

COMMONS

Revista de Comunicación y Ciudadanía Digital

Publicación bianual

Volumen 4, Número 2 pp. 42-67

ISSN 2255-3401

Diciembre 2015

**FUTURO IMAGINARIO: REPRESENTACIONES DEL PAISAJE
URBANO EN EL CINE CONTEMPORÁNEO**

Ramón Ramírez Ibarra

Fecha de envío: 13/09/2015

Fecha de aprobación: 29/10/2015

FUTURO IMAGINARIO: REPRESENTACIONES DEL PAISAJE URBANO EN EL CINE CONTEMPORÁNEO

IMAGINARY FUTURE REPRESENTATIONS OF THE URBAN LANDSCAPE IN CONTEMPORARY CINEMA

Ramón Ramírez Ibarra

rramib44@gmail.com

Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), México

Resumen

Este texto se propone comprender las representaciones imaginarias de paisajes urbanos proyectadas desde hace cuarenta años por el cine del llamado género fantástico, en específico la ciencia ficción. Para dicho propósito, se parte del análisis espacial desde su papel de elemento de apoyo y organización de la diégesis narrativa en un conjunto de películas, con el fin de comprender cómo el uso de los paisajes urbanos se fundamenta en una visión social y estética, una comunicación activa e intersubjetiva presupuesta en la propia obra, más allá de una noción de objeto cultural mecánico e hiperreal que alude a una negativa capacidad de agenciamiento y crítica, como han sostenido muchas teorías del consumo cultural centradas en la noción de mercancía audiovisual.

Palabras clave

Paisaje urbano, sociología cultural, urbanismo, hiperrealismo, cine

Abstract

This paper aims to understand the imaginary representations of urban landscapes projected for forty years by the so-called fantasy genre cinema , specifically science fiction. For this purpose , it is part of spatial analysis from its role of supporting element and organization of the narrative diegesis in a series of films, in order to understand how the use of urban landscapes is based on a social vision and aesthetics, and interactive communication budgets in the work itself , beyond a notion of mechanical and hyperreal cultural object that refers to a capacity of agency and negative criticism, as has been many theories of cultural consumption centered on the notion of audiovisual goods.

Keywords

Cityscape, cultural sociology, urban planning, hyperrealism, cinema

1. Introducción

El avance de la tecnología digital hace posible en la actualidad el desarrollo de métodos de expresión visual cada vez más gráficos y realistas, aprovechados en medios de difusión como el cine para generar un espectáculo por medio de inmersiones cada vez más detalladas en diversos ambientes, sean históricos o ficticios gracias a su verosimilitud. Un término al que alude esta capacidad de representar de forma pormenorizada escenarios, paisajes y cuerpos, no es otro que el definido hace unos años por el pensador francés Jean Baudrillard como *hiperrealidad* (1981).

Bajo este concepto, Baudrillard hacía referencia a una situación irónica encarnada en un exceso de realidad, conjuntos de signos puros, cuya misión sería la constancia de un simulacro, la desaparición de lo real por medio del triunfo de la apariencia. Una apariencia consistente en el triunfo del ojo visor, pero más allá de las tradicionales reglas de la perspectiva legadas por el arte del Renacimiento (s.XV-XVI) que pretendían, como en los tratadistas italianos, el efecto de realidad por medio de la aplicación de la geometría proyectiva. El sentido con el que este autor valora este efecto de realidad, se encuentra del lado del triunfo de los signos que representan lo real como una crisis de la propia realidad del sujeto, de ahí su ironía. La hiperrealidad sería un ojo inmerso en un éxtasis de signos visuales y estímulos carentes de sentido. El mundo cotidiano perdería su capacidad de fundamentar todos los signos y en consecuencia, llegamos a una sociedad fantasmal regida por simulacros de lo real.

Otro pensador crítico desde la hiperrealidad es Gilles Lipovetsky (2000) que señaló además como efectos del predominio de la tecnología informática y el uso de *gadgets*, representaciones cada vez más pasivas frente a la novedad de la técnica que involucran a una perspectiva de ciencia ficción *soft*, regida por su mera reproductibilidad escenográfica, sin ninguna capacidad de provocar efectos singulares más allá de una simple demostración efímera, haciendo válidas las profecías de Walter Benjamín de los años treinta sobre el advenimiento de una era de reproducción mecánica de la obra de arte. En este sentido, Paul Virilio extiende esta reflexión a la forma y contenido de los mensajes de la cultura desde la metáfora del motor acelerado que conduce a una decadencia a través de la digitalización del sonido y la imagen (2003:83-84). Tiranía videográfica destinada más allá de la provocación de emociones, como en los medios tradicionales y en cambio, apostada en un estado de constante excitación y vértigo conducente a toda eliminación de juicio crítico por su motivación hacia el consumo.

En estos autores se puede distinguir una línea de argumentación muy sólida respecto al panorama social y estético implicado en las formas de representación hiperrealistas, representaciones que han terminado por despojar de su poder imaginario a las mitologías literarias o cinematográficas que de antaño tomaban como motivo de lo representable al futuro en una acepción, en cierta manera cálida o dramática, por ejemplo, en autores como Julio Verne (1828-1905) o Aldous Huxley (1894-1963) en la literatura, o películas como *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang (1890-1976). Para autores como Baudrillard (1981) o Virilio (2003), estos productos culturales serían hoy en día más objetos remitidos a una representación museográfica que

expresiones referenciales de las fantasías sociales, ahora facultadas por la abundancia de lo hiperreal promovida por lo digital. Inmersión brutal de lo real que presupone una borradura entre la expresión y el contenido, debido al efecto de simulacro.

A diferencia de estos pensadores que parecen no tener salidas al laberinto de signos de ese exceso de realidad en el consumo —hiperrealismo— quisiera ubicarme en una posición de contrapeso al simulacro por medio del rescate de la cultura urbana a través de una interpretación comprensiva del espacio social. Tomando la expresión de la representación cinematográfica —cada vez más dependiente de la tecnología digital pero, no por ello arrojada a una absoluta decadencia— este punto de vista se fundamenta en dos interpretaciones respecto al signo, posibilitadas por las reflexiones del filósofo alemán Edmund Husserl (1859-1938) y el psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980).

