



CIUDAD GÓTICA: MÁS ALLÁ DE BATMAN

La ciudad más allá de la oscuridad

JUAN PABLO CASAS FRANCO¹

¹Universidad Ean, Colombia

PALABRAS CLAVE

Ciudad Gótica
Batman
Arkham
Semiosfera
Identidad urbana
Cultura Visual
Transmedia

RESUMEN

En 1941 el mundo de los superhéroes le dio la bienvenida a Ciudad Gótica, una metrópolis que, se ha convertido en uno de los lugares ficticios más emblemáticos, a tal punto de tener diferentes representaciones en los tres focos principales de entretenimiento: cómics, cine y videojuegos. Aun así, no existe una única idea de cómo debe plasmarse la ciudad de Batman. En ese sentido, esta investigación pretende analizar los diferentes elementos narrativos, visuales y simbólicos que conforman la estética y atmósfera de ciudad Gótica, con el fin de determinar la configuración de su identidad simbólica a partir de la trilogía de Christopher Nolan, los cómics de "The Dark Knight Returns" y "Batman: Year one"; y la saga de Arkham. La metodología utilizada se orientó hacia lo cualitativo con alcance descriptivo no experimental, desde la que se identificaron cualidades y características propias de Gótica tales como: sombría, condenada, lujuriosa, entre otras.

Recibido: 15 / 04 / 2026

Aceptado: 18 / 07 / 2026

1. Introducción

Ciudad Gótica, como escenario principal del universo de Batman, ha sido representada en diversos medios como los cómics, el cine y los videojuegos, en donde ha adoptado formas visuales, simbólicas y narrativas que varían según el formato. Esta investigación presenta una perspectiva diferente sobre ciudad Gótica, separándola de la imagen típica de ser la ciudad de Batman. En este sentido es importante comprender como desde la cultura visual, la semiosfera y el concepto de ciudad, se puede entender la construcción de la identidad urbana.

Estas representaciones no solo configuran su atmósfera y estética, sino que también influyen en la percepción de su identidad urbana. Sin embargo, no existe una descripción certera y única sobre cuáles son los elementos diferenciales que definen a Gótica en cada medio ni cómo estos aportan a su construcción simbólica. Por ello, es necesario analizar comparativamente estos recursos para entender la configuración de la ciudad como un espacio narrativo único y mutable. Conforme a lo anterior, se pretenden definir los elementos diferenciales sobre la representación de ciudad Gótica en los cómics de *The Dark Knight Returns* y *Batman Year One*; la trilogía de Christopher Nolan y la saga de videojuegos de Batman: Arkham, a través del reconocimiento de variables que determinan la identidad urbana en distintos medios narrativos. En la primera parte se describe la cultura visual de ciudad Gótica a través del análisis estético de estas representaciones para así, comprender la estructura de su atmósfera urbana.

En el segundo apartado se identifica la semiosfera mediante el estudio de signos y códigos narrativos en distintos medios para analizar su impacto en la representación de la ciudad. Finalmente, se reconoce la imagen de la ciudad a partir de elementos espaciales y simbólicos que permitan la construcción de identidad urbana en cada formato narrativo. La comparación transversal entre los tres medios permite evidenciar constantes estéticas como la oscuridad, la verticalidad arquitectónica, la fragmentación espacial y las estructuras narrativas comunes, tales como: la oposición moral, la figura del vigilante, la ciudad y el personaje al tiempo que se reconocen diferencias significativas en la forma en que cada obra modela la ciudad según sus propias lógicas expresivas.

2. Marco Teórico

Ciudad Gótica se configura de una manera diferente; deriva en la creación de su propia atmósfera e identidad urbana, y para comprenderlo es necesario tener en cuenta tres variables importantes: La cultura visual y los sistemas semióticos, la semiosfera de Yuri Lotman y el significado de ciudad en sí. La articulación entre estos autores permite analizar cómo las representaciones urbanas funcionan desde textos complejos que generan significados, estructuras e interpretaciones a partir de su forma visual, su lógica narrativa y su inscripción cultural.

2.1. Peirce y la realidad como una triada

Desde la semiótica filosófica de Charles S. Peirce, la realidad se organiza en tres categorías ontológicas que permiten comprender cómo se producen y articulan los signos en la cultura: la primeridad, secundidad y terceridad. Cada una, a su manera, comprende un nivel de complejidad diferente e interesante, tanto así que no dependen una de la otra, sino que son elementos que funcionan en interdependencia para crear una realidad.

- La primeridad es el dominio de lo posible, de las cualidades puras, de lo que aún no se ha concretado. Por ejemplo, el color oscuro o la sensación de misterio que impregnan las imágenes de Gótica pueden entenderse como impresiones primarias.
- La secundidad corresponde a lo factual, a los fenómenos que ocurren, a las relaciones entre elementos concretos. En este nivel, lo visual y lo narrativo se materializan en elementos reconocibles como edificios, personajes o acciones.
- La terceridad implica la interpretación y mediación, es la dimensión lógica y estructural que vincula lo sensible con lo experiencial, lo abstracto con lo concreto. Aquí es donde

interviene el receptor que decodifica el signo y le da la significación al objeto y su representamen.

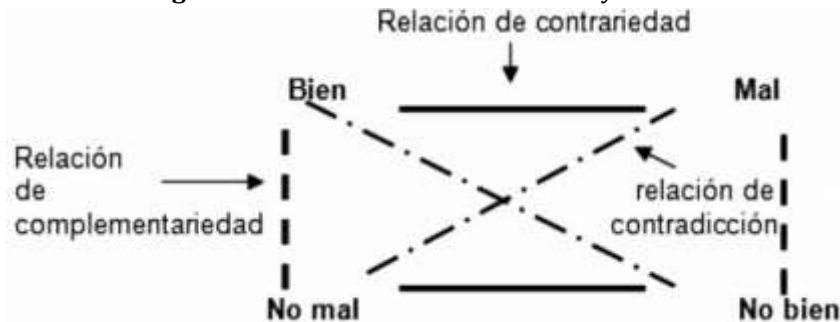
Por lo tanto, el proceso triádico domina la disposición analítica e interpretativa de la realidad desde el sistema del pensamiento humano. Este puede describir la situación global de las cosas como cualidades (Primeridad), o en su acción real (Secundidad), o como entidades regidas por leyes y fines (Terceridad). Zecchetto (1999) señala que, estas categorías funcionan de manera simultánea e interdependiente, lo que permite una lectura compleja de los signos culturales. En el caso de Ciudad Gótica, estas tres dimensiones coexisten: lo visual (primeridad), lo narrativo (secundidad) y la construcción simbólica (terceridad). Estas dimensiones se articulan para generar una imagen urbana llena de significados. Un ejemplo claro para la primeridad puede ser la visible oscuridad que transmite la ciudad; para la secundidad encontramos la corrupción y crimen, aquello que siemore ocurre; y para la terceridad, la ciudad representada como un símbolo de caos social. Todo ello, configurando la atmósfera oscura.

