mayores enemigos.

Si hablamos de superar las pruebas junto con sus aliados, es bueno comprender la escena del hospital. Cuando Joker amenaza con hacer explotar un hospital si no matan a quien quiera dar la verdadera identidad de Batman. Como resultado Batman se disfraza de Bruce Wayne y sale a las calles a proteger aquel individuo que amenaza con decir su identidad, logra salvarlo, pero acosta de que surgiera la posibilidad que si explotara algún hospital, finalmente logra la prueba, explota el hospital, pero no sabemos de Harvey quien desaparece luego de haber sufrido daños de quemaduras en su cuerpo y de paso en ese lapsus Joker logra convencer a Harvey Dent que la justicia es azar, así como el lo propone en su juego de moneda. La propuesta de Nolan es que cada prueba el cual se ve enfrentado Batman siempre la mitad de la prueba se logra superar, y la otra no. Si bien logra salvar al amenazado, pierde a uno de sus aliados en este caso Harvey Dent y en caso anterior salvo a Dent, pero perdió a Rachel siempre en una constancia de dualidad, por las cuales es mas fácil distinguir comprendiéndolo del punto de vista de que la vida es una constante toma de decisiones, y nunca se gana completamente siempre es acosta del sacrificio de algo.

Entonces aquí entramos a comprender la naturaleza de Nolan respecto a su viaje del héroe, que mejor que proponer realismo en cuanto a la cotidianidad de las cosas latentes de la vida, dejarlas marcadas en un film basado en un comic, que los tiempos oscuros son reales y que Batman es una figura mas humana que logra caer en la tentación en base a sus malas decisiones y que si puede equivocarse errar lo hace mas héroe, porque un héroe es la esencia pura de quien es capaz de morir y nacer nuevamente, así como lo hace Batman en la escena final, de forma metafórica.

Entonces tenemos el sacrificio como un punto importante en cuanto nos concierne del viaje del héroe, pues sin sacrificio no existe héroe, así es como se ve presentado en paso de la Apoteosis como dice Campbell: *Es la mayor prueba de nuestro personaje, el héroe se ve enfrentado a una de las pruebas que si bien triunfan significa la derrota al mal ante a las fuerzas del bien, donde sus armas ha sido todo lo que a prendido en todo su largo camino.*

Esta apoteosis debe ser la más grande misión llevada a cabo hasta el momento. Y como ejemplo nos referimos al final del film: el gran epilogo en The Dark Knight. Harvey Dent ha muerto tras la caída, Batman logra salvar al hijo de Gordon, que sucede aquí, a pesar de haber salvado la vida del niño, sabe que todo lo bueno que hizo Harvey Dent se vera manchado por todas las muertes que ha hecho, Gordon le dice que ya no habrá esperanza, entonces es cuando Batman toma la decisión, con un gesto de mover el rostro de Dent hacia el lado que no tiene desfigurado debido a las quemaduras, entonces dice*: "Gótica necesita a su verdadero héroe.. O mueres como héroe o vives lo suficiente para convertirte en villano... Porque yo puedo hacerlo, no soy como Dent.".* Esta es la decisión que lo lleva ser mas que un hombre común con una capa y una mascara, es el hecho de tomar responsabilidades y saber como enfrentarlo, que el sacrifico de un hombre es el principio de comprender este mundo el cual estamos, y que el viaje del héroe de este film no es mas que una prueba mas de hacernos ver que Batman no esta lejos de la realidad, que la apoteosis se logra resolver pero no es su totalidad, pues el héroe se enfrenta a su mayor reto que es comprender su naturaleza de vida y de porque decidió quien ser, decide ser mas que un héroe, decide ser el villano para poder salvar la desesperanza de las personas. La tragedia en el viaje heroico es la pérdida del conocimiento de quiénes somos, con el consiguiente resultado de no poder aportar lo que debemos.

Si no nos arriesgamos, si actuamos roles estereotipados socialmente en lugar de emprender nuestros viajes, experimentamos un vacio interior. Cuando las personas son desalentadas a atacar dragones, internalizan la necesidad y se atacan a sí mismas, declarando la guerra a cualquier atributo de sí mismos que consideren desagradable. O se enferman y tienen que luchar para reponerse. Uno de los temas primarios de la literatura en la actualidad es esa experiencia de alienación y desolación. Por eso el antihéroe reemplaza al héroe. Que mejor ejemplo que la saga de Batman de Nolan.