El pensador alemán, desde la fenomenología hizo uso de la noción de *apresentación*, término que alude a la capacidad del “mundo de la vida” (Lebenswelt) para ofrecer significación desde la percepción, independientemente de su organización como sistema de signos, lo cual significa que el fundamento para la experiencia de significación se encuentra, como condición incluso para la propia percepción, en el mundo vital del sujeto (Husserl, 2005). Piaget, por su parte, documenta mediante la observación psicogenética la existencia de una función previa a la función semiótica en la experiencia de significación en niños de entre 18 y 24 meses de edad (Piaget, 1970).

El resultado de esta observación de Piaget ofrece una prueba empírica acerca de la importancia del mundo de vida husserliano, partiendo de las facultades humanas en términos de desarrollo biológico, donde la capacidad de usar el lenguaje y realizar operaciones que apelan al uso de imitación, juego y memoria, preexiste al condicionamiento semiótico desde etapas tempranas, por lo cual un niño pequeño es capaz ya de distinguir entre un objeto que se usa para significar algo, una marca o seña para aludir un dulce o un biberón por ejemplo y el objeto mismo, lo que quiere decir que hay distinción desde esta etapa entre expresión y contenido. La afirmación de una desaparición de la distinción entre estos elementos en la representación, como parece inferir el hiperrealismo, carece de un fundamento biocognitivo que sí aporta la reflexión fenomenológica y el constructivismo.

En las siguientes líneas quisiera detenerme un poco en las representaciones cinematográficas, con el objetivo de tender un puente para el análisis de la representación espacial de la ciudad en el cine, tomando en cuenta la doble articulación que existe en la captación que se hace en el lugar por medio del uso de la cámara (registro de algo real) y su función ideal (imaginaria), considerando que su destino es la proyección planimétrica. Lo que dota a la ficción cinematográfica de un estatuto de representación muy interesante, ya que ofrece la posibilidad de retratar lo que Amoroso llama “interpenetración de cuerpos en el espacio geométrico” (2015:102), evento que hace posible que el cine subvierta aquello que en el espacio real sería imposible, convirtiendo su ficción narrativa en algo irresistible y delicioso, pero no por ello carente de expresión cognitiva. Esta labor será abierta por la descripción de las tópicas narrativas espaciales de la cinematografía de ciencia ficción de las últimas cuatro décadas que se caracteriza por el uso, gradual en un principio y generalizado a partir de los años noventa, de tecnologías digitales.

2. El paisaje urbano como representación de la ciudad

Si bien en la geografía durante largo tiempo se vivió el predominio de un enfoque paratáctico desde el cual el espacio es un conjunto de objetos cuantificables, reductibles al plano o el mapa. El desarrollo de la geografía humana desde finales del siglo XX ha permitido identificar con cada vez más soltura, la existencia de imaginarios paisajísticos que son capaces de fortalecer la creación de identidades territoriales (Nogué, 2012). La filosofía fenomenológica ha legado perspectivas cognoscitivas de gran interés para el pensamiento geográfico, las cuales se han concretado en categorías como subjetividad, territorio o imaginarios culturales que tienen importantes implicaciones en toda organización espacial (Gómez & Muñoz, 2002).

En este sentido, me interesa recuperar la noción de paisaje aplicada a la ciudad como una forma de reencontrar un saber narrativo, capaz de expresar lo mítico considerando que el espacio urbano ahora se aleja de lo cosificado e inmóvil y se vuelve complejo y mutable, coincidente con el retorno de lo liminar en lo geográfico, hecho que acentúa la fragmentación, el simbolismo y la conciencia del límite en la interpretación del entorno (Turco, 2010).

El paisaje urbano se distingue como aquella representación de la totalidad de la ciudad expresada por su capacidad de unir memoria y lugar. A diferencia de la visión tradicional del paisaje como mera contemplación visual del entorno —la pintura inglesa del siglo XIX por ejemplo— el paisaje urbano es un agente que faculta la interacción entre percepción, memoria e imaginación. Al igual que en la interesante exploración literaria de las *Ciudades Invisibles* (1972) de Italo Calvino, el paisaje en su sentido liminar, corre en paralelo a la construcción de la ciudad mental, detonada por el recuerdo. De ahí que en estas ciudades imaginadas por el escritor, un elemento fundamental sea su capacidad de contar historias a través de sus trazas, tramas, perspectivas, equipamientos y edificaciones. Esta es una narración del lugar articulada por elementos comprensivos, que describen con acierto la función antrópica de todo paisaje. Esta distinción capaz de interpretar el paisaje en términos narrativos es lo que aspira a conectarse con la ficción cinematográfica:

Hay una diferencia esencial entre lo que entendemos como paisaje en la pintura o en la fotografía y lo que ofrece el medio cinematográfico. El paisaje del cine está habitado. O dicho en otras palabras, es un escenario donde suceden cosas (Ortiz Villeta, 2007:207).

Una ciudad imaginada es un dispositivo capaz de contar historias. Un imaginario espacial es capaz de proyectarse, en su retroalimentación del entorno, emergiendo en prácticas, discursivas y cotidianas, narrativas espaciales de vivencias propias y de otros (Lindón, 2012). Por lo tanto, las representaciones paisajísticas de la ciudad son formas de revisar expectativas y significados, las cuales crean potencialmente imágenes capaces de proyectar miedos, esperanzas, sueños, respecto a lugares determinados. El cine de los últimos treinta años ha sido capaz, sin duda, de ejercer un poderoso foco de atracción para la memoria social de la ciudad a través de ofrecer imágenes y narraciones del futuro, apoyado en los adelantos técnicos para el procesamiento de imágenes. En este sentido, autores como Cerrillo Vidal (2009), Moriente (2014) o la ya mencionada Ortiz Villeta (2007) se han propuesto indagar en el potencial analítico de la narración cinematográfica en su vinculación con el paisaje y la ciudad contemporánea.

