

V CONGRESSO INTERNACIONAL

# CIDADES CRIATIVAS

25-27 JANEIRO 2017

FACULDADE DE LETRAS DA  
UNIVERSIDADE DO PORTO



CITCEM

CENTRO DE INVESTIGAÇÃO TRANSDISCIPLINAR  
CULTURA, ESPAÇO E MEMÓRIA



icono 14

# Libro de Actas V Congreso Internacional Cidades Criativas

**Coordinadores de Actas:**

Alves, Luis M; Alves, P y García García, F

**ICONO14**

Actas Científicas

ISBN: 978-84-940289-8-4

**Dirección**

Francisco García García

**Coordinador General**

Ernesto Taborda-Hernández

**Diseño de Portada**

Fuselog



# COMISSÃO ORGANIZADORA

## **Direção**

Francisco García García  
(UCM / ICONO14)

Luís Alberto Alves  
(FLUP / CITCEM)

## **Coordenação executiva**

Pedro Alves  
(UCP / CITCEM)

Maria Leonor Botelho  
(FLUP / CITCEM)

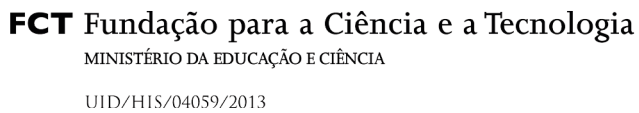
Hugo Barreira  
(FLUP / CITCEM)

## **Gestão e Secretariado**

Vasco Sistelo  
Tiago Cruz

Ana Rita Albuquerque  
Marlene Cruz  
Ana Moreira

# APOIOS



A organização de conferências e publicação Icono 14 não se responsabiliza pelas opiniões expressas neste livro de atas, não para os direitos de imagem que podem ser quebrados.

Trabalho cofinanciado pelo Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional (FEDER) através do COMPETE 2020 – Programa Operacional Competitividade e Internacionalização (POCI) e por fundos nacionais através da FCT, no âmbito do projeto POCI-01-0145-FEDER-007460.



# COMISSÃO CIENTÍFICA

**Islam ABOUHELA**

Burga Orhangazi University (Turquia)

**Miguel de AGUILERA MOYANO**

Universidad de Málaga (Espanha)

**Pedro ALVES**

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa / CITCEM (Portugal)

**Miguel ÁNGEL CHAVES**

Universidad Complutense de Madrid (Espanha)

**Isidoro ARROYO ALMARAZ**

Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (Espanha)

**Tiago BAPTISTA**

Instituto de História Contemporânea, FCSH-UNL / Cinemateca Portuguesa-Museu do Cinema (Portugal)

**Álvaro BARBOSA**

Faculdade de Indústrias Criativas da University of Saint Joseph (Macau, China)

**Hugo BARREIRA**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto / CITCEM (Portugal)

**Mario BARRO**

Universidad Nacional Autónoma de Mexico (México)

**Mário BARROCA**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto / CITCEM (Portugal)

**Manuel BELVER**

Universidad Complutense de Madrid (Espanha)

**Maria Leonor BOTELHO**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto / CITCEM (Portugal)

**Ângela Ferreira CAMPOS**

University of Sussex / CITCEM (Inglaterra)

**Laura CASTRO**

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa / CITAR-UCP (Portugal)

**Catherine CLARKE**

University of Southampton (Inglaterra)

**Pilar DE LA CASA**

Universidad de Alcalá de Henares (Espanha)

**Rui Rosa DIAS**

Instituto Português de Administração de Marketing (Portugal)

**Teresa Cunha FERREIRA**

Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto / CEAU-FAUP / ICOMOS  
(Portugal)

**Maria Luísa GARCÍA GUARDIA**

Universidad Complutense de Madrid

**Manuel GÉRTRUDIX BARRIO**

Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (Espanha)

**Renato Ventura Bayan HENRIQUES**

Universidade Federal de Rio Grande do Sul (Brasil)

**José María LEGORBURU**

Universidad CEU San Pablo de Madrid (Espanha)

**Margarita LEDO ANDIÓN**

Universidad de Santiago de Compostela (Espanha)

**Rui Guimarães LIMA**

CITCEM (Portugal)

**Antonio MEDINA RIVILLA**

UNED – Universidad Nacional de Educación a Distancia (Espanha)

**Julio MONTERO DÍAZ**

Universidad Internacional de la Rioja (Espanha)

**Helena MURTEIRA**

Universidade de Évora (Portugal)

**Henrique PEREIRA**

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa / CITAR-UCP (Portugal)

**Rui PEREIRA**

Universidade Lusófona do Porto / CECS-UM (Portugal)

**Olívia PESTANA**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto (Portugal)

**José Luís PIÑUEL RAIGADA**

Universidad Complutense de Madrid (Espanha)

**Maria REDMON**

University of Central Florida (EUA)

**Tiago REIGADA**

CITCEM (Portugal)

**Ángel RODRÍGUEZ BRAVO**

Universidad Autónoma de Barcelona (Espanha)

**Lúcia ROSAS**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto / CITCEM (Portugal)

**José Luís RUBIO TAMAYO**

Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (Espanha)

**Helena SANTOS**

Faculdade de Economia da Universidade do Porto (Portugal)

