



Boceto de Phil Saunders para el interior de la casa de Tony Stark en *Iron Man* (2008)



**DI
ME
DÓN
DE
VI
VES**

LA CASA DEL SUPER-HÉROE

MANUEL DE PRADA

THE HOUSE OF THE SUPER-HERO

The hero's worship is universal and of great psychological and social importance. Super-heroes in current films still represent the fight upon becoming a complete human being, a *coincidentia oppositorum*. They have a bright side as well as a darker one. Their homes represent the first one; a cave or a workshop located under them usually stands for the second.

Los dioses no son, como antaño, realidades de las que depende la vida. “Si dios quiere”, decimos, sin conceder a estas palabras sentido. Tampoco los héroes mitológicos marcan las pautas de nuestra existencia. Son, a lo sumo, objeto de estudio, curiosidades etnológicas. Quedan, a modo de consuelo, historias de super-héroes surgidas hace unas décadas para consumo de adolescentes.

En 1949, cuando Superman llevaba una década luchando contra los malos, Joseph Campbell hacía el siguiente diagnóstico (1972: 341-342)

El problema actual de la especie humana es 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.

No obstante, quizás el cambio en la especie humana no sea tan radical. Si el mundo es “representación”, como Schopenhauer se afanó en demostrar (*Die Welt als Wille und Vorstellung*, 1818), o si la vida es una especie de sueño, como antes la representó Calderón (*La vida es sueño*, 1635), las imágenes de “lo inconsciente” nos siguen re-

creando. La mente humana no ha podido cambiar sustancialmente en unos pocos milenios, sostienen los antropólogos. A escala de la evolución natural, un cambio en ese período de tiempo es prácticamente imposible. De modo que seguramente nos ocurre lo mismo que a nuestros antepasados: vivimos “en” el mito, sin darnos cuenta de ello, “en” el mito del individuo creador y de una sociedad fundada en un crecimiento ilimitado y sostenible, entre otros.

Como individuo, dice Jung, “el hombre es un fenómeno sospechoso cuyo derecho a la existencia cabe impugnar desde un punto de vista biológico, ya que biológicamente el individuo sólo tiene sentido como ser colectivo... Pero el punto de vista cultural le otorga una significación que lo separa de la masa y que en el correr de los siglos condujo a la formación de la personalidad, con lo cual se desarrolló conjuntamente el culto al héroe” (1983: 190). Conviene aquí recordar que “personalidad” viene de “per-sonare”, la máscara gracias a la cual los participantes en la representación teatral se convertían en “otros” y la que antes permitía que, en el ritual, se encarnaran en los miembros de la tribu poderosos espíritus. No es por tanto casual que muchos héroes de *comic* oculten su individualidad tras una máscara, que les representa y transforma.

El héroe es un ser que vive una personalidad escindida, entre el individuo común y el super-hombre. Necesita la máscara para pasar de un estado a otro, como los antiguos actores del teatro. La máscara, imagen simbólica de la representación teatral y antes del ritual dionisiaco, transfigura al enmascarado y le convierte en alguien poderoso, pero también peligroso. El *theatrón*, el “lugar desde donde se mira”, se inventó precisamente para que los asistentes al ritual pudieran ser otros (participando anímicamente de la representación) sin sufrir los efectos de los arrebatados enmascarados, poseídos por un espíritu o por un dios. De ahí que la máscara del héroe parezca a veces de carnaval y que los enemigos del héroe sean también enmascarados. “¡Y cuán a menudo la historia de la religión nos muestra que el rito, la orgía y el misterio se convierten en vicioso libertinaje!”, dice Jung (1983: 379).

En cualquier caso, no vamos al cine o al teatro para entretenernos, como podría parecer, sino para ser “otros” y así re-crearnos, en el sentido literal de esta palabra, pues no somos exactamente los mismos después de asistir a una representación que nos haya conmovido: la antigua *kátharsis*, la purga de las emociones que sufría el espectador cuando compartía el sufrimiento del héroe, es también nuestra *ca-tarsis*. Seguimos llorando en el cine y el teatro.

Las hazañas y desventuras del héroe, incluso en los *comics*, convierten al adolescente en un héroe. Es el poder de la mimesis: siendo otro, actuando como si fuera otro, el adolescente construye su personalidad. Las modernas historias de super-héroes son generalmente pueriles, pero en ocasiones tienen suficiente complejidad como para ser también significativas para los adultos. El héroe, por ejemplo, suele ser un personaje torturado por problemas personales o sentimentales, un personaje incluso arrogante e irresponsable, como el último Iron Man, lo cual facilita la mimética identificación del espectador. Superman era un personaje lineal y con desmesurados poderes, hasta que empezó a tener problemas personales y los guionistas decidieron reducir sus poderes.

El mito del héroe es universal y tiene una gran importancia psicológica. Cada mito es distinto de los demás en los detalles, pero todos presentan semejanzas estructurales: nacimiento milagroso pero humilde, separación del mundo, poder sobrehumano, encubramiento, triunfos contra las fuerzas del mal, debilidad ante el pecado de orgullo (*hybris*), caída consecuencia de una traición, vuelta al mundo para vivirlo con más sentido, sacrificio y muerte simbólica.