A pesar de la fuerte presencia de una cultura de simulacro, caracterizada por el narcisismo y la mera inmersión escenográfica —situación expuesta por los críticos culturales del fenómeno hiperreal—, es posible aún detectar un gran impulso cognitivo a través de la demanda de historias tendentes a la

construcción de un fuerte lazo emocional con sus receptores. Este lazo, si bien coordinado por un ámbito de representaciones visuales, también se gesta en la adopción de elementos y selección de expectativas, lo que la antropóloga norteamericana Mary Douglas (1998) identifica, en cierta manera, como acto de insensatez surgida de la rebelión a expectativas no cumplidas en el consumo, es decir una conducta racional que exige una calidad óptima en un producto consumible. Dicha acción, por sencilla que parezca, permite ver que las pautas de consumo, si bien en muchos casos dan lugar a una irracional aceptación, en otros momentos del encuentro entre objeto-mensaje-recepción, surgen resistencias o rechazos al rol pasivo construido sobre el consumidor.

Por lo cual, si el “cine digital” no puede escapar al sentido apocalíptico que identificaron los sociólogos críticos frankfurtianos bajo el término “industria cultural” —ente promotor de procesos mecánicos, repetitivos, destinados a un consumo alienante— aún queda pendiente la atracción por determinados contenidos y, sobre todo, las expectativas de los usuarios y sus resistencias a ser uniformados o imaginados como meros agentes de reproducción ideológica, incapaces de resistirse a las estrategias del mercado. A nivel receptivo, es posible encontrar estas tácticas o estrategias de resistencia y en determinados casos, algunos films desde su proceso creativo, contribuyen formulando elementos y marcas visibles de naturaleza hipertextual que distan mucho de un consumo cultural homogéneo y pasivo en el desarrollo de la narración. Aquí cobran gran relevancia las teorías de lectura del objeto cultural que han señalado las obras de arte como estructuras indeterminadas, pero organizadas por procesos de coordinación semántica en la cual la cooperación interpretativa entre emisores y receptores, por medio de las diversas competencias y estrategias, es capaz de ofrecer una tendencia, destino ideal o lectura modelo a través del propio relato:

Hemos dicho que el texto postula la cooperación del lector como condición de su actualización. Podemos mejorar esa formulación diciendo que un texto es un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte de su propio mecanismo generativo. Generar un texto significa aplicar una estrategia que incluye las previsiones de los movimientos del otro, como ocurre, por lo demás, en toda estrategia (Eco, 1987:79).

En las siguientes líneas, se buscará articular el desarrollo de las narrativas cinematográficas como productos contextualizados, capaces de reproducir elementos a nivel topológico que se encuentran lejos de una interpretación neutra o inocua y que apuestan, en cambio, por evidenciar su papel de interfaces capaces de propiciar y articular procesos estéticos, sociales y políticos manteniendo la capacidad de agenciamiento de los sujetos (Atienza, 2015).

3. La ciudad futura del cine contemporáneo

Los últimos treinta años son los más intensos en cuanto a producción de películas futuristas, pues hay una multiplicidad de historias, elementos y técnicas de representación que han hecho posible la generalización cultural de aquello que el filósofo Edgar Morín (2001) caracterizaba como realidad imaginaria del hombre, en el sentido de que las emociones humanas y la comprensión de lo real guardan una relación complementaria que se concreta en la participación afectiva. Este sentido de doble vínculo del sujeto y la realidad por medio de la representación, atestigua lo que este filósofo llama un comercio efectivo con el mundo, cuya base es la proyección/identificación imaginaria.

Esta base proyectiva, a pesar del éxito de la tecnología digital ha permanecido intacta en el uso de la pantalla como dispositivo de mediación capaz de vincular los progresos visuales de la técnica con el interés por símbolos y ficciones. De tal forma que la demanda de historias, sin alejarse de la industria cinematográfica, vive un auténtico crecimiento a la par de los dispositivos individuales, los cuales, en lugar de retirar a las personas de la experiencia de comunidad en sala, propulsan su actividad por medio de ciclos más cortos en cartelera o bien, fomentando un contacto plurigeneracional con el advenimiento de películas en reestreno para las salas comerciales.

El género de ciencia ficción, atestigua este nuevo impulso cinematográfico ya que es parte de una vorágine de producciones que lo mismo toman un *best seller* con éxito moderado de ventas, un cómic o un manga exitoso, que adaptan una novela gráfica o realizan un *remake* en el cual se presentarán desde adolescentes prometeicos hasta seres con poderes sobrenaturales cuya representación es calificada en términos de verosímil en función de los efectos especiales que apoyan el desarrollo de las historias.

El fenómeno del cine que capta el interés de este texto es la representación de lo espacial por medio del paisaje imaginario en términos interpretativos, es decir, centrados en las dinámicas de representación utilizadas en panoramas, tópicos y vistas desde la relación entre entornos vacíos y urbanos. En dicha labor, se trabajara con un grupo de películas que a criterio del autor practican un entendimiento de la ciudad en relación a elementos, códigos y contextos narrativos, acordes a un horizonte comprensivo de la experiencia estética. La muestra de películas, una selección centrada en la una función autoral de la obra —es decir una fuerte implicación del director con la historia y su producción— cuenta con la ventaja de ilustrar cómo las pretensiones de universalidad del hiperrealismo, por lo menos en el caso de la ficción cinematográfica, deben permanecer en suspenso debido tanto a la riqueza hipertextual de las narrativas como de la fuerte apelación a la crítica propiciada por el horizonte hermenéutico de dichas producciones.

3.1. Ciudades imaginarias y paisajes míticos en la ciencia ficción contemporánea

Revisemos un poco los contextos que sustentan el uso de panoramas y vistas urbanas de las películas de ciencia ficción de las últimas cuatro décadas. En 1976 se dieron los primeros pasos para el uso de computadoras en el cine con *Logan's Run*, un film basado en la novela de William F. Nolan y Georges C. Johnson que intercalaba las primeras técnicas digitales con las tradicionales maquetas. Las ciudades representadas en este film, se encuentran en estrecha conexión con las arquitecturas utópicas del siglo XVIII, pues abundan las geometrías puras con entonos ajardinados y puentes levadizos entre los edificios. Estas ciudades utópicas, propuestas por el director Michael Anderson, destacan por su visión monumentalista y desprovista de ornamentación que emulan los proyectos del arquitecto francés Étienne-Louis Boullée (1728-1799) y sus obras nunca construidas, carentes de ornato y con geometrías regulares, con mucha sencillez y escalas enormes (Fig.1). Además de evocar la reforma imaginaria de Berlín del arquitecto nazi Albert Speer (1905-1981) y los diseños futuristas de Antonio Sant'Elia (1888-1916) para Milán en *Cittá Nuova*, en *Logan's Run* (1976) encontramos una influencia directa de la utopía neoclásica y el programa político ilustrado, que sería la consumación de una ciudad geométrica regular que indica a través de su forma, una especie de racionalidad pura que rompe de manera radical con el pasado.