Con lo dicho, Batman nunca podrá ser un líder. El líder necesita de toda una "masa" atrás suya. El héroe anónimo, por otro lado, siempre tendrá una liga de adeptos como también, un grupo de adversos. Dent, a diferencia de Rachel y Gordon, tiene la capacidad de acercarse lo suficiente a los individuos.

Su misma imagen, ajeno de máscaras que interfieran con su identidad, provoca credibilidad, algo que Batman, por muy defensor contra el crimen sea, no podrá lograr. Es así cómo Bruce Wayne decide dar un paso al costado. “El verdadero rostro que necesita ciudad Gótica, es el de Harvey Dent” la máscara del héroe, aquella que simbolizaba la lucha contra el crimen, de pronto se volvió un arma letal que azota contra toda una población.

El Joker se presenta como la prueba eterna de Batman, aquel quien le da amenazas y Batman debe saber como superarlas. Se vuelve la representación de la Sombra: como lo define Vogler *como todo lo negativo o contrario al héroe*.

El héroe se gana dicho título con la presencia del villano. El villano, al contrario del héroe, no tendrá expediente. Mientras menos se sepa de los antecedentes del villano, más atractiva será su imagen. Su naturaleza, por lo tanto, será limitada. Siempre se darán pistas, más nunca se develará su verdadero historial. El caso del Joker obedece a estas fronteras. Nunca se sabe con seguridad si sus terribles cicatrices fueron producto de una agresión infantil o un acto demente ocasionada por su propia mano. El villano así posee, además de una careta, una marca en particular; sus cicatrices. Complementando a su ser, el “buen villano” posee sus “frases de villano”. “Why so serious?” es su frase clave.

El “buen villano” sabe tratar con sus víctimas. El Joker rebosa de estilo. Su mismo atuendo es un estilo propio, su *look* e inclusive sus armas. El Joker inclusive posee estilo para exterminar. Su imagen y comportamiento demencial es el reflejo de un individuo desequilibrado, absurdo y grotesco, es a partir de esto que el Joker causa pánico en sus víctimas. Lo que en principio parece ser una mofa, termina siendo una actitud tétrica. La frase, “Why so serious?”, es la representación del Joker. Es la dicotomía entre lo burlón y lo escalofriante, entre la locura y la cordura, entre lo divertido y lo serio. El Joker sabe hacer las bromas en los momentos más precisos, esto provoca tensión y terror. Nuevamente el tema de la dualidad.

Por último, este “buen villano”, entiende mucho de psicología. El Joker, a parte de saber ofrecer un preámbulo tétrico para sus víctimas, es un perverso. El Joker, como él mismo lo dice, es un “agente del caos”. Es a través de los planes del Joker que la moral de nuestros héroes comprometidos, tientan o ceden al fracaso. Es un arquitecto de la (auto) destrucción. Sus maléficos planes son altamente metódicos, siendo su única intención la de provocar dilemas morales. Lo que fue

un compromiso moral, se invierte a un peso de culpa, como pasa con Batman, o a un deseo de venganza, como ocurre con Dent. El Joker ha dado paso a la caída de los héroes. La muerte de Rachel provoca en ambos hombres dos sentimientos distintos, uno moral y otro sentimental, sentimental por ser la respuesta al hecho, una actitud pasional. El Dos Caras es creación del Joker, el hacedor de mal, el que va injertando males en los corazones que un día fueron valientes; ahora baldíos, confusos, abiertos a cualquier alternativa, las más rápidas, las más erróneas.

Nolan ofrece un alto realismo a este mundo fantasioso. Bruce Wayne, lucha contra su moral, ese es el tema central de *The Dark Knight*. Batman ve hacerse añicos su fama debido a que sus buenas intenciones, de pronto, causan más el mal que el bien. Ese es el precio que tiene que cargar. Son los dos lados de la moneda: el intentar ser héroe o ser un villano más para su ciudad. Como ocurrió en *Batman Begins* con "El espantapájaros", el rostro de Dos Caras es significativo en esta secuela. Un lado muestra al héroe que necesita ciudad Gótica, mientras que el otro lado es el rostro del villano, el que ha sido corroído por la amoralidad.