La primitiva debilidad del héroe está compensada por una figura tutelar que le orienta y le facilita sus tareas. Esta figura representa simbólicamente a la totalidad de la psique, es la figura que proporciona la fuerza de la que carece el ego personal. En el caso de Batman, por ejemplo, su mayordomo. En el caso de Iron Man, su secretaria.

La función esencial del mito del héroe es desarrollar la consciencia del ego individual, asumir su fuerza y su debilidad para enfrentar las tareas de la vida. La primera misión del héroe es retirarse a las zonas de la psique donde residen las verdaderas dificultades y allí, superarlas; es luchar contra los demonios infantiles de cada cultura, dice Henderson (1976: 24). Cuando el ego pueril y adolescente es superado, el héroe ya no tiene necesidad de luchar contra monstruos y gigantes. Ha alcanzado el punto en que esas fuerzas pueden personalizarse y el lado sombrío de la personalidad no es tan amenazador (1976: 125). La muerte simbólica del héroe, finalmente, representa el advenimiento de la madurez.

Funcionalmente corresponde al héroe la significación de señor del mundo interior, es decir, de *lo inconsciente*. El héroe representa el *sí-mismo* inconsciente del hombre, suma y compendio de todos los arquetipos. “En este sentido, el héroe es su propio padre y se engendra a sí mismo” (Jung, 1983: 341). El más ilustre de todos los símbolos de la fuerza vital psíquica (libido), según Jung, es la figura humana como demonio o como héroe. “Con él, el simbolismo abandona el dominio de las cosas y de lo impersonal... y adopta forma humana: la forma del ser que pasa del dolor a la alegría y de la alegría al dolor, que semejante al sol tan pronto se halla en el cenit como se hunde en la noche tenebrosa, de la cual renace a un nuevo esplendor” (1983: 184).

Las evoluciones del héroe representan los esfuerzos humanos para resolver el problema del crecimiento espiritual hacia lo que Jung denomina el *sí-mismo* (*selbst*), punto final del proceso de individuación que implica la conciliación de lo consciente y lo inconsciente y, de un modo más general, la conciliación de los contrarios. De ahí que el héroe tenga un lado luminoso y otro oscuro. Este último es la sombra proyectada por la mente consciente que contiene los aspectos escondidos y condenables de la personalidad. No es lo opuesto al ego consciente, sino su correlativo: así como el ego puede conllevar actitudes destructivas, la sombra puede implicar buenas cualidades e impulsos creadores (Henderson 1976: 117). El conflicto entre el ego y la sombra es lo que Jung denominó “batalla por la liberación”, la lucha del hombre por alcanzar una consciencia que incluya en sí las fuerzas que emanan de lo inconsciente, la lucha del héroe contra su propia arrogancia y contra las fuerzas del mal.

El héroe, representación del ser humano completo, aspira a superar la dualidad luz-oscuridad o bien-mal. Es lo que el Zaratustra de Nietzsche predicó a los hombres después de pasar 10 años viviendo en soledad en una cueva en la montaña: “habéis recorrido el camino que va del gusano al hombre y en vosotros hay todavía mucho gusano... El Superhombre es el sentido de la tierra” (Nietzsche, 2008: 137).

Pero todo extremo psicológico contiene a su contrario, advierte Jung, o de algún modo se relaciona con éste de manera muy próxima y esencial. De esta oposición, en rigor, surge su peculiar dinamismo. Cuanto más extrema es una posición tanto más es de esperar su conversión en lo contrario: lo mejor, lo bueno en grado sumo, dice Jung, puesto que ha reprimido con mucha fuerza a lo malo, es lo que más amenazado se encuentra por el trastorno diabólico (Jung, 1983: 379). Por eso el héroe está siempre cerca del mal. Y no es un secreto que sanguinarios terroristas son héroes para algunos.

Como símbolo de totalidad, el *sí-mismo* que el héroe representa es una *coincidentia oppositorum*. Entraña a la vez luz y oscuridad (Jung, 1983: 372). En muchas historias recientes de héroes, por ejemplo, la casa del héroe tiene debajo una cueva, lugar de iniciación y renacimiento, lugar donde el héroe crea y se recrea. Si la casa del héroe representa la mente consciente, la cueva representa su lado más desconocido y oscuro, es decir, “lo inconsciente”. En los mitos antiguos, la cueva es lugar de nacimiento, de iniciación y de resurrección. Numerosos dioses y héroes fueron iniciados en cuevas por sus maestros. Entrar en la cueva es necesario. Es entrar simbólicamente en la parte oscura del mundo, que es la parte oscura (o inconsciente) del alma humana. Pues no hay luz sin oscuridad. No es casualidad que los chamanes pintaran en las paredes de oscuras cuevas representaciones de los seres “animados” (animales) que hicieron del ser humano un ser diferente. No estaban locos. La oscuridad concedía sentido a la luz, y los animales, al ser humano.

