

Tres ciudades en el cine de ciencia ficción

Distopías y consolidación de un régimen de acumulación flexible

**Three cities in the science fiction cinema:
*Dystopias and the consolidation
of a flexible accumulation regime***

Resumen

Se revisan tres representaciones de la ciudad del futuro inmediato, provenientes del cine comercial del cambio de siglo (*The Truman Show*, *Code 46* y *The Island*), y que pueden describirse desde el concepto de distopía (mal lugar). La finalidad es identificar en ellas relaciones con los procesos contemporáneos de urbanización y producción, tal como son descritos en la crítica y la sociología urbanas recientes. Se reconoce en lo representado la emergencia y consolidación de un régimen de acumulación flexible. La descripción analítica y relacional de los filmes se realiza alrededor de las estrategias de control sobre lo social, la producción, el sujeto y el espacio urbano propias de las sociedades distópicas. Se concluye con la verificación de que, en estos filmes, parte muy relevantes de las condiciones propias de la distopía coinciden empíricamente con los procesos y resultados propios de una hipotética hegemonía del capitalismo avanzado en el marco productivo y cultural actual.

Palabras claves: acumulación flexible, cine y ciudad, distopía, posfordismo .

Abstract:

Three turn of century mainstream films which represent the immediate future city are revised (*The Truman Show*, *Code 46* and *The Island*). They share to be describable using the concept of *dystopia* (bad place). The purpose is to identify relations with the con-temporary processes of urbanization and production, as they are described in recent criticism and urban sociology. The emergence and consolidation of a *flexible accumulation* regime is recognized in the works. The analytical and relational description of the films is made around the strategies of control over the social, production, subject and urban space of dystopian societies. Is verified that there, very relevant part of the dystopia's own conditions coincides empirically with the processes and consequences of a hypothetical hegemony of advanced capitalism within the productive and cultural frame-work.

Keywords: cinema and city, dystopia, flexible accumulation, postfordism.

Autor:

Jose Ignacio Vielma Cabruja
jvielma@uchilefau.cl

Departamento de
Arquitectura de la
Universidad de Chile

Chile

Recibido:3/Mar/2018
Aceptado:4/Mar/2019

1. Introducción

El cine como expresión estética propia del siglo XX, y como la elaboración más desarrollada y difundida de una experiencia del tiempo y el espacio, continúa ofreciendo representaciones de mundos posibles. La obra cinematográfica ha servido para representar la realidad espacial y social de las ciudades en todos los tiempos y a todas las escalas (Fitzmaurice y Shiel, 2001; Sutcliffe, 1993). Ha mostrado con frecuencia la relación entre los modos de producción, el espacio y la cultura material resultantes, las sociedades que habitan allí y las tensiones que se generan, y reflexiona acerca de la fricción entre producción, espacio y sociedad. Uno de sus géneros más comunes para ello es el de la distopía, entendida ésta como una obra de ciencia ficción donde tensamente confluyen los sistemas de producción y control, el espacio, y la sociedad.

Por otra parte, en la actualidad, distintas teorías sociales sobre los modelos de producción han identificado que desde la década de 1980 se ha consolidado un sistema posfordista, que David Harvey ha descrito como de “acumulación flexible” (1990a, 1990b). Allí, condiciones como la alta competitividad por los mercados, la demanda por productos muy especializados, el mejoramiento exponencial de los medios de transporte de mercancías y personas, y la explosión de los medios de comunicación y de manejo de la información, han ocasionado profundas transformaciones de la economía, la organización territorial, la experiencia espacial y cotidiana y la subjetividad. Entre las consecuencias de esto suele describirse la emergencia de una economía global muy desigual, tensada entre servicios especializados y producción precarizada, la extrema dualización de las ciudades, los territorios y las regiones, las desregulaciones del trabajo y la producción, la conjunción de intereses y prácticas entre distintos estados y las grandes empresas, y la deslocalización o localización compleja y cambiante de la producción.

En ese sentido, este trabajo busca reconocer cómo cierto cine contemporáneo, ubicado en el tránsito del siglo XX al XXI ha desarrollado el género de la distopía involucrando temas o aspectos reconocibles de una experiencia presente contentiva de rasgos o evidencias de los procesos y consecuencias de este régimen de acumulación flexible. Metodológicamente se seleccionan tres filmes relativos al futuro cercano con expresiones urbanas y territoriales muy diversas, y se desarrolla una discusión crítica que vincula los hechos representados en lo fílmico con los hechos contemporáneos de las sociedades urbanas que la literatura especializada reconoce como propios de un régimen de acumulación flexible en

consolidación. Los tres filmes se seleccionan por abordar tres ejes temáticos propios de lo distópico: la relación entre el control de las corporaciones y del estado sobre respecto a una producción óptima; las relaciones entre la sociedad y la identidad problemática del sujeto; y los espacios urbanos y arquitectónicos característicos de estas sociedades supuestas.

2. Apuntes sobre cine, distopía y ciudad

La distopía suele entenderse como una oposición al concepto de utopía. Si la utopía es a la vez el buen lugar y el lugar inexistente, y la quimérica consecución de una organicidad socio-espacial, la distopía es un mal lugar verificable en la realidad (Ramírez, 1981, p. 14). El género de la distopía, generalmente vinculado a la ciencia ficción, se origina mucho antes que la visión de futuros hipotéticos, vinculándose más bien con cómo las sociedades podían ser distintas en otros lugares. Así, se reconoce tempranamente a *Los Viajes de Gulliver* de Jonathan Swift, como una sátira utópica o ficción antiutópica, y por lo tanto, una suerte de distopía (Houston, 2007). Desde la literatura, Gabriela Rodríguez Fernández (2005), refiere que la distopía se caracteriza por ser el espacio físico y social donde un poder totalitario tiene un control absoluto de una sociedad férreamente sometida, y donde toda disidencia es severamente castigada. Es común que se afirme que toda distopía se apoya o inspira en condiciones del presente que, en máximo desarrollo, puedan dar lugar a una degeneración social. De este modo, las grandes distopías de la literatura moderna como *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley (1932) o *1984*, de George Orwell (1949) aparecen como respuesta a los enormes traumas de las primeras décadas del siglo XX, donde los avances tecnológicos y de la industrialización, pero también las grandes guerras nunca antes vistas, son signo y consecuencia de regímenes con aspiración de convertirse en culturas y civilizaciones hegemónicas por medio de sus modelos de progreso. Pero si estos trabajos eran respuestas al pasado inmediato, también implicaban con frecuencia anticipaciones del futuro. Contemporáneamente, obras como *The Handmaid Tale*, de Margaret Atwood (1985), se presentan incluso más vigentes que en la fecha de su aparición al hacerse evidentes algunas de sus conjeturas. En este caso, al describir la transformación de Estados Unidos en una sociedad teocrática, ultraconservadora, aislada y donde la mujer es utilizada solo como instrumento de reproducción para las élites estériles.