Al final de *The Dark Knight*, Batman se retira herido del campo de batalla. El Joker ha sido atrapado, pero la derrota es clara. El Joker esta vez ha ganado. Ha logrado comprobar que hasta el más digno de los hombres puede ser corrompido. Batman y el comisionado Gordon han hecho un pacto; nadie tendrá que enterarse que Dent, o más bien el Dos Caras, fue el culpable de una serie de muertes. Batman asume los cargos, volviéndose así un enemigo público. Batman desaparece de la escena del "pacto". Se aleja entre las sombras, sangrando, quejándose, nos hace acordar a sus primeros pasos. Es el enmascarado de "carne y hueso", el superhéroe más humano, que a pesar de negar su estado de héroe, su mismo sacrificio lo ha convertido en tal.

El Batman de Nolan vive un conflicto y conscientemente busca convertirse en un símbolo, cosa que nunca pierde el director de vista a lo largo del film. La construcción del personaje se completa con la gama de tecnología, fuerza física, efectos especiales y acrobacias correspondientes, pero que en ningún momento son excesivas ni molestas.

Y ya que nombramos realismo varias veces; todos los objetos, desde el traje hasta el batimovil, tienen una justificación y en algún momento hasta nos explican las estrategias para fabricar partes del traje de manera encubierta a través de las empresas Wayne. También en el largo entrenamiento de Bruce es exhaustivo de manera que realmente creamos que sea capaz de hacer todas las peripecias físicas. Estas son los medios por las cuales la historia logra mayor verosimilitud y mayor cavidad en el mundo real.

Batman entonces ocupa el rol de justiciero, pero también de redentor; pero Batman no es sólo un hombre, sino un símbolo, y el símbolo excede a la persona para convertirse en propiedad pública. Batman no es Bruce Wayne, sin algo más. Y así como Campbell *"Desde este punto de vista el héroe es el símbolo de esa divina imagen creadora y redentora que está escondida dentro de todos nosotros y sólo espera ser reconocida y restituida a la vida." (43)*

El epilogo final tanto de la primera parte *Batman Begins* y *The Dark Knight* son claros ejemplos de lo que es la representación de Batman de Nolan en el cine, en la primera parte deja en evidencia su modestia a no aceptar las gracias de Gordon, y de dejar en claro que el viaje que forjo Batman queda abierto y sin retorno, ya que el personaje no deja de ser el no vuelve luego de la aventura, se queda para seguir luchando como un vigilante silencioso, que no busca recompensas busca justicia, una justicia que no le llegara , pero que si puede hacerlo por los demás, en The Dark Knight es distinto, el sacrificio es lo que llamamos gesta del símbolo real de un héroe, que por momentos que encaja en un antihéroe con mascara de héroe, el discurso que le dice a Gordon son las claves de que las decisiones lo hacen ser algo mas que un héroe que busca justicia, un hombre que cubre las espaldas de otro para que los demás no dejen de creer en un mundo sin corrupción, eso lo hace complejo y contradictorio, los principios se vuelven vulnerables y la mentira se convierte en un nuevo concepto de salvación.

Conclusiones Generales

En términos finales podemos decir que los conceptos de miedo y moralidad son las claves que conllevan la construcción del héroe en la saga de Nolan, pues a través de la forma el cual se van encaminando no tan solo por el personaje en si, todo el film se convierte en un paradigma nuevo, pues nunca antes se había hecho una película adaptada de un comic llevada al mundo real, esto cuenta como un gran cambio en lo que el cine de entretenimiento suele ofrecer. Nolan logra que sus héroes sean antihéroes de esta sociedad.

El cine de Nolan, con la saga de Batman logra posesionar una reflexión que se va construyendo a partir de la primera parte *Batman Begins* donde un niño es puesto a prueba y a partir de su tragedia lo hace convertirse poco a poco en un símbolo que con la tecnicidad que presenta el film lo posesiona, aun mas como un verdadero mito de la realidad de estos tiempos, pues Bruce Wayne tiene el dinero para poder combatir por la justicia, eso lo hace tener mayor control para lograr sus objetivos, pero que pasaría si fuera un hombre común ¿podría aspirar a querer ayudar de la misma forma?. Quizás las ideologías de justicia son mucho mas peso que su verdadero poder, hoy en día el poder de algunos nos mantiene en la idea que es solo dinero para ellos, estamos frente a una sociedad llena de irregularidades que quedan impunes, mientras que vemos a este personaje que mas allá de ser parte de una saga de ficción nos da la oportunidad de ver el lado positivo de tener poder, el dinero, que si tienes algo , puedes usarlo para ayudar al otro y a la vez ayudarte a ti mismo, pues para Bruce es una forma de auto convencerse de que si hace justicia por otro, es como hacerse justicia a si mismo por lo que le sucedió, su motor de vida, aquello que le hace falta a esta sociedad llena de corrupciones y desigualdades, Nolan logra que Batman se vuelva un símbolo de justicia que aporta , y en *The Dark Knight* el nos argumenta de porque un hombre puede llegar a construirse en símbolo, mas allá de lo que le sucede al personaje es la representación en si.