2.2. La semiótica narrativa: greimas y la estructura del sentido

Dentro del campo de la semiótica estructural, uno de los aportes más influyentes es el modelo actancial desarrollado por Algirdas Julien Greimas, quien lo define como «uno de los principios posibles de la organización del universo semántico» (Greimas, 1971, p. 266). Esta herramienta busca identificar las funciones narrativas fundamentales que subyacen en cualquier relato, más allá de los nombres propios de los personajes o del medio en el que se expresa.

A diferencia de otros enfoques que se centran en el contenido de la narración, la semiótica de Greimas parte del supuesto de que el sentido no se produce de forma espontánea, sino que se reformula y organiza a partir de estructuras profundas que operan en los objetos culturales. En este contexto, la semiótica no produce nuevos significados, sino que clarifica los ya existentes y estructura los componentes del relato de manera inteligible. Su interés está centrado en cómo se construye la narratividad, es decir, en el soporte lógico que sostiene cualquier tipo de historia. Un pensamiento crucial para entender la articulación de la identidad de Ciudad Gótica.

Figura 1. Cuadro semiótico de Greimas y Courtés



ResearchGate: Victor Pueyo, 2012.

El cuadro semiótico de Greimas, por su parte, es un esquema lógico que permite representar las relaciones de oposición, contradicción e implicación entre diferentes términos o valores que organizan el universo semántico de un relato. Se estructura en cuatro posiciones principales distribuidas en dos ejes: un eje de contrariedad (horizontal), que opone dos términos (por ejemplo: bien/mal, orden/caos), y un eje de contradicción (diagonal), que enfrenta cada término con su negación. Las líneas verticales representan las implicaciones entre términos. A través de este cuadrado, se pueden visualizar las tensiones internas que dan forma a un texto o fenómeno cultural.

Estos componentes no son simplemente lingüísticos o gramaticales, sino que pueden traducirse en valores, creencias, ideologías o propiedades simbólicas de los objetos semióticos. Así, en el caso de Ciudad Gótica, el cuadro semiótico puede aplicarse para analizar las dicotomías fundamentales que estructuran su universo: justicia vs. corrupción, héroe vs. villano, miedo vs.

esperanza, derrota vs victoria. Estas oposiciones constituyen el campo semántico donde se inscribe la narrativa urbana de Ciudad Gótica.

Adicionalmente, Greimas propone que todo esquema narrativo puede reducirse a la tensión entre dos sujetos que pugnan por un objeto de valor, ya sea material, simbólico o ideológico. Este conflicto central activa el recorrido narrativo y justifica las acciones de los personajes dentro de un sistema de roles (sujeto, objeto, ayudante, oponente, destinador, destinatario). En el caso de Batman, por ejemplo, su rol como sujeto está determinado por su búsqueda de justicia (objeto de valor), enfrentado constantemente a oponentes que encarnan el caos o la perversión del orden social.

Finalmente, es importante resaltar que esta lógica narrativa se sustenta en una dimensión inmanente: no depende de elementos externos al relato, sino que emerge del propio sistema de valores culturales en el que se inscribe. Por ello, el modelo actancial y el cuadro semiótico son especialmente útiles para analizar productos culturales que condensan tensiones sociales, como lo hace Ciudad Gótica en las distintas versiones del universo de Batman.

2.3. Mirzoeff y la cultura visual como marco interpretativo

La experiencia humana contemporánea está profundamente mediada por lo visual. Nicholas Mirzoeff (2015) señala que, la vida cotidiana es cada vez más visual y está más visualizada, lo que implica que las imágenes no solo acompañan nuestra existencia, sino que la estructuran, la interpretan y le otorgan significado. En este sentido, la cultura visual no se limita al estudio del arte o de los medios gráficos, sino que abarca todos los acontecimientos visuales en los que los individuos buscan información, placer o significado a través de tecnologías visuales.

En el contexto posmoderno, la cultura visual se ha consolidado como una estrategia analítica para estudiar la genealogía y las funciones simbólicas de los objetos culturales desde la perspectiva del consumidor. Esta proliferación de lo visual ha sido tan determinante que el cine y la televisión, particularmente en Estados Unidos, se han convertido en uno de los principales sectores de exportación cultural a nivel global, y ha consolidado una estética hegemónica que moldea la percepción del espacio, la moral y las identidades. En el caso de Ciudad Gótica, esta perspectiva es esencial: su representación varía según el medio, pero mantiene una atmósfera coherente gracias a la recurrencia de recursos visuales como la oscuridad, la verticalidad arquitectónica, la saturación cromática baja y el uso de contrastes.

Aunque la cultura impresa no ha desaparecido, lo visual ha adquirido una centralidad que transforma profundamente los modos de producción y recepción del sentido. La cultura visual posmoderna, entonces, se caracteriza por ser una estructura interpretativa fluida, centrada en cómo los individuos y grupos responden emocional, simbólica y cognitivamente a los medios visuales de comunicación.

Desde esta perspectiva, Ciudad Gótica debe analizarse como una experiencia visual compleja, cuya atmósfera e identidad emergen de una combinación de recursos gráficos, cinematográficos e interactivos. Su arquitectura, iluminación, colorimetría y diseño escénico no solo ambientan las narrativas, sino que las expanden y resignifican. Las distintas representaciones visuales de Gótica permiten construir una imagen urbana simbólicamente cargada, que es reconocible a través de los formatos y cuya coherencia estética refuerza su poder como icono cultural. Así, analizar Gótica desde la cultura visual implica comprender cómo se construye su identidad urbana a través de lo estético, y cómo el espectador o jugador responde emocionalmente a esos estímulos visuales. La imagen de la ciudad no es neutral: transmite ideología, valores, memorias e incluso visiones del futuro.