**Teresa SOEIRO**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto / CITCEM (Portugal)

**João TEIXEIRA LOPES**

Faculdade de Letras da Universidade do Porto / IS-FLUP (Portugal)

**Scott WILSON**

Faculty of Creative Industries and Business, UNITEC (Nova Zelândia)



SARA RUIZ GÓMEZ

PATRIMÓNIO EM AÇÃO E CIDADES CRIATIVAS. DISCURSOS E PRÁTICAS NA CIDADE CONTEMPORÂNEA 430

ANA RITA ALBUQUERQUE

CONVENTO DE MONCHIQUE NO PORTO: HIPÓTESE DE RECONSTITUIÇÃO DIGITAL 441

TIAGO TRINDADE CRUZ

REVISITANDO A CIDADE ATRAVÉS DA FOTOGRAFIA 453

VINICIUS BARBOSA PUJOL

LA COCINA DEL INFIERNO. REPRESENTACIÓN DE LA GRAN CIUDAD EN LA SERIE DE TELEVISIÓN DAREDEVIL 464

RAFAEL MARFIL-CARMONA

SEMIÓTICA DEL PAISAJE VISUAL Y SONORO EN EL SUBURBIO. ESTUDIO DE CASO DE LA INICIATIVA URBAN SURVIVORS, DE LA ONG MÉDICOS SIN FRONTERAS 478

RAFAEL MARFIL-CARMONA

PAISAGENS (RE)CRIADAS, A FOTOGRAFIA COMO PENSAMENTO VISUAL SOBRE O ESPAÇO. 491

CRISTINA FERREIRA

LA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD COMO ESTRATEGIA NARRATIVA EN EL CINE CONTEMPORÁNEO. “CARICIAS” 1998 DE VENTURA PONS 504

ERNESTO TABORDA-HERNÁNDEZ

CITIES OF WRECKED DESIRE: POST-APOCALYPTIC CINEMA AND RUIN PORNOGRAPHY 514

SCOTT WILSON

***A CIDADE LÚDICA: ÓCIO E DESPORTO NA CIDADE*** 524

# COMUNICAÇÕES



# **A CIDADE REPRESENTADA E IMAGINADA: CULTURA, ARTE E A CIDADE**

**LA CIUDAD REPRESENTADA E IMAGINADA: CULTURA, ARTE Y LA CIUDAD  
THE REPRESENTED AND IMAGINED CITY: CULTURE, ART AND THE CITY**

# LA COCINA DEL INFIERNO. REPRESENTACIÓN DE LA GRAN CIUDAD EN LA SERIE DE TELEVISIÓN DAREDEVIL

RAFAEL MARFIL-CARMONA

Profesor asociado  
Facultad de Ciencias de la Educación.  
Universidad de Granada -España-  
Campus de Cartuja, SN (España) 18071. Email: rmarfil@ugr.es

## Resumen

*El cómic nos muestra una visión concreta del mundo y de la ciudad. A menudo, ofrece una imagen distorsionada; en algunas ocasiones, crítica; en la mayoría, idílica. En este texto se analiza, desde el paradigma metodológico cualitativo de la Narrativa Audiovisual, la representación de la ciudad de Nueva York en la serie televisiva del superhéroe Daredevil (Goddard et al., ABC-Marvel-Netflix, 2015-2016). Se trata, en concreto, de un microanálisis de dos capítulos representativos, un estudio centrado en el espacio urbano como elemento fundamental de la historia.*

*Se dedica una atención especial al tratamiento de la idea de gran metrópoli y al mítico espacio de "la cocina del Infierno" (Hell's Kitchen), una zona de Manhattan, entre el Hudson y la Octava Avenida, que en la serie es centro de operaciones del crimen y lugar en el que se desarrolla la trama, en una ciudad de Nueva York concebida a medio camino entre la representación realista y la invención. Es importante, desde el punto de vista narrativo, el análisis exclusivamente textual, es decir, centrado en las dos primeras temporadas de la serie, aunque también se tiene en cuenta el proceso de adaptación o transfer narrativo del cómic a la pantalla. La gran ciudad, en el cine de superhéroes, es un espacio donde se hace evidente lo mejor y lo peor de lo que puede ser capaz el ser humano.*

## PALABRAS CLAVES

*Series de televisión, Narrativa Audiovisual, Nueva York, Superhéroes, Daredevil.*

## Abstract

*The comic shows us a concrete vision of the world and the city. It often offers a distorted image: critical or idyllic. This paper analyzes, from the qualitative methodological paradigm of the Audiovisual Narrative, the representation of the city of New York in the television series of the superhero Daredevil (Goddard et al., ABC-Marvel-Netflix, 2015-2016). This is, in particular, a microanalysis of two representative chapters, a study centered on urban space as a fundamental element of history. In this work is important the treatment of the idea of great metropolis and the mythical space of Hell's Kitchen, a zone of Manhattan, between the Hudson and the Eighth Avenue, that in the series is center of operations of the crime.*

*It is a place in which has developed the plot. New York is conceived between realistic representation and invention. It is important, from a narrative point of view, exclusively textual analysis. The study focuses on the first two seasons of the serie. It also takes into account the process of adaptation or narrative transfer of the comic to the screen. The big city, in the superhero movies, is a space where the best and worst of what the human being can be shown.*