El tesoro que el héroe arranca de la cueva es la vida; es “él mismo”, renacido de la oscura cavidad de las entrañas maternas en las cuales lo habían sumido la introversión y la regresión (Jung, 1983: 378). El conjunto de la casa y la cueva representa la unión de los contrarios, la necesidad de la oscuridad para que sea la luz, de la noche para que sea el día, incluso del mal para que sea el bien. A veces en la cueva hay un río, que representa el poder generador de “lo inconsciente”: fuente de vida. Casa, cueva y río son aspectos parciales de una misma unidad significativa. En la grieta de Delfos, con la fuente Castalia, Pitón fue vencido por el héroe solar Apolo, dios incompleto sin Dionisos, señor de la oscuridad y de los instintos. Algunos templos están construidos sobre cuevas, grutas y fuentes: el templo dórico dedicado a Apolo en el santuario oracular de Claros, centro profético de la antigua Kolophon, tenía debajo un corredor subterráneo de mármol negro y un pozo de agua sagrada.

La casa y la cueva del héroe son inseparables, pero la casa tiene un papel fundamental en la representación. Hace las veces de un templo. Aspecto luminoso y visible del héroe, le representa de un modo inmediato.

Para aclarar el papel de la casa en las actuales historias de héroes se han elegido las casas de los héroes siguientes: el Iron Man de la trilogía que comenzó Jon Favreau (2008 y 2010) y remató Shane Black (2013), el Batman de la trilogía de Christopher Nolan (*Batman Begins*, 2005, *The Dark Knight*, 2008 y *The Dark Knight Rises*, 2012), y los X-Men de la película dirigida por Matthew Vaughn (*X-Men: First Class*, 2011).

La casa de los X-Men: Englefield House (*X-Men: First Class*. Dir. Matthew Vaughn, 2011)

La casa aparece bien entrada la película (1.12.45) y lo hace por sorpresa. Es Englefield House, una antigua mansión señorial inglesa que también se ha visto en otras películas, como *Match Point*, de Woody Allen. Pero en *X-Men* se presenta imponente, vista desde abajo.

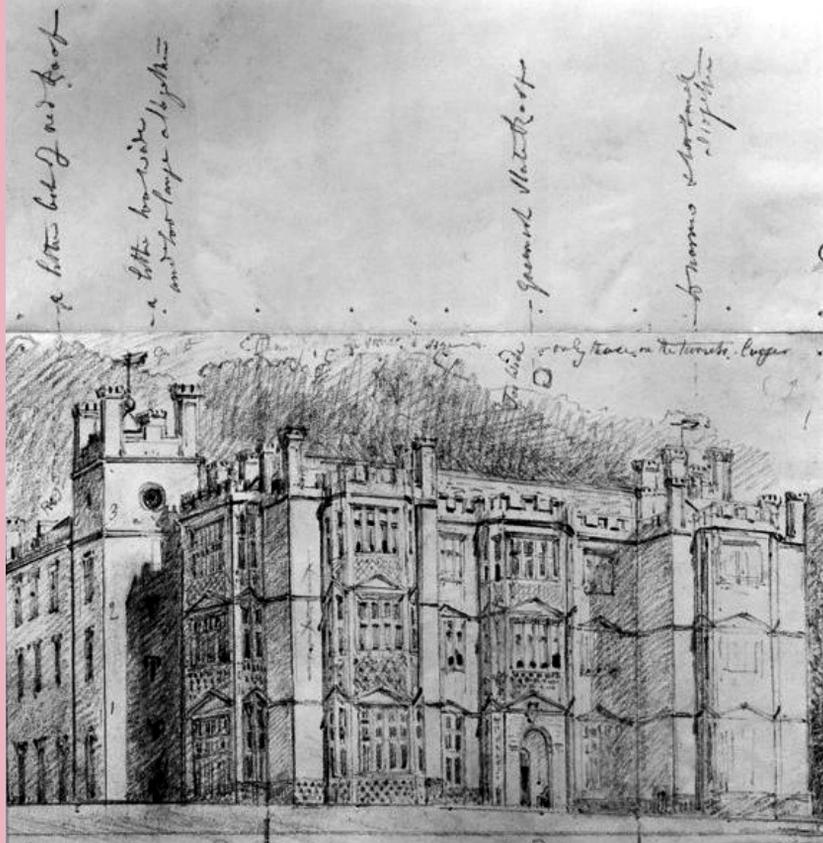
Cuando los héroes la ven por primera vez, uno de ellos se pregunta: “¿no sé cómo vamos a sobrevivir a estas privaciones!”. En ella se entrenarán para controlar sus poderes. Es el lugar apartado y tranquilo donde aprenderán a controlar y mejorar sus poderes para luchar contra los malos mutantes: sus otras caras.