2.4. La semiosfera de Lotman, gótica como espacio generador de sentidos

Yuri Lotman, semiótico y teórico de la cultura, introduce el concepto de semiosfera como el espacio en el que ocurren todos los procesos significativos dentro de una cultura. Esta semiosfera se organiza como una estructura jerárquica, en la que cada elemento es un todo en sí mismo, pero

también una parte de un sistema de orden superior. A su vez, estos elementos contienen partes más pequeñas que funcionan como sistemas autónomos. Así, cada texto o unidad cultural puede entenderse como un microcosmos dentro de una totalidad cultural más amplia. En esta estructura, cada texto es a la vez un todo autónomo y una parte de un sistema mayor, lo que permite la emergencia de nuevos significados mediante su inserción en redes comunicativas más amplias.

Uno de los postulados clave de Lotman es que el texto posee una heterogeneidad semiótica, lo que le otorga la capacidad de generar nuevos mensajes cuando se inserta en distintas estructuras comunicacionales. Es decir, un mismo texto puede adquirir distintos significados dependiendo del contexto en el que se lea o del sistema cultural al que pertenezca. Esta característica lo convierte en un generador dinámico de sentido, más que en un contenedor estático de información.

Lotman sostiene incluso que el texto puede preceder al lenguaje, en el sentido de que ciertas configuraciones simbólicas pueden anticipar y estimular la creación de nuevos sistemas de signos. Esto ocurre cuando, por ejemplo, una representación visual o una narrativa urbana introduce elementos semióticos que aún no han sido codificados lingüísticamente, pero que impactan profundamente en la cultura.

Dentro de la semiosfera, Lotman también propone tres conceptos fundamentales:

- La persona semiótica: El sujeto que produce o interpreta los signos, siempre dentro de un marco cultural determinado.
- El núcleo y la periferia: El núcleo representa los signos más estables, normativos y socialmente aceptados dentro de una cultura, mientras que la periferia alberga los signos nuevos, marginales o experimentales, desde donde puede emerger la innovación semiótica.
- El receptor: Figura clave en el proceso comunicativo, pues es quien reactualiza el sentido del texto en función de su propia experiencia, saberes y expectativas culturales.

En el análisis de Ciudad Gótica, estos elementos permiten comprender cómo las distintas representaciones de la ciudad (cómic, cine, videojuegos) funcionan como textos dentro de la semiosfera, y cómo cada uno, dependiendo de su formato y época, aporta nuevos sentidos y resignificaciones al imaginario urbano colectivo. La ciudad, como signo cultural, se vuelve capaz de generar significados nuevos a través de su continua relectura y reconfiguración en distintos lenguajes mediáticos. Es importante resaltar que, para analizar Gótica desde la cultura visual es necesario comprender cómo se construye su identidad urbana a través de lo estético, y cómo el espectador o jugador responde emocionalmente a esos estímulos visuales. La imagen de la ciudad no es neutral: transmite ideología, valores, memorias e incluso visiones del futuro.

2.5. ¿Cómo se comunican las ciudades?

Una ciudad no puede reducirse a una simple acumulación de edificios o infraestructuras. Su esencia reside en las personas que la habitan y en los límites, físicos, sociales y simbólicos, que ellas mismas establecen dentro de su espacio vital. En este sentido, cada ciudad posee una identidad distintiva, determinada por factores como su clima, topografía, arquitectura y origen histórico. Es esta combinación la que permite que una ciudad sea reconocible y diferenciada de otras. Sin embargo, no todas las características que constituyen a una ciudad son necesariamente positivas. La marginalidad, la desigualdad o el deterioro también forman parte del imaginario urbano y moldean su significado colectivo.

Desde una perspectiva funcionalista, Edward Glaeser (2011) plantea que una ciudad es, ante todo, una máquina para la creación de riqueza, en la medida en que concentra talento, innovación y recursos que dinamizan la economía. Incluso en contextos de pobreza, vivir en una ciudad ofrece más oportunidades de desarrollo que en zonas rurales, lo que convierte al entorno urbano en un motor de movilidad social.

Además, una auténtica ciudad ofrece a sus ciudadanos la libertad de ser lo que desean ser. Este principio se relaciona con el carácter abierto, diverso y multifuncional del espacio urbano. Sin embargo, desde las primeras urbes clásicas, las élites han temido el poder que representa la

multitud organizada. A lo largo de la historia, han intentado ejercer un control simbólico y material sobre el espacio urbano, limitando su capacidad transformadora desde abajo.

2.6. La imagen de la ciudad de Lynch

La identidad urbana surge de la diferenciación de sus partes y de la claridad en las conexiones entre ellas. Según Kevin Lynch (1960), toda zona urbana funcional posee una estructura, aunque sea mínima, que le otorga coherencia y reconocimiento. Esta estructura no solo se basa en la disposición física del espacio, sino también en los significados simbólicos que los individuos atribuyen a cada lugar.

Lynch introduce el concepto de imagen ambiental, entendido como la representación mental generalizada que una persona tiene del entorno físico que la rodea. Esta imagen es producto tanto de la sensación inmediata (lo que se ve, se oye, se huele) como del recuerdo de experiencias anteriores, lo que la convierte en una construcción perceptiva y emocional.

Analíticamente, una imagen ambiental puede dividirse en tres dimensiones fundamentales:

- **Identidad:** Aquello que distingue a un lugar y lo hace reconocible (Ejemplo: El Asilo Arkham).
- **Estructura:** La organización espacial de la ciudad y su legibilidad (Ejemplo: Diferentes distritos que reflejan el estrato en ciudad gótica).
- **Significado:** El valor simbólico, histórico o afectivo que adquieren ciertos espacios para los individuos o grupos (Ejemplo: El callejón del crimen donde los padres de Bruce Wayne fallecieron).