Siendo un género prolífico y popular, es frecuente la adaptación audiovisual de obras distópicas. Todas las mencionadas antes han sido llevadas al cine o a seriales televisivos. En el cine, el género de la distopía se inaugura

ya en la era silente, con la tempranamente clásica *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927). Allí se reinterpretan las tensiones y contradicciones del capitalismo industrial de la época. Así lo hace también, curiosamente en tono de comedia, *Tiempos Modernos* (Charles Chaplin, 1936), mostrando un sujeto alienado y explotado, sometido a expresiones aberrantes de trabajo, vigilado constantemente y anulado de subjetividad, pasando a ser poco más que otro componente de la enorme máquina de producción. Tanto *Metrópolis* como *Tiempos Modernos* inauguran una condición que en el cine será esencial en el género distópico, como lo es la comprensión de lo espacial o lo edificado como dispositivo de control, represión y simbolización del poder que aplasta al sujeto. En *Metrópolis*, la definición espacial y arquitectónica es de gran sofisticación para la época, está guiada por arquitectos y por el propio Lang, quien estudió el primer año de la profesión. Su imagen urbana se inspira en las nuevas metrópolis estadounidenses y de Europa occidental. En este filme, la ciudad está absolutamente segregada, manteniéndose a los trabajadores obligados a vivir en guetos subterráneos de carácter opresivo, mientras las élites habitan la ciudad de la superficie de grandes rascacielos y compleja arquitectura de inspiración vanguardista, donde se mezcla expresionismo, futurismo, purismo y art-decó.

Volviendo a *Tiempos Modernos*, las condiciones de expresión espacial son menos específicas a un estilo particular, aparece una arquitectura directa, fabril y muy pragmática propia de los Estados Unidos. Pero la relación sujeto-espacio es aún más inquietante. El espacio y los dispositivos modernos controlan el cuerpo y la voluntad de Charlot mientras come o trabaja, queda atrapado en el movimiento de los inmensos engranajes indetenibles, o es vigilado en todo momento por enormes pantallas con la imagen del jefe de la fábrica dando instrucciones hasta en el interior del baño.

Si en los filmes anteriores tenemos la presencia de un espacio relativamente complejo, con signos todavía de desarrollo cultural, otras distopías han apuntado a concebir el futuro en espacios que son ya el extremo de la ausencia de signos y carácter, monótonos y repetitivos, como cristalizaciones de una modernidad en exceso aséptica y funcionalista, y organizado de nuevo bajo un orden social férreo. Es el caso de *THX 1138* (George Lucas, 1971), donde en pro de la producción óptima, a una sociedad de humanos se le obliga a abandonar sus hábitos naturales, las emociones y la reproducción están prohibidas, y los sujetos son controlados mediante drogas obligatorias. Compartiendo un entorno vigilado al extremo, uniformados de blanco y rapados, estos sujetos habitan un sistema de espacios de distintas capas y niveles de complejidad. La concepción espacial de la película es una mezcla espacios reales como el *Marin County Civic Center* de Frank Lloyd Wright (que aparece también como la instalación distópica en *Gattaca de Andrew Niccol*, 1997), referencias a las ciudades ideales de Le Corbusier, ciudades subterráneas afines a las utopías de *Archigram*, espacios de trabajo inspirados en los entornos tecnológicos de la carrera espacial, mundos subterráneos, y espacios exteriores no civilizados y habi-

tados por primates (Altamirano, 2015). La construcción espacial más inquietante del filme es el hábitat cotidiano mínimo, de murallas y suelos blancos, sin muebles u objetos, y que es preámbulo del inmenso espacio blanco sin arquitectura aparente, donde son enviados como castigo quienes transgreden la norma.

En casos posteriores el espacio distópico aparecerá con frecuencia representado como informe e imperfecto, asociado a un futuro infeliz. Es el caso de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), con su ciudad compleja e ilegible, que da paso a una visión muy oscura del futuro posible en las sociedades urbanas capitalistas. Calificada como una contrautopía (Barrios, 1997), el filme muestra una condición espacial elaborada como un collage sobrecargado de la ciudad de su tiempo, y por tanto, un espacio familiar y cercano. Allí la división de clases se traduce de nuevo en una división radical del espacio y la producción. Los más privilegiados pagan por habitar colonias siderales donde son servidos por réplicas humanas, mientras que en la desestructurada urbanización de la superficie terrestre persisten los mecanismos de control social sobre grupos pannacionales que se dedican a la fabricación de partes y piezas para procesos de producción descentralizados. En su segunda parte estrenada en 2017, donde el futuro se traslada del 2019 en que se sitúa la primera, al año 2049, la construcción espacial opta por mostrar un mundo vacío y en abandono, donde se privilegia un habitar aislado y externo a la ciudad. Íconos tan complejos y congestionados visualmente como Las Vegas se han convertido en espacios ruinosos. La experiencia, urbana o íntima, está caracterizadas por un dominio de la realidad virtual sobre lo real, donde personajes y experiencias holográficas parecen llenar el espacio vaciado de complejidad de la experiencia urbana en retirada.

Para David Harvey (1990b), en el primer *Blade Runner* están presentes buena parte de las condiciones con las que él mismo describe en la década de 1990 la experiencia de la posmodernidad, y cómo esta se emparenta con la implantación del modelo posfordista de producción. Allí se identifica la necesidad de control totalitario del orden social desde regímenes que son más empresas que go-biernos; la diseminación de la urbanización más allá del límite del espacio terrestre; y la necesidad de una fuerza de trabajo controlada pero flexible para la máxima optimización de la producción. A diferencia de los ejemplos clásicos de la distopía, el espacio de la producción, como una gran máquina, espacio o conglomerado, está ausente de la representación fílmica, y lo que predomina es una expresión territorial y urbana compleja e ilegible, saturada de signos y situaciones, pero no relacionada con ningún hecho productivo concreto. El gobierno es una institución corporativa, y la producción se dispersa en unidades casi artesanales. Se dificulta la construcción de identidad en un entorno donde el simulacro sustituye lo real, el lenguaje es ya fragmentado y babélico, y coexisten los humanos auténticos con sus réplicas. La rebelión se presenta como una opción individual y no como una reivindicación de clase. Según el autor, en Los Ángeles del año 2019, "el caos es tolerado porque parece ser inocuo para el control total" (Harvey, 1990b, p.343).