Nolan toma el personaje y se olvida que es un personaje de comic, la excusa de ser héroe se vuelve la mirada del mundo, Batman se nos presenta como la sombra de un hombre herido por su pasado, el cual su único objetivo es la salvación de los demás, pero que sucede en *The Dark Knight*, nuestro héroe se vuelve vulnerable, vacio. Y es entonces como poco a poco nos deja mas en claro lo humano que es, que un traje y una mascara no son la representación de un héroe, sino más bien

los caminos por los cuales decide tomar y enfrentar. Batman se sacrifica para construir un mito del político y del fiscal por el bien de la comunidad. En la película, Batman asume como propios los crímenes que cometió Dent/Dos caras, para salvar la imagen de éste y no provocar la decepción de la comunidad. Es condenado a la persecución y al vilipendio de la sociedad. Batman, sabe que la sociedad necesita de héroes civilizadores, héroes que inspiren a los ciudadanos a imitarlos. El hombre de las sociedades arcaicas, conquista infatigablemente el mundo, organiza, transforma el paisaje natural en medio cultural. Gracias al modelo ejemplar revelado por el mito cosmogónico, el hombre se hace, a su vez, creador.

El mito garantiza al hombre que lo que se dispone a hacer ha sido ya hecho, le ayuda a borrar las dudas que pudiera concebir sobre el resultado de su empresa. ¿Por qué vacilar ante una expedición marítima, puesto que el Héroe mítico la efectuó en un tiempo fabuloso? No hay sino que seguir su ejemplo. Asimismo, ¿por qué tener miedo a instalarse en un territorio desconocido y salvaje cuando se sabe lo que se debe hacer? Basta simplemente con repetir el ritual cosmogónico, y el territorio desconocido (el «Caos») se transforma en «Cosmos», se hace un imago mundi, una «habitación legitimada ritualmente». La imitación de los gestos paradigmáticos tiene asimismo un aspecto positivo: el rito fuerza al hombre a trascender sus límites, le obliga a situarse junto a los Dioses y los Héroes míticos para poder llevar a cabo sus actos. Directa o indirectamente el mito opera una «elevación» del hombre.

En un nivel intertextual The Dark Knight, por mediación del ritual de la puesta en escena, re-actualiza un mito re-creado en y por el cine, y enraizado en una matriz arquetípica universal. Y en el nivel mítico-simbólico de la diegesis, el sacrificio de Batman es ritual, porque el mito se legitima en el rito, en la repetición del acto originario ejemplar. Y con la elevación del hombre por mediación del ritual, se extirpa para siempre lo caótico y lo azaroso. Batman se sacrifica para construir un mito civilizador y heroico. Y en ese sacrificio es dónde está su victoria sobre El Guasón/el caos/el diablo y sobre Dent/Dos Caras/el azar.

El cine de Nolan no es la superficialidad de los grandes blocksbusters que hoy en día se acostumbra ir a ver al cine, a través de sus películas se puede evidenciar los claros discursos que tiene sobre el mundo a través del cine, siempre nos comunica que no todo puede ser algo que nos fascine a simple vista también tiene que tener su cuota de realidad.

Su cine no deja de ser artístico, simplemente por pertenecer a las grandes industrias cinematográficas como Warner Bros, su cine contiene complejidad, tecnicidad, visiones sobre el cine en el cine, mas allá de sus maniobras de entretención, acción, es capaz de enseñarnos películas donde un héroe de comic, si es posible posesionarlo en la realidad, y lograr que el público se re encante con el personaje, sino también reflexionar sobre nosotros mismos, sobre la sociedad el cual vivimos, para Nolan todo parte por hacer las cosas de verdad y es ahí donde la verosimilitud de sus personajes e historias logran ser tan provocativas e interesantes de ver, la facilidad por manejar las obsesiones, y llevarlas a distintas representaciones, en el caso de Batman, logra que toda su hazaña sea totalmente verosímil, mas aun de la forma el cual lo representa en su saga.