Desde esta perspectiva, analizar una ciudad como Gótica implica estudiar cómo sus espacios construyen identidad, cómo se estructuran visual y simbólicamente, y qué significados provocan en la audiencia a través de los distintos lenguajes narrativos en los que aparece representada. Ciudad Gótica, como espacio narrativo, no solo tiene una geografía reconocible, sino que transmite emociones e ideologías a través de su disposición visual. Desde los callejones oscuros hasta los rascacielos opresivos, la ciudad se configura como un ente con carácter propio, cuya imagen es tan poderosa como el héroe que la habita.

2.7. La ciudad detrás de la ciudad: chicao en la sombra de gótica

En el cruce entre semiótica, cultura visual y urbanismo, el pensamiento de David Harvey permite ampliar la comprensión de Ciudad Gótica más allá de su carácter estético o simbólico. Mientras autores como Peirce, Lotman y Greimas ayudan a descifrar los signos, significados y estructuras narrativas que componen la identidad de Gótica como ciudad ficticia, David Harvey permite leer esta configuración desde una perspectiva crítica de la geografía urbana. Así, la ciudad no es solo escenario de narrativas heroicas, sino una entidad atravesada por desigualdades, privatización del miedo y segmentación del espacio. A la cultura visual dominante que describe Mirzoeff, Harvey suma la pregunta: ¿Por quién produce esas imágenes? ¿A qué intereses responden y qué exclusiones generan? Y mientras Lynch propone que la imagen ambiental se construye desde la experiencia subjetiva, Harvey aporta la noción de que esa experiencia está condicionada por estructuras económicas y políticas. Esta articulación entre lo simbólico y lo material permite analizar a Ciudad Gótica como una semiosfera en tensión, donde la narrativa del héroe se enmarca en un espacio urbano fracturado por la lógica neoliberal.

En el caso de la trilogía de Christopher Nolan, la construcción visual de Ciudad Gótica encuentra una referencia directa en la ciudad de Chicago. Esta decisión no fue netamente estética: Chicago aporta una densidad simbólica particular, derivada en su historia marcada por el crimen organizado, la corrupción política y la arquitectura imponente de sus rascacielos. Así, Ciudad Gótica adquiere una carga de verosimilitud y crítica urbana contemporánea. Tal como señala David Harvey (2012), las ciudades modernas reflejan tensiones propias del capitalismo tardío, y Gótica, a través de su semejanza con Chicago, encarna ese conflicto entre el progreso vertical y el colapso moral subterráneo. Esta similitud resalta el carácter físico y opresivo de la ciudad como

un «personaje urbano» activo dentro de la narrativa. Esta asociación refuerza la estética realista, gris y sucia que define a Gótica.

3. Resultados

Al analizar comparativamente los tres medios principales (cómic, películas y videojuegos), y cruzarlo con las perspectivas y postulados de los autores, se identifican los siguientes resultados:

3.1. La ciudad como personaje autónomo

Ciudad Gótica se desplaza de ser un fondo escénico a actuar como un sujeto narrativo con identidad propia: condiciona acciones, crea conflictos y participa en la formación de sentido. A partir de lo que dice Lotman, la ciudad funciona como un “texto” dentro de una semiosfera: tiene códigos, zonas (núcleo/periferia) y capacidad para producir nuevos significados cuando se inserta en distintos discursos; por tanto, puede “hablar” y generar interpretaciones autónomas.

Según el pensamiento de Lynch, los elementos urbanos (rutas, hitos, bordes) no solo orientan físicamente, sino que actúan como rasgos de personalidad urbana; una ciudad bien “imagen-able” puede comportarse como un personaje reconocible. E incluso, al cruzarlo con la tercera dimensión de Peirce, la ciudad alcanza agencia narrativa cuando el receptor la interpreta como algo más que materia: su significado se completa por la mediación interpretativa (interpretante) que convierte signos visuales y narrativos en voluntad o carácter.

Esto podemos evidenciarlo en *Batman: Year One*, donde desde las primeras páginas la ciudad aparece como un organismo en decadencia; las descripciones y viñetas no solo muestran edificios, muestran una voz colectiva de Gótica: corrupción que respira, espacios que empujan a la violencia, una ciudad que dentro de sí misma se autodestruye. *Batman Inicia*, el inicio de la trilogía de Christopher Nolan refuerza esto con la división entre los estrechos (aquella parte de la ciudad en donde se ubicaba Arkham y donde personajes como Carmine Falcone o el propio Espantapájaros tenían su base de tráfico) y el centro financiero: la ciudad estructura las opciones de los personajes; no es neutra. Mientras uno de los distritos tiene grandes edificios e incluso la imponente Torre Wayne, la otra parte tiene puestos de comida callejeros, construcciones viejas e incluso es la parte de la ciudad en que la mayoría de las veces está lloviendo lo cual refleja la fractura simbólica de Gótica entre poder y marginalidad, donde la opulencia del centro convive con la precariedad de los barrios bajos, reforzando la idea de una ciudad partida y en constante tensión social. En *Arkham City*, la propia mecánica del juego obliga al jugador a aprender “las reglas de la ciudad”: calles cerradas, zonas controladas, leyes informales que implican que la ciudad dicta cómo sobrevives e incluso le transmite al jugador a partir de grandes signos como la batiseñal, aquello que debe hacer.

3.2. El rostro estético de Gótica

Un rasgo común en las distintas representaciones de Ciudad Gótica es la persistencia de ciertos motivos visuales que configuran su identidad: la oscuridad casi perpetua, la verticalidad de los edificios y la fragmentación espacial. Desde la perspectiva de Mirzoeff, estos motivos no son simples decoraciones, sino parte de un repertorio visual que estructura la manera en que la audiencia percibe y experimenta la ciudad. Dicho de otro modo, constituyen una gramática visual compartida que, aunque adopta variaciones según el medio, asegura que la atmósfera urbana sea inmediatamente reconocible.

En términos peircianos, esta dimensión pertenece a la primeridad, ya que se trata de impresiones inmediatas que anteceden a cualquier acción narrativa. En *Arkham Knight*, por ejemplo, el jugador queda inmerso en una ciudad definida por la lluvia constante, el resplandor de neones y los sonidos de sirenas, que transmiten una sensación de hostilidad antes incluso de entrar en combate. De forma similar, *The Dark Knight Returns* de Frank Miller utiliza contrastes extremos de luces y sombras en sus viñetas para que el lector sienta la opresión y el peso de la urbe de manera inmediata.