Análogamente a cómo *THX 1138* se inspiraba y alimentaba de acontecimientos y espacios reales o imaginados como respuestas a su tiempo, desde la crítica arquitectónica y urbana Bernardo Secchi (1999) propone que el futuro de la ciudad ha de pensarse a partir de sus propias características existentes. Un escenario optimista implicaría reconocer en el presente los errores y revertirlos, soportándose en la responsabilidad del hombre y sus valores morales. Pero esto debe contraponerse con una visión más realista que entiende la ciudad como el resultado espacial de los modos de producción actuales, como intensificación de la historia reciente, tal como lo reconoce Harvey (1999) al describir un proceso de urbanización y una ciudad que resulta de la confluencia del dinero, el tiempo y el espacio. Esta ciudad actual es la que se desarrolla en el marco del posfordismo o la acumulación flexible.

Así, el mismo autor (Olmo y Rendueles, 2007) reconoce al espacio urbano como un producto de la consolidación desregulada de un sistema productivo comandado desde una élite, donde se extenderá la economía informal, las formas de trabajo y relaciones laborales propias del siglo XIX o del esclavismo, y la segregación y desigualdad urbanas extremas. Esto encaja con lo que ha sido hipótesis desde la década de 1980, cada vez más confirmada, acerca del desarrollo de la ciudad futura caracterizada por un control del capitalismo avanzado sobre la totalidad de los procesos productivos, de intercambio y sociales que confluyen en la construcción de lo urbano, pero sin necesariamente un control que formalice o haga lícitas todas las formas de intercambio. Se deja un espacio para lo ilícito y lo informal siempre y cuando opere en mercados distintos, perturbe poco o incluso soporte convenientemente el sistema.

3. Cuerpo de estudio

La descripción analítica de las obras siguientes considera que la sociedad futura presentada en ellas es el resultado de la intensificación de distintos grados de control totalitario ejercidos por entidades más o menos concretas: gobiernos, corporaciones o grupos criminales, o entidades donde todas estas categorías quedan mezcladas. Los filmes seleccionados intentan recomponer una muestra representativa y reciente (1998-2005), ubicadas justamente en el cambio de siglo, acerca de posibles organizaciones socio-espaciales futuras, describibles desde la noción de distopía. Con la finalidad de establecer cierto contraste, se seleccionan casos con diferentes modos de control y distintos alcances en la construcción de los imaginarios futuros, algunos de los cuales corresponden con condiciones ya hoy cotidianas. Por otra parte, en la selección se busca una nítida expresión de los tres temas distópicos a analizar de manera contrastada: 1) expresión de férreo control de las corporaciones y el estado sobre el sujeto o la sociedad para una óptima producción; 2) expresión de identidades individuales o colectivas reprimidas en su naturaleza, esquemáticas o problemáticas; y 3) espacios urbanos y arquitectónicos caracterizados por responder al control vertical del poder, que contribuyen

tanto a la óptima producción como al control de los individuos y las masas, además de en ocasiones simbolizar el poder representado por formalizaciones legibles y esquemáticas.

Podría esperarse que en el amplio espectro de cine distópico coincidente con el cambio de siglo, otras obras recogieran la convergencia de estos factores, pero las seleccionadas tienen un grado de calidad y de claridad temática óptimo para esta indagación, así como representan tres aproximaciones formales e incluso temáticamente diferentes, donde en algunas incluso priva lo distópico por encima de la ciencia ficción. Las siguientes sinopsis resumen los argumentos de los filmes enfatizando ya aspectos propios de los temas a analizar.

3.1 Code 46, Michael Winterbottom, 2003

William (Tim Robbins) es un agente de investigación de seguros inoculado con virus que le permiten adivinar el pensamiento de otros para realizar su trabajo. El mundo está dividido en algunas ciudades —entendidas como adentros- y otras ciudades y áreas periféricas que conforman un gran “afuera”. Solo es posible desplazarse entre las ciudades del “adentro” portando “papeles” que permiten viajar por períodos muy limitados de tiempo. William es requerido para viajar desde su hogar a Shanghai, para investigar un fraude a la corporación Sphinx, encargada de la emisión y control de los “papeles”. El viaje se realiza a través de una serie de puntos de control que evitan que los habitantes del afuera ingresen al adentro. En su investigación descubre que María (Samantha Morton) es quien roba y vende los documentos, pero se enamora de ella. Su relación es una violación del Código 46, que castiga el incesto entre parejas con código genético similar. Luego de descubierta la violación, María es sometida a un aborto contra su voluntad y la borradura de sus recuerdos de William. En un intento de escapar de “adentro”, serán perseguidos y atrapados.

3.2 The Island, Michael Bay, 2005

Lincoln Six-Echo (Ewan McGregor) y Jordan Two-Delta (Scarlett Johansson) habitan vestidos con impecables trajes blancos una plácida instalación con vistas a un paisaje exterior simulado. Allí, se encuentran aparentemente protegidos de una supuesta catástrofe ecológica reciente. Cada día, son examinados para permitirle consumir los alimentos que les son saludables, participan en rutinas de educación elemental, trabajan en actividades para las cuales no comprenden su finalidad y se entretienen en bares de diseño y sistemas de realidad virtual mientras esperan ansiosamente el sorteo de la lotería. El ganador podrá trasladarse a “La Isla”, el último punto no contaminado del planeta, donde podrán vivir y relacionarse libremente. En realidad, son prisioneros dentro de las instalaciones de investigación y producción de Merrick Biotech. Cada uno de ellos es un clon que corresponde genéticamente a un humano vivo, pertene-

ciente a una élite económica, política o del mundo del espectáculo. Este ha encargado su producción para disponer de un reservorio de órganos para trasplante o de un vientre en alquiler para evitar las incomodidades del embarazo. En el proceso de “producción” de estos clones, se les acelera el crecimiento hasta la edad del “cliente”, se les implantan recuerdos sobre una falsa vida pasada, y se les mantiene saludables y educados lo suficiente para alcanzar una edad mental de 15 años. Lincoln y Jordan descubren la finalidad de su existencia y escapan de las instalaciones, descubriendo un mundo exterior heterogéneo y lleno de vida, en el cual descubren quiénes son sus originales.

3.3 The Truman Show, Peter Weir, 1998

Truman Burbank (Jim Carrey) cree ser un agente de seguros que habita plácidamente en un enclave urbano tradicional norteamericano y vive cómodamente como miembro de la clase media, único grupo social de la ciudad que habita. Sin saberlo, su vida transcurre en un gigantesco estudio de televisión donde protagoniza un reality show que abarca su vida entera (*The Truman Show*). En su entorno todo está dispuesto para construirle una vida que es una simulación controlada por Christof (Ed Harris), productor estrella de una gran cadena de televisión. El show se viene transmitiendo globalmente desde el nacimiento de Truman, mostrando su vida ordinaria durante 24 horas al día. Un día Truman descubre que el mundo de la placida ciudad que habita, está físicamente limitado dentro de un gran domo semiesférico, y que toda su vida ha estado sometida al diseño de Christof.

4. Identificación de relaciones

La revisión de los filmes desde las líneas temáticas propuestas, permite verificar que, aunque se siguen expresando las condiciones clásicas de la distopía, a la manera de *Metrópolis* o *Modern Times*, más asociados al fordismo, aparecen nuevas condiciones relacionadas más claramente con lo que se ha entendido como modelo postfordista de producción o acumulación flexible. A continuación, se identificarán y contextualizarán dichas condiciones.

4.1 Control social y acumulación flexible

En los tres casos revisados, el sistema de control y producción está vinculado a una gran acumulación de capital privado, centralmente comandado en grandes corporaciones. Estas entidades convergen en un sistema que sustituye u obvia completamente al Estado. Puede reconocerse una analogía a la manera como David Harvey tempranamente describe el paso del fordismo al postfordismo. Se reconoce en este tránsito una persistencia de la producción dirigida a maximizar la ganancia, y mantener la hegemonía de los mercados. El resultado de estas transformaciones es lo que Harvey denominó como el referido régimen de acumulación flexible, que se caracteriza por la ausencia de la rigidez que los controles sociales y estatales aplicaban hacia los modos de producción. En este contexto han quedado fuertemente desregulados los procesos laborales y de producción, los mercados de productos y finanzas, y las pautas de mercadeo y consumo (Harvey, 1990b).

Un primer cambio sería la retirada del Estado y el debilitamiento de las personas o comunidades, la sustitución de la planificación orgánica por una visión empresarialista que le da primacía a visiones economicistas por encima de las sociales, y donde los territorios son gestionados como empresas que apuntan a mayor competitividad (Vainer, 2000). Así, en los filmes, los territorios y las personas que los habitan pasan a manos de sistemas empresariales centralizados y verticales.

El problema del control es esencial para describir las sociedades urbanas de la acumulación flexible. Se controlan las condiciones de trabajo, finanzas, entrenamiento, y se refuerza el diseño absoluto de los procesos y la vigilancia, y se desestimula el libre pensamiento y la consecución de derechos sociales. Como lo reconoce Deleuze (1991), se está instalando un nuevo régimen de dominación —“nuevos tratamientos del dinero, los productos y los hombres ya no pasan por la vieja forma-fábrica”, donde el castigo y el encierro disciplinario se sustituye por el control y la vigilancia instaurados en la sociedad. A diferencia de la distopía fordista, en los filmes revisados, nadie está consciente de estar “preso” o recluso en una institución, aunque sus libertades o identidades estén muy restringidas. Truman Burbank y los clones de *The Island*, no son en principio conscientes de su encierro, pero siempre son vigilados por sofisticados sistemas —infinidad de cámaras secretas o implantes nanotecnológicos—. En *Code 46*, María, la más vulnerable de la pareja en términos sociales, es la única castigada por la violación de la ley genética, y cumple su condena exiliada en la precariedad de la ciudad obsoleta del “afuera”. En este contexto, muchos de los planos de este filme, son intencionalmente sustituidos por vistas simuladas de cámaras de seguridad donde resalta el logotipo de la empresa que las gestiona. En general, el control se ejecuta desde sofisticados mecanismos de vigilancia óptica, electrónica o social, y como operaciones de paso entre puntos de chequeo que actúan como barreras o umbrales, tal como lo que Virilio (1984) describió en su momento como Ciudad Sobreexpuesta (Figura 1).



Figura 1: Las tomas desde las cámaras de vigilancia sustituyen a planos fílmicos en *Code 46*. Nótese el logotipo de la empresa en la esquina del encuadre.

Fuente: BBC y Revolution Films.

4.2 Producción, relación con la estructura social e identidad del sujeto

Negri y Lazzarato (2001) reconocen la sustitución del operario calificado por un nuevo trabajador precariamente atendido, no calificado o que no percibe los procesos y decisiones que conducen a la obtención del producto. Sumándose a este nuevo trabajo “sin finalidad”, aparece en oposición el trabajo “inmaterial”, fuertemente intelectual y especializado, vinculado al control de la producción, y destinado a la gestión de los procesos y el manejo de la información. Estas expresiones conducen a reconocer, por un lado, a los productos de consumo programados para la obsolescencia y por tanto relacionados con un trabajo sin trascendencia, y por el otro a los servicios y la gestión, asociados a lo intelectual, tal como lo reconoció tempranamente Sassen (2001) para las distintas expresiones de la ciudad global y sus inequidades. Esta oposición se define perfectamente en *Code 46*, como una polaridad en términos de labor y posición social, un enfrentamiento entre un trabajo inmaterial y un trabajo material precario. Allí William, como agente de investigación de seguros, está dotado de cualidades especiales y accesibilidad ilimitada a la movilidad, mientras María aparece hastiada de su rutinaria labor como controladora del proceso aséptico de producción y control de documentos. Esta polaridad social se traslada no solo a sus posibilidades distintas de movilidad, sino a sus ámbitos privados y vida cotidiana.

En *The Truman Show* o *The Island*, los trabajadores no están siquiera conscientes de estar al servicio de una corporación, y el trabajo que realizan no es operativo o manual. Mientras los clones de la segunda son en sí mismos productos de un sofisticado diseño tecnológico destinado a la “salud” como servicio privado, en la primera, Truman es un producto de una estrategia de producción audiovisual que “ocupa” toda su vida, destinada sin saberlo al entretenimiento. En ambos casos, los trabajadores se presentan como proveedores de un servicio y no en sujetos con derechos (Barattini, 2009).

En estos filmes queda reflejado de igual modo cómo se transformaron las territorialidades empresariales, desminándose la producción en oposición a la línea de montaje fordista. En casos extremos la producción se ha

integrado completamente a lo social, volviéndose indistinguible. En *Code 46*, con una visión aún más extrema y quizás más acertada que en *Blade Runner*, la producción material existe, pero en un afuera estigmatizado e informal, mientras adentro solo existe el intercambio, el control y los servicios. En *The Truman Show*, el producto es el evento mediático, y su propio protagonista inconsciente de su rol, como en el caso de los clones de *The Island*, asociados a un “servicio” de salud. En *The Island*, el producto es el sujeto, y el ámbito de producción es su plácida y entretenida vida cotidiana. En estos últimos casos la producción se mantiene con el solo hecho de que los sujetos estén vivos y actúen cotidianamente dentro de límites impuestos.

Estas características implican una evidente dualización social. En *Code 46* se evidencian grupos estancos, como los empleados de las empresas de servicio y del comercio, y las élites dotadas de privilegios en el acceso a bienes y la movilidad irrestricta. Esto se traduce en una dualización del espacio urbano. En *The Truman Show*, la representación implícita incluye una quimérica sociedad interracial de clase media que, desde sus precarios empleos simulados, accede sin problemas a una vida plácida en los exclusivos espacios de la ciudad neovernacular (Figura 2). Como en *The Island*, aparece una nueva dualización social, entre quienes conocen y quienes no conocen las condiciones de producción implícitas, y su propio rol en ellas: como actor, como espectador, como clon o “producto”, como diseñador o creador. El resultado es una sociedad resultado de un diseño preciso, que se asume y se aplica sin trauma aparente, en analogía a las sociedades urbanas donde la estratificación social no implica necesariamente grupos aparentemente precarios, tal como reconoce Hammett (1994).



Figura 2: En *The Truman Show*, lo que el protagonista cree que es su vida cotidiana plácida, en realidad es un show de tele-realidad que abarca su vida entera.

Fuente: Paramount Pictures.

La tensión respecto a las condiciones y finalidades del trabajo implica también una radical simplificación del sujeto presente en estos entornos de acumulación flexible. El caso extremo es el control de la vestimenta aséptica y la socialización básica que se da en *The Island* (Figura 3), filme que además debe mucha de su visualidad a la referida THX 1138. Este habitante siempre cándido puede asociarse a lo que se ha descrito como los McJobs y los McWorkers (Gentile, 2003), quienes son entrenados y estimulados a reaccionar a estímulos elementales de manera artificial, también a la manera de Truman Burbank.

En este contexto, la única oportunidad es la toma de conciencia individual a través de una superioridad intelectual que parece estar negada por el entorno. En los casos analizados esto se manifiesta como la necesidad y las consecuentes acciones de búsqueda de escape y libertad. En *The Truman Show* y *The Island*, la necesidad de huida emerge cuando les advierten cuál es su verdadero papel en relación a los modos de producción imperantes. De igual modo, como reconoce Rincón Borrego (2013), en *The Truman Show* -y por extensión en *The Island*- los personajes viven una plácida vida en escenarios de ensueño sin saber que sus libertades individuales han sido anuladas, de manera análoga a la referida novela *Un Mundo Feliz*, de Huxley. Así, la opción no es la rebelión colectiva, sino la huida individual, aunque finalmente dichas acciones hagan derrumbarse todo el sistema. Por otra parte, en *Code 46*, María opta por diferenciarse en su vida interior, se hace consciente de la sociedad en que vive y se opone a ella a través de su desarrollo sensible y la idea de amor romántico.



Figura 3: Socialización elemental bajo vigilancia permanente en el espacio interior de la fábrica de clones en *The Island*.

Fuente. Dreamworks Pictures.

4.3 Espacios y ciudades implícitos

La idea de una sociedad planificada se asocia clásicamente a una concreción espacial acorde y representativa de los conceptos que soportan su planificación. Una correspondencia entre sociedad y espacio, traducida ya sea en la organización territorial de los modelos productivos, o en la expresión espacial más precisa de los paradigmas estéticos adecuados a esta sociedad. Pérez Barreiro (2016) reconoce esta concordancia entre espacio y sociedad planificados en relación tanto a las utopías como a las distopías cinematográficas de ciencia ficción, por lo que en estos filmes es particularmente importante el diseño o la selección de los entornos espaciales, como reflejos potentes de las sociedades imaginadas.

Esta condición, se expresa de distinto modo en los casos cinematográficos revisados. Por un lado, en *The Truman Show* y *The Island*, acorde a las identidades esquemáticas de sus sujetos, se expresan condiciones espaciales legibles y de límites claros asociadas al control social y a una clara especialización territorial: el gigantesco estudio de televisión de forma semiesférica que contiene en su interior un plácido pueblo de diseño ameno y familiar, y limitado por un cielo artificial recreado en los límites del domo (Figura 4); o el conjunto de silos cilíndricos subterráneos alrededor de un espacio de control donde se desarrolla la investigación y la socialización. La ciudad de *The Island* es en realidad una gran fábrica biotecnológica compuesta por estos silos interconectadas entre sí, organizados en patrones de jerarquía central y habitados sin conciencia del exterior. Su espacialidad remite a algunas imágenes de los espacios concebidos para THX 1138, pero, especialmente cuando se comprende la escala del complejo y su ubicación en el medio de un distante desierto, también a la iconografía utopista de proyectos de grupos como Archigram y sus Plug-in cities (1960-74). Si estos últimos son torres metálicas sobre el terreno, donde se conectan módulos e interconectables entre ellas, en el filme los silos subterráneos actúan como una expresión negativa de la torre, una distopía subterránea opuesta al utopismo del grupo inglés. El domo de *The Truman Show*, ubicado sobre las colinas de Los Ángeles próximo al letrero de Hollywood, puede asociarse fácilmente con las propuestas de Buckminster Fuller, y especialmente con el domo que propuso a finales de la década de 1960 para cubrir Manhattan entre la calle 22 y la 61 (Keats, 2016; Rincón Borrego, 2013). Pero en el filme, el domo, no solo protege física, ambiental y climáticamente el sector urbano, sino que lo aísla comunicacionalmente y ayuda, dentro de su forma legible y límites clarísimos, a proteger la conciencia de Truman y la producción del show como mercancía.

El gran domo protege entonces un espacio de simulacro, pero anclado fuertemente en la realidad. *The Truman Show* es el único de los tres filmes localizado en un espacio físico real y unitario, expresando mucho de la tensión de las sociedades urbanas actuales y de lo cercana que la distopía puede estar de la contemporaneidad. El filme se realizó en la ciudad de Seaside, Florida, una de las primeras experiencias de diseño físico total de una comunidad bajo las premisas de New Urbanism estadounidense. Diseñado en 1978 por Duany y Plater-Zyberk, aparte de las intenciones propias de volver a una ciudad compacta y peatonal, y el acertado diseño sostenible (Benfield, 2013), las pequeñas casas de madera con terrazas que miran al mar o al lago, con jardines abiertos y perfectamente cuidados pertenecen a un tipo de comunidades que se caracterizan por una imposición lingüística de lo "vernacular", por una homogeneidad de clase, que es una clase media que, en la realidad, nunca podría acceder a este hábitat, y por un control social y espacial muy fuerte, calificándose como comunidades blindadas (Amendola, 1997).

Por otra parte, en *The Island* y *The Truman Show*, estas formas puras, centralizadas y legibles para sociedades de límites y sentidos precisos (Figura 5), no deben compren-

derse como nodos monofuncionales o espacios suburbanos sin cualidad. Como en la X-urbia (Gandelsonas, 1999), o en la ciudad policentralizada y especializada (Dematteis, 1996), son centralidades en una compleja red de localizaciones. Los espacios de estos dos filmes están fuertemente planificados y determinados, y tienen sus propios modelos políticos y productivos, para integrarse competitivamente a una red de producción de mayor escala.



Figura 4: En *The Truman Show* la ciudad neo-vernacular de Seaside, Florida, sirve de escenario para la simulación de una sociedad ideal acogida en un espacio semiesférico cuyo límite simula ser la bóveda celeste.

Fuente: Paramount Pictures.



Figura 5: El modelo del domo que cubre la pequeña ciudad donde vive Truman Burbank, cuya contemplación es cotidiana como representación del control sobre su vida que tiene el director del show versus la fábrica de clones en *The Island*, que se compone de torres cilíndricas en organización concéntrica.

Fuente. Paramount Pictures y Dreamworks Pictures.

En el caso de *The Island*, como un cluster destinado al desarrollo de “productos” de alta tecnología, puede relacionarse con los nuevos campus de empresas de este sector, como el caso de Microsoft en Seattle, o en Hyderabad, India, alrededor de los cuales se establecen las comunidades vinculadas productivamente con ellos, y los nodos para la socialización y el consumo (Friedman, 2006). En este modelo fabril, se supera la típica cadena de producción fordista y la espacialidad implícita es muy compleja, destacando la creación de un conjunto fuertemente segregado de espacios para ejecutivos, clientes, los desarrolladores, la producción y los “productos”, todo sometido al control y el panopticismo, y en medio de una experiencia comunitaria también artificial. En esta experiencia, el espacio para el entretenimiento resulta fundamental, por lo que divertirse y producir simulan ser indistinguibles. Así, este espacio refleja la tendencia reciente de oficinas corporativas de empresas contemporáneas también relacionadas a la tecnología, tales como Google y Facebook, donde los empleados cuentan con un espacio laboral relajado, dado a la apropiación, la socialización, el juego y el entretenimiento permanente.

En este sentido, también la legibilidad formal y la asepsia visual de la organización formal y del espacio público tanto en *The Island* como en *The Truman Show*, y del uso del espacio en extremo segregado como mecanismo de control, anuncia experiencias recientes. Entre muchos ejemplos de arquitectura contemporánea de factura impecable y forma legible asociada a lo corporativo, vale la pena detenerse en el caso del nuevo edificio de Apple en Cupertino, California (Figura 6). Este edificio encarna la obsesión perfeccionista y el inmenso poder económico de la empresa. Con un costo de 5.000 millones de dólares para 260.000 m², es un edificio anular de 465 m. de diámetro, resultando en una longitud de casi kilómetro y medio de desarrollo. Ha sido calificado por Paul Goldberger (2011), el emblemático crítico del *New York Times*, como perturbador, por su obsesivo diseño, y también como signo inicial de una nueva decadencia de la empresa. Aparte de por su apuesta por la dispersión urbana, el edificio también ha sido criticado por su obsesiva determinación material, su excesiva transparencia y su inadecuación como espacio de trabajo. Alexandra Lange (2017), sugiere que lo primero que haría al visitarlo es quitarse los zapatos, y lo describe como un edificio absurdamente proyectado con la especificidad del diseño de productos, que requirió para su fachada el costoso suministro de los cristales curvos más grandes hasta ahora fabricados, y la especificación de materiales totalmente fuera del mercado de materiales convencionales, como el caso del piso de madera, proveniente únicamente de árboles de maple extraídos de bosques específicos.

Una de las condiciones más legibles impuesta por la forma y el tipo de la edificación, y por su ubicación entre suburbios descaracterizados, es que actúa como una drástica frontera, que como en los filmes, separa el mundo exterior de un mundo interior ensimismado y pretendidamente perfecto. Además, la forma anular suma dificultad de integración entre grupos de trabajo y personas, que las políticas corporativas necesitan mantener apartados por seguridad. Esto junto a los 30.000

m² de espacio destinado a laboratorios secretos de investigación, hacen que el edificio se exprese como un dispositivo de control espacial y que busca separar grupos humanos entre sí, y a estos del exterior. El edificio no es visitable por el público más allá de un centro de visitantes fuera de él, y la empresa no ha aceptado solicitudes de medios especializados y de críticos de arquitectura para visitarlo. Tan es así, que, ante las críticas al edificio, Jony Ive, el vicepresidente de diseño de la firma suele colocarse a la defensiva diciendo “No hicimos el Apple Park para otras personas” (Jony Ive citado en Lange, 2017).



Figura 6: Una imagen del proyecto del Apple Park, culminado este año en Cupertino, California, edificio corporativo de Apple Computers. Es un anillo de acero, hormigón y vidrio, con todas sus divisiones hechas con enormes cristales. Tiene un diámetro de aprox. 460 m. y su costo se estima en 5.000 millones de dólares.

Fuente. Foster and Partners.

Con bastantes diferencias a estas imágenes de futuros como enormes piezas legibles, el espacio de *Code 46* no se presenta como planificado para la determinación espacial desde lo visual, pero resulta igual de eficiente en la consecución de un control social por medio de dispositivos materiales y no materiales que terminan estableciendo fronteras tan infranqueables como los otros casos: cercos, muros y vallas, puntos de control, la legislación, los documentos de viaje, la vigilancia, la segregación física. Como la expresión más acorde con la ciudad actual de los tres filmes, en *Code 46* se presenta una espacialidad no orgánicamente planificada, que es óptima para resguardar espacios para localizar los grupos sociales vinculados a cada tipo de producción, por lo que la dualización y la segregación presentes se entienden como un resultado del orden económico. El filme recrea una red urbana global de nodos muy especializados, expresándose distintos tipos urbanos: la ciudad espectacular de los anuncios luminosos y las infraestructuras; la ciudad aséptica de los no-lugares asociados a la producción, el intercambio modal y los puntos de control; la ciudad multitudinaria de la calle popular y la vivienda social; y la ciudad segregada y precaria del afuera, con la pobreza, la exclusión y la informalidad como espacio negligentemente destinado a los no integrados, o a los que incumplen los sistemas de control (Figura 7). En medio de ellas, abunda el espacio obsoleto y desértico de un territorio donde se ha retirado buena parte de la industrialización.



Figura 7: En *Code 46* la ciudad se representa como un sistema urbano global que separa drásticamente los afueras de los adentros. Los afueras son precarios y descaracterizados, mientras que los adentros están caracterizados por lo espectacular y comfortable. Entre ambos los mecanismos y espacios de control son constantes.

Fuente: BBC y Revolution Films.

En todos los casos, y recordando la paradójica proximidad que hay entre la distopía y la utopía (Vielma, 2010), el espacio resultante en estos filmes expresa procesos de producción, intercambio, control y socialización impuestos. En este sentido es importante discutir cómo construyen sus imaginarios espaciales. Antes se comentó como *The Truman Show* reunía la idea utopista del domo geodésico para aumentar la condición de aislamiento que ya tenía la comunidad ideal y sobrediseñada de Seaside como localización del filme. En *The Island* y *Code 46* se recurre a una estrategia convencional de combinar distintas localizaciones reales o simuladas para reconstituir sus mundos supuestos. La primera combina el desierto de Nevada y locaciones reales de Detroit, Michigan y Los Ángeles, rrecurriendo además a modelos computarizados de las enormes estructuras futurísticas de la fábrica o de complejas infraestructuras urbanas. En ese proceso, espacios y edificios icónicos se integran a los escenarios para dar verosimilitud a la narración visual. La segunda, simplemente selecciona en lo ya existente, reconoce que la ciudad espectacularizada, segregada y sobrecontrolada de la narración fílmica ya existe y sale a buscarla. Recurre a lugares tan distantes como Dubai, Shanghai, Hong Kong, Jaipur o Londres. Además, incluye con frecuencia a aeropuertos, túneles, o edificios de negocios notables como el Lloyd's, con lo que la narración visual podrá fácilmente recurrir a la imagen transitoria y el control espacial extremo de estos lugares.

5. Conclusión

A pesar de las diferencias de las escalas y condiciones espaciales y urbanas implícitas, los casos presentados convergen con algunas diferencias en presentar las condiciones discutidas como propias de un régimen de acumulación flexible, y lo discutido se aproxima de manera inquietante al espacio urbano y sistema productivo propios de la sociedad actual. Esta idea se refuerza en cómo los filmes se pueden vincular con referencias arquitectónicas contemporáneas o lugares reales, y construir su distopía como un montaje de estos. Aunque los tres filmes son obras de ficción entre muchas, funcionan bien como ejemplos representativos del cine del momento específico del cambio de siglo. Desde ellos se verifica en tres modos distintos cómo la distopía es una condición que se presenta en la ficción, pero como expresión de la elaboración de temas de la realidad actual o reciente. Si se comparan los filmes con algunos clásicos referidos del cine y la literatura, puede detectarse también un tránsito del fordismo al posfordismo en el modo como estas ficciones elaboran la producción, el sujeto y la expresión espacial, y se refuerza la hipótesis de la correspondencia entre la ficción distópica y los signos del tiempo donde se elabora.

Algo común en los tres casos es que la ciudad es el resultado de la aplicación de nuevas formas de “planificación flexible”, donde se expresa cómo el poder corporativo se ha independizado de lo estatal o lo ha sustituido, eliminando controles éticos y legales externos, logrando controlar totalmente los procesos productivos en búsqueda de un rendimiento óptimo. Esto implica una adaptación a la contingencia, mientras se abandona la planificación de largo aliento, basada en ideas sociales trascendentes y dirigida a atender las necesidades de las personas y su hábitat. De este modo el espacio planificado en órdenes extremos y legibles emergería solo asociado a la necesidad de control físico o simbólico. Esto lo reconoce Harvey (2016; Olmo y Rendueles, 2007) cuando afirma que el capitalismo seguirá requiriendo modelar el territorio de acuerdo a sus necesidades, a pesar de que en ocasiones se piense que el espacio y sus límites resultan cada vez más obsoletos en los procesos actuales de acumulación.

El escenario previsible desde los filmes implica un regreso a controles sobre lo social, lo productivo y lo espacial más propios de las utopías estatistas más extremas del siglo XX, y sus correlatos distópicos, pero en una extrema liberalidad económica. Así, esta sociedad se alejaría de la heterogeneidad, libertad y democracia que se suele asociar a las visiones optimistas de la posmodernidad liberal. En este sentido, no es de extrañar que, en los casos revisados, en lugar de la revolución colectiva, prevalezca la rebelión individual o la huida a otro espacio, fuera de la ciudad del “adentro”. A espacios donde la exclusión física implica la libertad; fuera del estudio de televisión, alejado de la placidez cotidiana de la simulación; o el abandono de la promesa de un lugar mejor que se sustituye por la exploración de la realidad inmediata.

Es posible apuntar que el tipo de manifestaciones urbanas reflejadas en los filmes constituyen escenarios posibles para pensar críticamente la ciudad futura. De este modo, puede concluirse que las manifestaciones propias de la distopía, entendidas a partir de las obras cinematográficas revisadas y contrastadas con la crítica reciente en este tránsito del siglo XX al XXI, pueden hacerse más presentes o verificarse a mayor escala y profundidad si se continúan flexibilizando los mecanismos de regulación y control desde la política o las comunidades, o, dicho de otro modo, en la expresión absoluta y liberalizada de un régimen de acumulación flexible. Es decir, si se continúan profundizando las desregulaciones para obtener mayor competitividad en mercados también muy desregulados, esto puede traducirse en enormes sacrificios de libertad individual, desarrollo de consciencia y derecho a habitar espacios urbanos de posible plenitud.