El drama del héroe en este film transcurre a la par de este escenario de ruptura absoluta con la tradición, al darse cuenta que su vida se acerca a su fin al marcar el cambio de su ciclo juvenil a la adultez madura, cuya existencia se niega y termina proscrita como indeseable por la sociedad en este futuro imaginario. El héroe se ve arrojado fuera de la protección de la ciudad racional y juvenil a un mundo natural y en ruinas.

Con *Star Wars* (1977), si bien llegaba un momento clímax para la industria filmica en transición, aún las escenografías predominantes de maquetas limitaban inicialmente la expresión visual de las ciudades fantásticas imaginadas por el director George Lucas al inicio de la serie. Tras su encuentro gradual con la tecnología digital, Mos Eisley, Mos Espa, Kashyyk, Ciudad Nube y planetas-ciudad como Coruscant, Naboo, entre otros, pasaron a formar parte de los escenarios míticos de la serie de sagas que esperan una nueva versión para el 2015, donde habrá un retorno a la producción por medio de celuloide, ante la insatisfacción notoria en sus seguidores, por el uso excesivo de tecnología digital en las tres precuelas continuadas desde 1999. Estas recepciones de los fanáticos de la serie, representan un punto interesante de ese entendimiento activo del consumidor que mencionaba con anterioridad, un espectador que no por la mera aparición de los signos del vértigo y la parafernalia digital tiene, como consecuencia, una lectura pasiva de los hechos narrados.

A diferencia de una lectura simulacro plagada de efectos especiales, clichés en los personajes y velocidad frenética de las nuevas sagas, sus fanáticos se concentraron en las historias, eventos y retóricas integrativas. Lo que habla de la capacidad del autor para solventar su relato en mitologías y arquetipos de amplia resonancia cultural como el mito de Prometeo que tan fuertemente se ha seguido desarrollando en los dramas futuristas actuales como *Juegos del hambre* (2012), *Divergente* (2014) o *The Maze runner* (2014) siguiendo la fórmula de Lucas.

Figura 1. Vistas comparativas de *Logan's Run* y los *Cenotafios* de Etienne Boullé (arriba) y los planetas-ciudad de la mitología de *Star Wars* (abajo)

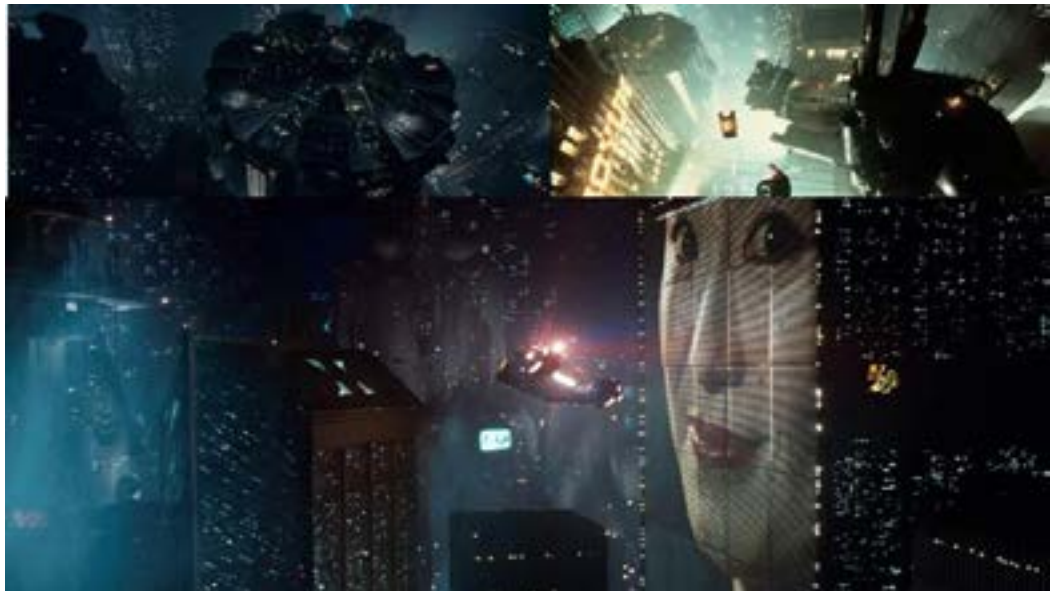


Fuente: http://cort.as/Z_2X; http://cort.as/Z_2b

Los paisajes urbanos imaginados por Lucas y su equipo a través de la serie reflejan, contrario a lo acontecido con *Logan's Run*, ciudades y asentamientos que combinan actividades económicas y coordinan la presencia de los edificios con montañas o parajes alrededor del mundo (Fig. 1). En este sistema de planetas-ciudad de *Star Wars*, se encuentran desde ambientes de ocupación de suelo con atmósfera natural hasta variedades de civilizaciones capaces de modificar la atmósfera o diseñar un medio ambiente artificial adaptado a las necesidades de explotación de los recursos. A través de este urbanismo planetario imaginario, es posible identificar los panoramas que sedujeron al físico cuántico norteamericano Michio Kaku para el desarrollo de su esquema socio-prospectivo de planetas civilización en su conocida obra *Visiones* (2000), donde establece una teoría sinérgica basada en el desarrollo científico de los campos de la física, la química y la biología, proyectando a futuro civilizaciones planetarias capaces del dominio de diferentes formas energéticas y modificaciones ambientales. No son pocos los ejercicios creativos de diversos investigadores que tienen su inspiración o deuda con esta serie de películas.