## KEYWORDS

*TV Series, Audiovisual Narrative, New York, Superhero, Daredevil.*

## Introducción

Las historias de superhéroes siempre son una vía interesante para profundizar en la representación humana, en la concepción que tienen las personas de sí mismas, de lo que les gustaría llegar a ser. Se trata de un alter ego que establecemos desde la creación literaria y, en este caso, desde el cómic y los medios audiovisuales. Sin embargo, desde el punto de vista del análisis de contenido, es necesario valorar cómo es la representación de la colectividad, profundizando en el carácter social de lo que nos une, tanto en la actividad organizada, en la que la mafia y el crimen son verdaderos ejes esenciales de la narrativa de ficción, como en el propio espacio que acoge el desarrollo de la acción. Desde esa perspectiva, la ciudad, la gran metrópoli, es el escenario de historias que, habitualmente, adquieren un tono oscuro y siniestro en el género de los superhéroes. Si la ciudad de Nueva York es un enjambre de emociones, en el caso de los superhéroes es el epicentro del mal.

La serie *Daredevil* (Goddard et al., ABC-Marvel-Netflix, 2015-2016), una representación de un personaje de referencia que ya había sido versionado para la gran pantalla, nos muestra una visión muy particular, especialmente simbólica en lo que se refiere a la sugerencia de la ciudad de Nueva York como espacio oscuro y de degeneración. En concreto, la acción principal se desarrolla en la zona de Manhattan llamada *Hell's Kitchen* (la cocina del infierno), un término que tiene su origen en lo que fue un barrio marginal londinense, denominado así popularmente por la frecuencia de sus asesinatos y la sensación de peligro, en una zona habitada mayormente por población de origen irlandés, cuya denominación fue utilizada por la prensa neoyorkina desde finales del XIX para referirse a la zona que está entre la Octava Avenida y el Río Hudson, delimitada por las calles 34 y 59. A pesar de contar con viviendas abandonadas, está integrada hoy día en la normalidad y forma parte de la unidad de un distrito acomodado como Manhattan.

Sin embargo, la producción de Netflix<sup>1</sup> para televisión recrea una época contemporánea en la que, supuestamente, ese barrio sigue siendo una zona de exclusión y peligro, un lugar oscuro y diferenciado del resto de la ciudad. Se trata de una línea creativa asociada a otras producciones recientes del género por parte de esta productora californiana, especializada en exhibición bajo demanda a través de *streaming*.

En este trabajo, basado en el análisis de contenido y el estudio narrativo de la producción audiovisual como estudio de caso, se exponen los principales rasgos que definen la gran ciudad.

## Objetivos

- Estudiar la representación de la gran ciudad en la narrativa audiovisual contemporánea, identificando los rasgos concretos de Nueva York en la serie analizada.
- Detectar las claves narrativas a la hora de representar el espacio como un lugar oscuro y siniestro, identificando la combinación de elementos o existentes de la historia.



- Reconocer los valores estrictamente discursivos, propios de la dimensión formal o estética, en su aportación a la descripción y representación de la gran ciudad.

## Metodología

Este análisis se basa en un estudio de caso, seleccionado por ser único y común a la vez, con una base de trabajo centrada en la interpretación (Stake, 2007, p. 47). Destaca, por un lado, el desarrollo de una metodología cualitativa, que se centra en la representación de la ciudad en la serie analizada y, por otro, la aplicación de un enfoque holístico que conecta diferentes perspectivas de trabajo, siempre centradas en el análisis de contenido (Bardin, 1986; Krippendorff, 1990[1980]). Igualmente, los fundamentos esenciales de esta investigación se centran en el análisis crítico de la imagen (Aparici y García Matilla, 2008) y el estudio de la representación de la realidad (Aparici, 2010).

En esta línea de trabajo se valora el grado de iconicidad o analogía con la ciudad de Nueva York, teniendo en cuenta las bases de la Teoría de la Imagen en cuanto al concepto de fidelidad en la representación (Moles, 1975; Villafañe y Mínguez, 1996), así como a la dimensión artística y estética, que encuentra algunos fundamentos de referencia en la propia Teoría del Cine (Aumont y Marie, 1990; Bazin, 1990 [1958], Casetti, 2005; Deleuze, 2004 [1985]; Metz, 2002 [1963]; Mitry, 1990) y de la exploración de las posibilidades de la narrativa transmedia (Jenkins, 2003; Scolari, 2013).

Sin embargo, en el marco de un análisis de la serie de televisión como relato, es importante señalar la preeminencia del paradigma teórico de la Narrativa Audiovisual (García García, 2006; García Jiménez, 1993; Bordwell, 1996; Ricoeur, 1999), del que se aplican algunos conceptos fundamentales, como la valoración de los existentes de la diégesis, entendida como

... universo propuesto por el relato, universo que tiene su propio conjunto de normas. Todos los elementos que pertenecen a este universo serán diegéticos. Aquellos que no pertenezcan serán denominados extradiegéticos o no diegéticos. (Prósper Ribes, 2004, p. 9)

Así, es necesario contemplar la interrelación de personajes, acciones y tratamiento narrativo del tiempo en su aportación a la representación de “La cocina del Infierno” como espacio o escenario, como un existente de esa diégesis, profundizando en la consideración de la obra audiovisual como representación y como relato.