Lo importante es que comprendendamos que aquel prejuicio que invade hoy en día sobre el cine como lo llamen comercial, no todo es lo que parece y Nolan logra ser un claro ejemplo, el consigue que su cine de autor se produzca por medio de grandes industrias que mejor que hacer una buena idea, con el apoyo de grandes empresas que creen en sus proyectos, y que todo el dinero que recaude, no justifica su menor valor, al contrario, la inteligencia el cual ha abordado este medio que lo ha llevado a poder producir su mas grandes ideas y adaptaciones, como el ultimo estreno *Inception*, una idea que llevaba años trabajando en ella, pero que debía tener los medios para poder llevarla a cabo.

Nolan es el ejemplo de un cineasta joven que cada día va construyendo de si mismo una autoría especial en el cine, que su mascara la lleva tras sus miradas representadas en el cine, que es una autor de industria que sobresale por sus films, que llevando tan poca filmografía ha logrado posesionar a su mayoría como grandes películas. Además nos deja a reflexión que Batman no es un juego de niños que solo es para coleccionar, el toma al personaje y lo convierte en un ciudadano mas de este mundo, en un hombre que es capaz de luchar por la justicia aun en un mundo tan injusto, la construcción del símbolo parte por los actos el cual se hacen, y de ahí la construcción del hombre sea hace mas satisfactoria.

Del mismo modo ahí es un director que sabe muy bien cómo jugar con el orden cronológico de las historias que retrata. Le gusta avanzar unos cuantos pasos para regresar al principio.

Esta forma de jugar con la trama se repite en toda su filmografía. Y en esta saga de Batman están todos los detalles que conforman su modo de hacer cine; quizá con un aire más épico, debido a la grandeza de la ciudad y del mito. De hecho, parece la forma más adecuada de presentar el conflicto interno de un ser humano que pasa toda su vida dudando entre vengarse del asesino (no tanto del autor material como del corrupto que ha provocado que la gente se mate entre sí), o recurrir a la justicia (su justicia) para frenar el caos de la ciudad y de la depresión (a todos los niveles) por los que la misma pasa.

Por lo tanto comprenderá que la justicia ha de estar por encima de la venganza, para no convertirse en aquello que odia. Hasta tal punto le preocupa este conflicto que se plantea en ocasiones la pregunta: ¿Quién soy yo? Su complejo de culpabilidad está en constante lucha con su sentido de la responsabilidad: cree que pudo haber evitado el crimen contra sus padres. En la película además, está la sombra alargada del miedo. Bruce Wayne tiene que luchar contra su fobia a los murciélagos aceptándolos, convirtiéndose en uno más; utilizando el miedo a su favor. De hecho, el miedo que sea capaz de provocar, será su mejor arma para lograr la justicia.

Podemos concluir que parte de la moraleja está en ese miedo que en ocasiones que todos recordamos se han utilizado con fines políticos, y que ese uso del terror y del pánico frente a lo que no podemos controlar es al que quiere hacer frente Nolan en esta película.

El primer villano al que hará frente Batman pretende provocar el pánico en la ciudad para que ésta se revele contra el desorden y se tome la justicia por su propia mano. Su fin es, en otras palabras, hacer a la gente esclava del miedo como último recurso para restablecer la paz. Batman parece ser el más indicado y el destinado a luchar contra esta plaga y salir airoso del intento. Se hará invisible, rápido, fuerte e ingenioso. En el año uno de su doble vida como millonario de día y superhéroe de noche, tendrá que detener al que quizá es su mayor enemigo, él mismo. Resulta obvio que no somos Batman, ni vivimos en Gótica (aunque a veces lo parezca), pero tenemos al alcance una forma infalible de luchar contra el miedo y acercarnos a la justicia. Dejando a un lado nuestro rencor y nuestro egoísmo; en medio de nuestros traumas y peligros, en lugar de la gótica amargura y la oscuridad impenetrable del caos de Gótica.