Los héroes, al principio, son inexpertos y alocados. Tienen mucho que aprender. De modo que la casa representa un fundamento estable y permanente, un principio de orden sobre el cual fundar el proceso de aprendizaje y mejora. Puesto que son un grupo variopinto, la casa también representa la posible unidad entre ellos. Dispone de un espacio subterráneo y abovedado, una especie de cueva, donde los jóvenes pueden experimentar sus poderes sin hacer daño a los demás. Al fondo de este espacio se puede ver la roca oscura y desnuda.

La historia de la casa y de sus propietarios es bien conocida, pero no así las circunstancias del proyecto y la construcción. Se sabe que el año 1838 se realizaron arreglos y que los operarios descubrieron la fecha 1558 grabada en la estructura de madera del techo. Pero eso no implica que la casa fuera construida ese año, pues era habitual construir la nueva casa aprovechando todo lo posible de la anterior. Lo que hoy vemos es sin duda posterior, probablemente de principios del siglo XVII. En la década de 1820 se añadieron a la residencia dos torres cuadradas y en 1862 se construyó un nuevo acceso para conmemorar el matrimonio del

X-Men: First Class (2011)





Englefield House. Dibujo de John Constable (1832)

propietario, Richard Fellowes Benyon: si atendemos a los dibujos de la mansión realizados por John Constable el año 1832, podemos comprobar que el acceso principal estaba donde en la actualidad hay un ventanal.

En la página oficial “Englefield Estate” (Nash Ford Publishing, 2001) se dice que Englefield es una tardía casa isabelina de planta en forma de “E” que fue remodelada en los siglos XVIII y XIX sin que sufriera alteraciones drásticas en la planta y el aspecto exterior. Pero el experto en mansiones isabelinas Mark Girouard no cita esta mansión en su monumental libro *Elizabethan Architecture*, de reciente publicación. Es una casa poco relevante comparada con las grandes residencias isabelinas, como Longleat, Hardwick y Wollaton, que será la casa del Caballero Oscuro en la tercera parte de la trilogía dirigida por Nolan.

Las casas del Caballero Oscuro: Mentmore Towers y Wollaton Hall (Christopher Nolan: *Batman Begins*, 2005, *The Dark Knight*, 2008, y *The Dark Knight Rises*, 2012)

En la primera película de la trilogía, *Batman Begins*, la mansión de los padres de Bruce Wayne, futuro Batman, aparece en el segundo minuto. Es la mansión a la que se dirige la amiguita del Bruce-niño cuando éste cae al pozo. Comienza representando, por tanto, la estabilidad y seguridad familiar. Estabilidad que el héroe detestará, después de ser asesinados sus padres en su presencia: “Si puedo, demoleré esta casa ladrillo a ladrillo”, dice Bruce a su Mayordomo, después de varios años de ausencia (21:37).



Vista aérea de Mentmore Towers, de Joseph Paxton y George Henry Stokes

La casa ocupa un lugar destacado entre los recuerdos de Bruce. Es una parte fundamental de su pasado y representa la relación con sus padres y con el mundo exterior. Su padre era un industrial millonario y filántropo, amante de su mujer y su hijo. La casa, por tanto, no sólo representa la seguridad familiar, sino también el valor de lo estable y permanente. Pero en el cementerio anejo a la casa serán enterrados sus padres, por lo cual la casa pasa a representar un orden en el no se puede confiar. Cuando el héroe vuelve a la casa, pasa más tiempo en la enorme cueva que encuentra debajo, por la cual fluye un río. Esta cueva será su guarida como Caballero Oscuro, el lugar donde deberá encontrarse a sí mismo.

El sentimiento de odio hacia la casa se va atenuando con el tiempo, hasta que los enemigos del héroe la incendian y destruyen por completo. Entonces Bruce comprende que su deber es reconstruirla. “¿Exactamente como era, señor?”, le pregunta su fiel mayordomo. “Ladrilo a ladrillo”, responde Bruce, repitiendo las palabras que pronunció al principio de la película, pero en sentido contrario. Esta reconstrucción equivale a una resurrección, al renacimiento de la personalidad empezando por los cimientos: “pensé que sería una buena oportunidad para mejorar los cimientos”, dice refiriéndose a su cueva secreta (2:08:54).

La mansión elegida para representar esta casa del Caballero Oscuro es Mentmore Towers. Fue proyectada por Joseph Paxton y su futuro yerno, George Henry Stokes, entre los años 1852-1854, siguiendo el modelo de Wollaton Hall. En términos coloquiales, esta mansión es un pastiche victoriano. A primera vista se parece mucho a Wollaton, pero carece de su empaque y sus rasgos más característicos, como son el gran *hall* tradicional, el *screen* que lo separa del vestíbulo de acceso, y la *prospect room* que, situada sobre él, remata la residencia en su centro. Además Mentmore incluye en uno de sus lados, al modo de muchas otras casas victoria-

nas, una gran zona de servicio que rompe la simetría. No obstante es una casa muy cinematográfica: en el hall de esta casa se rodaron escenas de la inquietante *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) y su exterior también aparece en *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999), razón por la cual quizás Nolan, gran admirador de Kubrick, eligió esta residencia.