Por último, es importante destacar que el procedimiento de estudio se basa en el microanálisis (Zunzunegui, 1996) como base procedimental, entendiendo éste como el estudio detallado de un fragmento, en este caso de un capítulo, representativo de la totalidad. Con las oportunas reservas, las conclusiones de este estudio son aplicables a las dos temporadas vigentes en 2016.



# 1. Fundamentos teóricos. Análisis narrativo de las series de televisión

Las series de televisión son, en la actualidad, un modelo narrativo de gran interés y relevancia en comunicación audiovisual. Se puede afirmar que vivimos en la “era dorada del drama televisivo” (Cascajosa Virino, 2007, p. 34). El seguimiento masivo se ve impulsado por las plataformas de vídeo bajo demanda (VOD). En muchas ocasiones, la televisión cuenta con aportaciones narrativas más innovadoras que la industria del cine, en una época caracterizada por la cultura de la convergencia y la narrativa transmedia (Jenkins, 2008), con gran cantidad de medios y posibilidades.

## Transfer

No puede obviarse la conexión entre géneros y soportes que constituye, en sí misma, el constante salto del cómic a la gran pantalla en el sector del entretenimiento. En ese transfer narrativo, debemos ser conscientes de estar analizando un tipo de narración cuya base es, precisamente, la reflexión y revisión de su propia estrategia discursiva. Es muy importante valorar el grado de respeto a los fundamentos de la historia original en cómic o novela, con algunas experiencias de interpretación libre. Sin embargo, como la mayor parte de los superhéroes, el protagonista de la historia vivió diferentes etapas y desarrollos en el ámbito del cómic, lo que hace difícil valorar la fidelidad al original.

También, en una época basada en la convergencia de medios y el desarrollo de una cultura transmedia en red (Jenkins, Ford y Green, 2015), hay que tener presente el permanente y heterogéneo storytelling de estos héroes con poderes especiales, que se expande hacia una continuidad exclusiva en las producciones audiovisuales diseñadas por Netflix para la Smart TV. Es el caso de Jessica Jones (Petrarca et al., Marvel-ABC-Netflix, 2015-2016) o Luke Cage (Hodari Coker et al. Marvel-Disney-ABC-Netflix, 2016), extraídos como secundarios del ámbito del cómic, relacionados circunstancialmente con Spiderman y agrupados en los defensores, verdadero ejemplo del fenómeno transmedia e intertextual, que pasan de “héroes de alquiler”<sup>2</sup> a emerger con un enorme protagonismo en el ámbito televisivo, compartiendo Nueva York como espacio común.

La serie Héroes (Kring et al., NBC, 2006), paradigma de la creación propia de personajes televisivos inspirados en el discurso del cómic, así como la representación de un clásico del género de la ciencia ficción como *The Walking Dead* (Kirkman et al, AMC, 2010-2016), son antecedentes muy importantes en la humanización de los personajes, en la profundización en la complejidad psicológica, como sucede con el propio Daredevil, un héroe que no tiene tanto miedo a los criminales (villanos) de “La cocina del Infierno” como a sí mismo, a sus propias contradicciones, al mal interior con el que dialoga, que deja aflorar en la lucha, a su propia oscuridad, simbolizada por la ceguera.

Es importante señalar que las bases de la Narrativa Audiovisual como conjunto de teorías y criterios para el análisis, no solo han adquirido una vigencia muy útil para la investigación cualitativa y cuantitativa, sino que se adaptan de una forma extraordinariamente enriquecedora a estas nuevas modalidades de discurso, aunque todas ellas guardan la esencia de llevar a miles de jóvenes a refugiarse en un nuevo cómic para conocer las aventuras de este tipo de héroes, con la gran metrópoli como telón de fondo. En nuestro caso, el audiovisual recoge la esencia del cine, haciéndose cómplice de su desarrollo, determinando su identidad:

El cine ha acompañado a las ciudades en el avance imparable que han experimentado. Ha sido testigo, pero también cómplice, de su desarrollo. Con su naturaleza fragmentaria, con su ubicuidad espacio-temporal, ha ayudado a la construcción del imaginario de ciudad, generando modos singulares de vivirla, pensarla, soñarla e incluso sufrirla. (García Gómez y Pavés, 2014, p. 9).

## 2. Marco empírico: la serie de televisión “Daredevil”

Basado en un personaje original creado por Stan Lee y Bill Everett en 1964, Daredevil fue un personaje que evolucionó a finales del siglo XX hacia una mayor oscuridad, con argumentos más complejos aportados por Frank Miller desde la década de los 80. Algunos compendios clásicos de Marvel, que solo era una pequeña editorial en los años setenta, ofrecen revisiones históricas de los orígenes, analizando las etapas del superhéroe (Lee, Wood y O'Neil, 2015). En síntesis, se trata de un personaje que siempre estuvo atrás en popularidad con respecto a Spiderman, pero que consiguió una gran fidelidad por parte de sus seguidores.

En el cine, además de apariciones puntuales en películas de otros superhéroes, el único largometraje dedicado a Daredevil fue el realizado en 2003, dirigido por Mark Steven Johnson y protagonizado por Ben Affleck, un intento de reflejar el mundo oscuro del personaje que no tuvo la acogida esperada, ni en crítica ni en taquilla. Con estos antecedentes, en un contexto de permanentes versiones, el marco empírico de este estudio es la serie estrenada en 2015, producida por ABC Television Studio en colaboración con Marvel Entertainment, Disney Company y Netflix, que es la exhibidora en streaming a través de su plataforma de vídeo bajo demanda. Se trata de un trabajo coral, con la participación de diferentes directores/as y el diseño original de Drew Goddard, con el actor Charlie Cox como protagonista.