Para terminar, parte del mito del hombre murciélago debe dar gracias a la ciudad de Gótica: una auténtica belleza y muestra de arte gótico en su arquitectura. Fría y corrupta para dar trabajo al héroe... ¿héroe? Una buena pregunta. Porque el paso de anti-héroe a superhéroe es un rasgo a destacar; y esto es algo inherente al personaje. De hecho, esto es lo que hizo resurgir al mito, por una razón: es una película que habla sobre el origen del mito del cómic y de su principal dilema: decidir entre la justicia o la venganza. Y sorprendentemente, ha incorporado un elemento que todos intuíamos en las páginas del cómic y que el director ha utilizado como herramienta para un discurso con moraleja: el miedo. Mientras que en The Dark Knight libera al personaje del miedo y lo coloca en la moralidad latente de una ciudad que esta en medio de la perdición, que mejor que poner una pieza fundamental tu propio reflejo como la tentación a caer, son claros los mensajes que Nolan declara en el film, momentos gloriosos, como cuando el Joker convence a Dent que la justicia es azar, pero aquella montaña de dinero deja en claro que el dinero es algo mas y no necesario, ¿Que significa para el joker destruir dinero? En primer lugar, que él no es un villano cualquiera, que su maldad pertenece a una escala superior que está muy por encima de la ambición de los simples pistoleros que asolan ciudad Gótica. La maldad del joker es más espesa y para demostrarlo quema ante sus rivales la parte de dólares que le corresponde, la dilapida mientras los perros ladran, como si se tratara de una ofrenda sacrificial a los espíritus de la noche. Es que, si miramos bien la escena, la montaña de dólares encendidos se transforma por el fuego en nada, y para el poder no significa dinero sino que algo más que dinero.

Entonces podemos llegar a la conclusión que “Batman de Nolan si es un símbolo de la construcción humana”. El miedo y la moral como lo representa Nolan en sus películas, son la evidencia de lo que nos rodea a nosotros como humanos, la constante lucha por vencer los miedos y la moralidad que se va perdiendo cada día. Y que su esquema de viaje del héroe esta ceñido al paradigma de Campbell solo que en la primera película lo establece pero en distinto orden y saltando algunos pasos, ya en la segunda película notamos que el esquema deja de ser tal y solo se desarrollan puntos del los pasos que son importantes para el personaje.

¿No es Batman de Nolan la figura del héroe donde nos vemos reflejados, al momento de tomar decisiones? ¿No es Joker la fiel representación del diablo como tentación para hacer entender que todos podemos caer incluso Batman? ¿No es el sacrificio de Batman la mejor manera de hacernos entender que el héroe en si es cuando es capaz de sacrificarse por los demás?

Batman de Nolan nos enseña que la búsqueda hacia afuera y el encuentro con uno mismo se integran a través de su simbolismo. Como lo menciona Vogler *"Los héroes son símbolos del alma en transformación, así como del viaje que cada persona lleva a termina en el transcurso de su vida."(*75)

Finalmente nos podemos preguntar ¿el viaje del héroe de Nolan se aplica a los esquemas de Campbell y Vogler?

Christopher Vogler, parte de esta raíz y define al héroe como "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. En consecuencia, el significado de la palabra *héroe* está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal". Y la construcción de nuestro héroe en Batman es un sacrificio en su totalidad, y si el sacrifico es parte de lo que rodea la naturaleza del hombre podemos dejar en claro que Batman de Nolan si es símbolo del construcción humana. Y es este sacrificio y entrega desmedida, los factores que convierten a un héroe en un símbolo. En efecto, los héroes son símbolos del alma en transformación, del viaje lleno de retos y conflictos que cada persona se enfrenta y recorre a lo largo de su vida
Es decir que, si consideramos el viaje del héroe como una alegoría del paso por la vida, podríamos dividirlo en una sección obligatoria y una sección voluntaria.

Entonces la saga en su totalidad es la representación del viaje del héroe. Primero Batman Begins es el inicio de viaje y luego The Dark Knight son toda la concepción del verdadero sentido de ser un héroe, el viaje no termina sigue constantemente en las películas de Nolan, dejando como conclusión que su paradigma esta reflejado por su totalidad mas que en una sola película. Quizás el viaje del héroe este concluido cuando se estrene en junio del 2012 la última parte de la saga llamada *The Dark Knight Rises.*

Anexos

1. Realismo con mascaras.

¿Estamos atentos?

Toda película de Christopher Nolan (y Jonathan Nolan) consiste de tres partes o actos. La primera parte se llama la presentación.

Nolan nos muestra algo ordinario. La vida diaria de una persona, objetos, que puedes inspeccionar a medida que los fotogramas pasan.