En cualquier caso, la característica más relevante de esta residencia no es el *hall* que se encuentra en su centro, de enorme altura y con una galería porticada, sino el lucernario que lo remata: una gran estructura de acero y vidrio proyectada por Paxton, jardinero, ilustrador, constructor de invernaderos y arquitecto autodidacta, conocido por su diseño para el Palacio de Cristal de la primera Exposición Universal celebrada en Londres en 1851. (Los primeros bocetos para el gigantesco edificio-invernadero fueron realizados por Paxton sólo dos años antes de proyectar Mentmore para el Barón Amschel Mayer de Rothschild, multimillonario banquero y coleccionista de arte.)

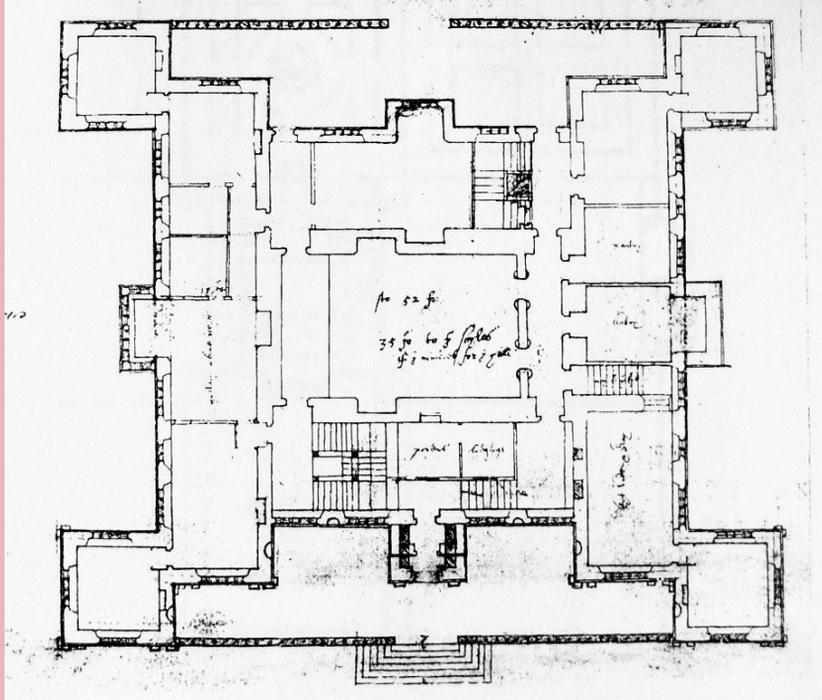
En la tercera parte de la trilogía de dirigida por Nolan, *The Dark Knight Rises*, la mansión del héroe aparece reconstruida en el mismo lugar y sobre la misma cueva. Pero no es Mentmore Towers, sino la original Wollaton Hall, una de las mansiones más originales de Inglaterra, construida entre los años 1580 y 1588 por el magnate del carbón Sir Francis Willoughby, quien antes había recibido a la reina Isabel en su vieja casa y deseaba una gran mansión para impresionarla en futuras visitas.

A pesar de que Mentmore está inspirada en Wollaton, la diferencia entre ambas es muy evidente: Mentmore tiene un cuerpo de servicio añadido en unos de los lados y no está rematada en el centro por la gran pieza de estilo gótico que Wollaton tiene sobre el *gran hall*.



Mentmore Towers, en *Batman Begins* (2005)

Cuando en la película el malo arruina financieramente al héroe, la casa se convierte en su única posesión. El héroe vuelve a ella y la encuentra cerrada. Su fiel mayordomo la abandonó temiendo la muerte del héroe si continuaba su lucha contra el mal. Pero entra en ella forzando la puerta de atrás. Finalmente el héroe triunfa, toma de nuevo posesión de la casa, vence al malo, se queda con la chica y se reencuentra con su fiel mayordomo, cerrando la trilogía y arruinando el guión.



Planta de Wollaton Hall atribuida a Robert Smithson

Wollaton, al igual que las casas anteriormente mencionadas, representa el valor de la tradición. Es el lugar al que siempre se vuelve. Pero resulta paradójico que esta mansión representara todo lo contrario cuando fue construida, a finales del siglo XVI. En aquellos años, el orden y la regularidad de las casas italianas representaban para los caballeros ingleses la modernidad. Si se pretendía impresionar a la reina, era imprescindible evitar la irregularidad exterior de las antiguas mansiones medievales e imponer a la irregular distribución medieval de los espacios interiores cierta regularidad exterior. Esta regularidad exterior, unida a los grandes ventanales acristalados y la cubierta plana, han llevado a los historiadores a calificar estas residencias como “casas prodigio”.