En este trabajo se ha procedido al visionado completo de las dos temporadas emitidas hasta 2016, acotando los dos primeros capítulos para el análisis detallado y la aportación de ejemplos. A pesar de los datos de autoría e historia del personaje que aquí se aportan, la base del trabajo analítico es absolutamente textual y narrativa, tal y como se ha explicado en la metodología.

## 3. Análisis de Daredevil



### **3.1. La representación visual de la metrópoli**

Las formas, en terminología de Jean Mitry (1986[1963]), son importantes en cine y comunicación audiovisual. La base estética, los elementos que forman parte de la esencia plástica, son determinantes a la hora de trasladar un modelo y una imagen de ciudad. De forma coherente con la propia base argumental, estamos ante una ciudad oscura, ya que nuestro superhéroe es ciego. El barrio conflictivo se muestra, por tanto, en situación de iluminación exterior noche, que es cuando tiene lugar la acción violenta. En realidad, como metáfora, Daredevil lucha contra la oscuridad. Su percepción se basa en otro tipo de sensaciones que le permiten desarrollar una precisión milimétrica en sus movimientos. Un sentido del oído desarrollado de forma extraordinaria y, por supuesto, un entrenamiento concienzudo, son sus grandes armas para luchar contra el crimen.

Frente al Seattle luminoso de series como Anatomía de Grey (Rhimes et al., ABC, 2005) o a la propia ciudad interior y acomodada, bien iluminada y acondicionada para la vida, como Sexo en Nueva York (Star et al., 1998), esta serie oscurece nuestra representación mental de la ciudad.

Podría pensarse que la sensación de agobio se desarrolla mediante planos muy cortos, pero no es un recurso especialmente utilizado en la serie de Netflix, que cuenta con grandes planos generales a orillas del Hudson, además de un desarrollo intenso y continuo de los lógicos planos detalle en las peleas del protagonista, pero nunca forzando una sensación visual de ahogo de forma expresa, ya que esa orientación sería irreal, dado que el protagonista de la serie no la tiene en ningún momento. Desde el punto de vista de la fotografía, ha sido suficiente trabajar con grados y matices de oscuridad, algo complejo desde el punto de vista técnico pero que, inevitablemente, consigue la recreación de un tiempo de ambiente y paisaje urbano concreto.

Destaca el contraste de la oscuridad, propia de la lucha contra el crimen, con las secuencias dedicadas a la vida civil y normalizada del protagonista, en su tarea de abogado, reproduciendo una ciudad estresante, pero mucho más similar al Manhattan contemporáneo. De hecho, el factor temporal no queda del todo claro, ya que hay reminiscencias de la historia original del cómic, centrada en los años 70.

La angulación es otra característica que nos hace constatar el peligro en “la cocina del infierno”. Asociada a situaciones violentas, es habitual la visión deformada o aberrante. Encontramos planos contrapicados que representan la percepción panorámica desde las azoteas, la escucha de situaciones de riesgo.

A pesar de que la sensación de acotación visual no sea especialmente agobiante, el ritmo del montaje, esencia del lenguaje fílmico y audiovisual, que hoy día está pensado para su exhibición en nuestros ordenadores o en nuestras salas de estar, es absolutamente frenético en cada pelea. A la importancia del

sonido ambiente, detallada en el siguiente apartado, se une un ritmo intenso que hace evidente la tensión constante del personaje.

### **3.2. Drama y paisaje sonoro**

Con un héroe ciego, es inevitable cierta focalización autodiegética perceptiva centrada en lo sonoro. Escuchamos “con” nuestro héroe, siendo capaces de percibir lo que él percibe. Así, el sonido de “La Cocina del infierno” es un constante fluir de sirenas, gritos y discusiones, una atronadora llamada de auxilio, en la que Daredevil solo puede atender lo urgente, es decir, aquellas situaciones que están entre la vida y la muerte, obviando las discusiones domésticas, los gritos de dolor o desesperación y otro tipo de sonidos ambientales que, seguramente, están más próximos a la época irlandesa de finales del XIX y principios del XX que a la del turístico y burgués Manhattan del siglo XXI. Ese paisaje sonoro le da a la ciudad, en cierto sentido, un aire atemporal. Hoy día, en lo que tiene que ver con la representación veraz, hay ambiente de gran urbe en otras zonas lejanas de la antigua cocina del infierno.

Si el Nueva York de Woody Allen siempre está acompañado por el jazz como banda sonora no diegética, fijando una verdadera marca universal, en las películas de Netflix, el sonido ambiente, con la excesiva reproducción de cada detalle, se convierte en una realidad cotidiana mucho más sórdida e hiperrealista. Tanto, que da una sensación de efectismo.

No es casual que, antes del fundido de apertura desde negro, el primer plano de esta serie sea exclusivamente sonoro. Sorprende la calidad en la recreación del ambiente, del sonido de la ciudad en el percance inicial que causa los superpoderes del joven Matt Murdock, hijo del boxeador Jack “Batallador” Murdock. Como en muchos héroes similares, la radioactividad, es decir, la propia degeneración en el uso de la inteligencia humana, está en la causa de las circunstancias especiales del protagonista del cómic.