Pero en ellos hay algo que no es normal. La mala memoria de un personaje, un anillo que nunca sabemos donde esta (Nolan tiene una fijación fetichista con los anillos de compromiso o matrimonio), un personaje que no sabemos quien es o que el mismo no sabe quien es. La segunda parte se llama la actuación. Nolan hace que lo que pareciera normal se convierta en algo extraordinario. Como el cine es un engaño, el mas grande de los engaños, como lo es un truco de magia, no estas realmente atento, porque tu atención ha sido distraída. Estas mirando donde no tienes que mirar. Pero en realidad no quieres saber que es lo que no es normal. Quieres que Nolan te engañe. Finalmente, en la tercera parte Nolan nos presenta el engaño. Esta parte es la mas complicada tanto es así que es la interpretación reconstructiva que cada uno hacemos del origen de todas las partes y que después de todo puede ser una simple película. La clave cinematográfica de Nolan es muy sencilla, pero no simple: "*Nada es lo que parece*".

Ni la presentación, ni la actuación, ni la parte final donde todo vuelve a ser como era. Como en un sueño.

Toda su obra cinematográfica es un ejercicio de descripción metanarrativa. Nos habla del cine sobre el cine. La propia historia, el argumento, revela algo de lo que es hacer cine. La excusa son los eventos que se suceden uno tras otro o la historia.

Sus films hablan de lo que es el arte de la simulación, que en nuestros días no es la ilusión del prestidigitador o mago, ni siquiera del ventrílocuo. Es el cine la gran ilusión. El cine es ilusión de movimiento, ilusión de tiempo, ilusión de narrativa.

Lo que Nolan nos cuenta no tiene porque ser lineal. No tiene porque empezar desde el principio con la presentación o preámbulo de los personajes, el desarrollo de la trama y acabar con un desenlace. De hecho, de los tres actos o partes de la clásica estructura narrativa de la ficción de Aristóteles en el cine de Nolan solo se conserva la división tripartita.

Porque al igual que para un amnésico que no recuerda nada y el aquí y ahora no es solo su presente sino su futuro porque su pasado se des construye efímeramente en lo que dura el presente instantáneo desvaneciéndose en el futuro que siempre estar por llegar; las tres partes en la obra de ficción narrativa de Nolan pueden estar solapadas, yuxtapuestas o caóticamente entrelazadas sin orden cronológico aparente.

Pero al final, la historia, la película, no es nada. No es real. Casi dos horas sentado en la butaca de cine para nada. Nolan te ha engañado. Pero ese engaño te ha hecho feliz.

Ha hecho que te olvides de tus problemas de la vida real. Ha conseguido que te preguntes por el engaño que admires la magia del cine independientemente de si consigues entender lo que has visto.

Nolan sabe muy bien que durante las casi dos horas de cine quieres ser engañado. Pero podemos develar el truco.

Para sacarle todo el partido a una película de Nolan tienes que verse al menos dos veces para que se pueda ver cada vez desde una perspectiva totalmente distinta.

Su cine no es predecible y como nada es lo que parece lo que hayas visto una primera vez, ya veras como adquiere una nueva interpretación la segunda vez. Esto se puede asegurar. Y de nuevo, querrás ser engañado. ¿Han estado atentos?

Los arquetipos el cual Nolan construye siempre están en base a conceptos por las cuales son recurrentes en sus películas y a la vez también están plasmadas en su saga de Batman.

1.1. Antihéroes

Con Batman Begins. Lo suyo son los héroes con dobleces y que mejor que el hombre murciélago para plasmar su visión del mundo. El bueno que se pone en lugar del malo: ya sea en busca de venganza, movido por la rivalidad, obsesionado por la justicia o, simplemente, porque quiere que el mundo sea un lugar mejor (aunque para ello envenene las cañerías de Gotham una de las secuencias de Batman Begins, 2005).

1.2 Identidad

¿Quién es el Joker de El Caballero Oscuro? ¿Es realmente el personaje de Al Pacino en Insomnio un buen policía? ¿Existe realmente Sammy Jenkins en Memento? ¿Es Bruce Wayne un rico playboy superficial o un desprendido filántropo? ¿Ra's Al Ghul no era chino? Parece que el Quién es quién era el juego favorito de los hermanos Nolan. Y esto hace que sus películas tengan su propia identidad con respecto a las demás.

1.3 Obsesión

El motor de los personajes de Nolan: Alfred Borden busca desesperadamente ser el mejor mago de todos los tiempos (The Prestige, 2006), Leonard (Memento, 2000) se tatúa sus recuerdos compulsivamente en su cuerpo, Bruce Wayne es carne de de diván con sus diversos traumas, el propio Nolan parece ser un obseso del control. Cada film contiene una inmensa provocación hacia la obsesión del hombre

Con respecto su vida. Batman es uno de los claro ejemplos de obsesión a pesar de ser una adaptación de comic, no deja de dejar inmerso a sus conceptos que tan rigurosamente logra encajar en las historias.