A la vez, estos elementos poseen una función de legibilidad urbana en el sentido que plantea Lynch: los rascacielos, puentes y autopistas permiten organizar la experiencia espacial de la ciudad y comunicar sus jerarquías internas. En la trilogía de Nolan, la fotografía urbana, con la marcada diferencia entre el centro financiero y los estrechos, cumple precisamente ese rol, permitiendo al espectador orientarse en un mapa simbólico donde cada zona expresa una condición social. En este sentido, la verticalidad de las torres como la de empresas Wayne, expresa poder y concentración de recursos, mientras que los barrios bajos transmiten marginalidad y abandono.

Figura 2. Los estrechos en *Batman Begins*



Batman Begins: Christopher Nolan, 2005.

En conjunto, estas constantes estéticas funcionan como códigos compartidos que sostienen la identidad visual de Gótica a través de medios distintos. Al mismo tiempo, revelan cómo cada soporte modula la percepción: el cómic mediante el contraste gráfico, el cine a través de la arquitectura filmada en clave realista, y el videojuego gracias a la inmersión sensorial. De esta manera, lo oscuro, lo vertical y lo fragmentado terminan siendo rasgos que permiten comprender cómo la ciudad construye su atmósfera narrativa.

3.3. Tres lenguajes, una ciudad

Aunque Ciudad Gótica conserva códigos estéticos reconocibles, su representación cambia según el medio que la enuncie. Lotman explica que dentro de la semiosfera los signos adquieren valor en función del sistema que los contiene; por eso, lo que en un cómic puede funcionar como símbolo, en el cine se transforma en verosimilitud y en el videojuego deviene experiencia.

En los cómics, como en *Year One*, Gótica aparece condensada en un símbolo de corrupción estructural. La economía de la viñeta y el lenguaje gráfico potencian esta condición alegórica: la ciudad no es solo un escenario, sino una metáfora del estado moral de sus instituciones. En el cine de Nolan, en cambio, la filmación en locaciones reales como Chicago otorga verosimilitud al espacio urbano. La ciudad no parece inventada, sino posible, lo que abre la puerta a lecturas sociopolíticas más directas, como la relación entre crimen organizado, terrorismo y desigualdad. Finalmente, en los videojuegos del *Arkhamverse*, la lógica interactiva convierte a la ciudad en un espacio experiencial: recorrer sus calles, resolver puzzles o enfrentar enemigos en distintos distritos transforma a Gótica en un verdadero laberinto narrativo, donde la urbe misma se convierte en prueba para el jugador.

Mirzoeff ayuda a comprender esta diferencia al destacar que cada tecnología visual tiene su propia gramática: la viñeta condensa símbolos, el plano cinematográfico crea atmósferas realistas y el render 3D con interactividad habilita la inmersión. A su vez, desde Greimas, las funciones narrativas se reorganizan según el medio: en el cómic, el lector descifra un mito; en el cine, el espectador se convierte en testigo moral; y en el videojuego, el jugador asume el rol de sujeto activo que enfrenta a la ciudad como un desafío.

Figura 3. Terminal de tren de Ciudad Gótica



Batman: Year One: Frank Miller & David Mazzucchelli. , 1987.

Comparativamente, esta variación muestra que Gótica es un espacio narrativo mutable: sus rasgos son los mismos, pero se resignifican de acuerdo con el medio que los despliega. Así, lo simbólico, lo verosímil y lo experiencial constituyen tres formas complementarias de habitar y entender la ciudad.

3.4. Entre corrupción y desigualdad

Otro aspecto transversal en la representación de Ciudad Gótica es su carga sociopolítica. La ciudad se configura como un espacio atravesado por tensiones estructurales: corrupción institucional, desigualdad espacial y privatización de la seguridad. Desde la lectura crítica de Harvey, estas dinámicas reflejan procesos propios de la ciudad capitalista contemporánea: acumulación desigual de recursos, concentración de poder y control del espacio urbano mediante el miedo.

En *Year One*, la corrupción de policías y políticos no es un telón de fondo, sino hechos narrativos concretos que fundan la interpretación de decadencia (secundidad en clave peirciana). Del mismo modo, *The Dark Knight Rises* plantea la ocupación de la ciudad por Bane como una lucha de clases, literalmente en el aspecto espacial: se establecen fronteras con la destrucción de los puentes, se toman territorios antes pertenecientes a los ricos y poderosos y se redefine quién controla la ciudad, ejemplificando la lectura harveyana de la disputa urbana. En los videojuegos, *Arkham City* concentra criminales y villanos en un territorio amurallado que opera como experimento social: allí, los recursos de poder (armas, jerarquías criminales, economías ilegales) se concentran de forma análoga a lo que Glaeser describe sobre las ciudades como polos de talento e innovación, aunque invertido en clave perversa.

Puntualmente con *Arkham City*, encontramos un sinfín de aportes para este postulado, por ejemplo: Hugo Strange siempre mantiene su base de operaciones en la Torre Wonder o en las mejores locaciones del lugar, espacios que además gozan de la mejor seguridad con las fuerzas Tyger. Los criminales de mayor rango como el Joker o el Pingüino se encuentran en sus propias sedes: El Joker se encuentra en la imponente acería de Industrias Sionis, mientras que Cobblepot está en su icónico club Iceberg Lounge. De la misma manera, varios villanos como Bane, Hiedra Venenosa, Black Mask o el propio Cocodrilo Asesino tienen sus guaridas, pero en lugares menos reconocibles. Y además tenemos a los personajes que menos poder influyen dentro de la esfera de esta prisión que deben moverse constantemente o no tienen un lugar fijo donde permanecer.

Figura 4. Acería de Industrias Sionis



Batman: Arkham City: Rocksteady Studios, WB Games Montréal, 2011.

Estas tensiones políticas y económicas no solo enriquecen la trama, sino que definen la manera en que se interpreta la ciudad como espacio narrativo. Lo que Harvey explica como acumulación desigual se traduce en la fragmentación urbana de Nolan; lo que Peirce identifica como hechos de corrupción se muestra en las viñetas de *Year One*; y lo que Glaeser observa como concentración de recursos se plasma en el experimento de *Arkham City*. En conjunto, estas lecturas revelan que Gótica no solo es un escenario ficticio, sino una representación crítica de la ciudad moderna y sus contradicciones.