En la secuencia inicial de televisión, un sonido detallado se refleja, desde un plano cenital, la visión de un designio divino, ya que estas producciones portan, en sí mismas, los valores de una cultura que fija y actualiza la idea de la fe, de lo sobrenatural y de los propios milagros. Mediante unas líneas del paso de peatones, la composición refleja el carácter singular y diferenciado de este niño, que viviría rodeado de oscuridad (Figura 1) y, más adelante, de ese ruido constante que percibimos en lo que podemos considerar un plano sonoro subjetivo, recurso que siempre aporta riqueza al discurso audiovisual. En ese plano cenital, el sonido es solo el hilo conductor de lo que la imagen muestra de forma premonitoria: a un lado de nuestro futuro héroe, las personas, por cuya seguridad arriesgará la vida; a otro, el caos y el mal, un universo oscuro, lleno de dolor y desorden: la cocina del infierno.



Figura 1. Plano superior de la escena inicial de *Daredevil*, con un gran valor simbólico. Fuente: captura de pantalla del capítulo 1.

Tras la primera secuencia, fundamental en el desarrollo de la trama, de nuevo se hace el silencio a través de un brusco fundido a negro. En ese momento, los/las espectadores/as buscan comprender a través de lo que escuchan, tal y como hará durante toda su vida el superhéroe Daredevil, ayudado por el don de su “radar” o sexto sentido.

A lo largo de la serie, verdadero ejemplo de la recreación sonora del detalle, apoyado en su exageración a través de la tecnología actual de sonido envolvente, escucharemos el latir de una ciudad, pero también los corazones palpitando de numerosos personajes secundarios. Un valor de toma subjetiva y de focalización homodiegética que solo es posible en una historia inmersa en la oscuridad.

Como la propia ciudad, el protagonista de la serie sufre, recibe golpes. Tiene miedo de sí mismo, aunque se le conocería en el contexto de los superhéroes como “el hombre sin miedo”. No le falta su atrezo, que termina en una máscara y una armadura especialmente diseñada contra los golpes. El rojo se convierte en marca, en seña de identidad visual.

“Dirigíos a la 48 por calles iluminadas”, aconseja a unas jóvenes que acaba de liberar en la presentación de la serie. Daredevil sabe que buscar la luz es importante. Después, en el *opening* o secuencia de apertura, se nos muestra cómo es el magma perceptivo con el que aprehende la realidad. La serie cuenta con un tratamiento de la fotografía muy particular (Matthew J. Lloyd), en el que un tono azulado sugiere permanentemente la oscuridad, contrasta con colores vivos y un tratamiento estético muy destacado de la profundidad de campo.

Un elemento fundamental en el uso de la banda sonora es la lluvia, destacada en primer plano sonoro y, en sí misma, un factor que siempre juega en contra del protagonista, ya que disminuye ostensiblemente,

por confusión y ruido, su percepción del entorno, haciéndolo más vulnerable en la lucha. Como se puede imaginar, en ninguna producción de ficción había llovido tanto en Nueva York, un factor que hace que la ciudad resulte más incómoda y menos acogedora.

### **3.3. La estrategia narrativa**

La presentación de personajes es directa, sin demasiadas ambigüedades, mostrando la problemática principal sin ocultarla, algo propio del cómic, que hace evidente el eje central de la acción desde el principio. En confesión, ya en la madurez y rodeado de oscuridad, una elipsis nos muestra, años después del accidente, al joven Matt Murdock, rodeado por supuesto de oscuridad y de culpa. A través de sus palabras, en una focalización externa, supuestamente objetiva y mostrando lo que se puede ver y escuchar a través de la cámara, hace una advertencia, que orienta en torno al *leit motiv* de toda la serie, con el recuerdo de la frase de su abuela: “Cuidado con los chicos Murdock, llevan al diablo dentro”.

Esa lucha interna entre el bien y el mal, representado en la acción de la violencia, que asume como herencia su padre, será la esencia de toda la serie. Hacer el bien disfrutando de la propia violencia contra los malos. Como curiosidad contextual, la España franquista, poco dispuesta a traer diablos rojos a las portadas de sus kioscos, tradujo el título como Dan Defensor, aprovechando la doble D de su indumentaria original. En muchos países de América Latina, ajenos a esta limitación moral, el personaje se tradujo como diabólico.

Seguramente, en la esencia del personaje, que hacía el bien desde una esencia violenta y una lucha interna contra la maldad, puede aplicarse al gran escenario que supone Nueva York, la gran manzana, soleada de día y convertida en una tenebrosa “cocina del infierno” durante la noche.

Las acciones se centran en la lucha con el crimen organizado, la prostitución y la trata de personas y drogas. El Hudson, oscuro e iluminado por las luces de la ciudad al fondo, contempla cada noche escenas de violencia. Este río no es, en ningún momento, un lugar para pasear ni para navegar, sino una advertencia de la proximidad de la muerte, un entorno en cuya orilla, la primera regla es sobrevivir.