Fachada principal de Wollaton Hall



Wollaton fue la primera residencia inglesa que dispuso el tradicional salón medieval de doble altura (*great hall*) en el centro de la edificación. A diferencia de otras residencias isabelinas, se construyó de una sola vez y a partir de un diseño unitario. No tiene patio interior. El lugar del patio lo ocupa el *gran hall*, iluminado por una especie de claristorio. Según Summerson, Sir Francis Willoughby construyó Wollaton pura y simplemente como una *extravaganza* (1977: 62). “Los gabletes de las torres, de estilo holandés, hacen que Wollaton, visto de cerca, sea un pastiche, una reunión de ideas y rasgos procedentes de distintos orígenes” (1977: 68). Mark Girouard, por su parte, dice de Wollaton lo siguiente: “es un edificio espléndido y original, uno de aquellos ingeniosos *devices* que, en aquella época, provocaban tanto entusiasmo en la literatura y en las artes”. No obstante, continúa Girouard, “también contiene muchas soluciones extrañas y aberrantes, pilastras tropezando con ventanas, aperturas, decoración excesiva y soluciones incompetentes” (1983: 107-108).

La regularidad del conjunto debía ser compatible con la distribución interior asimétrica de la mansión medieval. Puesto que el *hall* debía encontrarse en el centro de la residencia y el acceso a esta pieza debía realizarse por un lateral, fue necesario crear un pasaje en “Z” para llegar hasta ella. Hoy el acceso al *hall* se encuentra en el eje de la residencia y se realiza directamente desde el vestíbulo de acceso, lo cual supone una alteración sustancial del edificio original. La actual conexión entre el vestíbulo y el *hall*, realizada por Sir Jeffrey (o Jeffrey) Wyattville en su remodelación de 1801, causó un daño irreparable. Cuando la mansión pasó a manos del municipio, los miembros del Nottingham City Council admitieron que la casa se convirtiera en museo de historia natural, y hoy es reclamo de recorridos turísticos por la casa de Batman.

Wollaton muestra, ante todo, el modo en que los ingleses conjugaron las formas y usos propios, pertenecientes a la tradición medieval, con las formas

The Dark Knight Rises (2012)



que procedían del Continente. Es un ingenioso juego formal comparable a los *devices* con que los isabelinos de clase alta pretendían demostrar su ingenio y su importancia en la sociedad, un montaje significativo entre formas medievales y clasicistas, entre la parte baja de la edificación y la gran pieza de estilo gótico que se asienta sobre el *gran hall*, remata la residencia, aumenta su carácter escenográfico y sirvió a Willoughby como mirador (*prospect room*), una pieza que ha sido calificada por Mark Girouard como una de las grandes *follies* construidas en Inglaterra (1983: 104). De hecho, sólo se puede acceder a ella por una pequeña escalera de caracol, razón por la cual no se puede amueblar. Tampoco tiene chimenea, por lo que no es confortable. Pero “allí, en las nubes, en su gran *prospect room* desolada, Francis Willoughby podía pensar que era un superhombre o, incluso, el mismo Dios”, dice Mark Girouard (1983: 108), anticipando la relación de esta casa con el héroe moderno. La tracería gótica de los ventanales de esta pieza, además, recuerda las curvas simétricas del emblema de Batman.

La mansión, en cualquier caso, fue concebida como una pirámide física y visual con el fin de llamar la atención del visitante. El objetivo del propietario era producir un efecto escenográfico que agradase a la Reina. Las torres laterales y el escalonamiento de la fachada completan el efecto de profundidad y recesión hacia la puerta de acceso: según Robert Venturi, “el enorme piso superior de Wollaton Hall se interpreta a simple vista como una cosa a gran escala detrás de una cosa a escala menor” (1962: 115-116). Los efectos escenográficos, no obstante, se pueden también conseguir digitalmente, incluso el diseño de toda una casa, como la de *Iron-man* en la trilogía de Favreau y Black.

La casa de Iron Man (*Iron Man*, dir. Jon Favreau, 2008; *Iron Man 2*, dir. Jon Favreau, 2010; *Iron Man 3*, dir. Shane Black, 2013)

Antes de convertirse en Ironman, Tony Stark era un dinámico industrial, mujeriego, engreído y arrogante, absolutamente confiado en el poder del dinero que ganaba con una empresa dedicada a la producción de armas y material militar. La casa representa el lujo y la ostentación de que hace gala el personaje. Pero casa adquiere un sentido diferente cuando el millonario, pasado un trance iniciático al constatar los devastadores efectos de sus armas, abandona esta producción y diseña una sofisticada armadura volante para luchar contra el mal. Siendo la misma casa, ahora se justifica como lugar de descanso y como taller, pues bajo el salón tiene el héroe un diáfano lugar de trabajo en el cual como un niño se recrea.