Un hito en la representación paisajística del fenómeno urbano ha sido la espectacular *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). Tomando como base una novela de Philip K. Dick y transformando la referencia a San Francisco de esta novela, Scott traslada su visión de una ciudad caótica, violenta e hipercompleja a un Los Ángeles del futuro, con una población humana abstraída, interactuante con robots replicantes de conductas y emociones, cuya trama esencial discute el nivel de integración o aceptación de la inteligencia artificial. En todo momento abunda el *shock* del triunfo de la ciudad vertical, panóptica, frente a realidades banales y miserables de calles sumergidas en un ambiente sombrío y complejo (Fig. 2).

Figura. 2 Vistas de *Blade Runner* de Ridley Scott



Fuente: http://cort.as/Z_2p

En cierta manera, esta película sustenta la visión prospectiva de la llamada Escuela de Los Ángeles de urbanismo, un grupo de investigadores entre los que destacaban Edward Soja (2008) y Mike Davis (2007) que se centraban en los riesgos del poscapitalismo y la discontinuidad acaecida entre el capitalismo financiero y la ocupación socioespacial, respecto a la degradación del entorno vivido por los excluidos de la burbuja del desarrollo financiero y corporativo. A nivel de paisaje urbano, Los Ángeles de *Blade Runner* es el resultado de un mundo hiperreal en el sentido de teóricos como Baudrillard o Virilio, es un

escenario pleno de simulacros y apariencias que ilustra ese límite preciso del adentro y afuera, entre los incluidos y los excluidos, hasta el extremo del propio cuestionamiento hacia el significado de ser humano por medio de la capacidad de tener o no emociones.

El caso de *Blade Runner* y la teoría urbana de Mike Davis, es por demás interesante, ya que el urbanista toma como reto para una perspectiva de superación de la distopía urbana y el gigantismo arquitectónico, características del capitalismo financiero, la implosión económica y la creciente militarización del espacio, a la película de Scott en un sentido ilustrativo y referencial:

But what kind of cityscape, if not *Blade Runner*, would this malign evolution of inequality produce? Instead of seeing the future merely as a grotesque, Wellsian magnification of technology and architecture, I have tried to carefully extrapolate existing spatial tendencies in order to glimpse their emergent pattern (Davis, 1995:105).

Desde la perspectiva del urbanista angelino, *Blade Runner* representa una prolongación de las ideas de fragmentación y segregación socioespacial a nivel multiétnico, basadas en la imposibilidad de pensar más allá de un horizonte etnocéntrico y en cierta manera, ejemplificando visiones de las fantasías de especulación inmobiliaria y necesidad de control, seguridad y vigilancia que se han vuelto expresiones estandarizadas de la organización urbana del poscapitalismo. De manera muy perspicaz, Davis entiende que la salida a este círculo de imposibilidad imaginaria de organizar el espacio, no es la expresión de un paisaje apocalíptico dominado por torres verticales y ambientes oscuros, normados por una impasible pantalla-reflejo que espejea el lejano oriente como fábula totalitaria. *Blade Runner* y su imagen urbana son el prototipo de una incapacidad para superar las ambiciones del capitalismo global y su futuro proyectado.

A diferencia de la orientación panóptica y la centralidad de la ciudad en la experiencia de organización del espacio, una película de animación con increíbles paisajes imaginarios centrados en la dicotomía entre tradición y tecnología que ilustra una confrontación directa entre un ambiente rural y urbano es *Nausicaä, del Valle del viento* (1984) de Hayao Miyazaki. En esta

obra es posible descubrir hitos clave de las sociedades humanas: la opresión, el agotamiento de recursos, la necesidad de relaciones contractuales de derechos y obligaciones con ambientes naturales que demandan nuevas fórmulas de coexistencia entre todos sus habitantes, incluida la flora y fauna del planeta (Fig. 3). Esta obra, expone de manera muy interesante a través de la perspectiva de sus personajes con el ambiente, algunas de las ideas clave que sustentan las teorías biológicas de investigadores como James Lovelock o Lynn Margulis expuestas en *Gaia* (Thompson, 1989). Así, no es fortuita la presencia de Nausicaä como protectora del Valle del viento, distinguida desde un arquetipo femenino que enfatiza la generosidad y la capacidad de empatía con toda especie biológica.

Figura 3. Vistas de *Nausicaä* de Hayao Minazaki (arriba) y *Avatar* de James Cameron (abajo)



Fuentes: http://cort.as/Z_2x; http://cort.as/Z_2z

En esta línea de representación de la tensión entre naturaleza y tecnología, una película más reciente que entabla contacto con el desarrollo de una conciencia planetaria y el papel de la memoria cuerpo, fue la representada por *Avatar* (2009) de James Cameron. Pandora, una luna habitada por una

raza de habitantes azules (navi) cuya vida se desarrolla alrededor de un árbol gigantesco, es la sede de un depósito de minerales que serían la solución para los problemas energéticos de la tierra. Esto da origen a la aplicación de diversas tácticas por parte de los humanos para relacionarse y colonizar a los nativos, entre las cuales destaca el uso de tecnología destinada a trasplantar la mente de científicos terrestres a cuerpos de navi artificiales. Como en toda producción cinematográfica de Hollywood, es de esperarse que un presupuesto de inversión tan impactante, más de 230 millones de dólares, vaya a contar con una estructura a nivel de historia poco audaz, ya que la base, es el conflicto típico del héroe prometeico en lucha por el amor y la verdad; sin embargo, el nivel de adaptación tecnológico en la película y la exposición de los personajes a eventos y sucesos, promueven un fin dialógico en el cual los imaginarios paisajísticos juegan un rol escenográfico muy interesante.

A diferencia de *Nausicaä* que se desarrolla en torno a una comunidad aldeana que interactúa y se defiende de una civilización tecnológica y descubre su potencial armónico con el entorno, *Avatar* se propone una especie de imaginario natural total (holismo) entre todas las formas de vida orgánica y planetaria, a través de sus habitantes más complejos que llevan una vida silvestre, siendo capaces de tener una empatía comunicativa integral y absoluta con el medio ambiente (Fig. 3). Mientras *Nausicaä* es capaz de proporcionar una mediación para dicho entendimiento holístico en su propia cultura, sin abandonar su identidad socio biológica, *Avatar* se propone la conversión absoluta del individuo en el Otro.