La simbología del personaje, rodeado de oscuridad en muchas ocasiones (Figura 2) es una referencia directa a lo que puede ser la propia ciudad que lo acoge, el entorno que lo envuelve. Su propia casa, al no necesitar luz, es un apartamento umbrío y oscuro. Sin embargo, “La cocina del infierno” se anticipa mediante la ambientación, pero será un lugar que se va conociendo progresivamente a lo largo de toda la serie. En esta función, los diálogos son fundamentales por la aportación de información que van suministrando. En la narrativa de los superhéroes, la metrópoli es el escenario de fondo, que va mostrando sus rincones secretos y algunas claves descriptivas sucesivamente, según lo demanda la trama.



Figura 2. El protagonista de la serie, rodeado de oscuridad. Fuente: captura de pantalla del capítulo 1.

En la combinación de un factor espacial, la ciudad, con un elemento temporal de la diégesis, la noche, se genera una narrativa muy característica que asocia connotaciones negativas a una de las capitales del mundo, posiblemente la más representada en el cine. Aparece llena de luces y con un permanente ruido de fondo, especialmente destacado. Noche y metrópoli están asociadas inevitablemente a crimen, tal y como se hace evidente en la propia reunión de criminales en el primer capítulo. Las luces de la ciudad, tan características de Nueva York, dejan reconocer iconos emblemáticos, como el Empire State (Figura 3), con la singularidad de utilizar la escena clásica de un edificio en construcción, un tipo de escenario asociado a la conspiración del hampa en el género *noir* de todas las décadas.

Las referencias clásicas de la ciudad inventada, como Gotham o Metrópolis, son una referencia inequívoca a Nueva York, en las que se delega la responsabilidad en el lector o la lectora de cómic, en la audiencia de una serie de televisión, para que se encuentren paralelismos con la realidad. Sin embargo, en Daredevil la referencia, tanto visual como dialogada, es completamente explícita. Netflix está provocando, a lo largo de sucesivas producciones seriadas de héroes, la emoción por asistir encuentros intertextuales, basados en detalles argumentales. En los últimos capítulos de la serie, Jessica Jones (Petrarca et al., Marvel-ABC-Netflix, 2015-2016) y una enfermera atienden al superhéroe de Harlem Luke Cage (Ch. Hodari Coker et al., 2016). Hablan de un tipo que es como ellos y la enfermera se ofrece a llamarlo. Es Daredevil. Viven en el mismo universo diegético y en la misma ciudad.



Figura 3. Escena del capítulo 1 de Daredevil. Reunion de criminales con el Empire State de fondo. Fuente: captura de pantalla del capítulo 1.

En definitiva, la ceguera de Daredevil nos lleva a una serie en la que prima una ciudad oscura y peligrosa, con un tono frío y azulado que contrasta con el uso del color vivo en determinados momentos del día. No sucederá así en series de la propia productora, como el Harlem más luminoso y colorista de Luke Cage (Ch. Hodari Coker et al., 2016), aunque se encuentran similitudes en el tratamiento de la oscuridad y el peligro de la noche.

Tras el impacto visual y sonoro, una reflexión más profunda, a lo largo de toda la serie, fijará un concepto de “cocina del infierno” como lugar asociado al mal, algo que se hará explícito en la propia justificación de uno de los personajes principales, como es el villano Wilson Fisk. En su ambigüedad moral, con tanta bondad y empatía aparente como mal y violencia habitan dentro de Daredevil, reflexiona sobre la salvación de la ciudad. Algo ha salido mal en el proyecto social y colectivo de la gran ciudad.

En resumen, a pesar de tratarse del transfer que parte de un cómic, colorista durante una gran época de su evolución editorial, esta serie representa una ciudad oscura, peligrosa, un Manhattan con un barrio marginal y temible, en el que se hace imprescindible la lucha contra el crimen. El estilo corresponde al tipo de ambiente trazado por Frank Miller. Una realidad que retoma un referente que hoy no existe, recreando la exclusión y crimen de hace un siglo o unas décadas, adaptándolo a un siglo XXI decadente y futurista, roto socialmente, donde la única esperanza colectiva no es la construcción de un mundo mejor, sino la mera supervivencia. Gracias ese universo negro asociado a Nueva York, se consolida un modelo de ciudad que, hoy día, se imita a sí misma desde la propia ficción audiovisual. Una ciudad en la que el turista espera indicios

de ese entorno de acción, encontrando otra realidad muy diferente, pero inmersa en el mantenimiento de sus propios tópicos.

## Discusión y conclusiones

Este estudio se ha basado en una reflexión cualitativa, ordenada y fundamentada, que permite establecer algunos conceptos que es conveniente que sean contrastados y validados por estudios cuantitativos que amplíen la muestra, tanto en número de capítulos, asumiendo la totalidad de la serie; como en la comparativa con otras producciones cuya acción principal se desarrolle en Manhattan. En este sentido, debe tenerse en cuenta la enorme influencia que ejercen este tipo de narraciones en la ciudadanía, dado su elevado índice de impacto. Este análisis, por tanto, ha sido un aproximación teórica y ensayística, contrastable desde el punto de vista deductivo. Hay que seguir profundizando, por tanto, en la teoría y la investigación sobre esta temática.