Boceto de Phil Saunders para la casa de Tony Stark en *Iron Man* (2008)





Iron Man 3 (2013)

La casa que aparece en la película no es real, sino virtual. Es una casa diseñada digitalmente situada en un acantilado denominado Point Dume, en un parque nacional de Malibú, donde está prohibido construir. Phil Saunders, quien realizó los bocetos digitales de la casa, comenta en su blog lo siguiente: (<http://philsaunders.blogspot.com.es/2008/05/tony-starks-house-design.html>)

El diseñador de producción Michael Riva encargó una casa en un acantilado de Malibú al estilo orgánico de las casas de hormigón y vidrio de John Lautner... Así que realicé este diseño y lo coloqué al borde de la localización más decadente que pude imaginar, directamente sobre lo alto de Point Dume, un Parque Estatal de California: ¿quién sino un multimillonario podría conseguir los permisos para construir allí su casa?

Me gustó especialmente el garaje que, situado bajo el salón en voladizo, mira hacia el océano entre los contrafuertes. Ya que es allí donde Tony vive realmente, este lugar debía tener una vista agradable. El set donde se rodaron las escenas del garaje tenía tres veces el tamaño del salón virtual, y nunca se podría haber situado debajo de aquel espacio, pero gracias a la magia de la película esta diferencia pasa desapercibida.

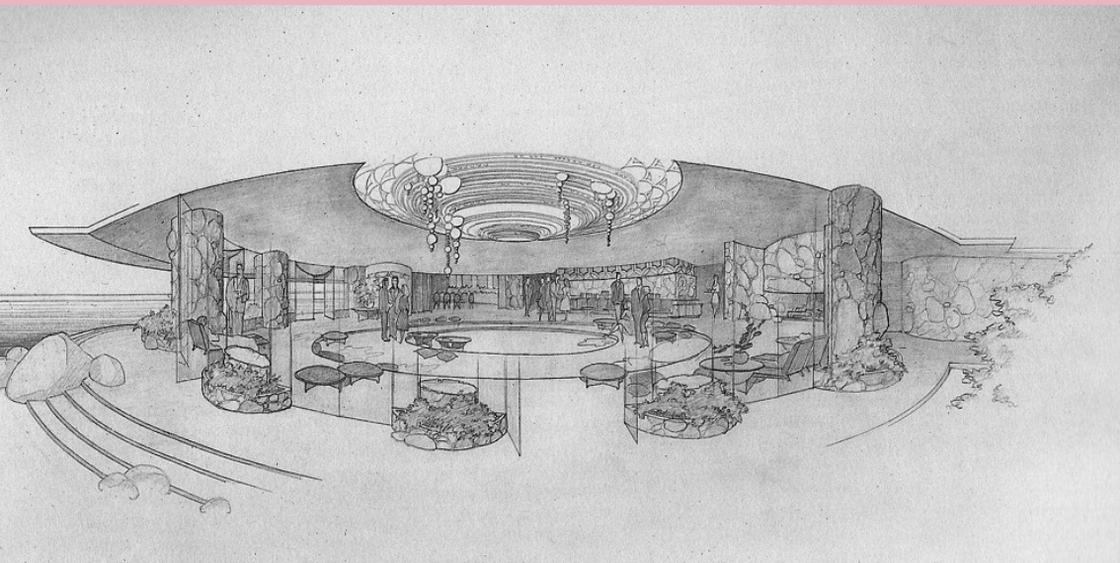
El taller es el lugar donde ocurre la verdadera acción, aclara Saunders. Hace las veces de la cueva del héroe, y su interior es tan ficticio como el exterior.



La David and Gladys Wright House, de Frank Lloyd Wright

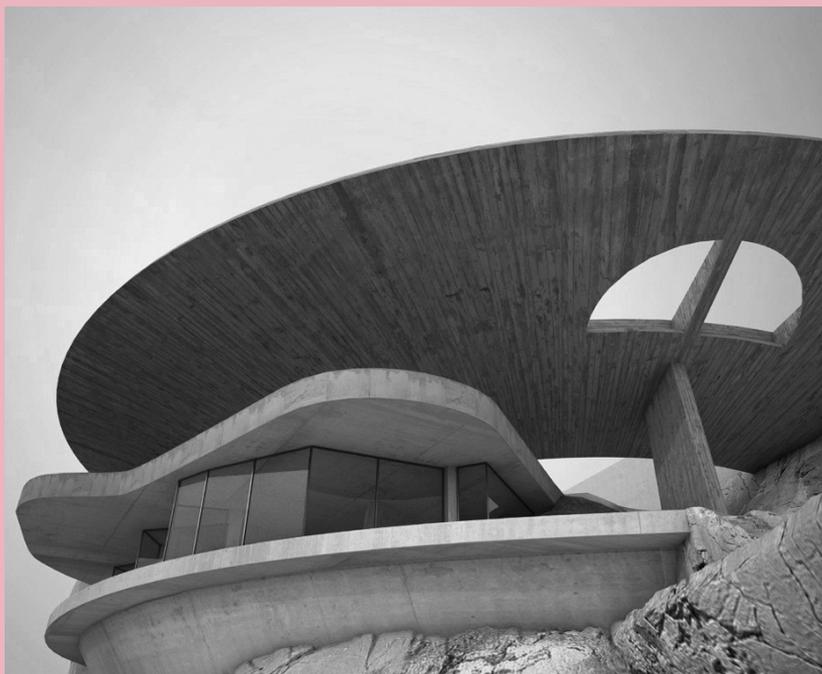
El diseño de la casa de Iron Man está influido por las casas de John Lautner y éstas por los diseños de su maestro, Frank Lloyd Wright. Desde 1933 a 1939 Lautner asistió a Taliesin y colaboró con el maestro en varios proyectos. En 1939, año en que Lautner comenzó a realizar sus primeros encargos, Wright construyó la casa para Georges Sturges, caracterizada por un gran voladizo panorámico, rasgo que Lautner haría suyo, junto con el gusto del maestro por las formas lenticulares semejantes a las que el imaginario colectivo adjudicaba en los años 50 a los *flying saucers* (pero abiertas panorámicamente hacia el exterior, como prueba la casa Chemosphere, utilizada en varias películas y recreada en el mundo de los Simpson como la casa del héroe de pacotilla Troy MacClure).