En este punto, para ejemplificar las relaciones entre un entorno natural en términos holísticos y las sociedades humanas, un film por demás *ad hoc* para explorar en esta perspectiva es *El quinto elemento* (1997) de Luc Besson que nos presenta una visión de la humanidad en el siglo XXIII donde hay una estructuración social hipercompleja formada por razas, modas, gustos e incluso, formas de vida alienígena vinculadas a actividades cotidianas en todo momento. Toda la realidad cultural de este film se encuentra organizada en una fusión entre la ciencia y el misticismo. Los paisajes urbanos representados trascienden el verticalismo panóptico y es posible, advertir, una concepción laberíntica de todo el entorno con una dialéctica constante entre el vacío y lo construido (Fig. 4). En esta película, el paisaje de la ciudad es estructurado por formas complejas y veloces, en una progresión liberada básicamente de su referencia al uso de suelo, además de cruzar constantemente entre desplazamientos transversales y longitudinales.

En este film, hay una interesante conexión con las observaciones a los imaginarios posmodernos descritos por el sociólogo Michel Maffesoli para nuestra época como subjetividad de masas (2012:116), caracterizada por una *episteme* que abandona la individualidad racional por el advenimiento de una adhesión a tótems colectivos, figuras de la cotidianidad elevadas al éxito dentro de una comunidad onírica: deportistas, gurúes, cantantes, famosos de todo tipo. La ciudad representada es el resultado de una especie de paradiigmatización de la paradoja que tiende a lo onírico. Un pastiche de cultura, economía, religiones a un nivel literalmente “extraterrestre”. Una sátira global trascendente a lo galáctico como horizonte de todas las mezclas y fusiones. Por ello, espacialmente la movilidad de los personajes no tiene límites ni escalas absolutas, pues se traslada de improviso de la interioridad de un departamento a una calle abarrotada de vehículos propulsados e ingravidos hasta el espacio y de vuelta a la tierra, hacia Egipto y sus pirámides.

Para finalizar esta exploración, tenemos una mención especial para las películas de los hermanos Wachowski, las cuales tienen un papel muy significativo en la representación paisajística en el cine, considerando el factor urbano. En ellas, hay cierta unidad semántica en su representación, ya que el papel de elemento de contención espacial se convierte en escenografía dentro de un drama de aspiración universal, caracterizado por la lucha de los protagonistas y personajes de sus relatos contra la autoridad. Siguiendo un poco el mismo esquema narrativo de Lucas en *Star Wars*, en las sagas de *Matrix* (1999-2003), su precuela *Animatrix* (2003), *V de Venganza* (2006), *Cloud Atlas* (2012) y el *Destino de Júpiter* (2015), sus escenarios son componentes indispensables para la batalla que libran sus personajes frente al mundo y para consigo, por medio del descubrimiento de la autoconciencia. Sus producciones se sitúan con frecuencia en la aparición de un proyecto político y su aceptación a través de la figura del líder que transita gradualmente hacia su particular experiencia de reconocimiento de la verdad. Las ciudades en la organización espacial de sus narraciones son expresiones racionalistas, ultra tecnológicas, con un factor humano decreciente que brinda la posibilidad a sus héroes de rehumanizarlas mediante el sacrificio.

Figura 4. Vistas de *El quinto elemento* de Luc Besson (arriba) y *Cloud Atlas* y *Matrix* (abajo)



Fuente: http://cort.as/Z_3K; http://cort.as/Z_3R

Sin embargo, mientras que en Lucas hay una tendencia a mostrar al paisaje como metáfora de lo posible, en los escenarios urbanos de los Wachowski se destaca la ciudad como una metonimia del ambiente, donde esa batalla contra la autoridad, el poder de las máquinas o el propio sujeto y sus límites, les lleva a identificar lo urbano como algo esencialmente ligado a la reproducción del trauma. Es decir, la ciudad de los Wachowski es un escenario inconsciente al cual se transfiere el significante, de ahí el sentido apocalíptico tan marcado en sus imaginarios ambientales, ya sea por medio del dominio de la inteligencia artificial o el totalitarismo político (Fig. 4).

En estas metonimias paisajísticas se puede encontrar una buena demostración de la repetición intersubjetiva lacaniana, sostenida en la forma de proyectar “el inconsciente en el discurso del Otro” (2002:27). No es fortuito que el último acto de una película como *V de Venganza*, la liberación de la sociedad, consista en la demolición absoluta del edificio del Parlamento, una arquitectura representativa de lo patrimonial, sede del pasado y la represión del individuo por medio del ejercicio de poderes hegemónicos.

3.2. Análisis de elementos paisajísticos

Analizar la diégesis narrativa en términos de paisaje urbano, requiere de dos elementos: la exposición del ejercicio de las poéticas representativas a través del plano de la historia, indispensable para conocer los eventos relatados y las formas de espacialidad adoptadas. Decía Zubiaurre que el espacio, además de ser una especie de telón de fondo o escenario, puede ser también una construcción abierta por la actividad de los personajes:

El espacio puede perfectamente crearlo el propio personaje y es éste muchas veces el encargado de introducir de forma plausible nuevos panoramas y de clausurar o, al menos, suspender temporalmente escenarios caducos. Quiere decir esto, pues, que el espacio no es necesariamente anterior al personaje, sino que puede manifestarse a la vez que él (Zubiarre, 2000:28).

En esta perspectiva, el espacio como fenómeno narrativo es un ingrediente activo del acto de comunicar. Se crea en relación al espacio psíquico del relato, por lo que es una parte fundamental de la estructuración narrativa. El espacio narrativo involucra tres elementos para desarrollarse: un condicionamiento semántico, este de carácter histórico que depende en gran medida de la época, un objetivo enfático que rara vez añade algo nuevo y más bien se carga de símbolos específicos en los hechos relatados, y el sistema de percepciones que condiciona su uso, que en el caso de la ficción es la vista.

En las películas, a pesar de las variaciones en los contenidos, podemos encontrar dos elementos comunes en todas estas experiencias paisajísticas: el papel del protagonista como portavoz de una conciencia límite del ambiente y la valoración del entorno urbano. Las experiencias de los personajes, lo que ven y acontece, se materializa intrínsecamente en imágenes espaciales (Zubiaurre, 2000).