1.4 Culpa

Todos los personajes de la filmografía de Christopher Nolan sienten en algún momento el rotundo peso de la culpa en sus espaldas. O nombran culpables a otros de sus propias desgracias, como el Harvey Dent de El Caballero Oscuro. Y todos terminan torturados y condicionando sus acciones por este sentimiento de culpa. Bueno, todos no. El Joker, como buen agente del caos no entiende de pecados.

1.5 Justicia

Decía Woody Allen que los directores de cine siempre hacían la misma película una y otra vez y que por eso parecía que él se repetía en sus temas. En el caso de Christopher Nolan, aunque en principio no pueda parecerlo, esta repetición es constante. La Justicia, así, en mayúscula, parece ser el Tema de Nolan. La justicia como componente moral y ético, los límites de la misma, la justicia institucional o en nombre propio... Todas las posturas aparecen reflejadas en sus películas, dándonos a entender que hay tantas justicias como puntos de vista y que la línea entre buenos y malos es más bien difusa

Referencias

Obras Literarias para Marco Teórico:

Aumont Jacques, Marie Michel, (1993). *Análisis del Film*, Barcelona, Ediciones Paidos, (2° ed.)

Barthes Roland, (1970).*Introducción al análisis estructural de los relatos,* Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo,

Campbell Joseph, (1949). *El héroe de las mil caras, Psicoanálisis del mito.* Fondo de la cultura económica mexicana. (7º reimpresión ,2006)

Camps Victoria, (1985), *Del imperativo heroico al imperativo herético*, en Revista de Occidente, Op. Cit., p.50Diccionario de la mitología universal y de los cultos primitivos (1963), Buenos Aires: Editorial Mundi, p. 654

Diel Paul, (1976) *El simbolismo en la mitología griega*, Barcelona, Editorial Labor, p. 27 Dundes Alan, Rank Otto y Raglan Lord, *En la búsqueda del héroe* (1990), E.E.U.U, Princeton University Press. Gran Larousse Universal (1981), Barcelona: Plaza & Janés, págs. 6133 y 6134

Gubern Román, (1993). *Espejo de fantasmas*. De John Travolta a Indiana Jones, Madrid, Editorial Espasa Calpe, p.15

Jung Carl, (1964) *El hombre y sus símbolos*, Barcelona, ediciones Paidos.

Propp Wladimir (2006), *Morfología del Cuento*, España, editorial fundamentos, (ed. original de 1928)

Raglan Lord, (1936), *El héroe: Un estudio de la tradición, el mito y el drama,* E.E.U.U Dover Publications.

Sanchez- Escalonilla Antonio, (2002), *Guion de aventura y forja del héroe*, España editorial Ariel cine. (1º ed.)

Villegas Juan (1978), *La estructura mítica de héroe en la novela del siglo xx*, España, editorial Planeta.

Vogler Christopher, (1998), *El viaje del escritor*, Barcelona, Ediciones Roverbook.

Referentes Contextuales:

Revistas Comic:

Miller Frank, Mazzucheli David, (1987).Batman: Año Uno, Ediciones Zinco.

Miller Frank, Janson Klaus (1986).Batman: El regreso del Caballero de la Noche.

Moore Alan, Bollard Brian, (1988).La Broma Asesina.

Sainz Ruiz Jerónimo, (2005).Batman, Visto por un Psiquiatra por Dr. Jesús Ramos Brieva, España (2° ed.)

Referentes en videos:

Nolan Christopher. Warner Bros, (2005). Batman Begins. Disco 4 [DVD]. EE.UU,

Nolan Christopher. Warner Bros, (2008). The Dark Knight. Disco 4 [DVD]. EE.UU,

Smith Steven. Prometheus Entertainment, (2008). Batman Unmasked. Disco 1 [DVD]. EE.UU

“Cuando la leyenda se vuelve realidad, se imprime la leyenda.”

A mi querida Familia mi mami Neizza, Papi Carlos, Hermano Carlos, a mi perro Tchaikovski, profesores, a mi mentor mi querido Tata Pedro "Gandalf" que fue una de mis inspiraciones para seguir con este sueño, a mi Aliada Monona Vero y a todos mi queridos amigos Aliados que disfrutan de Batman y el cine de Nolan.