## Oscuridad y paisaje sonoro

Como conclusión principal, se puede afirmar que la narrativa de los superhéroes se basa en la concepción negativa de la metrópoli, foco de crimen y maldad. Esta situación hace imprescindible la acción salvadora de los protagonistas de estas historias, presentándose el reto como una responsabilidad, una obligación que se realiza con mayor o menor convencimiento, dependiendo del perfil psicológico del personaje. Sin embargo, en el caso de Daredevil, la lucha y la violencia forman parte de su esencia, tal y como le ocurre a la propia “cocina del Infierno”.

La representación de la ciudad, tanto en la literatura o el cómic como, sobre todo, en este tipo de producciones de ficción, ejerce una influencia continua en la imagen que tenemos de ella. La metrópoli se convierte, así, en un entorno oscuro asociado a aspectos negativos como el crimen, pero también a la heroicidad, que en el fondo tiene una gran base humana en estas historias, junto al valor de la fe en lo sobrenatural. El sentido de proyecto colectivo está ausente, primando la actividad criminal y la degeneración humana, una representación que, en el caso de Manhattan, se ha vivido especialmente y ha creado el efecto de imitación constante del propio imaginario generado por el cine y los medios audiovisuales. En la gran manzana, no es extraño comprobar como la realidad imita a la ficción.

## Referencias

- Aparici, R. (coord.). (2010). *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*. Madrid: UNED.
- Aparici, R. y García Matilla, A. (2008). *Lectura de imágenes en la era digital*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Aumont, J. y Marie, M (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.

- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido*. Madrid: Akal.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp. (Obra original publicada en 1958).
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1986).
- Cascajosa Virino, C. (2007). Primeros apuntes: Pensando la televisión (norteamericana). En C. Cascajosa Virino (ed.), *La caja lista: Televisión norteamericana de culto* (pp. 19-26). Barcelona: Laertes.
- Casetti, F. (2005). *Teorías del cine 1945-1990* (3ª ed.). Madrid: Cátedra. (Obra original publicada en 1993).
- Deleuze, G. (2004). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1985).
- García García, F. (Coord.) (2006). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Laberinto.
- García Gómez, F. y Pavés, G.M. (2014). La ciudad en el cine. Entre la realidad y la ficción. En F. García Gómez y G. M. Pavés, *Ciudades de cine* (pp. 9-31). Madrid: Cátedra.
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- Irwin, W., Conard, M.T. y Skoble, A.J. (2009). *Los Simpson y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books.
- Jenkins, H. (2003, 15 de enero). Transmediastorytelling. *MIT Technology Review* [en línea]. Recuperado de <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/?a>
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 2006).
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Madrid: Gedisa.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica*. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1980).
- Lee, S., Wood, W. y O'Neil, D. (2015). *Aquí llega Daredevil ¡El hombre sin miedo!* Barcelona: Panini.
- Metz, C., (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine. Volumen I*. Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1963).
- Mitry, Jean (1986). *Estética y psicología del cine: 2. Las formas*. Madrid: Siglo XXI. (Obra original publicada en 1963).
- Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio: Cine y lenguaje*. Madrid: Akal.
- Moles, A. (1975). *La comunicación y los mass media*. Bilbao: Mensajero.
- Prósper Ribes, J. (2004). *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Ricoeur, P. (1999). *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Stake, R.E (2007). *Investigación con estudio de casos*. Madrid: Ediciones Morata. (Obra original publicada en 1995).
- Villafañe, J. y Mínguez, N. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid: Pirámide.
- Zunzunegui, S. (1996). *La mirada cercana. Microanálisis filmico*. Barcelona: Paidós.



## Filmografía

- Anatomía de Grey [Serie TV.] (Greys Anatomy, SeSh. Rhimes, R. Corn, Ch. Wilson, T. Phelan, K. McKidd, J. Swarc... D. Washington, 2005-2016).
- Daredevil [Largometraje] (M. Steven Johnson, 20<sup>th</sup> Century Fox, 2003).
- Daredevil [Serie TV.] (D. Goddard, Marvel- ABC-Netflix, 2015-2016)
- Héroes [Serie TV.] (T. Kring, G. Beeman, A. Arkush, J. Swarc, A. Kane y G. Yaitanes, NBC, 2006).
- Jessica Jones [Serie TV.] (D. Petrarca, B. Gierhart, S. Cellan Jones, S.J. Clarkson y S. Surjik, Marvel-ABC-Netflix, 2016-16).
- Luke Cage [Serie TV.] (Ch. Hodari Coker, P. McGuigan y G. Navarro, Marvel-Disney-ABC-Netflix, 2016)
- Sexo en Nueva York [Serie TV.] (Sex and the City, D. Star, M. Patrick King, A. Coulter, M. Engler, M. Spiller, A. Taylor... J. Farino, HBO, 1998).
- The Walking Dead [Serie TV.] (R. Kirkman, F. Darabont, M. MacLaren, G. Horder-Payton, J. Renck, E. R. Dickerson... J. Chambers Lynch, AMC-Darkwoods, 2010-2016).

## (Endnotes)

1 Plataforma de contenidos audiovisuales bajo demanda disponible en [www.netflix.com](http://www.netflix.com) Fecha de consulta: 16/10/2016.

2 Héroes de alquiler era el nombre de la agencia del personaje Luke Cage en los cómics de Marvel, todo un símbolo de su carácter secundario, que puede cambiar tras el impulso de la serie de Netflix.