Este primer elemento ha quedado identificado a través de la reconstrucción narratológica del contenido, para el segundo, es necesario desarrollar un esquema de observación que permita identificar las polaridades espaciales que entran en juego a través de la narración. Dado que es necesaria una mayor abstracción semántica,

recurriré al apoyo de una síntesis de la antropología espacial de Yi Fu-Tuan (2007) y la tipología subjetiva del paisaje de Kessler (1999). Desde ambas teorías se puede establecer un esquema de registro que nos permita identificar las principales nociones que dan sentido a la vinculación entre paisaje y narración: límites espaciales, combinación de colores, relaciones perceptivas del ambiente en los entornos narrados y las figuras emergentes de la organización combinada de dichos elementos, que han sido previamente sustentadas en estas teorías. Este registro, pretende dar cuenta de lo que sería una especie de “metalenguaje espacial” de las películas observadas, es decir, su organización en un sistema de polaridades o relaciones espaciales.

Tabla I. Registro topológico espacial

FILM	Polaridades espaciales	Valoración cromática	Percepción del entorno	Figura antrópica dominante
Star Wars	Arriba / Abajo Cielo / Tierra Ascendente / Descendente	Ciudad blanca Espacio negro	Complementariedad vertical – horizontal	Turista
Blade Runner	Arriba / Abajo Ascendente / Descendente Exterior / Interior	Ciudad negra Suelo marrón	Verticalidad vs Horizontalidad	Explorador
Nausica	Arriba / Abajo Cielo / Tierra Ascendente / Descendente Viejo / Nuevo	Cielo azul Ciudad negra Pueblos verdes	Centro - Periferia	Viajero
Avatar	Arriba / Abajo Cielo / Tierra Ascendente / Descendente Espiritual / Mundano	Cielo azul Noches amarillas y rojas	Centro - Periferia	Viajero
El quinto elemento	Arriba / Abajo Cielo / Tierra Ascendente / Descendente Espiritual / Mundano	Ciudades marrón	Complementariedad vertical - horizontal	Aventurero
Matrix	Arriba / Abajo Exterior / Interior Ascendente / Descendente Viejo / Nuevo	Ciudad negra Exterior negro Interior blanco	Verticalidad vs Horizontalidad	Conquistador

Fuente: Elaboración propia

Estas formas de registro semántico espacial de la narración permiten indicar desde aquello que involucra lugares particulares (cielo-tierra, interiores-exteriores) por medio de la movilidad de los actantes (desplazamiento arriba, abajo, ascenso, descenso) como es el caso de las polaridades espaciales del relato, hasta la apariencia dominante de los espacios representados por medio de su escala cromática (valoración cromática). Ya que ha sido construido este esquema de registro es posible señalar la manera en que se presenta la tensión en el relato, considerando las relaciones entre categorías geográficas, que por medio de lo vertical, horizontal o dicotomías centro-periferia tienden a establecer como una valoración de la mirada del autor sobre el entorno representado. Dado que en la perspectiva de toda ficción sobre el paisaje y el entorno es clave la subjetividad de la mirada, la función antrópica trata de sintetizar el tipo de acción ejercida por la figuración dominante en la estructura del relato.

Una de las polaridades recurrentes, en términos espaciales, a la totalidad de los paisajes involucrados en los films son las de *Arriba/Abajo* y *Ascendente/Descendente*, que hacen énfasis en la relación entre ambiente natural y entorno construido. Aquellos grupos de películas que implican una visión holística del ambiente, toman la polaridad *Cielo/Tierra* como un tópico recurrente por medio de la noción del viaje espacial, pero solo aquellas que manifiestan una marcada tendencia hacia una solución narrativa al final, estructurada en términos holísticos y ambientales, básicamente de promoción a una estética y ética naturalista, proponen como figura antrópica dominante del relato: el viajero normado por la perspectiva de búsqueda de la felicidad en el paisaje con una función de enseñanza y aprendizaje (Kessler, 1999:51).

En ambas experiencias del viajero frente al paisaje se presenta la distribución centro y periferia (*Nausicaä* y *Avatar*), a diferencia de la noción de complementariedad entre vertical y horizontal acaecida en *Star Wars* y *El quinto elemento*, éstas últimas, películas cuyas ciudades desempeñan un rol flexible y hasta positivo, frente a las holísticas del paisaje que se plantean la superioridad del entorno natural y a la tecnología como una invasión del ambiente.

Entre las películas de una implicación política activa, tanto *Blade Runner* como las de los Wachowski, recurren a atmósferas oscuras y tonalidades negras en sus arquitecturas imaginarias, lo que revela la utilización de oposiciones

tradicionales entre lo blanco, representado por significados de pureza, luz, espiritualidad, frente al color negro, que se asocia por lo común con maldad, oscuridad y profanación. En tal perspectiva, es corroborable cómo la percepción del entorno se coordina por la dinámica de enfrentamiento entre verticalidad y horizontalidad, y que el paisaje urbano de estas ciudades sea visto como un lugar de artificialidad y transgresión, frente a una toma de conciencia, la cual en su cierre frente a la inteligencia artificial, refleja el punto de vista de ambos directores: la exploración, Scott, la conquista, los Wachowski.

4. Conclusión

Esta breve revisión hacia algunas de las formas en que se estructura el paisaje urbano a través de grandes producciones del cine contemporáneo, nos permite comprender que es posible desarrollar una visión de la ciudad y su imaginario paisajístico más allá del confinamiento a un mero ejercicio destinado al consumo y la pasividad receptiva. Si bien, algunas de las producciones tienen elementos clave del consumo escenográfico de las ciudades del poscapitalismo, que han criticado, no sin razón, muchos sociólogos y urbanistas, también es posible advertir que estos imaginarios distan mucho de ser una representación puramente estática y son, con bastante frecuencia, elementos de apoyo indispensables para el desarrollo de ideas que distinguen una lucha entre un *establishment* político, científico o tecnológico frente a una cultura, clase o especie situada en lo subalterno.