Referencias bibliográficas

1. Filmografía analizada

- Bay, M. (dir.) (2005): *The Island*. Estados Unidos: Dreamworks Pictures y Parkes/MacDonald Productions.
- Weir, P. (dir.) (1998): *The Truman Show*. Estados Unidos: Paramount Pictures y Scott Rudin Productions.
- Winterbottom, M. (dir.) (2003): *Code 46*. Reino Unido: British Broadcasting Company y Revolution Films.

2. Filmografía referida

- Acott, R. (dir.) (1982): *Blade Runner*. Estados Unidos: The Ladd Company y Warner Bros.
- Chaplin, C. (dir.) (1936): *Modern Times*. Estados Unidos: Charles Chaplin Productions.
- Lang, F. (dir.) (1927): *Metropolis*. Alemania: Universum Films.
- Lucas, G. (dir.) (1971): *THX 1138*. Estados Unidos: American Zoetrope
- Niccol, A. (dir.) (1997): *Gattaca*. Estados Unidos: Columbia Pictures
- Villeneuve, D. (dir.) (2017): *Blade Runner 2049*. Estados Unidos: Columbia Pictures y Scott Free Productions.

3. Referencias bibliográficas

- Amendola, G. (1997). *La ciudad posmoderna: magia y miedo de la metrópoli contemporánea*. Madrid, España: Celeste (2000).

- Barattini, M. (2009). El trabajo precario en la era de la globalización. ¿Es posible la organización? *Polis. revista de la Universidad Bolivariana*, 8(24), 17-37.
- Barrios, G. (1997). *Ciudades de película*. Caracas, Venezuela: Eventus.
- Benfield, K. (2013). Urbanism: Reconsidering Seaside, Florida. *Smart Cities Dive*. Washington DC, Estados Unidos: Industrydive Recuperado de <https://goo.gl/yE5Rmz>
- Deleuze, G. (1991). Postdata sobre las sociedades de control. En C. Ferrer (Ed.), *El lenguaje literario*. Montevideo, Uruguay: Nordan.
- Dematteis, G. (1996). Suburbanización y periurbanización. Ciudades anglosajonas y ciudades latinas. En F. Monclús (Ed.), *La ciudad dispersa: suburbanización y nuevas periferias*. Barcelona, España: CCCB.
- Fitzmaurice, T., y Shiel, M. E. (2001). Cinema and the city; *film and urban society in a global context*. Malden, Estados Unidos: Wiley-Blackwell.
- Friedman, T. (2006). *The world is flat. A brief history of the twenty first century*. Nueva York, Estados Unidos: Farrar, Straus and Giroux.
- Gandelonas, M. (1999). *X-Urbanism: architecture and the American City*. Nueva York, Estados Unidos: Princeton Architectural Press.
- Gentile, A. (2003). En las tramas del McJob. Descualificación laboral y riesgos de vulnerabilidad social para los trabajadores de "fast food". *Documentos de trabajo. CSIC. Unidad de Políticas Comparadas* (13).
- Goldberger, P. (2011). Apple's new headquarter. *The New Yorker: News Desk*. Recuperado de <https://goo.gl/SpLMfc>
- Hammet, C. (1994). Social polarisation in global cities: theory and evidence. *Urban Studies*, 31(3), 401-424.
- Harvey, D. (1990a). Flexible accumulation through urbanization. reflections on "post-modernism" in the american city. *Perspecta*, 26, 251-272.
- Harvey, D. (1990b). *La condición de la posmodernidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrotu.
- Harvey, D. (1999). *The urban experience*. Nueva York, Estados Unidos: John Hopkins University Press.
- Harvey, D. (2016). Estados Unidos a partir de Donald Trump, según David Harvey. Entrevista al geógrafo británico [Entrevista en vídeo disponible en línea. Recuperado de <https://goo.gl/3fwGuU>]. Barcelona, España: CCCB.
- Keats, J. (2016). *You belong to the Universe. Buckminster Fuller and the future*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Lange, A. (2017). The one that got away. *Curbed*. Recuperado de <https://bit.ly/2GawZzd>
- Negri, A., y Lazzarato, M. (2001). *Trabajo Inmaterial: formas de vida y producción de subjetividad*. Río de Janeiro, Brasil: DP&A.
- Olmo, C. del, y Rendueles, C. (2007) Entrevista a David Harvey. Las grietas de la ciudad capitalista. *Cuadernos del Cendes*, 24 (65), 131-138.
- Pérez Barreiro, S. (2016). *Utopías. Arquitecturas de ciencia ficción*. Madrid, España: CVG.
- Ramírez, J. A. (1981). *Cinco lecciones sobre arquitectura y utopía*. Málaga, España: Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Málaga.
- Rincón Borrego, I. (2013). El Show de Truman. De la utopía arquitectónica a la realidad simulada. Trabajo presentada en la conferencia *On Cinema*, Escola Superior Artística do Porto, Portugal.
- Rodríguez Fernández, G. (2005). La ciudad como sede de la imaginación distópica: literatura, espacio y control. *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, IX(181).
- Rogers, A. (2017). If you care about cities, Apple's new campus sucks. *Wired*. Recuperado de <https://goo.gl/d9bfhL>
- Sassen, S. (2001). *The global city: New York, London, Tokyo*. Princeton, Estados Unidos: Princeton Architectural Press.
- Secchi, B. (1999). Lo urbano en 20 autores contemporáneo. En Á. Martín Ramos (Ed.), *Lo urbano en 20 autores contemporáneo*. Barcelona, España: Edicions UPC.
- Sutcliffe, A. (1993). La ciudad en el cine. *Historia urbana: revista de historia de las ideas y de las transformaciones urbanas*(2), 7-24.
- Vainer, C. (2000). Pàtria, empresa e mercadoria: notas sobre a estratégia discursiva do Planejamento Estratégico Urbano. En O. Arantes, C. Vainer, y E. Maricato (Eds.), *A cidade do pensamento único: desmanchando consensos*. Petrópolis, Brasil: Vozes.
- Vielma, J. I. (2010). *Altopía, otros lugares: crítica interdisciplinaria a los lugares indeterminados de la ciudad contemporánea*. Caracas, Venezuela: CEC- FAU-UCV.
- Virilio, P. (1984). The overexposed city. *Zone*(1-2).