3.5. Entre corrupción y desigualdad

En la lógica narrativa, Gótica opera como el objeto dentro del esquema actancial greimasiano: es aquello por lo que se lucha y cuyo destino organiza los roles de los personajes. En *The Dark Knight*, por ejemplo, la ciudad se convierte en el objeto político y moral: Batman, como sujeto, busca preservar la idea de un espacio seguro y digno; mientras que el Joker y la corrupción sistémica funcionan como oponentes que buscan degradarla. La ciudad, en este sentido, no es solo escenario, sino el valor mismo que está en juego en el conflicto. Lo mismo que se aplica en las otras dos partes de la trilogía: por un lado, Ra's Al Ghul desea acabar con la ciudad por su corrupción, mientras que Batman cree que la ciudad aún tiene salvación. Ambos luchan por el destino de la ciudad, mismo argumento que tenemos en *The Dark Knight Rises*, Batman intenta detener aquello que sepultó hace varios años para salvar a su ciudad.

La base de la trilogía de Nolan es justamente esa, convertir a Ciudad Gótica en un personaje, cuya alma (como lo menciona el Joker), constantemente debe ser disputada. Un objeto de valor que no se posee de una vez y para siempre, sino que se resignifica en cada confrontación. Si aplicamos la mirada peirciana, este «objeto» no es solo físico, sino también interpretativo. Lo que se intenta salvar no es únicamente la infraestructura de Gótica, sino la confianza de sus ciudadanos. Esta lectura se confirma en *Year One*, donde el objeto a recuperar es la legitimidad institucional: la posibilidad de reconstruir la ciudad desde la justicia frente a la corrupción endémica. Razón por la cual, aún con su diferencia de métodos, Gordon y Batman terminan enfrascándose en un solo propósito: recuperar la ciudad.

Figura 5. Batman sobre Ciudad Gótica

The Dark Knight Rises: Christopher Nolan, 2012.

Así, leer a Gótica como objeto en el esquema actancial revela cómo la ciudad articula los papeles de los actores narrativos. Batman solo existe como sujeto porque la ciudad, en sus múltiples significaciones, funciona como el objeto de valor. En esta dinámica, la lucha urbana no es por edificios ni calles, sino por significados: orden, dignidad, confianza o memoria.

3.6. Tres formas de habitar Gótica: símbolo, alegoría y experiencia

La interpretación de Gótica varía según el medio y el receptor. Con la terceridad de Peirce, podemos ver que el sentido final depende del interpretante: es decir, del contexto y la experiencia del público. En *Year One*, los lectores tienden a leer la ciudad como un mito fundacional, una metáfora de la corrupción que legitima el surgimiento del héroe. Aquí el cómic ofrece una recepción orientada a lo simbólico y mitologizante.

En el cine de Nolan, en cambio, la recepción se carga de verosimilitud política. *The Dark Knight Rises* permite que críticos y espectadores interpreten la toma de la ciudad por Bane como un comentario sobre desigualdad social y la fragilidad de las instituciones en el capitalismo tardío. Lotman nos ayuda a ver esto: cada contexto cultural habilita nuevas relecturas dentro de la semiosfera, lo que explica la diversidad de interpretaciones políticas que generó la trilogía.

Por su parte, en los videojuegos del *Arkhamverse*, la recepción adquiere un carácter inmersivo y emocional. El jugador no solo observa la ciudad, sino que la habita. Tal como propone Mirzoeff, la respuesta afectiva es central: el miedo, la adrenalina y el poder de sobrevolar Gótica en *Arkham Knight* y *Arkham Origins* hacen que la ciudad se encarne en la experiencia personal de cada jugador. Aquí la lectura no es ni simbólica ni política, sino corporal y afectiva. Ambos juegos logran esto de una manera más certera. Mientras en *Arkham Asylum* solo se observa la ciudad a lo lejos sin poder interactuar con ella, y en *Arkham City* únicamente se tiene acceso a un fragmento especialmente diseñado para evidenciar cómo se vería una urbe controlada por villanos y la decadencia urbana, en los otros dos títulos se ofrece la posibilidad de recorrer Gótica en toda su extensión. Cada puente, callejón y rascacielos se convierte en un signo concreto (Peirce y la secundidad) que soporta una lectura inmediata y corporal: el jugador no solo entiende la ciudad, la siente y la pone a prueba.

Figura 6. Batman mirando hacia ciudad Gótica desde el asilo Arkham



Batman: Arkham Asylum: Rocksteady Studios Feral Interactive, Playcast-Media, 2009.

De este modo, la ciudad ya no funciona como un símbolo fijo o como un comentario político, sino como un espacio experiencial que sitúa al jugador como sujeto narrativo. Siguiendo a Lotman, la semiosfera se actualiza en clave interactiva: la misma Gótica que en el cómic condensa un mito y en el cine sostiene una alegoría política, aquí se reinterpreta como campo de acción en el que el receptor es coproductor del sentido. Cada experiencia de juego genera un interpretante distinto (Peirce y la terceridad), pues no hay dos recorridos idénticos: la forma en que el jugador navega la ciudad, qué lugares explora primero, cómo enfrenta el miedo o la violencia, da lugar a relecturas únicas de lo urbano. Así, el videojuego convierte a Gótica en un espacio narrativo mutable, cuya identidad se construye en la experiencia inmediata del receptor.

En síntesis, Gótica no tiene un único sentido estable. Su significación se multiplica dependiendo del receptor y del medio: mito en los cómics, comentario sociopolítico en el cine, y experiencia afectiva directa en los videojuegos. Todo con el propósito de evidenciar cómo la ciudad se configura como un espacio narrativo mutable, capaz de adaptarse a cada forma de mediación y a cada tipo de recepción, sin perder un núcleo identitario que la hace reconocible. De esta manera, el análisis demuestra que la fuerza de Gótica radica precisamente en su plasticidad: puede ser símbolo, escenario político o campo de acción, y en todos los casos mantiene su rol de epicentro en la construcción del universo de Batman.

3.7. De Arkham al callejón del crimen

Gótica se organiza en torno a una topografía simbólica que combina landmarks reconocibles (puntos de referencia), rutas narrativas y la tensión entre núcleo y periferia. Lynch ayuda a entender cómo estos elementos le dan identidad y legibilidad al espacio. En *Arkham Asylum* y *Arkham City*, el manicomio y los muros funcionan como landmarks centrales que condensan memoria de violencia y locura, siendo inevitables en la construcción del mapa mental del jugador. Sobre todo, el asilo, aun cuando se encuentra fuera de la ciudad, constituye una parte fundamental en el reconocimiento de la ciudad y su naturaleza oscura.

Lotman complementa con la noción de núcleo y periferia: en *Year One* la oposición entre distritos acomodados y barrios degradados estructura la semiosfera urbana. El núcleo aparece como espacio del poder institucional, mientras que la periferia alberga criminalidad e innovación marginal. Algo similar ocurre en *Batman Begins*, donde los estrechos se convierten en un territorio periférico simbólicamente cargado: su marginalidad explica tanto la emergencia del miedo como el terreno propicio para los experimentos de villanos como Ra's al Ghul.

Además, algunos lugares concretos, como la mansión Wayne o el callejón del crimen (donde asesinaron a los padres de Bruce Wayne), funcionan como nodos de significación personal y colectiva. Aquí opera la secundidad de Peirce: hechos concretos que, al repetirse, se cargan de

valor simbólico y anclan la memoria urbana. La ciudad no solo se mapea geográficamente, sino que cada punto de referencia deviene signo cargado de historia y emoción. De este modo, Gótica se sostiene como una red semiótica de lugares y trayectorias. Sus landmarks son condensadores de identidad, memoria y narración.

Figura 7. Batman en el callejón del crimen



Batman: Arkham City: Rocksteady Studios, WB Games Montréal, 2011.

3.8. Fascinación, terror y esperanza

La atmósfera de Gótica se configura a partir de una economía afectiva: una circulación de emociones que moviliza personajes y legitima acciones. Siguiendo a Mirzoeff, lo visual no solo transmite información, sino que produce respuestas emocionales que condicionan la lectura. Así ocurre en *The Dark Knight*, donde las acciones del Joker generan fascinación y miedo a la vez, crea una atmósfera de anarquía y caos en la propia ciudad que incluso logra desestabilizar al espectador, casi al punto de pensar que su propia ciudad es la que está siendo amenazada por el payaso.

En los videojuegos Arkham, la economía afectiva se intensifica mediante la primeridad de Peirce: sonidos de sirenas, lluvia incesante o sombras repentinas producen impresiones inmediatas que predisponen la experiencia del jugador antes incluso de la interpretación racional. Este diseño atmosférico genera ansiedad sostenida y refuerza la sensación de habitar un espacio hostil, e incluso activar constantemente el modo detective del juego para asegurarte que no hay amenazas cerca.

En *The Dark Knight Returns*, el miedo colectivo se convierte en función motivadora en el sentido de Greimas. El regreso de Batman no se entiende sin ese clima de terror urbano que exige una respuesta. Aquí el miedo es moneda narrativa: moviliza al héroe y legitima la necesidad de su intervención. Una ciudad que, tras un largo periodo de paz, decae nuevamente con el resurgimiento del mal gracias a la aparición de los mutantes y a su despliegue por Gótica con una ola de crímenes y atrocidades, genera un sentimiento de zozobra colectiva. Una representación de la ciudad como organismo vulnerable, donde el miedo no solo amenaza la estabilidad social, sino que también se convierte en el motor de la acción heroica y en el catalizador del retorno de Batman.

Figura 8. Bruce Wayne caminando entre la decadencia de Ciudad Gótica



The Dark Knight Returns: Frank Miller, 1986.

En todos los casos, la ciudad produce afectos que estructuran la narratividad. El miedo, la esperanza o la fascinación no son secundarios: son el motor mismo que define qué acciones se justifican y qué discursos urbanos se aceptan. De este modo, Gótica funciona como escenario y a la vez como dispositivo emocional que orienta la lectura: no solo se lucha por la ciudad, sino a través de ella, en tanto condensación de valores, tensiones y pasiones colectivas.

3.9. Un mismo núcleo, diferentes rostros

A pesar de las diferencias de medio, Gótica mantiene una identidad reconocible gracias a un núcleo semiótico compartido. Lotman lo explica con la semiosfera: existen códigos mínimos (noche, lluvia, corrupción, asilo, vigilancia) que circulan y se resignifican en cada actualización mediática. Estos códigos garantizan continuidad, aunque su forma varíe según el formato.

En *Year One*, esos códigos aparecen en estado simbólico puro: la ciudad como metáfora de la corrupción absoluta. En la trilogía de Nolan, los mismos códigos se adaptan al realismo urbano de Chicago: rascacielos y puentes nocturnos funcionan como códigos visuales persistentes, tal como señala Mirzoeff. En *Arkham Knight*, se incorporan esos mismos elementos, pero al servicio de la interacción: la ciudad no solo se observa, sino que se explora y se controla, lo que intensifica su fuerza como signo.

Figura 9. Ciudad Gótica en Arkham Knight



Batman: Arkham Knight: Rocksteady Studios, Feral Interactive, Iron Galaxy Studios, 2015.

Peirce ayuda a cerrar esta lectura: aunque el representamen (la forma del signo) cambie en cómic, cine o videojuego, el objeto semiótico es el mismo, una ciudad en crisis, decadente y

simbólicamente cargada. La continuidad transmedia se asegura no porque todas las representaciones sean idénticas, sino porque comparten ese núcleo semiótico flexible que se adapta y reinterpreta.

La identidad transmedia de Gótica surge de la persistencia de códigos comunes que garantizan reconocimiento y, al mismo tiempo, de la capacidad de cada medio para re-semantizar esos códigos en su propio lenguaje narrativo. Esa tensión entre continuidad y variación es lo que mantiene viva a la ciudad como mito: un espacio siempre reconocible, pero nunca idéntico, que se adapta a las demandas de cada formato y de cada generación de receptores.

4. Conclusiones

El análisis de las diferentes representaciones de Ciudad Gótica permite concluir que la ciudad, lejos de ser un telón de fondo, se constituye como un actor narrativo y semiótico central dentro del universo de Batman. A partir de los aportes de autores como Peirce, Lotman, Harvey, Lynch, Greimas y Mirzoeff, se evidencia que Gótica condensa múltiples dimensiones simbólicas que la convierten en un mito urbano. Su función trasciende la de simple escenario: opera como un dispositivo que organiza las tramas, orienta las acciones de los personajes y articula lecturas críticas sobre la sociedad contemporánea.

En primer lugar, se puede afirmar que Gótica mantiene su identidad transmedia gracias a la persistencia de un núcleo semiótico compartido. Elementos como la oscuridad permanente, la corrupción institucional, la lluvia constante, el asilo de Arkham y la vigilancia obsesiva funcionan como códigos mínimos que circulan en cómic, cine y videojuegos. Estos códigos, aunque adaptados en cada formato, aseguran el reconocimiento de la ciudad en cualquier representación y consolidan su carácter mítico. La noción de semiosfera de Lotman resulta clave para explicar cómo estos elementos estructuran un espacio narrativo flexible pero coherente, que se actualiza generación tras generación sin perder su esencia.

En segundo lugar, el estudio de la ciudad revela que su representación implica una carga sociopolítica y crítica. Siguiendo a Harvey, Gótica refleja las contradicciones de la ciudad capitalista: acumulación desigual de recursos, concentración del poder, corrupción institucional y privatización de la seguridad. En *Year One*, la corrupción policial y política constituye un hecho narrativo que sostiene la atmósfera decadente; en *The Dark Knight Rises*, la lucha de clases se materializa en la destrucción de los puentes y la ocupación del espacio urbano; mientras que en *Arkham City* se representa la fragmentación y concentración de recursos en un territorio amurallado, que funciona como experimento social perverso. De este modo, cada medio ofrece una lectura distinta de la misma problemática: la ciudad como territorio de disputa y como espejo crítico de las dinámicas urbanas contemporáneas.

En tercer lugar, las conclusiones apuntan a que la ciudad se organiza en torno a una topografía simbólica. Con los aportes de Lynch, se observa cómo landmarks, rutas narrativas y nodos cargados de memoria —como el callejón del crimen o la mansión Wayne— construyen mapas mentales colectivos. A esto se suma la noción de núcleo y periferia de Lotman, visible en la oposición entre distritos acomodados y barrios marginales. Estos contrastes espaciales no solo estructuran la narración, sino que también simbolizan desigualdades sociales profundas. Así, Gótica no se cartografía únicamente en términos geográficos, sino también en clave semiótica: cada espacio se convierte en un signo cargado de historia, identidad y conflicto.

Asimismo, la investigación evidencia que Gótica funciona como una economía afectiva. Siguiendo a Mirzoeff, lo visual y lo atmosférico no son simples decorados, sino recursos para producir emociones que condicionan la lectura. El miedo, la fascinación o la ansiedad no solo afectan al espectador o al jugador, sino que también legitiman acciones narrativas. En *The Dark Knight*, el Joker desestabiliza tanto a la ciudad como al público a través del caos y el terror; en *The Dark Knight Returns*, el miedo colectivo funciona como motivación narrativa para el regreso del héroe; y en los videojuegos de Arkham, la primeridad de Peirce —ruidos, sombras, lluvia— genera

un clima sensorial que mantiene en alerta al jugador. De esta manera, la ciudad se experimenta como un espacio emocional que condiciona comportamientos y justifica intervenciones.

En síntesis, la investigación concluye que la identidad de Gótica se sostiene en una tensión permanente entre continuidad y variación. Por un lado, existen códigos compartidos que aseguran reconocimiento y persistencia; por otro, cada medio resignifica estos códigos en función de su lenguaje narrativo específico. El cómic enfatiza la alegoría, el cine proyecta la ciudad hacia un realismo sociopolítico, y el videojuego ofrece una experiencia interactiva que intensifica la inmersión. Esta flexibilidad explica la vigencia del mito urbano: Gótica siempre es reconocible, pero nunca idéntica.

Finalmente, Gótica emerge como una metáfora de la ciudad moderna: un organismo vulnerable, atravesado por tensiones estructurales y emocionales, que concentra los miedos, esperanzas y contradicciones de la vida urbana. Su fuerza radica en que no se limita a ser un espacio ficticio, sino que proyecta las problemáticas de las sociedades reales: la desigualdad, la violencia, la corrupción y el miedo como motor de control. En este sentido, Gótica no solo refleja la decadencia y el caos, sino también la posibilidad de resistencia y transformación, encarnada en la figura del héroe.

En conclusión, Ciudad Gótica se erige como un mito transmedia y cultural, capaz de articular semióticamente narrativas, emociones y críticas sociales. Su permanencia en la cultura popular responde precisamente a esta capacidad de reinventarse sin perder su esencia, de funcionar como espejo crítico de la ciudad contemporánea y de sostener, en cada medio, una experiencia única de caos, conflicto y esperanza.

5. Agradecimientos

El presente texto nace en el marco del semillero de investigación COMTIC de la Universidad Ean, en Colombia. Agradezco a la profesora Martha Carolina Chaparro, docente del pregrado de comunicación, por guiarme en este camino y todas las enseñanzas adquiridas en la redacción de este texto.

Referencias

- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Akal.
- Glaeser, E. L. (2011). *Triumph of the city: how our greatest invention makes us richer, smarter, greener, healthier, and happier*. The Penguin Press.
- Greimas, A. (1971). *Semántica estructural: Investigación metodológica*. Gredos.
- Lynch, K. (1960). *The image of the city*. MIT Press.
- Harvey, D. (2012). *Ciudades rebeldes: Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Akal.
- Frank Miller, & David Mazzucchelli. (1987). *Batman: Year One*. DC Comics.
- Miller, F. (1986). *The Dark Knight Returns*. DC Comics.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Paidós.
- Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Nolan, C. (Director). (2012). *The Dark Knight Rises* [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Rocksteady Studios. (2009). *Batman: Arkham Asylum* [Video game]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Rocksteady Studios. (2011). *Batman: Arkham City* [Video game]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Warner Bros. Games Montréal. (2013). *Batman: Arkham Origins* [Video game]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Rocksteady Studios. (2015). *Batman: Arkham Knight* [Video game]. Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Zecchetto, V. (coord.). (2012). *Seis semiólogos en busca del lector: Saussure, Peirce, Barthes, Greimas, Eco, Verón* (4ª ed.). La Crujía.