Este posicionamiento refleja la diversidad de estrategias que aún se pueden encontrar desde una forma activa de proponer el arte como emergencia política, al identificar el territorio como conflicto bajo la incertidumbre del futuro, tanto en espectadores como personajes. En este sentido, la mirada del arte hacia el eje de lo político, permite distinguir cómo desde esta forma comercial hay una tendencia activa, mucho más representativa que el arte confinado al museo o la sala de cineclub, pues las respuestas a la película son capaces de promover y representar imaginarios significativos en la experiencia de espectadores que asisten masivamente a las salas. Las ilusiones de realidad, su capacidad de figuración, son constitutivas de una función política que trasciende su mero carácter de reproducción como han promovido tesis centradas en la reducción de la figuración estética a la segregación cultural por la vía de la mecanización. En su lugar, sociólogos del cine como Jacques Ranciere (1983), abogan por una ruptura en esta vía separatista de la experiencia estética, y colocan su atención

en una capacidad de figuración que tienda a romper límites entre géneros y desplace la pertenencia a grupos de consumo segregados que terminan por reconocerse en aristocratismos (*snobismo*), olvidando la importancia de producir imágenes, contar historias y asumir la ficción de lo representado.

El éxito de este ejercicio, si bien quedara subordinado a lo que Ranciere llama la imagen fraterna (1983:55) que ha sustituido la relación clásica o mimética entre lo representado y las respuestas de los espectadores (s.XVIII), es decir, la decreciente función de espejo entre la representación y las emociones afirmadas en la recepción de la obra. Aún queda suficiente margen interpretativo, gracias al filtro de ideas y estrategias creativas, como para generar una apertura semántica donde el disenso explore significativamente la estética como límite para imaginar mundos posibles o realidades alternas, desde algo tan concreto como la elección de un tema en una película y su valor agregado en la representación de sus paisajes urbanos.

Por otra parte, si como han distinguido teorizaciones contemplativas del espacio como la de Berque que afirma que la “experiencia del paisaje tiene que ver más con la mirada que se dirige a las cosas que con las cosas mismas” (1997:8), la representación paisajística de lo urbano, sin embargo, reclama su pertenencia a una mirada con placer y belleza que sin acentuar de forma pasiva la tradicional distinción entre campo y ciudad, recupere, sí, la importancia de esa interacción pero, también, potencie la capacidad de generar nuevas miradas, claves y formas para los diversos sentidos del lugar. El espacio en la experiencia narrativa se encuentra lejos de ser un mero elemento de fondo para la acción, ni es un simple mecanismo estilístico de función escenográfica. Con este potencial narrativo, el cine, por lo tanto, es un agente de promoción indispensable para una nueva estética del espacio urbano, no sólo un registro mecánico y alienante del pasado o futuro de la ciudad.

Bibliografía

- AMOROSO, N. (2015). Narración y estética cinematográfica. Tiempo y espacio. En Ortiz & Duarte, *Narración, estética y política* (pp. 94-103). México: UAM-CYAD.
- ATIENZA, L. A. (2015). Las pantallas: interfaces repartidoras de lo sensible. En Ortiz & Duarte, *Narración, estética y política* (pp. 50-57). México: UAM-CYAD.
- BAUDRILLARD, J. (1981). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- BERQUE, A. (1997). En el origen del paisaje. *Revista de Occidente*, No. 189, 7-21.
- CERRILLO VIDAL, J. A. (2009). Cine y experiencia urbana contemporánea. *Aposta, revista de ciencias sociales*, No.43, 1-38.
- DAVIS, M. (1995). Beyond Blade Runner: Urban Control (1) The Ecology of fear. *Mediamatic Magazine* Vol. 8 (2-3), 102-123.
- DAVIS, M. (2007). *Planeta de ciudades miseria*. Madrid: Akal.
- DOUGLAS, M. (1998). *Estilos de pensar*. Barcelona: Gedisa.
- ECO, U. (1987). *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- GÓMEZ, M. J & MUÑOZ, J. (2002). *El pensamiento geográfico*. Madrid: Alianza Universidad Textos.
- HUSSERL, E. (2005). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Libro II. México: FCE-UNAM.
- KAKU, M. (2000). *Visiones. Como la ciencia revolucionará la vida, la materia y la mente*. Madrid: Temas de Debate.
- KESSIER, M. (1999). *Le paysage et son ombre*. París: Presses Universitaires de France.
- LACAN, J. (2002). *Escritos 1*. México: Siglo XXI.
- LINDÓN, A. (2012). Geografías de lo imaginario o la dimensión imaginaria de las geografías del Lebenswelt. En A. Lindón & D. Hiernaux, *Geografías de lo imaginario* (pp. 65-86). Barcelona: Anthropos - UAM.

- LIPOVETSKY, G. (2000). *La era del vacío: ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- MAFFESOLI, M. (2012). *El ritmo de la vida. Variaciones sobre el imaginario posmoderno*. México: Siglo XXI.
- MORIENTE, D. (2014). Paisajes urbanos de la ciencia ficción. *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo Vol. 2(1)*, 23-43.
- MORÍN, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- NOGUÉ, J. (2012). Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales. En A. Lindón & D. Hiernaux, *Geografías de lo imaginario* (pp. 129-139). Barcelona: Anthropos-UAM.
- ORTIZ VILLETÀ, Á. (2007). *Paisaje con figuras: el espacio habitado del cine*. Valencia: Saitabi.
- PIAGET, J. (1970). *Epistémologie des sciences de l'homme*. Paris: Gallimard.
- RANCIERE, J. (1983). La imagen fraterna. La ficción de izquierda, ficción dominante. En M. Orellana, *Imágenes del pasado: el cine y la historia* (pp. 39-57). México: Premiá.
- SOJA, E. (2008). *Postmetropolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de sueños.
- TUAN, Y. F. (2007). *Topofilia: un estudio de las percepciones, actitudes y valores sobre el entorno*. España: Melusina.
- THOMPSON, W. I. (1989). *Gaia. Implicaciones de la nueva biología*. Barcelona: Kairós.
- TURCO, A. (2010). Figuras narrativas de la geografía humana. En A. Lindón & D. Hiernaux, *Los giros de la geografía humana* (pp. 91-119). Barcelona: Anthropos-UAM.
- VIRILIO, P. (2003). *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Manantial.
- ZUBIAURRE, M. T. (2000). *El espacio en la novela realista. Paisajes, miniaturas, perspectivas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Biografía

Doctor en Arquitectura y Asuntos Urbanos. Profesor Investigador Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores SNI-CONACYT.

Ramón Ramírez Ibarra

rramib44@gmail.com

Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL), México