Interior de la casa para Arthur Miller y Marilyn Monroe, de Frank Lloyd Wright (1957)



En la biografía de Lautner incluida en la página *web* de su Fundación se dice que Henry-Russell Hitchcock pensaba que las obras de Lautner podían compararse con las de Wright, comparación que Lautner no se habría atrevido a realizar, dada su devoción por el maestro. En cualquier caso, los espacios acristalados abiertos al paisaje (como los de la casa para Arthur Miller y Marilyn Monroe, que Wright no llegó a construir a causa del divorcio entre ambos) y las superficies dinámicas en rampa son rasgos que Lautner aprendió de su maestro.

La casa Arango, único proyecto de Lautner en México (Acapulco, 1972-73), reúne los rasgos mencionados y puede considerarse un antecedente inmediato de los diseños para la casa de Ironman. Extensión de una topografía accidentada, contrasta no obstante con ella, como si en el borde del acantilado hubieran surgido naturalmente unas setas. La sinuosa rampa de la casa Arango, que finaliza debajo de la gran cubierta de hormigón, es muy semejante a la rampa que, en la película, conecta el exterior con el interior y permite al héroe salir volando con su sofisticada armadura. La casa Arango, al igual que muchas otras de Lautner, se caracteriza por la fluidez del espacio interior y por la continuidad entre el espacio interior y el paisaje circundante. Todo en ella es muy escenográfico, lo cual justifica su influencia en el cine. Si la conjugamos con la estética del Museo de Arte Contemporáneo que construyó por Oscar Niemeyer en Niterói (1996), tenemos la casa de Iron Man.



La Casa Arango de John Lautner, en Acapulco

En esta trilogía, la casa del héroe no representa la tradición sino la proyección hacia el futuro de las obras del hombre. Destaca el héroe, en este caso, como un irresponsable cantamañanas que busca la redención pero no puede evitar ser como es. En la película *Iron Man 2* (Jon Favreau, 2010), Tony Stark se muestra infantil y chulesco, encantado de que le admiren. Se emborracha y actúa irres-



El Museo de Arte Contemporáneo de Niterói, de Oscar Niemeyer

ponsablemente ante sus admiradores, poniendo en peligro sus vidas. Pelea contra su mejor amigo y termina destrozando su propia casa. En *Iron Man 3* (Shane Black, 2013), sufre ataques de ansiedad. Finalmente sus enemigos terminan lo que él mismo comenzó: destruyen por completo su casa. Pero esto, de nuevo, equivale a la muerte simbólica del héroe y permite su redención. Concluye Campbell (1972: 345):

El héroe moderno, el individuo moderno que se atreve 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.

Referencias

CAMPBELL, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras*, Fondo de Cultura Económica, México DF (ed. original de 1949).

GIROUARD, Mark (2009): *Elizabethan Architecture, Its Rise and Fall, 1540-1640*, The Paul Mellon Centre for Studies in British Art, Yale University Press, New Haven & London.

- (1983): *Robert Smythson & the Elizabethan Country House*, Yale University Press, New Haven & London.

HENDERSON, Joseph L. (1976): “Los mitos antiguos y el hombre moderno”, en C. G. Jung, *El hombre y sus símbolos*, Luis de Caralt Ed., Madrid.

JUNG, Carl Gustav (1983): *Símbolos de transformación*, Paidós, Barcelona.

NIETZSCHE, Friedrich (2008): *Así habló Zaratustra*, ed. Cátedra, Madrid.

OLSBERG, Nicholas / COHEN, Jean Louis / ESCHER, Frank (2008): *Between Earth and Heaven: The Architecture of John Lautner*, Rizzoli, New York.

SUMMERSON, John (1977): *Architecture in Britain. 1530 to 1830*, The Pelican History of Art, Penguin Books.

VENTURI, Robert (1962): *Complejidad y contradicción en la arquitectura*, Gustavo Gili, Barcelona.

http://www.berkshirehistory.com/castles/englefield_house.html

Manuel de Prada es arquitecto y profesor del Departamento de Composición de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid.