

35 00466



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES
DIVISION DE ESTUDIOS DE POSGRADO

ANALISIS DE LA RELACION CUERPO-CIUDAD EN EL CINE DE CIENCIA FICCION.

T E S I S

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA
C O M U N I C A C I O N

P R E S E N T A :

JUAN ANTONIO / SUSTAITA ARANDA

DIRECTOR DE TESIS: DR. JULIO A. AMADOR BECH



Año 2002

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Indice

Introducción, p. 4

Capítulo 1. La puesta en escena del cuerpo.

Preguntas, p. 14

Al abordaje, p. 16

Del caos al cosmos y al microcosmos, p. 21

El cuerpo: espacio de expresión y espacio de acción, p. 29

La puesta en escena del cuerpo

1. El cuerpo como arma, p. 32

2. El cuerpo como espacio, p. 35

3. El cuerpo como proyecto, p. 36

El cuerpo como espacio semiótico, p. 38

Capítulo 2. El tablero urbano.

El ajedrez, p. 44

Cuerpo-espacio

1. Situación, p. 45

2. Tránsito o desplazamiento, p. 46

3. Apropiación o utilización, p. 51

4. Lectura, p. 53

Espacio urbano y frontera semiótica, p. 54

Capítulo 3. Hacia el espacio.

Propuesta metodológica para abordar el análisis del espacio, p. 58

Identificación de espacios, p. 62

Metropolis, p. 62

Dark City, p. 66

Matrix, p. 67

La sonámbula, p. 69

Capítulo 4. El espejo.

¿Qué vemos cuándo vemos? p. 73

El espejo se sitúa entre dos objetos que no existen y los inventa P, 73

Reflexión especulativa: la fundación de un espacio semiótico, p. 76

Metropolis: el espejo de la producción, p. 78

Dark City: el espejo del tiempo, p. 82

The matrix: el espejo virtual, p. 86

La sonámbula: el espejo onírico, p. 92

Capítulo 5. El laberinto

El numen y el espejo en el laberinto urbano, p 101
La red y la flecha, p 102
Arquitectura y comunicación, p. 104
Metropolis: la torre de Babel, p 106
Dark City: el hilo del tiempo, p 111
The matrix: el minotauro electrónico, p. 118
La Sonámbula: salir de la pesadilla, p, 124

Capítulo 6. La prisión.

Pisar fuera del círculo, p 129
El panóptico, p. 130
Metropolis: el hombre engrane, p 134
Dark City: prisioneros del cambio, p 137
The matrix: una prisión para tu mente, p. 140
La sonámbula: tras los barrotes del olvido, p 144

Conclusiones

Primera parte, p 148
El día que la realidad se convirtió en una película de ciencia ficción, p. 149
La pérdida del centro, p 151
Hacer estallar el laberinto, p 153
Segunda parte, p 154
Espejo, laberinto y prisión: semiótica y comunicación, p 155

Filmografía, p. 161

Bibliografía, p 162

We are now a nation of cities

-W J TOLMAN, 1895

Introducción.

Acaso sea imposible realizar investigación, científica o de cualquier tipo, cuando se carece de un interés genuino que asuma la función de guía. Mucho de lo que se dice a través de la investigación, del discurso que la representa, es atribuido a la necesidad de hallar respuestas –algunas planteadas desde el propio discurso que ésta asume, otras que no aparecen, que nunca aparecen, lo cual no quiere decir que no estén, que no existan. En nuestro caso el interés por la relación entre cuerpo y ciudad no surge en el momento de haber emprendido los estudios de maestría iniciados en este posgrado, ni es producto del requisito de presentar un anteproyecto, por lo que no creemos que tal interés termine con la conclusión de la tesis

Ya en otra investigación, la impuesta por la licenciatura, nuestro interés era ocupado por la relación entre el cuerpo y la ciudad. Allá nos centrábamos en la aparición de la ciudad medieval –siglo XI al XIII. La hipótesis principal era que existe una relación esencial entre el surgimiento de la ciudad medieval y el surgimiento de la “interioridad”¹ –que implica todo un conjunto de prácticas corporales específicas-, de modo que el surgimiento y florecimiento de la ciudad no puede explicarse sin la búsqueda de la interioridad. Aquella investigación provocó más dudas de las que resolvió. Ese momento puede ser considerado el inicio de esta investigación. Cardoza y Aragón se refirió a los poemas y las mujeres de la siguiente forma: “porque en una sola mujer a todas las mujeres amamos / porque toda la vida un solo poema escribimos.”² Parfraseándolo es posible afirmar que en todas las investigaciones una sola respuesta buscamos; en toda la vida una sola investigación

¹ BERMAN, Morris. CUERPO Y ESPIRITU, Cuatro Vientos, Chile, 1989

² CARDOZA Y ARAGON, Luis, Antología, SEP, México, 1986, p 11



hacemos. Una sola respuesta perseguimos o, lo que es lo mismo, etapas o niveles distintos de la respuesta única que se entrega como múltiple

La ciudad del futuro y el cine de ciencia ficción.

Mil novecientos veintiséis. No hay fecha más significativa para esta investigación. En las instalaciones de la Ufa³ se produce la película que marcará la historia de la cinematografía como el primer largometraje de ciencia ficción. Se trata de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926)

Un doble encuentro con distintos niveles de lo real llevan a Lang a concebir *Metrópolis*. El primero es la novela⁴ homónima de Thea Von Harbou; el otro es el encuentro con la ciudad de Nueva York. “Lang relata que concibió la idea de esta película, internacionalmente conocida, cuando, a bordo de un barco, vio Nueva York por primera vez: un Nueva York nocturno centelleando con millones de luces. La ciudad construida en este film es una especie de super Nueva York”⁵. De acuerdo a lo anterior puede identificarse una doble raíz, o fuente, del cine de ciencia ficción: la ciudad real y la ciudad literaria. La ciudad representada en el cine es la síntesis de ambas.

Esta relación, establecida entre la ciudad del futuro representada en el cine de ciencia ficción y, además de *Metrópolis*, un grupo de novelas que surgieron durante la primera mitad del siglo pasado, es muy clara. Nos referimos a *Un mundo feliz* (Aldous Huxley),

³ Mediante una resolución del Alto Mando Alemán de noviembre de 1917, en contacto estrecho con prominentes financieros, industriales y armadores, la Messter Film, la Union de Davidson y las compañías controladas por la Nordisk –con el apoyo de un grupo de bancos– se fundieron en una nueva empresa: Ufa (Universum Film A G). El total de sus acciones sumaba alrededor de veinticinco millones de marcos, de los que el Reich se quedó con casi un tercio: ocho millones. El cometido oficial de la Ufa era hacer propaganda a favor de Alemania, de acuerdo con las directrices gubernamentales. Estas no sólo hablaban de propaganda cinematográfica directa, sino también de películas características de la cultura alemana y de filmes al servicio de la educación nacional. KRACAUER, Siegfried. *DE CALIGARI A HITLER*, PAIDOS, España, 1995, p. 42.

⁴ HARBOU, Thea von. *METROPOLIS*, Simon and Schuster, New York, 1968.

1932; *1984* (George Orwell), 1949; y *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury), 1953 La película de Fritz Lang (con su parafernalia simbólica de ciudad futurista –rascacielos imponentes, carreteras elevándose entre ellos, y naves que vuelan en el espacio aéreo de la ciudad-) y las películas que se realizaron con base en las novelas mencionadas⁶, crearon una imagen típica de la ciudad del futuro Esta influencia puede verse en películas como *Vengador del futuro* (*Total recall*), *El juez* (*Judge Dredd*) y *El quinto elemento* (*The fifth element*) En la película *El demoledor* (*Demolition man*) las referencias a *Un mundo feliz* son claras⁷. Sin embargo en la segunda mitad de los años noventa del siglo pasado ocurre un cambio notable en la representación de la ciudad en el cine de ciencia ficción. Influido por la literatura cyberpunk⁸ el cine presenta una ciudad que recupera muy poco del simbolismo que la representaba hasta entonces. *Dark City* y *The Matrix*, dos de las cuatro películas objeto del análisis, reflejan lo anterior

Metropolis fue elegido porque, además de tratarse del primer largometraje de ciencia ficción⁹ que tiene como tema principal la relación cuerpo ciudad, constituye el resumen de muchas películas que aparecerán posteriormente. *Dark City* y *The Matrix* fueron seleccionadas porque en ellas se representa, además del cuerpo y la ciudad, el cuerpo y el espacio virtual –temática que en este momento constituye un eje importante de reflexión. *La sonámbula* es una película que no se había planeado integrar en el análisis. Sin embargo, mientras más la veíamos aparecía como la pieza que debe ser considerada para cerrar la serie. Tiene varias características importantes: el espacio que se representa es virtual en términos clásicos –el sueño-; además está presente el tema de la ciudad, el cuerpo y el

⁵ KRACAUER, Siegfried, op cit , p. 142

⁶ *Brave New World* (Dir Burt Brinckerhoff, 1980), *1984* (Dir Michael Radford, 1984), *Fahrenheit 451* (Dir Francois Truffaut, 1966).

⁷ La mujer se llama Lenina, como el personaje de la novela, pero además se apellida Huxley, como el escritor de ésta.

⁸ Principalmente por las novelas de William Gibson (*Burning Chrome*, *Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*, *The difference Engine*, *Virtual Light*, *Idoru*, *All Tomorrow's Parties*)

⁹ El primer film de ciencia ficción es *Le voyage dans la lune* (*Viaje a la luna* George Melies); pero tiene una duración de tan sólo 14 minutos. El mérito de *Metropolis* consiste en ser el primer largometraje de ciencia ficción.

control a través de las tecnologías de punta. Sobre todo, y esto nos parece realmente importante, se trata de una excelente película latinoamericana, cosa extraña en el cine de ciencia ficción.

Representación de la realidad, traducción de ella, el cine es un producto estético. Predicción más que recuerdo (como es el caso del documental), predicción más que fotografía del mundo (como es el caso del cine que retrata temas actuales), el cine de ciencia ficción intenta aproximarse a una realidad que por nueva se desconoce: el futuro. En términos de temporalidad debe entenderse como una visión opuesta al presente. En este sentido de oposición temporal al presente, se tiene, por un lado, el cine de temas históricos que hunde sus raíces en el pasado. Por el otro lado está el cine de ciencia ficción, que busca echar raíces en un futuro que en el momento presente no es sino porvenir, abordando algunas posibilidades de lo que ya existe. Al hacerlo brinda un conocimiento sobre el presente y la forma en que está deviniendo futuro. Estudio de posibilidades. Exploración de la forma en que el árbol del tiempo va echando ramas, para que sea posible podarlo a tiempo. John Naisbitt¹⁰ anota que así como hasta cierto momento el conocimiento tenía que ver con el estudio del pasado, ahora debe hacerse partiendo del futuro. Nos parece que el cine de ciencia ficción permite hacerlo. En el planeta que vivimos, aun tratándose de un mundo globalizado, el tiempo se vive de forma heterogénea. Existen ciertas ciudades, refiere Alvin Toffler¹¹, que ya viven el futuro. Existen también ciertas comunidades, ciertos pueblos, ciertas ciudades que no han podido o no quieren dejar de vivir en el pasado.

Abordar un film, como objeto de análisis, exige limitar las cosas que deben estudiarse en él –las cosas que van a verse. Al constituir un universo en sí misma, cada película se abre a una multiplicidad de interpretaciones, de posibilidades. En este sentido el análisis implica una delimitación. A causa de estas determinaciones, propias del tiempo que confiere la

¹⁰ NAISBITT, John. MEGATRENDS: TEN NEW DIRECTIONS TRANSFORMING OUR LIVES. Warner Books, New York, 1982.

¹¹ TOFFLER, Alvin. FUTURE SHOCK, London, Pan Books, 1971.

investigación (en nuestro caso el tiempo que se nos asigna para entregar la tesis) y el interés de quien investiga, nos avocamos solamente a dos aspectos: la ciudad y al cuerpo –La relación cuerpo-ciudad en el cine de ciencia ficción, que tiene como temática la ciudad del futuro

Desde la antigüedad llegan hasta nosotros distintas reflexiones que buscaron dar cuenta de la relación mencionada en el párrafo anterior. Como ejemplo vamos a tomar tres textos. El primero aparece en la Biblia (Génesis 18, 19):

“-La gente de Sodoma y Gomorra tiene tan mala fama y su pecado es tan grave, que ahora voy allá, para ver si en verdad su maldad es tan grande como se me ha dicho. Así lo sabré” (LA BIBLIA, Genesis 18,19)

El pecado que se menciona tiene que ver con el cuerpo, se trata de la perversión sexual

“Todavía no se habían acostado, cuando todos los hombres de la ciudad de Sodoma rodearon la casa y, desde el más joven hasta el más viejo, empezaron a gritarle a Lot:
-¿Dónde están los hombres que vinieron a tu casa esta noche?
¡Sácalos! ¡Queremos acostarnos con ellos!” (LA BIBLIA, Genesis 18,19)

La perversión de las prácticas corporales, el uso inadecuado del cuerpo, trae como consecuencia la destrucción de dos ciudades, Sodoma y Gomorra. En la antigua Grecia encontramos la siguiente concepción sobre la adquisición del conocimiento en relación con la ciudad

“En uno de los diálogos platónicos se nos describe a Sócrates en conversación con su discípulo Fedro. Pasean y a poco llegan a un lugar extramuros de Atenas; Sócrates está admirado por la belleza del lugar. Le encanta el paisaje, que celebra con entusiasmo. Pero Fedro le interrumpe. Le sorprende que Sócrates se conduzca como un extranjero que es conducido por un cicerone. “¿Traspasáis alguna vez los umbrales?”, le pregunta; Sócrates responde, con un sentido simbólico: “Cierto que no, mi buen amigo, y espero que sabrás excusarme cuando escuches la razón, a saber, que soy un amante del conocimiento y los hombres que habitan en la ciudad son mis maestros y no los árboles o la comarca”¹².

Por su parte Aristóteles afirma:

“Una ciudad está compuesta por diferentes clases de hombres; personas similares no pueden crear una ciudad” (Aristóteles, Política)

De lo anterior se desprenden como conclusión los siguientes puntos. En primer lugar, un conocimiento que se fundamenta en la relación que los hombres establecen entre ellos en la ciudad, y con ella. En segundo lugar aparece la idea de que este conocimiento puede ser de una doble naturaleza, ya sea peligroso –como el que representaban los habitantes de Sodoma y Gomorra- o benéfico –como el conocimiento al que se refiere Sócrates- (lo cual lleva a preguntarse ¿peligroso para quién?) La ciudad está compuesta por distintos tipos de hombres, y la asociación de estas personas diversas es lo que da como resultado distintos tipos de conocimiento (lo que lleva a considerar el espacio urbano como un espacio de enfrentamiento entre seres humanos a través de, y en base al, conocimiento que generan). Por último se comenta la idea de interioridad y exterioridad del espacio urbano. Aparece la ciudad como el espacio de encuentro y enfrentamiento entre diferentes clases de hombres

¹² CASSIRER, Ernst ANTROPOLOGÍA FILOSOFICA, FCE, Argentina, 1992, p 20

cuya asociación los lleva a producir conocimiento. Como ocurriera con Lot en el mito de Sodoma y Gomorra, siempre existe la alternativa de trascender el espacio urbano para escapar

El cuerpo crea el espacio, le da sentido, lo transforma. Sin embargo, al mismo tiempo, el espacio conforma al cuerpo. Se trata de dos realidades conformándose mutuamente. Si la ciudad aparece como el espacio controlado, disminuido, del mismo modo que sus habitantes, entonces la liberación de sus habitantes –la transformación de sus cuerpos– libera la ciudad. Es la hipótesis principal de nuestra investigación. Esta transformación sólo es posible y explicable en el marco de la comunicación dialógica. Es la hipótesis principal de nuestra investigación

Dentro de las ciencias sociales el cuerpo llegó a constituirse en una realidad fundamental de estudio –es el caso de disciplinas como la antropología, la semiótica y la historia. Aunque tarde, la sociología hace suyo este interés, lo que la enriquece como disciplina científica. Bryan S. Turner –y un grupo de gente alrededor suyo, como Mike Featherston y Mike Hepworth–, inician durante la década de los ochenta del siglo pasado en Inglaterra, basándose en las ideas de Michel Foucault, una línea de investigación¹³ que se centra en el cuerpo. De tal suerte esta categoría llega a constituirse en un nuevo interés, en el terreno emergente dentro del campo de estudio y reflexión sociológicos. El capítulo I, *La puesta en escena del cuerpo*, al desarrollarse dentro de este marco, busca rescatar la importancia del cuerpo dentro del pensamiento sociológico. No solamente se considera el cuerpo como espacio semiótico, es decir de inscripción de signos u objeto de discursos, sino como espacio de enfrentamiento entre lo individual y lo social –como espacio de construcción de lo real, como espacio de lucha.

¹³ Chris Shilling, Mike Featherston, Mike Hepworth, Bryan S. Turner, Peter Brown

En el capítulo siguiente, *El tablero urbano*, se propone un esquema teórico que permita entender la relación cuerpo-espacio urbano. La *situación*, el *desplazamiento*, la *lectura* y el *consumo* son las relaciones básicas que se establecen entre las dos categorías estudiadas. Se parte del modelo del ajedrez –pieza, casilla, jugada (estrategia de juego)- para explicar el movimiento que el habitante realiza en la ciudad. También se busca relacionar el espacio urbano con el espacio semiótico para encontrarle sentido o significación a las acciones ocurridas en la ciudad.

El tercer capítulo, *Hacia el espacio*, representa la propuesta metodológica para abordar el análisis del espacio en el film, consistente en la identificación de espacios, su oposición significativa y la obtención de su significado.

Los capítulos siguientes constituyen el análisis de las películas. El capítulo cuatro, *El espejo*, inicia con una reflexión sobre lo real y lo visible, para continuar con el desarrollo de algunos puntos de la semiótica de la cultura de Lotman acerca de la reflexión especulativa, el enantiomorfismo, la comunicación dialógica y la transformación del entorno –tomado como espejo- y del cuerpo del habitante que se mira en ese espejo. *Metropolis* es tomada como espejo de la producción; *Dark City* como espejo del tiempo; *Matrix* como espejo virtual; y *La sonámbula* como espejo onírico.

En el capítulo cinco, *El laberinto*, se reflexiona sobre la ciudad tomada como laberinto: Se estudia la relación de los elementos identificados en las ciudades de las películas con los modelos estudiados (Labris y Babel), tales como el Otro-aliado, el Otro-numen, el interior y el exterior de la ciudad, el hilo de la comunicación, y los aspectos arquitectónicos. *Metropolis* es tomada como la torre de babel; sobre *Dark City* llama la atención el hilo del tiempo; en *Matrix* nos interesa el minotauro electrónico; y, en *La sonámbula*, la pesadilla de la tecnología.

Por último el capítulo seis, *La prisión*, presenta una comparación entre la ciudad y la prisión, con todo lo que implica: vigilancia, castigo, control. Se reflexiona sobre todo en la idea de panóptico y las formas en que éste, como circularidad, puede ser alcanzado a través de la tecnología. En *Metropolis* el hombre es visto como engrane, prisionero de la máquina; en *Dark City* la prisión es vista como el cambio; en *Matrix* se analiza la prisión para la mente; y en *La sonámbula* la prisión es vista como el olvido.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

CAPITULO I

La puesta en escena del cuerpo

...in conditions of high modernity, there is a tendency for the body to
become increasingly central to the modern person's sense of self-
identity
(...en condiciones de alta modernidad, hay una tendencia creciente a
que el cuerpo se vuelva central para el sentido de auto identidad de la
persona moderna.)

Shilling, Chris The body and social theory, p 1.

Preguntas.

¿qué cuerpo encontraría
consumido abrasado por la noche como una larga
burra
haciendo ruido a máquinas a mar?

Juan Gelman.

Con respecto a la temática del cuerpo, muchas veces nos hemos preguntado el porqué del propio interés: ¿por qué nos llama la atención el cuerpo? ¿por qué consideramos trascendente este tema? ¿qué esperamos al abordarlo? Para ser sinceros, al intento de dar respuesta surge un obstáculo. Aquí queremos analizar esta problemática, por decirlo de algún modo, cercarla, poder enunciarla. De pensarlo nos damos cuenta que es difícil centrar y fijar el objeto de investigación –el *cuerpo*. A diferencia de otros casos en que el objeto de estudio se mueve tan rápido que la dificultad estriba en fijarlo debido a su dinamismo, o en los casos en que el objeto se halla en la oscuridad y centrarlo significa ponerlo a la luz, iluminarlo, nuestro caso es diferente. El problema es de otra índole: no podemos centrar el objeto, el cuerpo, debido a su cercanía. ¿Está mi cuerpo tan cerca de mí que se me haga difícil a mí mismo mirarlo? Lo dicho anteriormente plantea ya una problemática. Al hablar de cercanía entre yo y mi cuerpo, queda implícita la separación, y ¿soy separado de mi cuerpo? ¿acaso mi cuerpo y yo somos dos entidades distintas? ¿puedo yo estudiar mi cuerpo? ¿es el conocimiento parte del cuerpo? De ser así resulta imposible conocerlo porque es una realidad cambiante en sí misma y el conocimiento, que se constituye en un

producto suyo –y en tanto tal un nuevo rasgo, una nueva característica- lo transforma. El conocimiento, como lo anotó Nietzsche, es un alimento –y todo alimento transforma.¹⁴

Vayamos a otro punto, hagamos las preguntas a un lado para que después nos sirvan de guía en la investigación. Hablo de mi cuerpo: ¿la dificultad por entenderlo se deberá a que es un medio? Me explico: pienso a través de él, a través suyo veo, me alimento ¿Somos mi cuerpo y yo cosas distintas? ¿si no soy mi cuerpo, entonces, qué soy?

En el marco de las ciencias sociales, en la metodología y la epistemología tradicionales es común considerar la oposición entre el cuerpo que percibe y el fenómeno que es percibido. De este modo queda establecida la oposición entre cuerpo y mundo. Desde los filósofos eleáticos se ha pensado que a través de los sentidos el hombre percibe el mundo y con la ayuda de la razón lo organiza. Lo anterior desencadena otra serie de preguntas: ¿Está mi cuerpo en el mundo? ¿mi cuerpo no es mundo? ¿yo no soy mundo?

Pensemos que el cuerpo tiene la facultad de conocer, que es el medio para el conocimiento, entonces, ¿cómo puede lo que conoce –el cuerpo- ser objeto de conocimiento para sí mismo?

Se han relacionado estos dos conceptos cuerpo-mundo. Con respecto a los conceptos cuerpo-realidad, ¿de qué forma se relacionan? ¿el cuerpo es real? ¿de qué tipo de realidad se trata? ¿es una realidad acabada o en construcción?

Realidad o aspecto de ella (fenómeno de la realidad), el trabajo reflexivo que tiene como blanco el cuerpo humano ha generado múltiples enfoques que dan lugar a un concepto con significados múltiples. Disciplinas del conocimiento tan diversas como la filosofía, la religión, la medicina, la antropología, la sociología, la semiótica, la proxémica y la

¹⁴ NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. MAS ALLA DEL BIEN Y DEL MAL, Alianza Editorial, España, 1975.

kinésica, han buscado explicarlo, generando un desacuerdo allí donde se podría esperar un consenso.

Este desacuerdo existe en dos ejes, en el diacrónico y en el sincrónico. En el primer caso hablamos de distintos enfoques o puntos de vista acerca del cuerpo en distintos momentos históricos; por otro lado nos referimos a los distintos enfoques en un momento histórico. Esta aclaración es importante porque, con el objeto de crear el concepto de cuerpo adecuado a esta investigación, haremos primero una revisión diacrónica para identificar los avatares que ha sufrido el concepto desde el mundo clásico hasta nuestros días. En segundo lugar se llevará a cabo una revisión del concepto en diferentes disciplinas sociales.

Se ha escrito una infinidad de textos sobre problemáticas relacionadas con el cuerpo. Nos encontramos con distintas formas en las que este concepto ha sido enfocado y construido. Siendo las cosas de esta índole resulta imposible, en un trabajo de esta naturaleza, esperar que la revisión del concepto sea exhaustiva. La excursión que haremos no intenta cubrir ni a todos los pensadores ni todas las escuelas que han intentado acercarse al cuerpo a través del discurso filosófico o científico. Sin embargo esperamos tratar con agudeza suficiente algunos problemas que parecen indispensables para construir la noción o concepto necesario para nuestro propósito.

Se busca entender el cuerpo como espacio expresivo y espacio de acción. Las líneas que siguen apuntan hacia ese blanco. Nuestro interés apunta a la construcción de un concepto que recupere algunos aspectos antropológico, sociológicos y semióticos.

Al abordaje.

En la investigación las dificultades adquieren forma de pregunta. Identificamos una serie de ellas en el punto anterior. Ahora comentaremos dos que, en la tradición del pensamiento

occidental, definen en gran medida la forma en que se ha abordado la problemática del cuerpo. Por un lado nos referimos a la multiplicidad de sentidos atribuidos a este concepto. La segunda se refiere a la reducción o descalificación de que ha sido objeto el cuerpo como objeto de estudio

Enunciada por Rico Bovio¹⁵, la primera problemática se relaciona con la polisemia del término. El autor se refiere a los múltiples usos e interpretaciones de ésta que llama *realidad polivaluable*, el término

“...proviene de una antigua raíz latina, la cual a su vez procede del griego. Basta consultar diccionarios ordinarios o especializados para detectar la amplia gama de significaciones que le son atribuidas, propia de una larga tradición de acumulaciones semánticas”¹⁶

Para Porfirio, además de *vida*, hay otra palabra que puede ser usada en varios sentidos, la palabra *cuerpo*¹⁷. Esta posibilidad ha permitido que varias corrientes se la apropien brindándole distintos significados. Como ejemplo basta tomar, en la tradición del pensamiento cristiano, a San Pablo y Santa Teresa: para el primero, el cuerpo es el templo del alma; para Teresa el cuerpo es prisión:

Hay que larga es esta vida
Que duros estos destierros
Esta cárcel, estos hierros
En que el alma está metida

(Fragmento de la letrilla *Vivo sin vivir en mí*)

¹⁵ RICO, Bovio, Arturo. LAS FRONTERAS DEL CUERPO, Joaquín Mortiz, México, 1980

¹⁶ Ibid., p. 15

¹⁷ PORFIRIO PLOTINO. Selección de las *Enéadas*. UNAM, México, 1988, p. 52

Como templo el cuerpo deviene medio para alcanzar lo divino, pues el templo es el espacio que se construye para albergar la imagen de la divinidad. La valoración es totalmente distinta cuando se lo considera prisión; el cuerpo deviene obstáculo. La noción de cuerpo es contradictoria en estos dos pensadores cristianos. Si esto ocurre con exponentes de una misma corriente de pensamiento, ¿qué se espera de pensadores de corrientes distintas? Más adelante se abundará en estas diferencias. Aquí la intención es mostrar la primera dificultad en la historia del concepto.

El segundo punto de la problemática en torno al estudio del cuerpo consiste, como lo ha planteado Morrison Berman, en la descalificación de que ha sido objeto, apunta

“El modo de ser académico occidental, incluyendo la filosofía, antropología e historia, presume tácitamente que el cuerpo no tiene nada que contarnos, no tiene conocimiento ni “información”; que ni siquiera existe para todo propósito práctico. Sin embargo, la vida del cuerpo es nuestra vida real, la única vida que tenemos”¹⁸

Puede parecer una afirmación aventurada, errónea –sobre todo en lo que toca a la antropología. Sin embargo la usamos como punto de partida pues, al ser tan radical, expresa con claridad lo que deseamos destacar.

Una idea presente a lo largo del texto de Morris Berman es que todo lo relacionado con el cuerpo ha ido tejiendo una historia oculta, subterránea, la cual necesita ser desenterrada porque corresponde a nuestra vida real. Para él, el cuerpo es el territorio oculto de la historia. La crítica establecida en *Cuerpo y Espiritu* tiene que ver con la descalificación del aspecto espiritual en las disciplinas científicas que consideran al cuerpo solamente como una realidad física. Los diccionarios comunes y generales¹⁹ convienen en considerar el

¹⁸ BERMAN, Morris, op. cit., p. 95

¹⁹ The Oxford Universal Dictionary, El Pequeño Larousse Ilustrado

cuerpo como una cosa material, de extensión limitada y que produce impresión en nuestros sentidos. En la tradición académica occidental, el cuerpo ha sido considerado, a lo más como físico y mente. En la tradición religiosa, como físico y alma o espíritu. Con respecto al cuerpo físico Arturo Rico Bovio apunta:

“Es un error creer que la Anatomía y la Fisiología nos develan el ser del cuerpo. Ambas trabajan con “vestigios”, con cosas y no con verdaderos cuerpos.”²⁰

En el mismo sentido Juan Miguel de Mora refiere:

“...el cuerpo no es sino una especie de vestimenta que se usa un tiempo y se deja después”²¹

La crítica en los tres autores –Morris Berman, Juan Miguel de Mora y Arturo Rico Bovio– es en el sentido que el cuerpo se ha pensado solamente como una parte de la realidad del ser humano, por lo que nos hallamos ante una visión empobrecida. Buscan enriquecerla teóricamente rescatando, develando e incluyendo otros niveles de la realidad corporal

Berman va más allá de la tradición occidental, que para definir al cuerpo lo ha opuesto a nociones como alma, espíritu o razón. Para tal efecto rescata la teoría de los cinco cuerpos:

“¿Qué son estos cuerpos diferentes? El primero, muy obviamente, es el cuerpo de la ciencia y de la medicina occidental. El cuerpo verdaderamente vivenciado es el segundo cuerpo –lo que he llamado la imagen corporal, el cuerpo físico tal como experimentado por la mente... El verdadero trabajo del ka es contactar y desarrollar el tercer cuerpo (o inconsciente), el que puede ser observado al

²⁰ RICO, Bovio Arturo, op. cit., p. 36

²¹ De Mora, Juan Miguel, *Tantrismo hindú y proteico*, Universidad Nacional Autónoma de México, 1988 p. 24

encontrarse la persona en trance o drogada y también en el sueño (a veces lo denominan el cuerpo astral)

El mito o destino de cada persona es moldeado por el cuarto nivel, el del cuerpo mágico. Es este último el que es capaz de generar efectos paranormales.

El quinto nivel es el del cuerpo espiritual. En este punto el practicante gnóstico acumula el suficiente poder (corrientemente es un hombre, lo que es muy significativo) como para influenciar a miles e incluso a millones de individuos, y por consiguiente, alterar el curso de la historia”²²

Al ampliarlo como realidad de estudio, este enfoque permite entender el concepto de una manera más amplia. No se trata solamente del cuerpo físico, esa realidad empobrecida a la que se le llama “vestigio” o “vestimenta”, sino de un mayor número de manifestaciones del cuerpo vivo que, sin dejar de ser consideradas partes del cuerpo, se adentran en lo subjetivo. En la tradición oriental el cuerpo físico es solamente un nivel de una realidad más amplia que no deja de ser considerada cuerpo.

Interesado en los aspectos del conocimiento alcanzado a través de prácticas corporales, Juan Miguel De Mora comenta la teoría de los tres cuerpos:

“Tres cuerpos concibe el tantrismo: el causal, el sutil y el Tosco. El primero, el cuerpo causal o cuerpo causa de cualquier ser humano es la prakrti (conciencia creadora) que es la causa de los cuerpos sutil y grosero (en el sentido de tosco), surgidos de ella. Este cuerpo causal dura hasta la liberación, en cuyo momento la persona (jivatman) deja de serlo y se convierte en un espíritu no encarnado o paramatman. El segundo y tercer cuerpos son diferenciaciones por evolución del primero. El cuerpo sutil, llamado también lngasarira o puryastaka, está constituido por los primeros desarrollos del cuerpo causal, es decir, la mente, que es el órgano interno, y los órganos externos, que son los sentidos (indriya) y sus objetos suprasensibles. El cuerpo tosco o grosero es el cuerpo

²² BERMAN, Morris, op cit., p 130

material que es el objeto particular de los sentidos. El cuerpo sutil puede ser descrito como el cuerpo mental, siendo el que le sucede el cuerpo tosco, material”²³

De acuerdo a las teorías orientales presentadas tanto por Berman como por De Mora, se entiende que la realidad corporal comprende toda una gama de manifestaciones que van más allá de lo objetivo

Del caos al cosmos y al microcosmos.

En la filosofía griega puede apreciarse una dinámica del pensamiento que va del caos al cosmos y de éste al microcosmos. En Hesíodo y Anaximandro²⁴ es evidente la postulación del caos. Otro tanto ocurre con Apolodoro en su Biblioteca mitológica²⁵. Primero es el Caos, después Gea, después el hombre. Las respuestas al cuestionamiento primordial *¿qué es el mundo?* tienen como obstáculo el caos. Una vez que la filosofía y la poesía (que en un principio son lo mismo), a través del mito han dado cuenta del desorden, se pasa al orden, al sentido, al cosmos. En este tránsito la pregunta ha cambiado; ya no es *¿qué es el mundo?*, sino *¿qué es el hombre?* Se inaugura la etapa del humanismo en el pensamiento griego cuando el centro de la preocupación se desplaza del mundo al hombre. En ese momento aparece la preocupación por el cuerpo.

Es posible establecer una dicotomía en los pensadores griegos con respecto a la temática del cuerpo. Por un lado están aquellos que consideran el cuerpo de forma positiva, por el otro quienes lo consideran negativamente.

²³ De Mora, Juan Miguel, op. cit., p. 73.

²⁴ XIRAU, Ramón. Introducción a la historia de la filosofía, UNAM, México, 1996.

²⁵ APOLODORO de Atenas. Biblioteca mitológica, Editorial Alianza, España, 1993.

Entre los primeros se encuentran los filósofos de la escuela eleática (Tales, Anaxímenes, Anaximandro), para quienes los sentidos, auxiliados por la razón, no sólo permiten sino que garantizan el conocimiento del mundo. En el mismo sentido es la manifestación de los sofistas, que fundan todo el conocimiento en la experiencia sensorial. Para ellos el hombre nace como una *tabula rasa* en la cual se va inscribiendo o grabando, a partir de la experiencia cultural, el conocimiento sobre el mundo. En ambas escuelas de pensamiento el sensualismo, la práctica de los sentidos, es imprescindible para alcanzar el conocimiento. El cuerpo aparece entonces como un conjunto de capacidades.

Por otro lado, hay filósofos para quienes el cuerpo, aludiendo al sensualismo, representa una realidad que debe ser vencida si se quiere alcanzar el conocimiento verdadero. Tal es el caso de los pitagóricos, que se alejan de aldeas y ciudades para vivir de forma monástica. De igual modo, en la corriente de pensamiento fundada por Sócrates y desarrollada por su discípulo Platón, hay una valoración negativa del cuerpo físico. La teoría de los dos mundos, el suprasensible o de las ideas o arquetipos y el sensible, coloca al cuerpo físico en el mundo de las apariencias, mientras que el conocimiento está en el de las ideas. El cuerpo representa un obstáculo para conocer.

En el *Cratilo* Platón aborda la problemática del cuerpo de la siguiente forma:

“Hermógenes - Hay, en efecto, en el hombre lo que llamamos alma y el cuerpo.

Sócrates - Mientras el alma habita en el cuerpo, es causa de la vida de éste: es el principio que le da la facultad de respirar y que le refresca y tan pronto como este principio refrigerante le abandona, el cuerpo se destruye y muere.

Sócrates - Algunos dicen que el cuerpo es la tumba del alma, y que está allí como sepultada durante esta vida. Se dice también que,

por medio del cuerpo, el alma expresa todo lo que expresa... y que a causa de esto se le llama justamente... (seema) Pero, si no me engaño, los partidarios de Orfeo aplican esta palabra a la expiación de las faltas que el alma ha cometido. Ella está encerrada en el recinto del cuerpo como en una prisión en que está guardada... El cuerpo, como lo indica la palabra, es para el alma, hasta que ésta ha pagado su deuda, el guardador... (sooma) »²⁶

Para una investigación sobre el cuerpo es de gran relevancia el *Cratilo*, pues representa dos aportaciones: en la cadena que es el estudio del cuerpo, este eslabón nos conecta con el pasado y el futuro. El pasado, como queda explícito, se refiere a las tres formas en que se consideraba el cuerpo: como tumba, como medio de expresión y como guardador –jaula o prisión. En cuanto al futuro, en él pueden hallarse las semillas de posteriores desarrollos. En el caso del pensamiento cristiano al cuerpo se le considera tumba o prisión, por lo que se le resta todo valor como medio de adquisición de conocimiento.

En el *Cratilo* el cuerpo es definido como lo objetivo, opuesto a una noción o instancia del ser humano llamada alma. El alma aparece no como parte del cuerpo, sino como lo diferente en un caso –cuando al cuerpo se lo considera medio de expresión de ésta-, o lo opuesto en el otro –cuando el cuerpo se piensa como prisión o carcelero del alma. A diferencia de la tradición oriental, resumida en esta investigación en las teorías de los tres y cinco cuerpos, donde el cuerpo aparece como un sistema de niveles diferenciados, pero no opuestos. En el pensamiento oriental a la razón, al alma y al espíritu –aspectos subjetivos del ser humano-, se los considera partes del cuerpo. Lo anterior es de una trascendencia enorme porque en películas como *Matrix* o *Dark City* la representación que se hace del cuerpo los involucra. Nos referimos a lo que De Mora llama el *cuerpo causal*, cuerpo causa de cualquier ser humano, la *prakti*, muy semejante al quinto cuerpo, el cuerpo espiritual.

²⁶ Crátilo o de la propiedad de los nombres, en Platón. Ed. Porrúa, México, 1964, p. 172.

La oposición mundo suprasensible-mundo sensible expresada por Platón, que sitúa al cuerpo en el mundo sensible, es resuelta por Aristóteles al ponderar la unión de forma y esencia en la cosa

“El mismo Aristóteles está convencido de que no es posible el conocimiento científico a través únicamente del acto de percepción, pero cuando niega la separación que Platón establece entre el mundo ideal y el empírico, habla como un biólogo, trata de explicar el mundo ideal, el mundo del conocimiento en términos de vida. Según Aristóteles, en ambos reinos encontramos la misma continuidad ininterrumpida. En la naturaleza, lo mismo que en el conocimiento humano, las formas superiores se desarrollan a partir de las inferiores. Percepción sensible, memoria, experiencia, imaginación y razón se hallan ligadas entre sí por un vínculo común; no son sino etapas diferentes y expresiones diversas de una y la misma actividad fundamental, que alcanza su perfección suprema en el hombre, pero en la que de algún modo participan los animales y todas las formas de la vida orgánica”²⁷

Para él no existe otro mundo en el que se manifieste la esencia de la cosa, ésta que en el mundo sensible se percibe solamente como apariencia. Tal síntesis, con relación al cuerpo, está presente en el aforismo *mens sana in corpore sano*²⁸.

Con relación al cuerpo, una cosa es lo que se expresa en las palabras, otra distinta la forma en que es representado en las artes plásticas. Nos enfrentamos a dos discursos, el verbal y el plástico. En el primero aparece un conjunto de contradicciones; en el segundo podemos apreciar mayor continuidad.

²⁷ CASSIRER, Ernst, op. cit., p 17

²⁸ Dicho latino: mente sana en un cuerpo sano

En su libro *El significado en las artes visuales*, Panofsky discute la teoría de las proporciones comparando cuatro culturas –la egipcia, la griega, la medieval y la renacentista. Este texto brinda información valiosa para analizar el cuerpo. ¿Qué entiende Panofsky por la teoría de las proporciones?

“Por una teoría de las proporciones, si tenemos que comenzar con una definición, entendemos un sistema que establece relaciones matemáticas entre los distintos miembros de un ser viviente, en particular de los seres humanos, en la medida en que estos seres se consideran como objetos de una representación artística.”²⁹

La proporción toma como objeto de estudio, principalmente, el cuerpo humano. Aquí cabe la pregunta de si es posible representar algo sin antes haberlo estudiado. Si la respuesta es afirmativa, entonces, tenemos que desde los albores de la humanidad ha existido un interés por el cuerpo humano –el ejemplo son las pinturas rupestres.

Ha dicho Panofsky que la teoría de la proporción en el antiguo Egipto buscaba construir más que representar lo percibido; la técnica se apropiaba del modelo construyéndolo. Esto se hacía a través de la técnica de la retícula cuadrículada.³⁰ En este tipo de representación la lógica gobierna sobre el modelo, convirtiéndolo en un esquema totalmente lógico, matemático. Aunque es posible encontrar un equilibrio entre los aspectos técnicos de la teoría de la representación y el modelo. Según Panofsky detrás de la representación artística está la *kunstwollen*, voluntad artística, relacionada con la cultura de un pueblo.

²⁹ PANOFSKY, Erwin. *EL SIGNIFICADO EN LAS ARTES VISUALES*, Alianza, España, 2000, p. 78

³⁰ “... la retícula cuadrículada egipcia no cumple una función traslativa, sino constructiva, y su utilidad comprende desde la fijación de las dimensiones hasta la definición del movimiento” (PANOFSKY, Erwin. *EL SIGNIFICADO EN LAS ARTES VISUALES*, Alianza, España, 2000, p. 82)

De modo opuesto a los egipcios, la proporción en los griegos propendía hacia el aspecto objetivo, poniendo énfasis en la estética, en la belleza de la representación³¹. Se hace a un lado el proceso lógico que busca la constancia para destacar la individualidad de cada modelo. El cuerpo es observado y se busca representarlo tal como se ve. El canon, que cumplía una función primordial entre los artistas egipcios, es hecho a un lado. El artista griego advierte la realidad y trata de representarla con la riqueza que percibe. El cuerpo ya no es representado teóricamente en una sola posición, sino que el artista explota todas las posiciones posibles destacando los músculos y sus movimientos específicos así como el ESCORZO

“ el escultor griego no podía aplicar el canon en seguida a su bloque de piedra, sino que tenía que referirse, según cada caso a un “precepto visual” que tenga en cuenta la flexibilidad orgánica del cuerpo que hay que representar, la diversidad de los escorzos que se ofrezcan a la mirada del artista, y aun, posiblemente, las condiciones particulares bajo las que la obra concluida debía ser contemplada ”³²

Para el artista griego el cuerpo encerraba la belleza, nos referimos al cuerpo singular, accidental, sensible, no al cuerpo-arquetipo, cuerpo del mundo de las ideas. Y entre los griegos belleza y verdad eran lo mismo. La representación del cuerpo, como lo muestra la *Kunstwollen*, era una actividad artística central en la antigüedad griega, lo que indica que el cuerpo constituía un objeto central de estudio.

³¹ “El contraste que Diodoro quiere poner en evidencia difícilmente puede consistir, como se ha supuesto, en el hecho de que los griegos, a diferencia de los egipcios, no siguieran canon alguno, proporcionando sus figuras “a ojo” –dejando aparte el hecho de que Diodoro debía haber conocido, al menos a través de la tradición, los estudios llevados a cabo por Policleto ” (Ibid., p. 89)

³²Ibid , p 90

Se ha afirmado que, a partir del *Cratilo*, se desarrollan tomándose en préstamo ciertas ideas sobre el cuerpo. El cristianismo retomó dos de ellas para desarrollar toda una corriente de pensamiento; aunque no se trata de la única raíz del pensamiento cristiano, sí una de las fundamentales: esta doble idea que el cuerpo es prisión y tumba. La visión negativa del cuerpo tendrá un efecto en la voluntad artística, que determina la representación. La creencia en un mundo superior donde se halla la verdad y la perfección en contraposición a un mundo imperfecto y falso donde vive el cuerpo llevó a los artistas cristianos a inclinarse por la técnica dejando a un lado la realidad sensible. De modo que un esquematismo se interpuso entre la técnica y la realidad. A diferencia de los artistas egipcios en los que predominaba un equilibrio entre la técnica y el mundo objetivo, y los griegos –en los que la realidad sensible tenía mayor importancia–, los artistas medievales se olvidaron del mundo sensible. En ese sentido podemos afirmar que la representación del cuerpo en la estética medieval es opuesta a la griega³³

La creencia en el otro mundo, perfecto y verdadero, dio como resultado la representación de un mundo esquemático, el metafísico. No hubo representación de cuerpo humano propiamente dicho. Los cuerpos que se representaban eran de seres sagrados (Jesús, los santos, el diablo). El cuerpo humano era opuesto a lo divino. No es sino hasta el Renacimiento, que recupera la cultura clásica, cuando el cuerpo humano sensible vuelve a ser blanco de la representación, objeto del discurso de las artes plásticas. También con el surgimiento de las distintas disciplinas científicas a partir de este momento hay una nueva preocupación científica por el cuerpo: se buscó que el hueco dejado por la ausencia de Dios fuera llenado por el hombre.

¿Cuál es la noción moderna del cuerpo? Se ha afirmado que el interés por el cuerpo tiene cabida en dos discursos distintos: el discurso visual, que se inscribe en el ámbito de la

³³ “El estilo del arte medieval, con excepción tal vez del período del gótico maduro, acostumbra a ser definido, para contraponerlo al de la Antigüedad clásica, como *flächenhaft* (“plano”, “reducido a un plano”).”

estética; y el discurso verbal argumentativo, que adquiere sentido en el marco de la ciencias sociales (no se toma en consideración en este trabajo el discurso científico sobre el cuerpo generado por las ciencias naturales, ni el otro tipo de discurso verbal –el literario-). Nos enfrentamos a dos diferentes tipos de discursos que dan cuenta de una misma realidad, el cuerpo

De igual modo se ha dicho que toda representación del cuerpo implica una reflexión. No hay representación sin contemplación. Para Plotino el proceso de contemplación conlleva el de reflexión. Entonces se esperaría que a cada momento histórico caracterizado por una profusión de la representación visual del cuerpo, correspondiera un momento de interés reflexivo sobre el mismo fenómeno.

Sin embargo no es así del todo. Las disciplinas sociales no están constituidas de forma monolítica, lo que da como resultado que la preocupación acerca del cuerpo no haya sido la misma en todas ellas. Bryan S. Turner, gran estudioso de la problemática corporal en el ámbito sociológico, ha enunciado el problema que encierra el descuido del cuerpo en la sociología³⁴. En las dos líneas de pensamiento que identifica, la positivista y la crítica, el cuerpo ha tenido una valoración distinta. “En la actitud positivista el cuerpo es susceptible de ser conocido, y su conocimiento proporciona algún soporte³⁵”. Sin embargo, este interés positivista reduce la realidad estudiada. Para esta corriente el cuerpo deviene cosa, mientras que para la corriente opuesta, la crítica, hay una preocupación por la conciencia y no por el cuerpo.

Nos encontramos ante dos enfoques que, como si se tratara de una moneda, cada uno ve una cara de la moneda que es el cuerpo, reduciéndolo. Lo que propone este trabajo es

Sin embargo, en comparación con el arte egipcio mejor debiera caracterizárselo como simplemente *verflächtigt* (es decir, “aplanado”).” (Ibid, p. 90).

³⁴ Featherston, Mike et al. THE BODY, SAGE Publications, Londres, 1991.

³⁵ In the positivist attitude the body is knowable, and this knowledge provides some grounding. Ibid, p. 39.

construir una categoría (de cuerpo) que, al ser incluyente, integre ambas visiones y, más aún, se abra a otras formas de pensar el cuerpo –como las orientales–

En el ámbito de los medios, publicidad e imagen, el cuerpo ha cobrado una gran relevancia. El positivismo produjo un interés desproporcionado por el propio cuerpo, a raíz del proceso de individualización. Gran parte de la mercadología dirige sus estrategias hacia este objeto.

Nos encontramos, pues, en un momento en que el cuerpo es objeto de muy diversos discursos. Su centralidad ha generado el interés de muchas disciplinas.

El cuerpo: espacio de expresión y espacio de acción.

No es correcto pensar el cuerpo humano como una realidad desvinculada del contexto, aparte de él. El cuerpo adquiere significado y sentido –como la pieza en el ajedrez– en función de la casilla que ocupa, la cual remite al entorno. A continuación se presenta un esquema vinculatorio que permite explicar la relación entre cuerpo humano y contexto en la forma que es abordado en esta investigación.

Nuestro objeto de reflexión y estudio es el cuerpo humano representado en el cine –en el cine de Ciencia Ficción, y dentro de este género³⁶ precisamente en la temática de la ciudad del futuro. No se trata del estudio empírico del cuerpo. La realidad concreta, no es objeto de análisis sino la forma en que ésta es representada en un tipo de discurso artístico –el cinematográfico. En todo caso se trata de una traducción de lo real llevada a cabo por el discurso cinematográfico de Ciencia Ficción. En este contexto, el espacio en que aparece el cuerpo y actúa es la ciudad.

³⁶ Los géneros y su clasificación dentro del cine es una temática que no se va a tocar en esta investigación.

El espacio urbano aparece como diversificación de espacios (esquema 1 –pág 27-), los cuales identificamos por espacio x , $x1$, $x2$. Sociológica, antropológica y semióticamente estos espacios son importantes porque los habitan y los utilizan los seres humanos³⁷. Como veremos más adelante, en la sociología fue creciendo a partir de la segunda mitad del siglo XX el interés por el cuerpo. Por lo que no se hablará de sujetos, actores, ni ciudadanos, sino de cuerpos humanos, los cuerpos que habitan el espacio urbano. El espacio adquiere sentido por los cuerpos que, situados en él, lo utilizan para desplazarse. Diferenciados, los espacios se relacionan entre sí en la medida que los cuerpos se relacionan entre ellos mismos. Esta interacción enriquece el sentido y el significado. De modo que puede hablarse del valor múltiple de un espacio dependiendo de las diversas prácticas que se realicen en él.

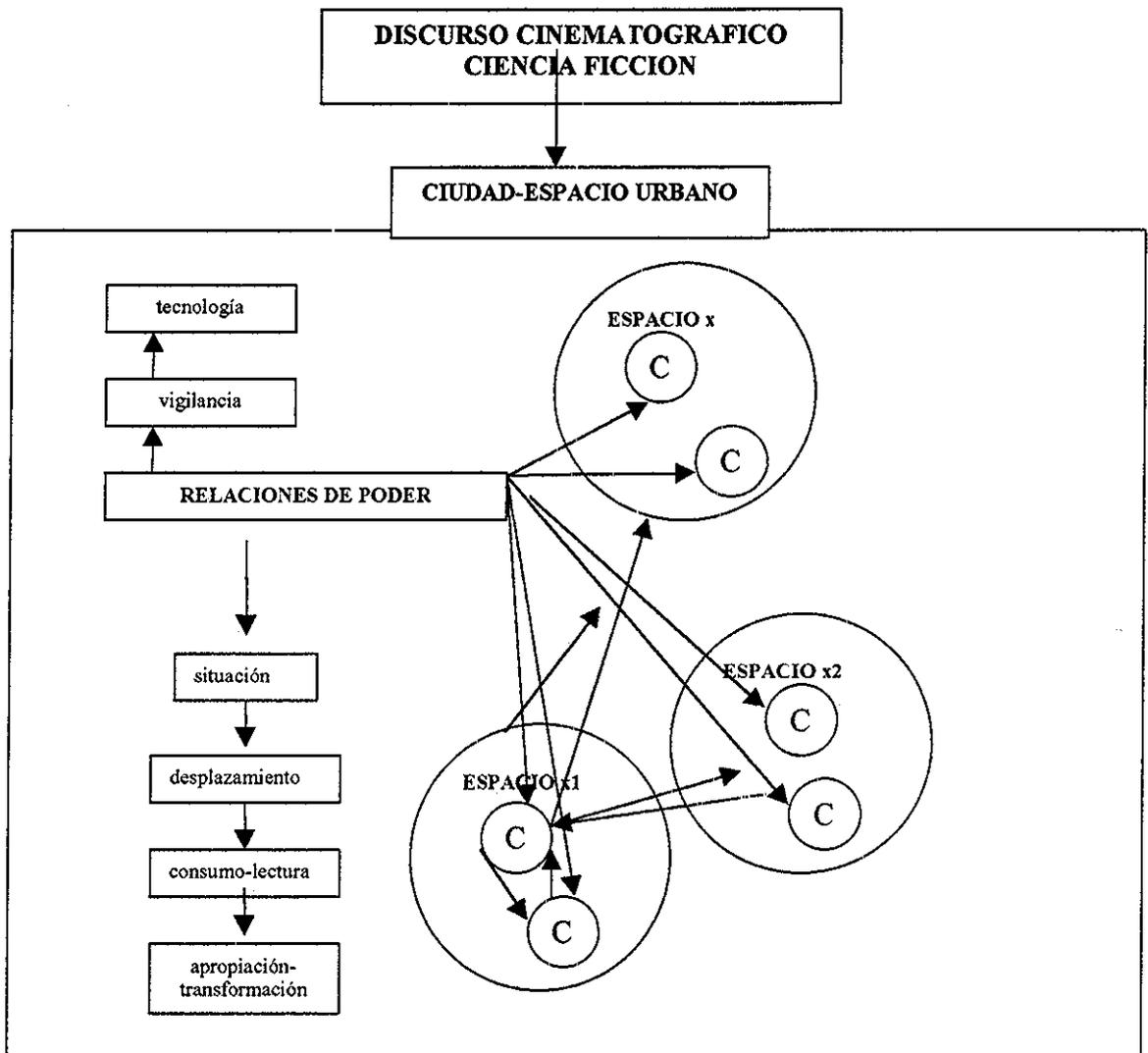
El espacio lo es tanto de expresión como de acción. De expresión en la medida que la práctica social lo marca, y este conjunto de signos que suponen la permanencia humana le brindan sentido. ¿Qué nos dice el espacio? ¿Qué expresa? Nos habla de los seres que viven en él, de la interacción de éstos, de los cuerpos que lo habitan (que se acomodan a él y, en a través de la práctica, lo acomodan a ésta). George Kubler³⁸ afirma que el tiempo deviene cosa en la obra de arte y que en esa medida es posible estudiar un proceso histórico basándonos en una pintura o una escultura. De forma semejante, es posible estudiar al ser humano estudiando su espacio, las relaciones que aborda a través de él, la forma en que lo transforma. Puede conocerse el cuerpo a través del espacio que habita; el espacio deviene indicio del cuerpo.

³⁷ Con respecto a la importancia sociológica del espacio remitimos al lector al trabajo de Mead, George Herbert (1863-1931) y al interaccionismo simbólico (Charon, Joel M., 1939- *Symbolic interactionism an introduction, an interpretation, an integration*, Englewood Cliffs, N. J. Prentice-Hall, [c1979]), así como Giddens, Anthony. *La constitución de la sociedad*, Amorrortu, Argentina, 1998. En el ámbito antropológico quisiéramos invitar al lector a revisar el trabajo siguiente: Gluckman, Max. *Custom and Conflict in Africa*, Basil Blackwell Oxford, USA, 1966. En cuanto a la semiótica, recomendamos los siguientes textos de Iuri Lotman, los cuales aparecen en la bibliografía: *La semiosfera I* y *La semiosfera II*.

³⁸ Kubler, George. *THE SHAPE OF TIME*, Yale University Press, USA, 1962.

Como espacio de acción. El espacio permite la acción de los cuerpos; y no sólo la permite, sino que la exige. Los distintos tipos de prácticas sociales ocurren en un espacio. Esta noción es retomada en el estudio en el ámbito del simbolismo y se habla de espacios simbólicos y espacios imaginarios. La tesis de que el cuerpo mismo puede ser considerado espacio de expresión y de acción, sirve de base al desarrollo siguiente.

Esquema 1



Estos espacios habitados por cuerpos se ponen en relación en la medida que se relacionan los cuerpos (de seres humanos). Se dan dos tipos de relaciones. En primer lugar las

relaciones entre los cuerpos de un espacio; en segundo lugar las que se establecen entre cuerpos de espacios diferenciados. Lo anterior, con relación al primer nivel, nos permite entender cada espacio como una semiosfera –espacio cerrado de significación-. Con relación al segundo nivel, cada espacio de significado puede ser considerado como un sub-espacio semiótico. La semiosfera sería el gran espacio que constituye la ciudad, el espacio urbano. Un componente esencial de estas relaciones es el poder. Con base en lo anterior hemos derivado dos grupos de categorías. Correspondientes al primer grupo, la vigilancia y la tecnología, permiten explicar la forma en que se administra el poder en la relación cuerpo-espacio. Las categorías que componen el segundo grupo, *situación, desplazamiento, consumo-lectura-apropiación-transformación*, nos ayudan a entender la forma en que el cuerpo interrelaciona con el espacio en términos semióticos.

La puesta en escena del cuerpo.

A manera de contextualización de lo que llamamos *la relevancia y la centralidad del valor simbólico del cuerpo en los enfrentamientos sociales*, a continuación se comentan algunos ejemplos que nos servirán para construir el concepto de *cuerpo* que se va a utilizar en esta investigación.

1. El cuerpo como arma.

En el diario *La jornada* del 15 de octubre del año 2000 figura la crónica de un enfrentamiento singular. Una imagen fotográfica acompaña al texto. De escenografía sirve la ciudad de Praga. Los adversarios representan dos visiones antagónicas del mundo. Se trata, de acuerdo a las palabras, de los promotores del proceso de globalización reunidos en una cumbre de la OMC –Organización Mundial de Comercio-, conocidos como

globalifílicos. El otro grupo está formado por los manifestantes opuestos a la globalización: globalifóbicos.

Descrito por las imágenes el enfrentamiento se reduce a un grupo de policías fuertemente protegidos que se oponen a un hombre; desnudo, éste se pasea frente a ellos, inerme. Tras el manifestante y la policía una multitud de periodistas y reporteros, auxiliados por sus cámaras fotográficas, se encuentran en posibilidad de registrar el más mínimo detalle de los sucesos. El título de la crónica, *El cuerpo como arma de la desobediencia civil*, es una analogía. En tal figura retórica una cosa es usada para expresar otra: a diferencia de la visión tradicional, en que el arma es ajena al cuerpo –y por ello utilizada por él–, en este nuevo punto de vista, recuperado por la analogía, el cuerpo deviene arma. No en el sentido de las artes marciales, en que el cuerpo se convierte en arma de facto, sino en el sentido simbólico: no el cuerpo-arma, sino el cuerpo-como-arma. Esta nueva visión nos sitúa en el universo del simbolismo.

No en todas las manifestaciones el acento recae en el simbolismo del cuerpo. Debemos aclarar que, de todos, sólo algunos combates cuerpo a cuerpo pueden ser considerados como luchas en que el simbolismo adquiere la función de arma. En el enfrentamiento que se lleva a cabo entre un hombre y una mujer, conocido como seducción, lo que determina el triunfo recae en el aspecto simbólico del cuerpo en la medida que el resultado se define con base en aspectos simbólicos como la gestualidad, el maquillaje y el vestuario³⁹. Otro ejemplo es la comparación entre el box y la lucha libre: en el primero el resultado depende exclusivamente de una superioridad física; en el segundo no existe tal resultado o, en todo caso, no importa, pues el sentido se encuentra en la riqueza simbólica de cada gesto⁴⁰.

Realizada en el corazón de la ciudad de México (14 de febrero del 2001), la marcha por el orgullo lésbico-gay sirvió como enfrentamiento con ciertos sectores de la sociedad

³⁹ Remitimos al lector al texto de Jean Baudrillard, *Sobre la seducción*, ed. rei, México, 1992.

mexicana cuya moral descalifica, devalúa y reprime tanto a homosexuales como a lesbianas. Esta marcha consistió no tanto en la exhibición de los cuerpos de gays y lesbianas cuanto en la muestra de lo que hacen con ellos. Como en otras marchas que iniciaron con la de Nueva York en 1969, se pusieron de manifiesto las caricias entre los manifestantes.

En este marco de manifestaciones (por cierto la ciudad de México es conocida como la ciudad de las marchas, lo que nos exige reflexionar sobre la relación entre el espacio urbano, los enfrentamientos sociales y el simbolismo corporal), recordemos algunas otras: la de las sexoservidoras, importante en términos de simbolismo porque se manifestaron vestidas de la forma en que acostumbran hacerlo para trabajar, un vestuario que pone de manifiesto las partes del cuerpo que el pudor obliga a cubrir en mujeres que tienen otro tipo de actividad laboral; otra fue la manifestación que en el Zócalo de la ciudad de México realizaron los trabajadores de limpieza del estado de Tabasco, cuyo rasgo distintivo fue que mostraran los genitales.

Lo que se aprecia en este ejemplo es que el cuerpo del individuo y lo social mantienen una relación de escritura. Por ello es posible cuestionar lo social desde y en el propio cuerpo. El cuerpo es un espacio consensuado. O si se quiere es el documento de un acuerdo; espacio donde se inscriben discursos sociales y acuerdos sobre éstos. Es el espacio de interacción simbólica entre lo subjetivo y lo objetivo. A eso se debe que el cuestionamiento de lo social a nivel del cuerpo puede tener mayor impacto que un discurso verbal. Existen dos formas de manifestarse, ya sea mediante un discurso o mediante un acto. Como se ha visto con los ejemplos expuestos en esta sección, el simbolismo del cuerpo en ciertos tipos de enfrentamiento social ha demostrado ser tan efectivo que puede considerarse como un arma. Con respecto a lo mencionado en este párrafo, el cuerpo

⁴⁰ Sobre esto revisar: Barthes, Roland *MITOLOGÍAS*, S XXI, México, 1999, p 14-15

como espacio de inscripción de lo social a través de símbolos y el cuerpo como espacio de lucha, pasemos al siguiente punto para ampliar la reflexión.

2. El cuerpo como espacio.

El caso anterior es un ejemplo de la relevancia que ha cobrado el empleo simbólico del cuerpo en los enfrentamientos sociales; otro lo encontramos en la huelga de hambre. A diferencia de otras luchas como el box o la revuelta, en ésta la lógica del enfrentamiento impone otros principios. ¿En qué consiste? Es necesario que se cuente con el antecedente de una injusticia. Esto motiva que una persona, que llamaremos contendiente, deje de alimentar su cuerpo durante varios días. El tiempo de privación es ya el tiempo del enfrentamiento. Los estragos del cuerpo son concebidos como los resultados de la lucha, la cual puede tener una duración prolongada, al punto que el desenlace podría adoptar la forma de la fatalidad mayor, es decir la muerte.

El primer principio de esta lucha es la elección personal: la persona que se decide por ésta no puede ser forzada a hacerlo. El otro principio es el de la exhibición: el que impone a su cuerpo tal tortura debe estar al alcance de la vista de muchos. Ocurre preferentemente en una plaza pública, donde cualquiera puede ser testigo del deterioro de su cuerpo. El tercer principio es el de la calidad de los oponentes: siempre se trata de un hombre contra una institución, un enfrentamiento de esta índole carece de sentido cuando se trata de un ser humano contra otro.

Es cierto que hay una asimetría manifiesta en los oponentes, pero, como se ha visto, mientras más poderoso sea el rival, mayor posibilidad de triunfo parece existir por la presentación de un cuerpo indefenso; mientras mayor sea la cantidad de energía perdida y mayor el estrago causado en el cuerpo del huelguista, mayor será la posibilidad del triunfo de éste. Por lo general la lucha se resuelve a favor del huelguista cuando su condición física

es penosa. Extraña lógica: a diferencia del box, la lucha o el enfrentamiento militar, en que el daño del otro deviene ventaja para mí, en este caso todo lo que me daña a mí daña al otro. Esto se explica mediante el involucramiento de la sociedad a través de la opinión pública, por ello el principio de exhibición específica que cualquiera pueda verificar por sí mismo la calidad del daño. Ocurre de forma similar en el ejemplo anterior, del enfrentamiento entre el hombre desnudo y el grupo de policías: no se entendería sin el rol que juegan en ese espacio los reporteros

En un round de boxeo el espacio del enfrentamiento es el cuadrilátero; el barrio lo es en una trifulca callejera. En la huelga de hambre el espacio de la lucha propiamente dicho adquiere una doble dimensión: por un lado es el cuerpo del que se impone el ayuno; por otro lado se trata del espacio de la opinión pública definida como espacio de comunicación

3. El cuerpo como proyecto.

Otro ejemplo es la industria desarrollada en torno a la cultura del cuerpo, que se manifiesta en el crecimiento de un mercado de todo tipo de complementos alimenticios (aminoácidos, proteínas, esteroides y demás productos químicos), gimnasios, revistas especializadas en cultura física, así como aparatos, máquinas y accesorios para el desarrollo muscular

En la ciudad es común la persona que se inscribe en un gimnasio para llevar a la práctica un programa de cultura física que le permite la transformación de su cuerpo. Así considerado el cuerpo es algo que se puede construir: uno es capaz de cambiar su cuerpo. De forma más radical la cirugía estética predica el mismo principio. En una revista de moda reciente leía que en la ciudad de Miami un cirujano estético brinda a sus clientes la oportunidad de transformarse en su artista favorito. Claro: se habla del aspecto que alude al

nivel de lo aparente (Marilyn Monroe y Michael Jackson son las caras con mayor demanda).

De forma semejante los postulados de la New Age apuntan a un cuidado especial del cuerpo, que involucra tanto una dieta especial como un tipo de ejercicios corporales que van de disciplinas tradicionales como la yoga y el dhamapada hasta la nueva disciplina instituida por la obra de Carlos Castaneda, que inicia con las *Enseñanzas de don Juan*

Dos puntos relevantes en esta nueva cultura del cuerpo: el primero es la facultad individual de elegir lo que se hace con el propio. En las comunidades rurales campesinas la posibilidad de que uno elija cuidar su cuerpo como una prerrogativa individual no existe ¿Por qué? El trabajo se aborda de forma colectiva. Lo comunitario tiene una preponderancia sobre lo individual, de modo que las decisiones y los proyectos tienen sentido en la medida que participan de los objetivos comunitarios.

Por otro lado en la ciudad la gente va al gimnasio para adelgazar y conservar cierta aptitud física que se pierde por el estilo de vida sedentario. La dieta alimenticia y la dependencia de los transportes son los dos principales motivos del deterioro físico. El consumo de alimento chatarra y la falta de fibra en la dieta diaria son la causa del problema de sobrepeso. El uso indiscriminado de automóviles, elevadores y escaleras eléctricas van en detrimento de la habilidad natural del cuerpo.

Por el tipo de alimentación –rico en fibras-, la práctica laboral que lleva implícita una actividad física exhaustiva y la carencia de transporte automovilístico en la comunidad campesina el cuerpo del campesino conserva una forma y una condición que no necesita ejercitación adicional. Por eso es extraño ver gimnasios en los pueblos, mucho menos en las rancherías. Además está ausente allí el valor simbólico de estatus que, en la ciudad, encierra un cuerpo desarrollado por el *fitness*.

Con el apoyo de los medios masivos de comunicación en la sociedad actual –de fin de milenio; de principio de milenio-, se ha construido una nueva idea del cuerpo. El cuerpo se descubre como objeto de la mercadotecnia –esto ya ocurría antes, pensemos en la industria del maquillaje, sin embargo ahora alcanza una importancia inesperada. Este cambio no obedece únicamente a cuestiones mercadológicas, otras de orden filosófico, físico, histórico y antropológico, han contribuido. Esto será abordado en la siguiente parte del trabajo. Del ejemplo comentado se concluye que el cuerpo es visto por ciertos grupos sociales como un proyecto, como una realidad que se elige construir, o como una realidad que a base de un conjunto de prácticas se moldea. Esto es lo más alejado de la idea tradicional en que el cuerpo es una realidad dada, inalterable, rígida

El cuerpo como espacio semiótico.

Pensar el cuerpo como una superficie donde pueden inscribirse o escribirse signos, permite considerárselo el asentamiento de un decir. No como origen propiamente dicho, sino, más bien, como medio del decir. Lo anterior tiene dos implicaciones. La primera se relaciona con los signos; éstos, como lo refiere Saussure, son convencionales. Entonces el cuerpo se podría definir como territorio de lo convencional. Sitio donde el encuentro social, mediado por un lenguaje, se hace posible. El cuerpo se llena de signos al convertirse no en blanco –como han querido ver algunos estudiosos- sino en entrecruce de discursos diversos, no sólo diferentes, sino, inclusive, opuestos

La segunda implicación tiene que ver con el silencio. Antes de toda escritura, de toda huella de irrupción del Otro, la página en blanco remite al silencio; el lienzo en blanco, de modo semejante, al vacío. ¿Existe algún momento en la historia individual de cada ser humano en que su cuerpo pueda asemejarse a esta carencia de signos, a este vacío de significación?

La *procedencia* es un signo indeleble en el cuerpo Para Nietzsche “la procedencia (*Herkunft*) se enraiza en el cuerpo”⁴¹ Los signos dan cuenta de tal procedencia Marcas, huellas, estigmas El ser humano no es ni la página, ni el lienzo en blanco en ningún momento de su vida “Por ello ha dicho Foucault, en una bella fórmula, que el cuerpo es la superficie de inscripción de los sucesos, de la historia, convirtiéndose así en un cuerpo impregnado de historia.”⁴²

Como espacio de expresión, de significación –de inscripción y escritura; de lectura-, el cuerpo exige ser considerado como espacio semiótico De las disciplinas sociales, tal vez la que primero se dio cuenta de ello fue la antropología:

“... la antropología, mejor que la sociología, desarrolló una teoría del cuerpo (o al menos un interés investigativo en el cuerpo) porque en las sociedades pre-modernas el cuerpo es una superficie importante en la cual las marcas del status social, la posición familiar, la afiliación tribal, la edad, el género y las condiciones religiosas pueden fácilmente y públicamente ser desplegadas Mientras que es obvio el caso en las sociedades modernas que los desplegados corporales (vestido, postura, cosmética) son cruciales para indicar la salud y el estilo de vida, en las sociedades pre-modernas el cuerpo era un blanco más importante y ubicuo para el simbolismo público, con frecuencia a través de la decoración, el tatuaje y el sacrificio.”⁴³

⁴¹ Carrizosa Hernández, Silvia (Compiladora) CUERPO: SIGNIFICACIONES E IMAGINARIOS, UAM-Xochimilco, México, 1999, p. 22.

⁴²Ibid, p. 23.

⁴³ “... anthropology, rather than sociology, developed a theory of the body (or at least a strong research interest in the body) because in pre-modern societies the body is an important surface on which the marks of social status, family position, tribal affiliation, age, gender and religious condition can easily and publicly be displayed While it is obviously the case in modern societies that bodily displays (dress, posture, cosmetics)

Aparece la noción de cuerpo como el espacio donde, discursos diversos –el religioso, el de género, el laboral, el del amor, el de status-, se inscriben. Visto así, el cuerpo deviene lugar, por excelencia, de inscripción de lo social. Inscribir es, de acuerdo al Pequeño Larousse, “Grabar algo para que quede constancia duradera” De acuerdo al término que Nietzsche denominó procedencia, hemos visto que la inscripción que lo social hace en el cuerpo es tan duradera que en este caso resulta indeleble. También la inscripción es un “Escrito suscinto grabado en piedra, metal u otra materia”. Lo social se inscribe en el cuerpo, considerado éste como lo físico (cabello, tatuajes, cicatrices), lo espiritual (creencias), lo intelectual (conocimientos). En este mismo sentido Morris Berman sostiene que “nuestra historia cultural está codificada en nuestros cuerpos”⁴⁴. Esto es posible porque la historia, que es cultura, “prolonga y complementa al cuerpo, es lógico suponer que le alcancen sus interpretaciones. Aún más, que sea la interpretación misma”⁴⁵. El cuerpo no es un producto individual; se trata de un fenómeno de carácter social. Es tanto el punto de partida como el de llegada, y puente intermedio, de lo social. “Recordemos que hay un conjunto de “signos” e inscripciones corporales que sirve como brújula orientadora en el nivel relacional. Y signos que sirven también para el llamado al otro, para transmitirle nuestra situación, nuestras vivencias más profundas”⁴⁶. A través del cuerpo nos relacionamos con el mundo, y ¿qué es el mundo social sino mi relación con el Otro que también es un cuerpo?

Sobre la idea del cuerpo como proceso social tenemos que,

“Como paradoja fundamental que lo define, el cuerpo es un entorno natural, pero a la vez nada de él es natural, es un proceso que se va construyendo, significado por la cultura. El orden de la

are crucial for indicating wealth and life-style, in pre-modern societies the body was a more important and ubiquitous target for public symbolism, often through decoration, tattooing, and scarification”

(FEATHERSTONE, Mike THE BODY Social Process and Cultural Theory, SAGE, London, 1991, p 6)

⁴⁴ Berman, Morris, op cit , p.7.

⁴⁵ Arturo Rico, op cit , p 89

naturaleza en el que está inscrito el organismo queda entreverado en una lógica de los signos y significados que define al mundo humano”⁴⁷

En el marco de la semiosis, el proceso de intercambio e interacción de significados y brindador de sentido, todo proceso debe ser considerado en construcción permanente, dinámica. Como proceso de construcción social, el cuerpo es producto de la interacción entre el mismo cuerpo y el entorno social, proceso *ad infinitum*, en la medida que lo social está constituido por incontables campos de interacción.

Los autores aquí revisados consideran el cuerpo lugar de inscripción de discursos sociales, como blanco solamente de esta escritura. Queremos ir más allá y pensarlo como lugar para el diálogo, donde la respuesta del individuo a los discursos sociales se hace posible; sitio donde se escribe el diálogo entre lo colectivo y lo individual; trinchera desde donde, lo individual, se defiende afirmándose. Así, el cuerpo se manifiesta como el documento de un acuerdo, lugar de materialización del diálogo social a través del cual surge el individuo.

En tanto que espacio de apropiación de los discursos, el cuerpo se convierte en espacio de conflicto, de lucha. El cuerpo es el conjunto de signos que nos hablan de esta lucha que también es el intento por alcanzar un acuerdo.

⁴⁶ Carrizosa Hernández, Silvia (Compiladora), p 14

⁴⁷ Ibid, p 27

CAPITULO II
El tablero urbano

El tablero urbano

II

Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada
reina, torre directa y peón ladino
sobre lo negro y blanco del camino
buscan y libran su batalla armada

No saben que la mano señalada
del jugador gobierna su destino,
no saben que un rigor adamantino
sujeta su albedrío y su jornada

También el jugador es prisionero
(la sentencia es de Omar) de otro tablero
de negras noches y de blancos días.

Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueño y agonías?

Jorge Luis Borges

En esta investigación se han identificado dos conjuntos de relaciones que se establecen en base a la relación cuerpo-espacio. El primer conjunto, el cual se considera de relaciones básicas o primarias, se desprende del juego del ajedrez. Se trata de las relaciones de *situación, desplazamiento, apropiación y lectura*. Pensar al espacio urbano como el tablero y al habitante de la ciudad como la pieza es un punto de arranque para el abordaje teórico que nos permite reflexionar sobre el poder y el control que se lleva a cabo entre los ciudadanos a partir del espacio.

El segundo conjunto de relaciones se desprende del conjunto anterior. Las relaciones secundarias son llamadas *el espejo, el laberinto y la prisión*. Corresponden a los tres últimos capítulos de la tesis. Ahora pasemos a la explicación del primer conjunto.

El ajedrez.

Dos intereses fundamentan esta investigación: primero, comprender la relación entre cuerpo y ciudad; por otro lado, analizar la forma en que ésta es representada en el cine. La relación entre cuerpo y ciudad se da de tal manera que uno y otra se influyen recíprocamente. Producto del juego de construcción interdependiente, el espacio urbano y el cuerpo del habitante de la ciudad se conforman de acuerdo a una dinámica que podemos llamar pendular: el habitante construye la ciudad y aquél es construido por ésta. La construcción por la conjunción de ambos elementos es producto del movimiento oscilatorio que no cesa -el péndulo va y viene sin detenerse. Para beneficio del análisis teórico esta relación se ha dividido en cuatro. Así, entre cuerpo y ciudad puede hablarse de relaciones de *situación*, de *tránsito*, de *apropiación/utilización* y de *lectura*.

El otro interés nos lleva a analizar la forma en que la relación cuerpo-ciudad se representa en el cine de ciencia ficción. Esta forma de representación tiene como rasgo principal el control sobre los cuerpos. La ciudad es presentada como un espacio que, mediante distintas estrategias disciplinarias lleva el control de los cuerpos a un punto extremo gracias a los avances tecnológicos.

Cuerpo-espacio.

La relación cuerpo-ciudad no es otra que la de cuerpo-espacio. Por ello, si se quiere avanzar en la primera relación es menester abordar antes la segunda. Hagámoslo partiendo de la experiencia propia como habitantes del espacio que es la ciudad. Revisemos los distintos tipos de relaciones que se establecen entre el cuerpo y el espacio urbano.

1. Situación.

A la primera relación la llamamos de *situación*. El cuerpo se sitúa en el espacio, está en él; el espacio deviene condición para la existencia del cuerpo. Un análisis muy somero de la diferencia entre el verbo *ser* y *estar* brinda luz sobre lo anterior. El verbo *ser* nos da la noción de existencia; mientras el verbo *estar* sitúa al ente en un espacio, por lo que exige una preposición: decimos estar *-en, allá, allí, dentro, fuera, con*. El verbo *estar* pone en escena el espacio. Dice Kant que

“para poner ciertas secciones en relación con algo exterior a mí () e, igualmente, para poder representármelas una fuera o al lado de otras y, por tanto no sólo como distintas, sino como situadas en lugares diferentes, debo presuponer de antemano la representación del espacio”⁴⁸

Aunque en este nivel de la reflexión se hace una separación entre cuerpo-espacio, esto obedece a propósitos meramente teóricos, pues en realidad el cuerpo es, él mismo, espacio. Para el mundo, para la realidad, no hay “dentro” ni “fuera” de nosotros. No está el mundo en torno nuestro, tampoco estamos en él, ni somos aparte de él: somos el mundo, la realidad. No estamos en el espacio: somos espacio; somos formas del espacio. Foucault refiere que

El cuerpo singular se convierte en un elemento que se puede colocar, mover, articular sobre otros. Su arrojo o su fuerza no son ya las variables principales que lo definen, sino el lugar que ocupa, el intervalo que cubre, la regularidad, el orden según los cuales

⁴⁸ KANT, Immanuel. CRÍTICA DE LA RAZÓN PURA, Alfaguara, Madrid, 1978, p. 68

lleva a cabo sus desplazamientos El hombre de tropa es ante todo un fragmento de espacio móvil.⁴⁹

2. Tránsito o desplazamiento.

La segunda relación que encontramos entre cuerpo y espacio, con base en el juego de ajedrez, le llamamos de *tránsito* o *desplazamiento* en/por el espacio. Pensemos esta relación a través de la analogía con el juego de ajedrez: el espacio urbano sería el tablero y el cuerpo la pieza. De lo anterior se deducen dos características del espacio: en primer lugar una diferenciación en sub-espacios (el tablero dividido en casillas). En el caso de la ciudad tenemos la habitación, la casa, la calle, la cuadra, el café, la escuela, el centro comercial, el subterráneo, la oficina, el restaurante, la plaza, el mercado, el microbús -porque también los medios de transporte devienen espacios. Otra característica es una jerarquización de tales sub-espacios (no todas las casillas tienen el mismo valor. En el ajedrez el alcanzar determinada casilla puede convertir a una pieza de valor ínfimo -el peón- en la pieza más valiosa -la reina-) En el caso de la ciudad los distintos sub-espacios que la conforman tienen valor diferenciado.

Con relación a las piezas es posible identificar también dos características de índole semejante. La primera es que las piezas, al ser disímiles, tienen valores distintos unas en relación con las otras -aunque existen grupos de piezas con los mismos atributos -los peones, los caballos, las torres. Llevado esto a un espacio habitado, por ejemplo la fábrica, se aprecian las diferencias entre el dueño, los gerentes, los jefes de área, de oficina, los empleados de intendencia, los de mantenimiento, los obreros, en función de los recorridos habituales que realizan, las áreas a las que tienen acceso. La diferencia les brinda a los habitantes un valor que les permite un movimiento determinado tanto dentro de las

⁴⁹ FOUCAULT, Michael VIGILAR Y CASTIGAR, S XXI, México, 1998, p. 168

instalaciones de la fábrica —el acceso a ciertas oficinas, áreas del estacionamiento—, como fuera de ella (el lugar donde va a comer el gerente es diferente al que va el obrero) La segunda característica es que los movimientos de cada pieza corresponden a una lógica de juego de conjunto. De este modo el movimiento gratuito queda fuera en tanto carece de significado: no ocurre que el obrero y el dueño de la fábrica vivan en el mismo vecindario, ni que manden a sus hijos a la misma escuela. Sin embargo este obrero, una vez despedido y sin trabajo, al integrarse a una banda de delincuentes, puede entrar a la casa donde vive el dueño de la fábrica para cometer un asalto. Lo anterior nos lleva a considerar la transgresión de sub-espacios. Sin embargo tal acto obedece también a una lógica: es muy distinto que el delincuente entre a esta hipotética casa a robarla, a que habite en ella.

La interdicción conlleva o supone la transgresión. De modo que podemos pensar ésta como un componente potencial de aquella. La lectura del trabajo de Jean Douvignaud sobre el juego nos permite entender mejor la transgresión y su relación con la interdicción. El autor establece una diferencia esencial en los dos términos anglosajones que designan al juego *game* y *play*. El primero es el juego reglamentado, institucionalizado. El segundo es el juego en que la reglamentación está ausente. De modo que las prácticas cotidianas, a un tiempo son reglamentadas y no reglamentadas. El espacio que hay entre una y otra es el margen de la libertad. Cuando Douvignaud habla del juguete, retomando un idea de Winnicott, afirma que el juguete es elaborado por el adulto para el niño. Es una forma de controlarlo, un intento. Al ser destruido el juguete por el niño, se da una apropiación del juguete. El juguete formal es reducido a su esencialidad; arrancado del mundo del adulto —mundo ley—, el juguete es integrado al mundo del niño —mundo juego. Del mismo modo podemos pensar el espacio con relación a la interdicción y la transgresión. El transeúnte arranca el espacio reglamentado a la institución y lo destruye —lo transfigura— convirtiéndolo en un espacio para sí. Acción perversa, la transgresión reordena el espacio en función de su (s) usuario (s).

Como se ha visto, puede atribuirse al espacio urbano, por analogía, características del tablero y, a los habitantes de la ciudad, características de las piezas. Es posible pensar la ciudad como un tablero de ajedrez donde la reticulación del espacio indica que solamente ciertos cuerpos pueden moverse en determinadas direcciones y acceder a ciertas casillas. Los movimientos de las piezas, los habitantes de la ciudad, pueden ser predecibles en tanto están prefigurados por el tipo de pieza que son y por la estrategia de juego que representan.

Diferenciación y jerarquía en las casillas que constituyen el tablero urbano --por un lado. Desigualdad en valor y lógica de desplazamiento en los habitantes de la ciudad, por el otro, imponen un uso restringido del espacio urbano: acceso desigual, heterogéneo. El espacio es uno, pero está escindido. Roto aquí y allá, deviene múltiple. Existen signos que hablan de límites, de umbrales, de un más allá de esta fracción de espacio en que me sitúo, de esta casilla. El espacio es muchos espacios, por lo que deviene signo con significados múltiples.

¿Cómo se da el significado del espacio? La realidad es flecha que se dispara en todas direcciones. Conocer es establecer un blanco y cuidar que la flecha vaya sólo en esa dirección. El proceso de significación ilumina el objeto, le da luz. A través del significado arrancamos a las cosas del caos y las insertamos en el orden. Podríamos decir en el orden del discurso, ya que significar es precisamente poner en un discurso, en tanto lo significado es lo expresable. Esto nos lleva a considerar la relación entre espacio y lenguaje. Para Vygotsky (nota al pie) el significado es producto del cruce de pensamiento y lengua. Hablar del significado del espacio nos lleva a considerar la puesta en discurso de la práctica del espacio. Así, hablar de significado del espacio es hablar de tal práctica convertida en pensamiento a través de un discurso. Benveniste⁵⁰ refiere que el lenguaje es determinante para el ser humano. Somos por él, y estamos en él. Somos en tanto podemos expresarnos, comunicarnos. Y una forma de estar es por medio del lenguaje, en el discurso. Aquello que no puede convertirse en expresión carece de sentido. De tal modo la noción de espacio

encuentra su lugar en la topografía del decir, que es el espacio de la lengua. Afirmábamos que el significado reduce la realidad del objeto; sin embargo, aunque parezca contradictorio, al mismo tiempo la enriquece. El proceso de significación es reducción, delimitación, en la medida que una cosa significa algo. Pero esta significación es individual y por lo tanto, múltiple. Para una multitud una cosa produce una multiplicidad de significados, en tanto cada persona es diferente. Por ejemplo, el espacio de la escuela o del salón de clase puede significar, a pesar de la representación colectiva de la escuela como el lugar del aprendizaje, cosas muy distintas en la práctica individual. El espacio puede ser considerado un signo en el sentido de Peirce (Nota al pie). Inscrito en el proceso de semiosis su significado es dinámico. Para la misma persona, dependiendo de las relaciones con otros signos, puede significar cosas diferentes de un momento a otro. No existen espacios concretos puros. En cuanto un ser humano percibe un espacio, éste es convertido en imaginario, en abstracto. Espacio concreto sería aquel que tiene solamente un significado, que en términos semánticos es univalente. El espacio deviene signo polivalente sólo a través de la práctica. La *situación* es ya práctica del espacio. “Según Kant, el espacio es la forma de nuestra experiencia externa”⁵¹. Al hablar del significado de la palabra Vygotsky anota que

“...la relación del pensamiento con la palabra no es una cosa, sino un proceso, un movimiento continuo, del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento. En dicho proceso, la relación del pensamiento con la palabra sufre cambios que se pueden considerar desarrollo en el sentido funcional. El pensamiento no se expresa simplemente con palabras; llega a la existencia a través de ellas. Cada pensamiento trata de conectar algo con algo, de establecer una

⁵⁰ Estructura de la lengua y estructura de la sociedad. En: Problemas de lingüística general II, S. XXI. México 1997, p. 95-106

⁵¹ CASSIRER, Ernst, op. cit., p. 82

relación entre cosas. Cada pensamiento se mueve, crece y desarrolla, desempeña una función, resuelve un problema”⁵²

Podemos decir algo semejante para el significado del espacio: se trata de un proceso que va del lenguaje al espacio y del espacio al lenguaje; proceso que sufre cambios, es decir que se trata de un proceso dinámico.

En tanto el acceso a las casillas es desigual y el desplazamiento es de carácter limitado; se exige la conjunción de un capital cultural y otro económico para transitar a través de ellas. El tránsito entre estas casillas que conforman el tablero urbano nos remite a la idea de frontera y pasaporte. Es frontera toda línea que separa dos casillas y pasaporte el capital que permite su cruce. Ejemplos: la calle, el metro, la casa, la escuela, el centro comercial. Todos éstos espacios reticulados, heterogéneos. Comentemos el más sencillo.

Espacio diferenciado, la calle tiene un nombre distinto al de las demás calles; existe en relación con otras que la cruzan, formando unidades de espacio llamadas cuadras; tiene un área especial que le sirve al transeúnte para cruzarla; un espacio designado para el desplazamiento de los peatones (la acera, en inglés: walkside -lado para caminar) y otro para los automóviles, la carpeta asfáltica. Un espacio que parecía tan sencillo es en realidad un espacio complejo que, para su correcta utilización, exige de la puesta en juego de un capital cultural y otro económico: para transitar por la parte asignada a los automóviles se requiere o bien poseer uno de ellos o contar con la cantidad de dinero suficiente que permita la utilización del servicio público de transporte. Lo anterior remite al capital económico. La utilización correcta de los sub-espacios, como el área de cruce o la banqueta alude al capital cultural, un capital simbólico. Carecer de éste puede traer como resultado hechos fatales: ¡Cuántos no mueren atropellados por no utilizar un puente o cruzar la calle sin precaución!

⁵² VYGOTSKY, Lev. PENSAMIENTO Y LENGUAJE. PAIDOS, Buenos Aires, 1995, p. 202

3. Apropiación o utilización.

La tercera relación es de *apropiación* o *utilización*: al utilizar el espacio, el habitante de la ciudad se lo apropia. Pensemos que el espacio es ajeno –el espacio puro- y que al situarse, al desplazarse en él, al vivirlo, se establece una relación de apropiación. En el transeúnte y el espacio urbano, Augé comenta la diferencia que Michel de Certeau marca entre lugar y espacio:

“Michel de Certeau propuso nociones de lugar y de espacio, un análisis que constituye aquí obligatoriamente una cuestión previa... El espacio, para él, es un “lugar practicado”, “un cruce de elementos en movimiento”: los caminantes son los que transforman en espacio la calle geoméricamente definida como lugar por el urbanismo... el lugar como conjunto de elementos que coexisten en un cierto orden y el espacio como animación de estos lugares por el desplazamiento de un elemento móvil”⁵³

No sólo el caminante, el usuario del espacio, transforma el lugar en espacio. Nos atrevemos a afirmar que transforma el espacio en *su* espacio, se lo apropia. El espacio deviene signo con significados múltiples. El espacio es muchos espacios. Podemos hablar de una multiplicación de espacios a través de su práctica. Y también a través de la práctica del espacio se puede afirmar que hay una apropiación individual de éste. Esta apropiación se da en términos de significado. Como ejemplo muy sencillo veamos la forma en que una persona utiliza el espacio de su escritorio. Al serle asignada esa área, de inmediato la llena de marcas o signos que la remiten a su vida, su existencia: ese espacio es el espejo donde se busca, donde necesita verse ella misma, donde se encuentra. Entonces ese espacio ajeno, frío, hostil, cobra sentido para ella, se convierte en acogedor, en familiar. En ese

⁵³ AUGÉ, Marc. LOS “NO LUGARES”, Gedisa, 1996, Barcelona, p. 85.

nuevo espacio, nuevo en tanto ha sido transformado a través de la práctica, transformado en tanto significado, la persona se siente en *su* espacio. Aquí se habla de un lugar fijo, pero ¿cómo se da esto en el desplazamiento o tránsito a través de la gran ciudad?

En primer lugar tenemos una multiplicidad de espacios que constituyen lo que antes se ha llamado el tablero urbano, una infinidad de casillas que tienen significados diversos. Pues bien, además de tales significados la práctica del espacio vuelve a transformarlos; transformación incesante, *ad infinitum*, en virtud de la generación de significado y sentido que conlleva la apropiación. Arriba se hace referencia a las marcas o signos que, puestos en el espacio, lo convierten en nuestro. En el desplazamiento, la sola *situación* -primera de las relaciones cuerpo-espacio- de uno en una casilla es el primer eslabón, en una larga cadena de significaciones. El hecho de estar situado en ese momento es el signo que hace de ese espacio un espacio distinto en términos de significado. El puro pensamiento -recordar a Vygotsky- del espacio lo transforma significativamente, en tanto pensar es poner en discurso: nada más estar allí para que el espacio sea otro -mi espacio-, pues este significado que tengo yo, aunque pueda estar compartido en cierto sentido, es personal, único. Sin embargo se debe aclarar que este nivel de apropiación es insuficiente y se busca en seguida de otras acciones de carácter concreto. Pensemos en los Graffitis: a través de ellos los adolescentes se apropian de un espacio a través de los signos que son los rayones. Muchas veces nos apropiamos de signos en vez de marcarlos nosotros. En lugar de ser los encargados de ponerlos allí, los incorporamos. Es el caso de un árbol, una construcción, una fachada, inclusive de una persona -un limosnero a la entrada del metro, un policía en un cruce o un grupo de niños que siempre juegan en una parte de la calle. El parque en la ciudad -en éste la banca, el árbol, cierta rama del árbol; en el centro comercial un café - en él una mesa y en la mesa una silla. Estos signos, llenos de significado, le dan sentido al gran espacio. En cierta forma lo ordenan. Convierten en cosmos el caos de la inmensidad al brindarnos el espacio, al permitirnos situarnos y hacernos eje suyo, punto central. Cuando estos signos desaparecen, sentimos su carencia como una falta de significado del espacio. Borges refiere una cita de Pascal acerca del mundo. En realidad se trata de una

queja ante la desmesura del espacio, una vez que ha desaparecido la explicación teológica: “La naturaleza es una esfera espantosa, cuyo centro está en todas partes, y la circunferencia en ninguna”⁵⁴.

Este intento de marcar el espacio, de ordenarlo, de hacerse uno centro de él, mitiga en alguna forma el espanto del espacio del que habla Pascal. Hace un año regresé a la ciudad de San Luis Potosí -mi ciudad natal- después de no haber estado allí tres o cuatro años. Buscaba a una mujer, una novia de otro tiempo. La ciudad estaba cambiada. La terminal de autobuses que yo conocí ya no funcionaba. Llegué a una nueva. También habían construido calles y puentes nuevos en la ciudad. No supe por dónde llegaba. El sentido de muchas calles también ya era distinto. Sentí que la ciudad que yo había conocido, donde me sentía en casa, había desaparecido. En aquel espacio que era el mismo pero que al mismo tiempo era otro me sentí perdido. El significado es la capacidad no sólo de expresar sino de concebir algo.

4. Lectura.

De *lectura* llamaremos a la cuarta relación. De acuerdo al punto anterior vemos que el espacio se presenta como signo, cifra, algo para ser descifrado, interpretado, leído: fenómeno visual. En este sentido vivir el espacio es leerlo. El origen de la palabra circo es el término griego kipkos⁵⁵ -kirkos-, que significa círculo, nombre dado con frecuencia a un espacio circular urbano. Para Emerson, el ojo es el primer círculo; el horizonte que forma es el segundo⁵⁶. Desde las dos perspectivas anteriores es posible pensar la ciudad: por un lado como un circo -círculo que se abre al espectador -lector semiótico-; por el otro, la ciudad como el círculo que es creado por la mirada -como fenómeno visual. Si se piensa la ciudad como el espacio que se encuentra en el interior de una habitación cerrada con llave,

⁵⁴ BORGES, Jorge Luis. OTRAS INQUISICIONES, EMECE, Argentina, 1989, p. 20

⁵⁵ Circus (from the Greek kipkos -kirkos- meaning circle) The name often given to a circular urban open space or place, such as Oxford Circus in London. Encyclopedia of urban planning, p. 262

ésta viene a ser precisamente la mirada. El paisaje urbano es espectáculo, círculo que se abre con otro círculo que es el ojo. La mirada abre la ciudad. Desde esta perspectiva la ciudad adquiere un estatus esencialmente visual. La ciudad se presenta como texto, conjunto de signos para leerse. Un texto que se está escribiendo siempre, del cual uno es lector pero también es sujeto de lectura, signo. Uno lee, pero también es leído.

Existe un consumo de la ciudad como discurso visual. Todo conocimiento, al igual que el alimento, transforma. Las relaciones analizadas aquí (*situación, tránsito, apropiación, lectura*) constituyen todas ellas un conocimiento de la ciudad, de modo que puede hablarse de una transformación del cuerpo de su habitante mediante este conocimiento. Y, como consecuencia, se tiene que pensar en la transformación significativa del espacio urbano.

Espacio urbano y frontera semiótica.

El concepto de *frontera*, que revela la complejidad del espacio semiótico, resulta indispensable para abordar el estudio de la ciudad como *lugar significado*. Lotman presenta las características de la frontera semiótica en dos secciones, las que se refieren a lo limitado, lo individual, lo homogéneo; y las que tienen que ver con la irregularidad o heterogeneidad.

No se puede entender la semiosfera sin el concepto de frontera; más aun, no puede existir semiosfera sin su frontera, pues ella, esa línea de puntos móviles que funcionan como receptores sensoriales, le brinda su carácter cerrado. Al otro lado de la frontera, se encuentra el espacio no semiótico, lo que carece de significado.

⁵⁶ EMERSON, W. R. ESSAYS, Jacket Library, Washington, 1932, p. 161

Una de las funciones de la frontera es brindar individualidad. Esta línea, cual serpiente, al deslizarse en continuo movimiento, provoca que los puntos de contacto, o traductores bilingües, toquen el espacio no semiótico transformándolo, brindándole sentido.

La frontera semiótica separa lo propio de lo ajeno. Sin embargo, otra de sus funciones consiste en la asimilación de lo ajeno por lo propio, transformación de lo carente de sentido en lo pleno de sentido. La frontera es mutua de dos espacios semióticos, como si al ser iluminados dos cuerpos por dos distintas fuentes de luz, colocados en extremos opuestos, se proyectarán las dos sombras, cruzadas una sobre la otra. De este modo la frontera lo es tanto de este lado de la semiosfera como del otro. Solo a través de ella se hace posible el contacto entre los dos espacios, el semiótico y el alosemiótico. Existen, apunta Lotman, los habitantes de la frontera, seres con facultades especiales.

El carácter irregular y heterogéneo de la semiosfera: está integrada por estructuras semióticas. Hacia el interior, hacia el núcleo, éstas son rígidas, pero hacia la frontera van perdiendo la inflexibilidad al punto de considerárselas amorfas. Por lo anterior se puede hablar de una heterogeneidad estructural del espacio semiótico. La semiosfera está escindida por el cruce de innumerables fronteras creando incontables inter-espacios semióticos. Mientras que las estructuras semióticas nucleares se hallan representadas por lenguajes cerrados, en las estructuras fronterizas se trata de fragmentos de lenguajes o textos aislados, lo que explica tanto el amorfismo como la flexibilidad (traducción) de tales estructuras. La heterogeneidad, debida al cruce de innumerables fronteras semióticas, brinda una especialización a los distintos sectores que conforman el espacio semiótico.

Con respecto al espacio urbano que conforma la ciudad, éste puede ser visto de dos formas. La primera como Luis Racionero en *Espacio urbano y ordenación del territorio*, es decir un espacio diseñado, funcional, ordenado. Lo hemos pensado a través de la analogía con el juego de ajedrez.

Hallada en la literatura, la otra perspectiva representa la ciudad como un espacio desordenado (Las novelas de Paul Auster y las de Henri Miller son ejemplo de lo anterior) Pensado en términos foucaultianos el espacio urbano es una cuadrícula diseñada para extraer poder de los ciudadanos que son convertidos en un pedazo de espacio y de tiempo móviles. Tenemos un espacio diseñado ideológicamente. Cobra sentido la noción de violencia. Tanto en *Economía y Sociedad* como en *El político y el científico*, Weber entiende el Estado como la asociación política que monopoliza el uso legal de la violencia en un territorio determinado. La violencia aparece como respuesta al desacato, a la ruptura de la interdicción espacial. Inscrita en el ámbito de la frontera semiótica, la violencia va de la mano de la trasgresión. Y ésta es la manifestación ontológica del *homo ludens*. La distinción entre *game* y *play*, establecida por Jean Duvignaud cobra sentido en esta reflexión. Al juego reglamentado, el ajedrez, el artista, el rebelde de Camus, responde con la seducción como la establece Baudrillard. Cruce no permitido, traducción (traición espacial), conducen a la respuesta institucional. Todo acto creativo prefigura la violencia.

CAPITULO III

Hacia el espacio

(Una propuesta para abordar el espacio
en el análisis estructural del relato)

Propuesta metodológica para abordar el análisis del espacio.

Una forma de producción de sentido, en el planteamiento de semiótica de la cultura, corresponde al choque semiótico. Del enfrentamiento entre dos espacios de significado se produce un enriquecimiento, proliferación de sentido como consecuencia de la entrada en juego de los *traductores bilingües* que se apropian, mediante la traducción, de nuevos textos. Esto que ocurre en la frontera del espacio semiótico tiene un efecto en el interior, hacia las estructuras nucleares, provocando también un enriquecimiento del sentido interno a través de las múltiples fracturas del espacio semiótico. El resultado es la proliferación de fronteras internas y la generación de nuevos espacios intrasemióticos o subespacios semióticos.

“La irregularidad en un nivel estructural es complementada por la mezcla de los niveles. En la realidad de la semiosfera la jerarquía de los lenguajes y de los textos, por regla general, es violada; éstos chocan como lenguajes y textos que se hallan en un mismo nivel. Los textos se ven sumergidos en lenguajes que no corresponden a ellos, y los códigos que los descifran pueden estar ausentes del todo”⁵⁷

La identificación de tales enfrentamientos semióticos constituye la piedra de toque para abordar los tres niveles de análisis que este trabajo aborda: el espacio tomado como espejo, como laberinto y como prisión. También basándose en el choque de sentido Humberto Eco propone un tipo de análisis basado en lo que él llama *oposiciones fijas*⁵⁸, las cuales pueden

⁵⁷ LOTMAN, Iuri. CRITERIOS, La Habana, 30, VII91-XII91, p. 10

⁵⁸ Barthes, Eco, Todorov y otros. ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO, Ediciones Coyoacán, México, 1999. Ver JAMES BOND: UNA COMBINATORIA NARRATIVA

ser identificadas en todos los niveles y en todos los ámbitos. En vista de que esta investigación parte del análisis del espacio y su relación con el cuerpo, aquél resulta el objeto principal de análisis. Por ello se parte en principio de la idea que es posible abordar el espacio urbano como si se tratara de un espacio semiótico.

El primer paso de nuestra metodología consiste en la identificación, caracterización y clasificación de los espacios representados en el filme. El segundo, basado en el significado, consiste en encontrar las oposiciones entre los espacios, una vez que han sido identificados, caracterizados y clasificados.

A partir de las oposiciones o choques semióticos identificados y establecidos en los puntos anteriores, se trata, por último, de determinar el significado de los espacios en el relato cinematográfico. Se actúa bajo la hipótesis que hay una relación entre espacio urbano y espacio semiótico.

Primer paso. En el nivel de la acción, tomada en el sentido estructural, se impone la noción de *cuerpo*. Ya en el primer capítulo identificamos al cuerpo como un espacio semiótico de inscripción, enfrentamiento y lectura de discursos. Pero éste concepto tiene una relación tan cercana con el de *espacio* que, si se soslaya éste, el análisis sería parcial e insuficiente. El cuerpo aparece siempre como situado en un espacio. Entendida la acción como discurso, ésta aparece inscrita en un espacio, de allí que sea indispensable incorporar el *espacio* como lugar de acción o actuación en el análisis estructural.

En la categoría de personaje se encuentra implícita la categoría de cuerpo, aunque ésta no agota aquella. En su desarrollo el análisis estructural ha ido definiendo el personaje básicamente por sus acciones.

“A partir de Propp, el personaje no deja de plantear al análisis estructural del relato el mismo problema: por una parte, los

personajes (cualquiera sea el nombre con que se los designe: *dramatis personae* o actantes) constituyen un plano de descripción necesario, fuera del cual las pequeñas “acciones” narradas dejan de ser inteligibles, de modo que se puede decir con razón que no existe en el mundo sin solo relato sin “personajes” o, al menos, sin “agentes” .”⁵⁹

El sentido del personaje se encuentra en el plano de las acciones más que en el de lo psicológico; entre acción y personaje se establece una relación de esencialidad. Por eso es que Greimas propone “describir y clasificar los personajes del relato, no según lo que son, sino según lo que hacen (de allí su nombre de actantes)”⁶⁰

Entonces el significado del personaje recae en las acciones. Considerado información por Lotman, el significado tendría su origen en un acontecimiento o bien intrasemiótico –la fractura interna del espacio semiótico- o bien intersemiótico –el choque de semiosferas.

En el primer caso el personaje (considerado una semiosfera) sufre una ruptura intrasemiótica provocada por alguna circunstancia interna. Ni lo estático ni lo homogéneo son características que definan al espacio semiótico.

En el choque intersemiótico, el segundo caso, nos referimos al encuentro con otro personaje (otra semiosfera). El contacto con el Otro produce un choque que, al iniciarse en la frontera semiótica, provoca una transformación hacia el centro.

Debemos hacer dos aclaraciones acerca del personaje tomado como semiosfera. Todo personaje en un relato no existe solo, sino como un elemento entre otros; por ello el relato puede ser considerado como una semiosfera. Pero para propósitos de análisis semiótico es

⁵⁹Ibid., p. 22.

⁶⁰Ibid., p. 23.

necesario considerar a cada personaje como una semiosfera. Lo mismo ocurre con el espacio: debemos considerar la relación entre espacios y personajes de modo que nos sea posible tanto identificar espacios semióticos enemigos (en el sentido lotmaniano: con significado diferente) como encontrar las oposiciones que entre ellos son representadas en el relato.

Ambos surgimientos de información, los acontecimientos semióticos explicados arriba (la ruptura interna y el choque semiótico) ocurren en un espacio. A estos acontecimientos se debe la ocurrencia de las acciones. Es factible, entonces, hablar de identificación y clasificación de los espacios a partir de las acciones. Es decir que un espacio, en términos de significado, recibe luz de las acciones que se desarrollan en él —o, más bien, de las acciones que permite y exige.

Con respecto a la relación entre acción y espacio Michel de Certeau

“... propuso nociones de lugar y de espacio. Certeau no opone los “lugares” a los “espacios” como los “lugares” a los “no lugares”. El espacio, para él, es un “lugar practicado”, “un cruce de elementos en movimiento”; los caminantes son los que transforman en espacio la calle geoméricamente definida como lugar por el urbanismo”.⁶¹

Greimas usa el término *parte tónica* para referirse al espacio donde ocurren las acciones, o sea el *espacio* de Certeau. Toda acción transcurre en un espacio; cada espacio define un tipo de acción; cada acción le exige, le impone, le permite, le exige algo al personaje en términos semióticos. Nos referimos a que el cuerpo, como espacio de inscripción de signos (conjunto de signos), entra en contacto con el espacio, que también es un conjunto de signos, y el resultado de esta interacción adquiere la forma de la acción.

La dinámica de los personajes o cambio de rol, es contemplado por Greimas como resultado de los acuerdos que se suscitan entre personajes a causa de los objetos en disputa. En este contexto es necesario entender el espacio como objeto en disputa. De tal forma puede establecerse una relación entre espacio y rol, entre espacio y acción, entre espacio y significado corporal.

Identificación de espacios.

La identificación de espacios es posible mediante los indicios. Un espacio no es algo vacío; si algo lo define son los signos que encierra. No sólo le brindan límites, sino que le dan sentido. Un espacio puede ser considerado un conjunto de signos al cual le es inherente un sentido.

De acuerdo a lo anterior se presenta la identificación de los espacios en las películas *Metrópolis*, *Matrix*, *Dark City* y *La sonámbula*.

Metropolis.

El espacio de nuestro interés es el urbano. En *Metropolis* no se representa otro espacio más que éste. Todas las acciones transcurren en el espacio de la ciudad; no hay un espacio meta-urbano. La característica del espacio urbano es la totalidad: no hay más mundo que él. La ciudad es el mundo.

Se identifica un esquema vertical de representación espacial, compuesto por cuatro niveles. De arriba hacia abajo la ciudad es representada de la siguiente forma: el nivel

⁶¹ AUGÉ, Marc. LOS "NO LUGARES", Gedisa, España, 1996, p. 85

superior corresponde a la ciudad de los ricos; luego se tiene el nivel de las fábricas; en tercer lugar aparece la ciudad de los trabajadores; por último, el cuarto nivel corresponde a las catacumbas –el espacio propio de los muertos. La forma en que se oponen estos espacios es la siguiente:

Hay una oposición simbólica y esquemática entre el espacio de la ciudad de los ricos y las catacumbas. Son los puntos extremos de la representación espacial. En un primer momento la ciudad superficial es representada por rascacielos enormes y avenidas aéreas; en un segundo momento los elementos que sirven para representarla son la luz y la naturaleza –en la casa de Freder. Aunque las catacumbas aparecen como un lugar oscuro y lejano –el más opuesto a la luz de acuerdo al esquema espacial–, como el hogar de los muertos, el lugar de la muerte, este nivel representa un espacio seguro precisamente por su lejanía respecto del nivel superficial. La oposición luz-oscuridad nos enseña que todo atentado contra el nivel de la luz ha de planearse en el nivel de la oscuridad.

Entre la ciudad de la superficie y la ciudad de las máquinas hay una oposición, pero también una semejanza. La semejanza es marcada por el ritmo de la luz natural en la superficie y el ritmo provocado por el movimiento de pistones y engranes que se presenta al principio de la película, como para informar que el ritmo de la ciudad bajo la superficie es un reflejo del ritmo de la otra ciudad. La oposición en significado es que mientras que la ciudad superficial está habitada por seres humanos, ésta otra lo está solamente por máquinas; la oposición es la que existe entre lo biológico y lo tecnológico, entre la vida y la máquina. Diferencia al estilo de la anunciada por Fromm⁶² entre biofilia y necrofilia. Los obreros, los capacitados para operar las máquinas, permanecen en ella únicamente durante la jornada de trabajo y, aun en ese período, es posible encontrar la muerte. Lo anterior lo testimonia y lo experimenta el propio Freder en sus incursiones en este nivel. La ciudad de las

⁶² Cap III, en *Love of death and love of life* Fromm, Erich. THE HEART OF MAN, HARPER COLOPHON BOOKS, USA, 1964.

máquinas es un espacio de tránsito pues al término de la jornada laboral los obreros abandonan ese espacio al dirigirse hacia su ciudad.

Entre la ciudad superficial y la de los obreros hay semejanza y oposición de significado. Ambas están habitadas por seres humanos, sin embargo entre unos y otros habitantes media un abismo debido a que unos y otros no son de la misma índole social. Los de la superficie son los señores, los soberanos, capitalistas dueños de las máquinas; los de abajo son los desprotegidos, los que nada tienen sino su fuerza de trabajo. Si pensamos que existe un valor acorde al esquema vertical presentado, los trabajadores están por debajo de las máquinas, más cercanos a la muerte –el último nivel de la ciudad– que a la vida –la ciudad superficial (el sol y la naturaleza). De este modo el nivel de las máquinas se ve como un obstáculo para ascender a un nivel superior de vida.

Por último la oposición entre la ciudad de los obreros y las catacumbas. Mientras una está habitada por seres vivos, la otra lo está por muertos. Sin embargo representa un lugar seguro. Como en la antigua Roma. Las catacumbas de Metropolis no sólo sirven para guardar cadáveres sino para llevar a cabo las ceremonias del culto. Y como aquél, el de los cristianos en Roma, el objetivo de este otro culto es libertador.

Estos niveles del espacio no se encuentran separados de forma tajante. Diversos vasos comunicantes permiten una interrelación entre los habitantes o usuarios de unos y otros, lo que a su vez tiene un efecto en los distintos niveles del espacio, transformándolos. A lo largo del relato es posible identificar, al menos, dos conductos que conectan distintos niveles: el primero es el que, situado en las instalaciones de la oficina del padre de Freder, une el nivel superior con el de las máquinas. El otro es el que, desde la casa del científico, permite transitar hasta el nivel de las catacumbas. Iluminadoras relaciones: luz-tecnología;

ciencia-muerte Como si la luz permitiera el gobierno de la tecnología, y la ciencia hiciera lo mismo con la muerte.

Los distintos niveles pueden verse como semiosferas separadas que entran en contacto debido a la dinámica social, la relación que unos habitantes establecen con otros. Su choque es brindador de sentido. Cuando un nivel choca con otro, en términos de significado, ambos experimentan una transformación. Las fronteras semióticas son las primeras que resienten el contacto iniciando un movimiento, pero la transformación de significado no se queda en la orilla, sino que se dirige hacia el interior. Lo que nos lleva a afirmar que el significado de los espacios semióticos está en constante conformación.

Aparecen aquí también los habitantes de frontera, traductores o estructuras bilingües en términos lotmanianos. Son traductores en tanto su posicionamiento (en la frontera: entre dos semiosferas) les permite conocer lenguajes diferentes y traducir unos a otros. En esta película estos seres son el capataz y el científico. El capataz pone en contacto los dos niveles semióticos que son la ciudad superficial y la ciudad de las máquinas (donde los obreros laboran). El científico pone en relación todos los niveles, lo que le permite realizar un acto magistral, crear un robot con el aspecto de María, que promueva la autodestrucción de los obreros.

Queremos, por último, comentar la asociación entre los niveles espaciales y los órganos corporales. Al nivel superficial, la ciudad de los ricos, se le relaciona con el cerebro, con la actividad del pensamiento. Las manos, la actividad irreflexiva –maquinal–, está asociada con el nivel de la ciudad de los obreros. El nivel de encuentro de cabeza y manos es el segundo, yendo de la superficie hacia las catacumbas –la ciudad de las máquinas. Se trata del espacio de encuentro de inteligencia y manos que hacen posible la producción.

Dark City

¿Qué es el espacio? Esta es la gran pregunta que funda el análisis espacial en *Dark City*. La ciudad no existe. O si existe es solamente como cambio: la ciudad es el río de Heráclito; quien entra en ella no es el que sale de ella. La relación entre espacio y cuerpo se manifiesta en la memoria. Los que hacen la ciudad (los que la modifican, porque la ciudad es modificada siempre a la media noche), los extraños, al mismo tiempo que transforman el espacio cambian los recuerdos de los habitantes de la ciudad.

Antes de iniciar el análisis de la representación espacial destaquemos la relación entre tiempo y espacio. La realidad es producto del cruce de estas dos dimensiones. En la película el espacio no existe; tampoco el tiempo. Así como el reloj no consigue dar cuenta del tiempo, una regla o un metro no podrían dar cuenta del espacio. Este y aquél no son sino fragmentos, esquirlas que los extraños, como con los recuerdos de los habitantes de la ciudad, mezclan creando realidades que nada de real tienen.

La primera división de espacios es la que se establece entre la ciudad y la parte subterránea de ésta, el corazón de la ciudad, donde se encuentra la máquina que concentra la *sintonía*⁶³, y que es también sitio de reunión de los Extraños. En el corazón de la ciudad nada cambia; en la superficie todo es cambio. Idea muy semejante a la de motor inmóvil en la filosofía, donde Dios, siendo lo que permanece idéntico a sí mismo es, sin embargo, el motor que provoca el cambio en el mundo, creando la contingencia. Es interesante anotar que, como en *Metrópolis*, el lugar asignado a la tecnología es el inframundo, el mundo subterráneo: reino de Plutón y Hades.

Se tiene el espacio de la superficie como primer espacio y el espacio subterráneo como segundo; el tercero es el espacio exterior, el espacio estelar. En *Dark City* la ciudad es un

⁶³ La facultad que les permite a los Extraños alterar la realidad física mediante el uso de la pura voluntad.

planeta, por decirlo de algún modo. Extraña mitología que funda la creación del mundo en una ciudad⁶⁴. Aunque al principio pareciera una nave espacial, termina siendo un planeta como la tierra, acariciado por el océano y el sol.

Pero la representación del espacio subterráneo no está limitada al hogar de los *extraños*. El metro –el transporte subterráneo con sus trenes, túneles, andenes y correspondencias– ocupa una parte importante de la película. En el nivel de la connotación podemos asociarlo con la búsqueda que se da en el inconsciente en la búsqueda del sí mismo junguiano.

The matrix.

A diferencia de la representación vertical presentada en *Metropolis*, en *The matrix*, nos encontramos ante una representación espacial que llamaremos dimensional. Con *The matrix* y *Dark City*, a finales de los años 90's del siglo pasado, se inaugura una nueva preocupación acerca del espacio en el cine de ciencia ficción.

La matriz es (en la escena que Neo es llevado ante Morpheus para recibir la oportunidad de liberarse)

Morpheus –Una simulación neuro-activa... un mundo soñado generado por computadora, construido para mantenernos bajo control con el fin de cambiar a un ser humano en esto (una batería).

⁶⁴ No es tan extraño. Veamos lo que ocurría con Roma: “Sus habitantes hicieron de ella el comienzo de la historia del mundo, hasta que el advenimiento del redentor impuso otra contabilidad” (p 285) También: “... y se contaron los años *ab urbe condita*, o sea desde aquel famoso 21 de abril de 753 antes de Jesucristo, comienzo de la historia de Roma y su civilización” (p 286) Montanelli, Indro HISTORIA DE ROMA. Plaza y Janés, España, 1984

El mundo virtual va surgiendo poco a poco para Neo, así como para el espectador, hasta comprender que la realidad que ellos creían real es la matriz: un mundo virtual.

Los espacios representados en el film son la ciudad; la habitación de Neo; el antro donde Neo conoce a Trinity; la empresa donde Neo trabaja –dentro de ésta, la oficina de Neo; la oficina de los agentes –donde Neo es interrogado; la calle; el túnel; el auto; el cuartel de Morpheus –donde Neo conoce algunos de los compañeros de aquél-; el laboratorio. Se hace un desglose de espacios porque, al considerar la categoría *espacio* en un análisis estructural del film, tal división adquiere gran importancia. Hasta aquí, se han especificado, los espacios que en términos de significado parecen reales. Sólo alguna irrupción de lo virtual altera tal percepción: ejemplos de lo anterior son la escena en que Trinity es atacada por los policías –su salto al patear, su correr por la paredes; el salto a través a dos edificios muy separados, su desaparición en el teléfono cuando el camión destroza la cabina. Con respecto a Neo, la virtualidad se presenta en la escena donde los agentes lo interrogan: la abertura que es su boca desaparece; el agente saca del bolsillo un dispositivo que se convierte en un bicho metálico con aspecto de camarón y escorpión que penetra en el cuerpo de Neo a través del ombligo. También en la escena del laboratorio la realidad virtual, representada como lo increíble, hace su aparición cuando un espejo se convierte en un charco vertical de un líquido de aspecto metálico que se adhiere al cuerpo de Neo.

Hasta la escena del laboratorio, todavía la realidad parece real. Después, se establece una nueva lógica espacial dentro del film. Los espacios que se suceden a continuación serán: el compartimiento uterino; la prisión con aspecto de ciudad –los rascacielos adyacentes a aquel donde Neo se encuentra-; el drenaje; la nave (el aerodeslizador Nabucodonosor); las cloacas –gigantesco desperdicio de ciudades que se extendían por cientos de kilómetros-; por último un espacio que sólo encuentra asentamiento en la enunciación, espacio ajeno tanto al mundo real presentado como al virtual, nos referimos a la ciudad de Sión.

Tomando como índice el espacio virtual, podemos dividir el film en dos partes. La primera comprende, desde el inicio, hasta la escena del laboratorio, donde el cuerpo de Neo es cubierto por el espejo líquido. La otra abarca, desde el momento en que abre los ojos en el compartimiento uterino, hasta el fin de la película. A partir de que Neo abre los ojos y lo descubrimos desnudo y conectado por numerosos tubos, el espacio presentado en la primera parte exige otra lectura. Tanto las alusiones a ese espacio como las acciones emprendidas en él encierran la noción de irrealidad.

El nuevo espacio real desplaza al antiguo confiriéndole el estatus de virtual en tanto se trata de un espacio que en realidad es un programa, una codificación de signos. Lo virtual adquiere un doble valor al ser presentado en primer lugar como el negativo, ya que la Matriz es una prisión. El segundo valor es positivo al presentarlo como herramienta, es decir medio para alcanzar un desarrollo corporal pleno, si entendemos el cuerpo como la concurrencia de lo físico, lo mental y lo espiritual.

La sonámbula.

La Sonámbula (o Recuerdos del futuro) narra la historia de una mujer que sueña, o la historia del sueño de una mujer o, más bien, la historia de una mujer que despierta. El que mira la película se enfrenta, desde el principio, con una historia incoherente: hay una mujer que es capturada en una *Buenos Aires* del futuro, una mujer que sueña sin dormir; los personajes no recuerdan quienes son; una institución militar todopoderosa, auxiliada por un grupo de científicos, preside el gobierno; a los desdichados que han perdido la memoria – parece que son todos los habitantes de la ciudad- se les reúne en familias inventadas y se les asigna un presente inexplicable; a través de psicólogos se busca convencerlos de quiénes son; convencerlos de que, cada uno, es alguien específico y que, por ello, se debe actuar de una manera determinada; hay un rebelde metafísico (porque nunca aparece) que pone en

jaque al orden –Gauna. Todo esto es contado a través de numerosos flash-backs, y un rico juego de imágenes en blanco y negro mezcladas con imágenes a color.

La primera división es la del espacio de la vigilia y el onírico; que también podrían ser llamados espacio real y espacio del sueño. La segunda división, con relación a la ciudad, es espacio exterior y espacio interior: el afuera y el adentro de la ciudad. Veamos como se caracteriza cada uno de acuerdo a las acciones

Sobre el espacio de la vigilia contamos con poca información, acaso algunas escenas al final de la película. Se trata de un espacio colorido, consistente (en oposición al espacio de lo onírico), lógico; espacio cuyo rasgo principal es la naturaleza, a diferencia del sueño. Mientras aquél se relaciona con la ciudad, el espacio de la vigilia aparece en relación con el campo.

El onírico es representado como un espacio pobre en términos visuales, reducido al blanco y al negro; un espacio donde seres erráticos se buscan a sí mismos porque uno es recuerdo y ellos lo han perdido. Pobre en términos visuales, pero rico en significados, pues lo propio del sueño es la riqueza simbólica, espacio rico en ocurrencia de acciones porque lo inexplicable enriquece el significado. Por las acciones ocurridas el espacio del sueño aparece como el lugar de lo maravilloso: el primer hecho extraordinario para el espectador son los recuerdos coloridos de Eva, inexplicables al principio. Pero existen otros indicios de lo extraordinario: la aparición y desaparición de cuerpos durante la persecución fuera de la ciudad, la consistencia fantasmal de ciertos cuerpos (el del hombre a caballo), por último, la destrucción producida por Eva con su grito cuando el militar está a punto de dispararle.

Hay un vaso comunicante entre el espacio del sueño y el de la vigilia. Está representado por el tren. El ingreso al sueño es connotado por el tren subterráneo que avanza entre la oscuridad de insospechados túneles. Se entra al sueño que es la ciudad. Pero más que de un sueño se trata de una pesadilla. De este forma tanto la ciudad como la tecnología tienen un

valor negativo Para despertar hay que salir de la ciudad, huir de la tecnología Se trata, ahora, de abordar un tren que alejándose de la ciudad, se interna en el campo.

CAPITULO IV

El espejo

¿Qué vemos cuándo vemos?

Todo es espejo

Octavio Paz

El espejo se sitúa entre dos objetos que no existen y los inventa.

Desde la antigüedad más remota, obsesionó al hombre la mirada —esa facultad, que más que cualquiera de los otros sentidos, le permitía relacionarse con el mundo. Por medio de la mirada entró en contacto con las estrellas. Entró en relación con el Otro al mirarlo. Y él mismo devino Otro por medio de la mirada: el espejo se convirtió en la puerta que le permitiría salir de sí mismo para ir a su encuentro. La mitología da cuenta de su valor bivalente, ambiguo o dicotómico, que encierra tanto el conocimiento como el desconocimiento, la alegría o el terror, del que se encuentra o se pierde por mediación suya.

La antigüedad clásica encierra la paradoja del reflejo. La impronta del oráculo de Delfos, el *conócete a ti mismo*, impone la mediación especular, la transformación de uno en el Otro. El agua fue el primer espejo. Narciso muere ante el reflejo que le es imposible alcanzar; la imagen especular puede esclavizarnos. El mito de Narciso nos conmina a huir del reflejo; el oráculo, a buscarlo.

La mirada ha constituido una fuente primordial de adquisición del conocimiento. En la antigua Grecia, los filósofos de la escuela eleática afirmaban que el acto de conocer

dependía de la concurrencia de dos facultades humanas, el sensualismo y la razón. Por su lado, a través de su teoría del conocimiento, también los sofistas otorgaron un papel destacado a los sentidos, principalmente a la vista. Sin embargo, este papel disminuyó a raíz de la propagación de la epistemología socrática.

La teoría platónica de los dos mundos –el suprasensible y el sensible–, y la relación establecida entre conocimiento verdadero y mundo ideal, tuvo una repercusión negativa sobre la consideración filosófica del cuerpo humano. En el terreno secular el estoicismo constituye uno de los límites del planteamiento socrático. Con relación al aspecto religioso el cristianismo representa el otro extremo.

La sentencia de Tomás *hasta no ver no creer* contiene la separación postulada por el filósofo entre los dos distintos campos de conocimiento, el de la fe y el de la razón. El cristianismo filosófico va de Agustín a Tomás: *creer para entender* y *entender para creer* son aforismos que explican la dinámica de la relación fe-razón. A partir del momento de la distinción de estos campos autónomos –siglo XIII–, los sentidos vuelven a cobrar prominencia. La mirada es, de todos, el sentido que mayor información nos brinda acerca del mundo⁶⁵. Se entiende que Tomás haya utilizado *ver* en lugar de *tocar, oler, escuchar o gustar*. La vista puede considerarse como síntesis de los sentidos.

Para los filósofos eleáticos la realidad era lo percibido por los sentidos, con ayuda de la razón. Los sofistas pensaban que la realidad era distinta para cada persona que la percibe; el solipsismo y el relativismo lo explican: ahí está el mar, por ejemplo, pero cada quien lo ve de forma distinta, de acuerdo a su experiencia.

¿Qué vemos cuando vemos? ¿Somos exclusivamente testigos de la realidad? ¿O cumple la mirada una función mayor? ¿Y si mirar es crear?

⁶⁵ Davis, Flora. COMUNICACIÓN NO VERBAL, Alianza, México, 1996.

En el prólogo a *Modos de ver*, Eulalia Bosch escribe:

Lo visible no existe en ninguna parte. No sabemos de ningún *reino de lo visible* que mantenga por sí mismo el dominio de su soberanía. Tal vez la realidad, tantas veces confundida con lo visible, exista de forma autónoma, aunque este ha sido siempre un tema muy controvertido. Lo visible no es más que el conjunto de imágenes que el ojo crea al mirar. La realidad se hace visible al ser percibida. Y una vez atrapada, tal vez no pueda renunciar jamás a esa forma de existencia que adquiere en la conciencia de aquel que ha reparado en ella. Lo visible puede permanecer alternativamente iluminado u oculto, pero una vez aprehendido forma parte sustancial de nuestro medio de vida. Lo visible es un invento. Sin duda, uno de los inventos más formidables de los humanos. De ahí el afán por multiplicar los instrumentos de visión y ensanchar así, sus límites.⁶⁶

A la pregunta *¿qué vemos cuando vemos?* se puede responder que no vemos, sino que construimos: la percepción visual supone una construcción. Lo visible, como afirma Eulalia Bosch, no mantiene el dominio de su soberanía, porque sólo existe en función del sentido de la vista. Y este proceso sensorial plantea una transformación. Lo que vemos es lo que vemos, no lo real. Lo que vemos ha sido llamado realidad y confundido con ella. De acuerdo a lo anterior no somos tanto testigos de la realidad cuanto constructores de ella a través de los sentidos.

⁶⁶ BERGER, John MODOS DE VER, Gustavo Gili, España, 2000, p. 7

Reflexión especulativa: la fundación de un espacio semiótico.

En *El espacio y la mirada*⁶⁷ Jean Paris expone la tesis que la mirada construye espacios. Se debe considerar la relación entre los espacios concretos y los abstractos. En *Antropología filosófica*⁶⁸ Cassirer establece la diferencia entre espacio objetivo y subjetivo. El espacio imaginario es otra cosa, se refiere al dominio de lo que él llama lo simbólico.

Para propósitos de análisis se toman en cuenta dos ámbitos del mirar. En primer lugar el relacionado con los aspectos ambientales o escenográficos del entorno. Por otro lado el de la alteridad, que tiene que ver con el Otro: espacio y personas como medios de relación; espacio y person.

Sin embargo necesitamos incluir un concepto sin el cual la acción de mirar parece incompleta, el *espejo*. El espejo ayuda a conseguir lo que exigía el oráculo de Delfos, el conocimiento de uno mismo. El primer ámbito del mirar relacionado con el espejo es comentado así por Rico Bovio:

El entorno es el gran espejo donde nos reflejamos y medimos y por una reciprocidad dinámica nos explicamos mutuamente categorías y problemas extraídos de ambos extremos.⁶⁹

⁶⁷ Paris, Jean. EL ESPACIO Y LA MIRADA, Taurus ediciones, Madrid, 1968.

⁶⁸ "En la vida primitiva y bajo las condiciones de la sociedad primitiva, apenas si encontramos huellas de la idea de un espacio abstracto. El espacio primitivo es un espacio de acción; y la acción se halla centrada en torno a intereses y necesidades prácticas inmediatas. En la medida en que podemos hablar de una concepción primitiva del espacio, no posee un carácter puramente teórico, se halla mezclada con sentimientos personales o sociales concretos, con elementos emotivos (CASSIRER, Ernst, op. cit., p. 75)".

⁶⁹ Rico, Bovio Arturo, op. cit., p. 17.

En el segundo ámbito Morris Berman apunta:

La educación dentro del mundo del Uno Mismo vs. Otro es un proceso que depende por completo de los cuerpos de otra gente. La experiencia medular de reflectación (mirroring), es decir, el crecimiento del reconocimiento de uno mismo a través de otras personas⁷⁰

A través del espejo uno se busca y se encuentra: se conoce El desconocimiento a través del espejo, sin embargo, está latente, como lo vimos en un principio

Son dos las posibilidades de relación especular. En la primera el *entorno*, en la segunda el *Otro* adquiere la función de espejo.

El de mirar es, también, acto de crear, pero no sólo se crea lo que se mira, sino que a través de esta relación se da una recreación de uno mismo. En Matrix analizaremos la forma en que a través de tomar al Otro, ya sea humano o espacio –entorno ambiental-, como *speculum*, se da un proceso de transformación, conformación o adaptación mutua, un caso de reflexión especular, que afecta tanto a Uno como al Otro.

La relación con el Otro –sea entorno o persona- puede explicarse a través de un concepto de Iuri Lotman asociado a la semiosfera. Nos referimos a la reflexión especular o enantiomorfismo⁷¹, es decir la unión de la identidad y la diferencia.

Estos dos cuerpos distintos, el Uno y el Otro, al encontrarse en lo que Lotman llama la frontera semiótica –constituida por estructuras de significado flexibles y traductores bilingües-, provocan una transformación mutua. Y aunque algo prevalece en cada espacio

⁷⁰ Berman, Morris, CUERPO Y ESPIRITU, Cuatro Vientos, Chile, 1989, p. 12.

⁷¹ La explicación de este término aparece en el subcapítulo *Metropolis: el espejo de la producción*, p. 72.

de significado, algo cambia. Como si se lograra la síntesis de la paradoja Parménides-Heráclito. La serie de grabados *Metamorfosis*, de M. C. Escher, puede ayudarnos a entender la conformación del nuevo espacio semiótico. Para que el encuentro sea posible, las estructuras de frontera de ambos espacios semióticos, flexibles a diferencia de las nucleares que son rígidas, se flexibilizan aun más para adaptarse al nuevo espacio —cómo si piezas de un rompecabezas se fueran sometiendo a una transfiguración para conformarse a uno nuevo. Esta adaptación implica ya una traducción del contenido signico, una construcción, la fundación del nuevo espacio de significado. Lo anterior nos lleva a pensar en dos conclusiones importantes relacionadas con el espejo. En primer lugar, que todo encuentro implica una transformación significativa —y que el ámbito de todo encuentro es el espacio fronterizo. Por otro lado, éste proceso mediado por el espejo, llámesele reflexión especulativa, simetría especular o enantiomorfismo, es productor de significado. Lo que implica que, además de suponer un proceso de comunicación, produce un cambio no sólo en las acciones de los personajes, sino en el espacio que en base a éstas se construye.

Metropolis: el espejo de la producción.

No hay encuentro especular sin transformación, sin deseo, sin necesidad (obligación) de cambio; el encuentro con el espejo trae como consecuencia una adaptación. El que se mira al espejo, cambia. Y no es sólo en el nivel figurativo donde este cambio es perceptible; lo mismo ocurre en el nivel de las acciones. El que se mira en el espejo no sólo adquiere un aspecto distinto, sino que actúa de manera distinta. Una vez que la bruja recibe del espejo la noticia de que Blanca Nieves es más bonita que ella, la acción consecuente será el intento de asesinar a la otra que siente como rival.

Hay una relación de semejanza entre el espejo y el recipiente. El líquido adopta la forma del recipiente que lo contiene. Por su lado, se ha dicho, "*A la tierra que fueres, haz lo que vieres*". Lo social es espejo que nos devuelve nuestra imagen transformada. Esta semejanza

es tal sólo en un primer momento. En el segundo ocurre lo contrario: en el universo social el espejo adquiere la forma del cuerpo que se ve en él. El recipiente no consigue adquirir la forma del líquido contenido. Esta transformación mutua recibe el nombre de simetría especular o enantiomorfismo:

“El caso más simple, y a la vez el más extendido de unión de la identidad y la diferencia estructurales es el enantiomorfismo, es decir, la simetría especular, en la cual ambas partes son especularmente iguales, pero son desiguales cuando se pone una sobre otra, o sea, se relacionan entre sí como derecho e izquierdo. Tal relación crea esa diferencia correlacionable que se distingue tanto de la identidad que hace inútil el diálogo, como de la diferencia no correlacionable que lo hace imposible”⁷²

El primer nivel del análisis se refiere a la asociación o puesta en relación de unos personajes con otros, y a los cambios que esto provoca tanto en el nivel de la imagen del personaje como en el de las acciones. En este nivel encontramos las asociaciones Freder-Maria, John Fredersen-Rotwan y John Fredersen-Freder.

En relación con este primer nivel analicemos el encuentro de Freder y Maria. El baja; ella sube. El va de la luz hacia la oscuridad y ella lo hace en sentido opuesto. Las contradicciones arriba-abajo, luz-oscuridad, felicidad-infelicidad, libertad-cautiverio han de superarse mediante el encuentro para alcanzar la armonía, el equilibrio –como se representa en la filosofía oriental con el símbolo del yin-yang.

Freder representa el nivel *superficie-exterior-libertad*, y María el de *profundidad-interior-cautiverio*. Una vez que se enamoran, los opuestos se encuentran. Ese enfrentamiento de dos personas –¿y qué son las personas sino elementos representativos de

⁷² LOTMAN, Iuri. CRITERIOS, La Habana, 30, VII91-XII91, p. 17

un espacio semiótico determinado?-, provoca la transformación de la realidad: de las personas y del espacio en que éstas viven. Lo anterior demuestra que el espacio es un producto de las relaciones interpersonales de los cuerpos que lo habitan, una creación social.

Tanto el aspecto de Freder como sus acciones experimentan un cambio notable a raíz del encuentro con Maria. La acción más evidente es el descenso, que traerá como consecuencia el conocimiento de una realidad ignorada, así como el enfrentamiento con el padre. Los indicios que dan cuenta del cambio son los siguientes. El traje blanco de la escena en el jardín, con la mujer correteando y besándose alrededor de la fuente, es cambiado por un uniforme oscuro de obrero. En la escena en que ayuda al operador de la máquina, en forma de reloj, sus movimientos se asemejan a los de una máquina, del todo diferentes a los presentados en la escena del jardín. También el gesto, que da cuenta del esfuerzo y del dolor que experimenta, puede tomarse como un indicio de cambio en el personaje. Estos pequeños cambios se ven reunidos, en el conjunto de transformaciones que tiene su efecto en el rol del personaje, en la escena en que Freder se enfrenta al padre para pedirle una explicación sobre la existencia de los otros. A partir de ese momento se asume como adversario de las ideas y las acciones de John Fredersen.

El padre increpa a sus empleados por la transgresión espacial cometida por Freder. “Por qué, pregunta, lo dejaron bajar”. La pregunta, en el marco de lo planteado en este capítulo, podría ser hecha de la siguiente forma: “¿Por qué lo dejaron mirarse en ese espejo?”

Hay indicios que nos permiten hablar de un cambio en John Fredersen en su relación con el científico Rotwan. Primero hablemos del simbolismo que representa cada uno de ellos. Fredersen habita la parte más elevada de la ciudad, es el amo (dueño) de Metropolis. Su actividad está asociada con la luz y el futuro. Es el dueño de la luz y el futuro. Mientras que la casa de Rotwan se encuentra en el centro de la ciudad. Parece extraño que el centro de una ciudad tan futurista admita una casa tan tradicional como la de Rotwan, tan baja –ya

que todos los edificios son rascacielos. La asociación de ellos se ve como resultado del fracaso de otra asociación, la de John Fredersen-los capataces. Ante la carencia de resultados alentadores sobre la conjura (complot, sedición) Fredersen acude a Rotwan. Tal unión representa la asociación de la planeación y la inteligencia, del nivel superior y el núcleo, del futuro y la tradición. Tal unión, representada como malvada y destructora —en tanto soslaya el mediador, el corazón— provoca una acción significativa en Fredersen, el desplazamiento de la parte más elevada de la ciudad hacia la más baja, las catacumbas. Este descenso espacial tiene su contraparte moral en el plan que consiste en ocupar el lugar de María por un robot.

Identificamos los siguientes cambios de Freder en relación con el entorno: el cambio de aspecto en el vestuario, el cambio en sus movimientos (acciones) y el cambio en su esfera de conocimiento. Todos estos cambios tienen relación con el descenso y con el simbolismo asociado al inframundo⁷³: “El mundo subterráneo, el reino de lo ctónico, es asociado frecuentemente con el principio del mal: Por un lado, el mundo subterráneo simboliza la fertilidad, en parte porque se lo asocia con el útero, pero más porque es de debajo de la tierra que crecen los cultivos o la hierba primaveral... Pero por otro lado el mundo subterráneo es asociado con la tumba o el sepulcro”

El cambio en la vestimenta de Freder: el color blanco ha sido desplazado por el negro. Asociado al color negro del uniforme se encuentran unos movimientos corporales característicos de los obreros, las acciones maquinales. Freder sufre la reducción en sus movimientos, pero, al mismo tiempo, experimenta una ampliación en su conciencia.

⁷³ BURTON, Jeffrey Russell. EL DIABLO, Laertes, España, 1995, p. 66

Dark City: el espejo del tiempo.

En Dark City el espejo del tiempo está roto –hecho añicos. Si la realidad es producto de la relación tiempo-espacio, entonces el espacio aparece como lo hecho pedazos. Roto el espejo del tiempo y el espejo del espacio, ¿dónde es posible buscarse? En el Otro. Pero, de la misma forma que los demás, este espejo aparece como un montón de pedazos de vidrio y azogue: incapaz de devolver imagen alguna. Uno se ve forzado a inventar todo de nuevo: el espacio, el tiempo, al Otro.

En el primer nivel de relación especular, el nivel del otro-semejante, identificamos los siguientes pares de relaciones significativas: Murdoch-Dr. Schreber; Murdoch-Emma; Murdoch-Inspector Bumpstead; Murdoch-Mr. Hand. Como se especificó en el principio de este capítulo, toda relación es significativa (en tanto relación especular) en la medida que provoca cambios en el aspecto o en las acciones del personaje.

La relación Murdoch-Dr. Schreber, aunque no cara a cara, es la primera que aparece. Se trata del encuentro mediado por un dispositivo tecnológico, el teléfono. Tal encuentro es anunciado por el despertar y la emersión. En la cultura cristiana el bautismo, inmersión y emersión, es símbolo de muerte y resurrección. El encuentro primero trae como resultado la huida. A partir de ese momento, bajo la advertencia iniciada por el Dr. Schreber, Murdoch escapará de los Extraños.

En Murdoch la huida y la búsqueda se entremezclan. Huye de los otros para ir en busca de él mismo. ¿Qué indicios en sus acciones (porque en el nivel del aspecto no se encuentra cambio alguno) permiten hablar de un cambio? El primero es el uso de un nuevo poder que desconoce, la *sintonía*; se pone en evidencia en la escena en que, ante el desperfecto del locker y la presencia de dos policías, abre la portezuela de forma inesperada para obtener su cartera. En otra escena, en el andamiaje del anuncio cuando es perseguido por los Extraños,

destruye una sección del puente con su nuevo poder para ponerse a salvo. Después, en la escena en que es perseguido, hará aparecer una puerta en el muro para escapar.

La escena en que la transformación de Murdoch aparece con más fuerza, como influencia de su relación con Dr. Schreber, es cuando se le inyecta la impresión, una vez que ha sido capturado por los Extraños. Es tan cercana e intensa la relación Murdoch-Dr. Schreber que se diría que éste último ha sido desplazado desde el exterior hacia el interior de Murdoch. Como si ya no se tratara de dos, sino de uno que es la mezcla de ambos. El resultado de esta unión, y ésta debe entenderse como enseñanza (unión –comunicación dialógica–: enseñanza) le permite a Murdoch destruir el mundo para recrearlo. Esto ocurre como resultado de la aparición o emergencia de una nueva semiosfera. Destrucción y recreación (reconstrucción) aparecen como procesos implícitos en el choque semiótico –proceso que fundamenta la reflexión especular y la comunicación dialógica.

El enfrentamiento ante el espejo, ¿no implica huida y búsqueda? Se huye de lo que se es; se busca lo que todavía no se es. En este sentido las acciones de Murdoch caen dentro del marco de la reflexión especulativa. El del espejo es un proceso de reconformación mutua. En un primer momento Murdoch se mira en el espejo de la ciudad: aparece un Murdoch roto, confuso, sin pasado ni futuro, preso en una ciudad laberíntica. Una vez superado el nivel de objeto (pasivo) frente al espejo, se asume como sujeto (activo) modificador (ahora él es el espejo), la ciudad se conforma a sus deseos: acaba con la confusión para crear la certeza, el pasado (en cierta forma) le ha sido develado o construido por el Dr. Schreber, y él se asume como artífice del futuro. Un indicio de que él ha devenido espejo es la exigencia de Mr. Hand de que se hagan “como” él, una vez que él se ha hecho “como” ellos.

La relación Murdoch-Emma influye también en Murdoch. Hay dos escenas principales en que esto puede ser constatado. La primero es cuando ella lo va a visitar a la comisaría. Están sentados el uno frente al otro, separados por un grueso vidrio. Platican por teléfono

El quiere tocarla. Su desesperación provoca que el vidrio estalle. Entonces pueden besarse. La otra escena es cuando Mr Hand la usa como rehén para forzar a Murdoch. Antes de esta escena Murdoch sabe que Emma no es su esposa y sabe que lo que pudiera sentir por ella es falso, de modo que no le interesa. La escena en que Murdoch se entrega a los Extraños es muy significativa porque él se ve afectado por el sueño –un poder que los extraños utilizaban para controlar a los habitantes de la ciudad. Significa que Murdoch ha cambiado. La relación entre él y ella es de amor (esta certeza nos la brindan dos escenas posteriores: la preocupación por Emma que es expresada al Dr Schreber antes de iniciar el cambio de la ciudad ayudado por la sintonía; y el encuentro con ella una vez que la Playa Shell existe –la predestinación de los que se aman). El que ama es vulnerable. El signo de cambio más evidente de la relación amorosa con Emma es la vulnerabilidad.

Por el contrario, la relación Murdoch-Inspector Bumpstead no transforma a Murdoch sino al otro. De servidor de la ley Bumpstead se convierte en un transgresor de ésta al exponerse a los discursos explicativos del otro.

Otra relación de gran importancia es la de Murdoch-Mr Hand. Los recuerdos de Murdoch le son inoculados a Mr Hand para que él pueda saber dónde se encuentra el otro que a través del pasado (los recuerdos), ahora es él mismo.

Mr. Book: Entonces el hombre Murdoch es más poderoso de lo esperado.

Otro Extraño: Se está volviendo como nosotros.

Mr Hand: Entonces nosotros debemos volvernos como él.

Uno debe hacerse como el enemigo, siempre y cuando el enemigo sea tal, es decir un adversario. Cada uno, si ha de superarse, necesita de su satán⁷⁴

A ningún Extraño le había ocurrido algo semejante (ser inoculado con los recuerdos de un humano). Se trata de la transgresión de una frontera semiótica. La unión de dos semiosferas para conseguir una intersección de espacios semióticos: la fundación de un nuevo espacio de significado. Espacio de la intersección, el epicentro provoca un movimiento ondulatorio de reconformación semiótica. Como cuando una piedra es arrojada hacia la superficie del agua en un estanque; pero a diferencia de lo que ocurre con el agua, en el choque de semiosferas el significado jamás retoma el nivel –lo que se conoce como “*el nivel de las aguas*” (*dejar –esperar- que el agua retome su nivel*). La ondulación, el avance de las ondas de reconfiguración semiótica, es, en efecto, la transformación de las estructuras que conforman la semiosfera. Este cambio ocurre con mayor intensidad y rapidez en las estructuras de frontera, pues son las que tienen mayor número de traductores bilingües. Tanto Murdoch como Walensky, así como Mr. Hand representan habitantes de frontera.

La conformación de recuerdos y sentimientos del otro –de Murdoch- en Mr. Hand, es equivalente a la facultad de sintonización que experimenta Murdoch, poder que era exclusivo de los Extraños y que antes de Murdoch ningún humano había tenido.

El efecto Oberón⁷⁵, término acuñado en este trabajo como respuesta a la exigencia del objeto de estudio, hace referencia a la pérdida del pasado como producto de una estrategia institucional que involucra una determinada tecnología, con el propósito de ejercer control social. Los habitantes de Dark City están presos del desconocimiento de su pasado. No tienen pasado propio; no tienen recuerdos propios, a pesar de que se hallan inoculados con recuerdos –pero no recuerdos personales, sino recuerdos mezclados de todos los habitantes.

⁷⁴ Libro de Job. En la mitología judeocristiana Satán representa al adversario del ser humano. De modo que si éste necesita superarse ha de vencerlo. Si no lo tiene debe buscarlo para superarse.

The matrix: el espejo virtual.

El entorno, pero también el Otro, se constituyen en espejo: me devuelven mi imagen, pero también me ayudan a construirla. Si hablamos de un espacio virtual, de un Otro virtual ¿qué ocurre con el cuerpo que se aventura a mirarse en esos espejos?

Como quería Malcolm de Chazal en la *Historia del Dodo*⁷⁶, lo que vemos nos mira. De forma semejante sostuvo Plotino: “Es necesario que el ojo se haga parecido al objeto visto para aplicarse a contemplarlo. Un ojo no vería nunca el sol sin llegar a ser parecido a él, ni un alma vería lo bello sin ser bella⁷⁷.” Pero no solamente nos encontramos con una transformación del ojo, pues en la medida que el cuerpo humano es un sistema, la transformación de un solo órgano, por otro lado definido por su relación con los demás, afecta los otros órganos. La metamorfosis que inicia en uno, se desencadena en los demás sentidos. El contacto con el mundo virtual, ¿transforma el cuerpo humano? ¿en qué medida? ¿cómo es representado esto en el cine de Ciencia Ficción?

En *El significado en las artes visuales*⁷⁸, Panofsky entiende por significación intrínseca el contenido simbólico de la obra de arte. También llamada iconología, la significación primaria da cuenta de las motivaciones históricas, de las cuales el autor tal vez ni siquiera es consciente. Este concepto tiene gran relación con la *kunstwollen* (voluntad artística), es decir todo el universo simbólico que está por detrás de la obra de arte –lo filosófico, lo psicológico, lo mitológico, etc - En *The matrix* la representación del espacio virtual puede ser abordada desde la perspectiva iconológica. En ese sentido el film, junto a otros de su género como *Dark City* y *El cortador de césped*, se inscribe en lo que George Kubler considera, en la historia del arte, el evento que modifica una secuencia

⁷⁵ Oberón, el jinete nocturno que, bajo sus negras alas desplegadas, elimina tanto la belleza como el horror del pasado. (MILLER, Henry TROPICO DE CAPRICORNIO, Plaza & Janes, España, 1996, p. 139).

⁷⁶ CHAZAL, Malcolm de HISTORIA DEL DODO, Vuelta, México, 1995.

⁷⁷ PLOTINO. Selección de las Eneadas, UNAM, México, 1923, p. 237-254.

⁷⁸ PANOFSKY, Erwin, op cit

Más que *El cortador de césped*, que también aborda la temática del espacio virtual, *The matrix* y *Dark City* son películas en las cuales este espacio adquiere una importancia tan grande que es representado como el espacio principal en el que transcurre el relato. Tales películas abordan la preocupación por el surgimiento del mundo virtual y, llevándolo a un extremo, sirven como reflexión importante sobre el papel que adquiere el cuerpo humano en ese contexto.

Para este análisis consideraremos, dentro del film, las escenas que muestran la aparición del espacio virtual, la incursión de los personajes en este espacio y el efecto corporal que tal espacio provoca en ellos.

Partiendo del concepto de comunicación dialógica

La simetría especular crea las relaciones necesarias de diversidad estructural y semejanza estructural, que permiten construir relaciones dialógicas. Por una parte, los sistemas no son idénticos y entregan diferentes textos, y, por otra se transforman fácilmente uno en otro, lo cual les garantiza a los textos una traducibilidad mutua. Si se puede decir que, para que el diálogo sea posible, sus participantes deben, a la vez, ser diferentes y tener en su estructura la imagen semiótica de la contraparte (*kontraguent*); entonces el enantiomorfismo es una ideal “máquina” elemental de diálogo”⁷⁹

está latente la pregunta de ¿en qué medida el encuentro semiótico cuerpo-entorno afecta a cada una de estas semiosferas?

⁷⁹ LOTMAN, Iuri, op cit , p. 17.

The matrix parte de una pregunta filosófica que ha perseguido al hombre a través de la historia, sin que hasta la fecha se haya obtenido una respuesta contundente, es decir que al restarles valor a las demás, las anule. La pregunta: ¿Qué es la realidad? Y las que de ella se desprenden: ¿Qué es lo real? ¿Qué es real?

En el marco del desarrollo tecnológico alcanzado en la segunda parte del siglo XX, sobre todo por el vertiginoso avance de la computadora y las redes de información como la internet, el espacio virtual se convierte en un fenómeno que rápidamente ha atraído la atención tanto de estudiosos como de artistas. Tal preocupación es vertida en esta película, que en cierta forma representa una exploración del futuro de las nuevas tecnologías. ¿En el nuevo universo creado por la tecnología de punta, qué papel se le depara al ser humano?

Se narra la odisea de un hombre, *Neo*, que, ante una realidad carente de sentido, busca respuestas Transgresor, y como tal rebelde, Neo utiliza su computadora como antaño el héroe utilizaba la espada. Es un nuevo quijote montado en una silla y blandiendo el mouse, sólo que en la película los molinos de viento sí son enemigos y adquieren una realidad y una dimensión que, en un cierto momento, hacen al héroe abjurar de su cometido.

La matrix es una “simulación neuroactiva” Se trata de un espacio de simulación, no de un espacio real, pero que es vivido por la gran mayoría como si fuese real.

La vida de Morpheus consiste en la búsqueda del elegido, el hombre capaz de romper las reglas del programa que es la matrix y, de este modo, liberarse y liberar a los otros. Neo significa nuevo, lo es en tanto no ha habido nadie como él, y también por el hecho de ser nuevo en el mundo real. Le pregunta a Morpheus, después de haber sido desconectado “¿Por qué me duelen los ojos?” La respuesta es: “Porque nunca los has usado” Pero también neo significa, en italiano, *pequeña imperfección* (el que por imperfecto no puede ser controlado en el programa)

Basado en la convicción de que Neo es el elegido, Morpheus lo somete a un intenso entrenamiento en el espacio virtual. El tiempo de entrenamiento parece corto, insuficiente, porque en el mundo virtual el tiempo así como el espacio son categorías que se redimensionan. Si el espacio virtual les sirvió a las máquinas para someter a Neo, este mismo espacio servirá para que los rebeldes lo preparen y sea capaz de vencerlas.

La relación cuerpo-entorno es de naturaleza semiótica, de modo que hay un espacio de choque y transformación, de conformación donde concurren cada uno de los elementos, transmutándose. La película muestra que, ayudado por su natural facultad de adaptación, el ser humano crece a partir de su contacto con el espacio virtual, de forma inesperada y sorprendente.

La conformación del nuevo cuerpo de Neo, que lo lleva a destruir a los agentes – programas conscientes-, así como a transformar las reglas de la matriz, es representada por su capacidad de vuelo. Neo se despega de la tierra elevándose como superman o como el súper hombre nietzscheano. Su nuevo contacto con el mundo virtual, conducido por Morpheus, le permite realizar acciones físicas mentales y espirituales de las que ni siquiera podría haber sospechado.

El intercambio, influencia o contaminación semiótica que provoca un cambio no sólo en el medio ambiente (el espacio real), sino también en el cuerpo, aparece en varias escenas. A lo largo de la película Neo se va transformando hasta ser, casi, como los agentes (tener las mismas facultades que ellos).

Hay una escena en que Neo combate contra Morpheus, practicando kung-fu en el dojo. Mouser dice que Neo se mueve rapidísimo, tal sorpresa indica que ninguno de los anteriores entrenados (miembros de la tripulación), había desarrollado facultades semejantes a las exhibidas por él. Hay una escena, anterior a aquella, que puede ser reveladora del papel que Neo jugará más adelante. Al momento de iniciar a Neo en el

entrenamiento, Tank (cuyo cuerpo exhibe una gran fortaleza física), afirma “lleva nueve horas, es una máquina”. Tal afirmación es de gran importancia, tomando en cuenta quién la hace. Significa que se necesita más que fortaleza física para luchar contra las máquinas. Neo, hay que recordarlo, es un hacker experto, conocedor de los sistemas de software -y la matriz no es más que un programa. En otra escena, cuando se enfrentan a un agente en el helipuerto, Trinity le pregunta “cómo le hiciste para moverte tan rápido, tan rápido como ellos?”. El *cómo* implica una comparación, casi igualación entre dos cosas que parecían distantes y distantes. Lo comentado en estas escenas son indicios que permiten entender la transformación que va ocurriendo en Neo para llegar a hacerse *como* el Otro, semejante a él. En la escena del subterráneo Neo, que iba a escapar, regresa para luchar contra el agente Smith. Nunca un humano había buscado enfrentarse a un agente. Neo es el primero. Morpheus afirma “es que está empezando a creer en él” (o sea que está empezando a darse cuenta de su transformación, de su cambio). Trinity no entiende porqué se regresa. Tal duda representa una separación; a partir de ese momento Neo empieza a ser distinto de ellos. Alcanzar la otredad, transformarse en el Otro, da como resultado este abismo de incompreensión; implica la trasposición de una frontera y la situación en una semiosfera distinta. Sólo se comprende lo semejante, lo cotidiano, lo que a fuerza de repetición se hace familiar. Lo que ocurre una sola vez resulta incomprensible. Lo maravilloso, para serlo, ha de no repetirse.

El momento máximo de igualación, después de que le han disparado y ha muerto, cuando invita al agente con la mano para que se enfrenten, es revelador: para ser otro hay que morir, no basta con cambiar. Escena precedida, anunciada simbólicamente por la otra escena en el subterráneo, cuando ambos saltan, se disparan y quedan suspendidos en el aire, en igualdad de circunstancias. Hasta ese momento ambos son iguales. Sólo falta que Neo sea superior. El despegue del suelo en esta escena simboliza que el mundo de la apariencia, donde Neo había vivido hasta el momento de conocer a Morpheus -mundo del engaño: la matriz- ha dejado de tener influencia en Neo.

El movimiento opuesto de intersección de semiosferas ocurre en la escena que el agente Smith se confiesa ante Morpheus. Como programa (software producido por una máquina) se ha comportado durante toda la trama de forma por demás lógica, ecuánime; no obstante cuando está a solas frente a Morpheus se comporta como un ser humano. Le confiesa que está fastidiado y que el sudor le da asco, que hiede. La confesión, siempre, se hace frente a un ser o igual o superior. Se confiesa ante un amigo, un juez, un sacerdote. La confesión es indicio de la transformación hacia lo humano del agente Smith, mientras la afirmación de Tank en el sentido de que Neo es una máquina se revela como el indicio de una transformación equivalente, pero en sentido contrario.

En *Construyendo una realidad*⁸⁰ Heinz Von Foerster afirma que el entorno es una creación. Con respecto al entorno virtual tal afirmación sería una perogrullada. Sobre lo que sí debe reflexionarse, como lo hace Matrix, es en la posibilidad de recrearnos a nosotros mismos a través del espacio virtual. Como se puede ver a partir de la afirmación anterior, lo real y lo virtual, aunque espacios diferentes, comparten un espacio común, el de la contigüidad, donde la frontera se mueve de tal forma que lo uno por momentos aparece como lo otro. O más aún, donde lo uno es lo otro. Las nuevas tecnologías, sobre todo la computadora y la internet, se han encargado de imponerle a tal frontera una dinámica mucho mayor, provocando que el espacio de contigüidad entre lo virtual y lo real se ensanche, creciendo, sumiéndonos en una realidad que deviene cada vez más virtual y en una virtualidad que parece cada vez más real.

⁸⁰ WATZLAWICK, Paul y otros. LA REALIDAD INVENTADA, gedisa, España, 1981.

La Sonámbula: el espejo onírico.

Dos géneros coquetean en el filme *La Sonámbula*: la ficción y la ciencia ficción. Por el modo afortunado en que ocurre es posible afirmar que el trabajo cinematográfico consigna un mérito indiscutible.

El sueño y la identidad son preocupaciones propias de la ficción, mientras que la tecnología y el futuro lo son de la ciencia ficción. De tal forma que en esta película se encuentran las preocupaciones más antiguas de la humanidad –Borges ha demostrado que en la literatura del oriente antiguo la ficción ocupaba un lugar preponderante-, confrontadas con las más postreras, en tanto la ciencia ficción reflexiona sobre un futuro conformado por la ciencia y las nuevas tecnologías.

Ejemplo del primer género son algunas temáticas literarias que Borges, el máximo exponente de la ficción, no sólo identificó y rescató de la historia de la literatura, sino que él mismo desarrolló (*El libro de arena, Ficciones, El Aleph*), tales temáticas son: el encuentro con el Otro que es uno mismo; el encuentro con el Otro, que es mi creador o mi creación; así como una preocupación por las problemáticas diversas encerradas en la mezcla de sueño y realidad.

Por otro lado, la ciencia ficción ha recurrido con frecuencia a la dupla futuro-tecnología para expresar sus preocupaciones acerca del momento presente y su consecuencia, pues el presente no tiene más opción que convertirse en futuro.

En un sentido amplio e integral la categoría de cuerpo comprende varias dimensiones: lo espiritual, lo intelectual, lo emocional y lo físico. En el último concepto pueden integrarse las extensiones del cuerpo (como las herramientas o armas, que los griegos llamaron

órganos en tanto eran extensiones de éstos)⁸¹, la *cosmética* (el cuerpo físico) y la *comótica* (el adorno del cuerpo: maquillaje y vestuario)⁸². Espacio semiótico, el cuerpo es un espacio de inscripción de signos: espacio de escritura y lectura. Pero no sólo es espacio de inscripción de signos, de discursos, sino sitio de enfrentamiento con ellos. Ser individuo significa conformar el espacio que es el propio cuerpo, que uno es (espacio concreto y abstracto), como un display organizado de una manera específica: nadie luce igual que otro, nadie es igual a otro.

En el film identificamos tres representaciones distintas del cuerpo. Los cuerpos en la ciudad, fuera de ella y fuera del sueño. Los cuerpos de los habitantes de la ciudad son representados como defectuosos⁸³ (en el sentido griego donde defectuoso significa incompleto). Debido al accidente ocurrido en una planta química, los habitantes de la urbe han sido afectados con daños cerebrales extraordinarios. ¿Qué les falta? El pasado. Todos han perdido el recuerdo. La reflexión acerca de la relación entre memoria y cuerpo es interesante: ¿qué papel cumple la memoria en la acción corporal? Resulta imposible el encuentro erótico con el Otro cuando el recuerdo no me dice quién es. Y si no puedo descubrir quién es él (ella), resulta imposible saber quién soy yo. Crítica que puede establecerse a la problemática de la identidad en las grandes ciudades.

Es importante rescatar la representación del científico, que aparece como un ser cibernético —una parte de su cuerpo, el ojo, es una máquina, mezcla de cámara fotográfica, telescopio, y microscopio: el hombre de ciencia aparece como un híbrido. Y ese rasgo es visto de forma positiva porque es el único que consigue descubrir la verdad: que Eva está soñándolos y que destruirla significa destruirse ellos mismos —gran lección de la semiótica, pues el Otro me permite mi existencia en términos de significado: cuando lo destruyo ya no

⁸¹ “... en griego organon designaba tanto un miembro del cuerpo como el útil que no era sino su copia” Brun, Jean. LA MANO Y EL ESPIRITU, FCE, México, 1975

⁸² Muy pronto la lengua griega disociará el arte del aseo (*kosmétéké techné*), que servirá para designar el atuendo, la higiene y las técnicas médicas de prevención, del arte del maquillaje (*kommótiké techné*) “ (p. 20) Paquete, Dominique. LA HISTORIA DE LA BELLEZA, Claves, España, 1998

puedo saber quién soy. De tal forma encontramos una apología de la ciencia en el personaje del doctor. El mensaje es: la ciencia, conjugada con la tecnología, es la única disciplina que permite el conocimiento del mundo. De hecho, descubrir que están en un sueño es una cuestión ontológica en tanto se trata de la realidad del ser. Así, la ciencia-tecnología se adelanta a la filosofía haciéndola a un lado.

Sin embargo la actividad erótica aparece como una fuente alterna de conocimiento y poder. En la película se representa un enfrentamiento entre la ciencia-tecnología y eros, una lucha entre necrofilia y biofilia⁸⁴: Instinto de muerte contra instinto de vida. Como el doctor, Ariel intuye la realidad de Eva y del mundo onírico en el que se encuentran. El amor permite alcanzar un conocimiento como el de la ciencia-tecnología, mismo contenido pero con forma distinta. Ariel sabe que Eva no podrá regresar. No sabe lo que sabe: el temor se constituye en una forma de conocimiento no argumentativo a partir del encuentro erótico. Si el amor es maravilloso en tanto encuentro, la separación resulta la tragedia mayúscula. Ella afirma “soñé que despertaba”. Ariel se rebela contra un destino sobre el que, al parecer, no tiene ascendente alguno. Pero el amor no sólo brinda conocimiento, sino también poder. Contra el conocimiento de la ciencia, el conocimiento brindado por el amor; contra el poder detentado y administrado por la institución militar –que es necrófilo–, el poder dionisiaco brindado por el amor –que permitirá el tránsito de un universo al otro (del onírico al real). El poder del amor le permite a Ariel trascender el universo que lo limitaba, apresándolo. Dejará de ser en blanco-y-negro para devenir en colores; por amor dejará de ser un mero símil.

Los cambios ocurridos en Ariel se deben al encuentro con Eva. Hay un cambio de rol importante que lo hace pasar de policía a transgresor. En cuanto al uso del espacio la misión que le es encomendada (conocer a Eva, acompañarla, encontrar y asesinar a Gauna), le permite desplazarse fuera de la ciudad, acción negada a cualquier otro habitante de

⁸³ En *Moral a Nicómaco* Aristóteles llama defectuoso a aquella que le falta algo.

Buenos Aires. La huida es significativa porque sirve para que se enamore de Eva. La ciudad aparece como el espacio donde el encuentro erótico es imposible, como el espacio a vencer para que el erotismo pueda darse. El acercamiento a Eva trae como consecuencia el alejamiento de su familia (una mujer y un hijo que luego, una vez que él aparezca en la vigilia, echará de menos). Salir de la ciudad significa salir de la mentira para alcanzar la verdad. Eva representa la verdad. Así lo entiende también el doctor. Sólo Ariel y el doctor se dan cuenta de la verdad.

Otro personaje que experimenta cambios importante al encontrarse con Eva es el doctor. El es el primero que identifica acciones únicas en la mujer (los recuerdos a colores; los recuerdos del futuro). Como en Ariel, Eva es el motivo para que el doctor abandone la ciudad. Y como Ariel, el doctor descubre la verdad fuera de la ciudad. En Ariel la verdad es el amor; en el doctor la verdad que se le revela es de carácter ontológico, sobre la naturaleza del universo: que están en un sueño.

¿Qué significado tiene la relación Eva-la ciudad? Se ha afirmado que en la relación especular es importante la relación con el entorno, que llamamos lo Otro. La relación de Eva con la ciudad es diabólica, ya que intenta por todos los medios separarse de la ciudad. El espacio urbano aparece como el lugar de lo inexplicable, lo monstruoso: sitio de la transgresión significativa, espacio alosemiótico (término lotmaniano que se refiere a la carencia de todo sentido), como la anti-semiosfera.

De forma contraria, el campo tiene una connotación de armonía. El encuentro significativo entre Ariel y el campo hace posible el amor hacia Eva. Este sentimiento va afianzándose a medida que dejan la ciudad y conquistan el campo. La ciudad está asociada con la pesadilla, mientras que el campo lo está con el despertar (momento en que es posible liberarse del mal sueño).

⁸⁴ FROMM, Erich, op cit

El nombre es parte del cuerpo –en el *Cratilo*⁸⁵ se afirma que el nombre es la esencia de la cosa. Desde ese punto de vista Eva es la primera mujer de acuerdo a la mitología judeocristiana. Eva es la primera que recuerda, la primera que tiene recuerdos nítidos y, lo más importante, recuerdos a color: ambas cosas desconocidas por los habitantes de la ciudad ensoñada, el recuerdo y el color. Eva es la primera mujer y Ariel el primer hombre, el primer hombre en saltar de un universo a otro. Ariel sería Adán; pero a diferencia del mito de la expulsión del paraíso, en este caso se trataría de la huida del infierno, de la búsqueda del paraíso. En la filosofía hindú la vida es lo que está más allá de la ilusión, del sueño. Hay que recordar también que Maya, la urdidora del sueño, es una mujer. Por eso hay una asociación entre ciudad e infierno, tecnología e infierno, tecnología y ciudad.

El cuerpo de Eva es marcado con un código de barras. Entre los múltiples controles que existen en la ciudad, los ciudadanos son marcados como lo era el ganado en los ranchos ganaderos del viejo oeste. Allá se trataba de impedir que los abigeos se robaran a los animales; acá se intenta que los sujetos no se roben a sí mismos. No pueden convertirse en propiedad de sí mismos porque lo son del sistema.

Eva tiene dos cuerpos: uno en el sueño y otro fuera del sueño. Cuerpo onírico y cuerpo fáctico. Pero, ¿es la única? Podríamos pensar que lo mismo ocurre con Ariel. No. Ella es la única que vive dos realidades: tiene un cuerpo que duerme y uno que está en el sueño. Ella es dos. Ariel, en cambio solamente es uno. Uno en el sueño de ella. Es un lugar común pensar que por amor se vive en un sueño. Con Ariel ocurre lo contrario: por amor deja el sueño. Pero no es el sueño que él soñaba, sino el sueño que soñaba otra. Ariel no nace; salió de un sueño que ya no existe.

⁸⁵ PLATON *DIALOGOS*, op cit.

La diferencia en cuanto a la representación del cuerpo en lo onírico y en la vigilia se fundamenta en el color Blanco y negro para la realidad onírica; para la realidad de la vigilia el cuerpo, como el entorno, luce a colores. Dos cuerpos tiene Eva, uno de colores que duerme, y otro en blanco y negro, que es su cuerpo del sueño. Eva es el sueño de ella misma. A través del color se insinúa la relación entre el entorno y el cuerpo, de modo que éste aparece como producto de aquél

A diferencia de Eva, Ariel tiene solamente un cuerpo, que experimenta una metamorfosis al pasar de un universo al otro. Lo tangible está dado por el color, mientras que el cuerpo del ensueño tendría una consistencia holográfica, fantasmal, como los cuerpos festejantes de *La invención de Morel*⁸⁶. Eva lo sueña a él; pero él la despierta desde fuera del sueño. Cuando él ya es real ella todavía está dormida. Quién sabe si esté soñando aún. Faltan signos para saberlo.

De pronto pareciera que la vigilia es otro sueño: la falta de recuerdos, que caracterizaba a la gente de la ciudad soñada es el primer rasgo de Eva al despertar, pues no consigue recordar quién es Ariel. Recordamos a Borges en el soneto del ajedrez: "Dios mueve al jugador, y éste la, pieza. / ¿qué Dios detrás de Dios la trama empieza..."⁸⁷. También aquí se cuele la idea principal del cuento *Las ruinas circulares*: el creador, así mismo, es creación, simil. Eva sueña a Ariel; ¿quién sueña a Eva? Cuando el otro despierte ella desaparecerá. Eso es la muerte.

El recuerdo, el sueño, son asuntos corporales. Eva es la única que recuerda y sueña a color. Porque viven exclusivamente la realidad onírica, que se manifiesta en blanco y negro, los científicos ignoran lo que es el color. Lo llaman intensidad. Eva es la mujer que recuerda y sueña con intensidad, que vive con intensidad. En ese sentido es un ser

⁸⁶ BIOY Casares, Adolfo. LA INVENCION DE MOREL, Catedra, España, 1982.

⁸⁷ Borges, Jorge Luis. NUEVA ANTOLOGÍA PERSONAL, S. XXI, México, 1999, p 11

inexplicable. Una mujer como ella, afirma el doctor, podría ser la mujer de Gauna –un personaje mítico.

Fuera de la ciudad el cuerpo en la llanura es representado de acuerdo con un simbolismo mitológico, como el centauro: un hombre a caballo es un hombre mitad caballo, nada más apropiado para la pampa. En oposición al científico –representación radical, extrema, del habitante de la ciudad, dependiente de la tecnología (un híbrido entre el hombre y la máquina)-, el hombre de campo es representado como un híbrido entre el hombre y el animal. Aunque supuestamente el accidente ha afectado sólo a los habitantes de la ciudad, también el hombre de campo sufre de confusión. Sin embargo su memoria le permite recordar que los pájaros “ya han pasado tres veces en lo que va del año”. A diferencia del ciudadano, que vive un presente desenraizado, el hombre del campo, aunque limitada, goza del privilegio de la memoria.

Se ven en el olvido, y como el olvido es nada los habitantes de Buenos Aires del futuro nada son. Eva es la única persona en la ciudad y fuera de la ciudad, en el mundo o universo onírico, que recuerda. Hasta el espacio onírico lleva sus recuerdos –recuerdos de una dimensión otra que es la vigilia (ni siquiera es posible, como reza el subtítulo de la película, hablar de recuerdos del futuro, pues no existe una continuidad entre el tiempo onírico y el de la vigilia). Aunque también hay recuerdos de naturaleza onírica.

El mundo del sueño empieza a ser contaminado, influido por ella, principalmente por los recuerdos a color que son incomprensibles para ellos. Ella está dentro de ella misma, de su sueño. Es soñadora y soñada a un tiempo. Es doble mientras los demás son únicos. Siguiendo los planteamientos semióticos desarrollados antes, tiene que haber una contaminación (influencia) de su mundo hacia Eva, para con ella. El efecto más latente de contaminación es el que ella provoca en Ariel. Este se ve contagiado por la semiosfera de la realidad que ella representa, la vigilia. El amor, siendo la mayor fuerza –la fuerza que reúne

(chechar Platón), hace a Ariel trascender su dimensión para instalarse, aparecer (ni siquiera nacer) en la semiosfera de la vigilia, incomprendible para él. Ariel es la creación de Eva

CAPITULO V

El laberinto

El numen y el espejo en el laberinto urbano.

“Algunos de ellos se perdían en el metro o en los laberintos bajo los rascacielos ” (p. 25.)

“La apropiada ciudad me parece un ejemplo de la mayor demencia; demencia, todo lo que hay en ella, alcantarillas, metro elevado, máquinas tragaperras, periódicos, teléfonos, polis, pomos de puerta, hostales de mala muerte, rejas, papel higiénico, todo. Todo podría perfectamente no existir y no sólo no se habría perdido nada, sino que se habría ganado todo un universo ” (p. 100)

MILLER, Henry, TROPICO DE CAPRICORNIO, Plaza & Janes, España, 1996

Uno de los puntos culminantes de la pintura barroca es la paradoja conocida como *tromp l'oeil*. Algo hecho en dos dimensiones que provoca la sensación de estar realizado en tres: una pintura que para el ojo se convierte en escultura.

El laberinto está coronado por otra paradoja: que el espacio finito devenga infinito: una construcción que se convierte en el universo.

La unión de Lábris y Babel es la metáfora del espacio urbano. El laberinto horizontal y el vertical conforman la totalidad del espacio: calles-corredores, umbrales-pasadizos, entorno-espejo, habitantes-monstruos, habitantes-héroes, torres-rascacielos, subterráneos-sótanos. Confusión. No faltan elementos para llevar a cabo la analogía de forma satisfactoria.

En la ciudad, considerada como semiosis⁸⁸, el espacio deviene signo con significados múltiples. Pero no sólo el espacio; inserta en una dinámica semiótica inacabable, la relación del habitante con el espacio influye en ambos transformando, al primero, en multitud; al segundo en espacio múltiple. Metamorfosis. La ciudad se convierte en muchas ciudades – en laberinto.

La red y la flecha.

La búsqueda implica el desplazamiento; en consecuencia tanto el encuentro como la pérdida. Erotismo y temor son los motores del movimiento. En los modelos de laberinto que sirven de fundamento a este trabajo es posible identificar dos clases de encuentro que parecen distintos y en cierta forma extremos: el encuentro con uno mismo y el encuentro con la muerte. Sin embargo más adelante veremos que la diferencia no es tal.

En el primer tipo de encuentro el espejo resulta indispensable. En el caso de Lábris el espejo es la piedra tallada o el metal bruñido. En la torre de Babel el espejo es el lenguaje.

No hay encuentro sin otredad. En el espacio del laberinto el *otro* se manifiesta en un doble sentido. En un primer nivel es mi semejante, otro humano: en Lábris la ausente Ariadna; en Babel es el trabajador que, conmigo, participa en la construcción. Este *aliado*, en Lábris está fuera del laberinto, es Ariadna (y Dédalo). Su auxilio consiste en haber preparado el hilo que lleva atado Teseo y en esperarlo en el umbral de la construcción, pendiente de su salida. La relación con ella se establece a través del hilo que se convierte en la posibilidad de la comunicación. De forma contraria, en Babel, el aliado se encuentra en el interior, es mi semejante, *otro* como yo que, junto a mí, está involucrado en la misma

⁸⁸ Proceso de producción de sentido.

tarea. El hilo es el lenguaje. A diferencia de Lábris, en Babel el hilo pervierte la unión con el otro distanciándome en vez de acercarme a él. Hilo que se enreda y desenreda, llenándose de nudos, el lenguaje provoca todo tipo de confusiones. Lo que se suponía encuentro resulta pérdida.

En el segundo nivel, el del numen, el *otro* es de origen divino. Se trata del minotauro, hijo de un dios, en Lábris; en Babel es el Dios padre. Pareciera que la oposición entre el ser divino y el humano en el laberinto es total. Pero no. En Lábris hay una perversión de la relación que se establece con el aliado, ya que Ariadna es hermana del minotauro. Algo semejante ocurre en Babel; entre Dios y los constructores de la torre media el parentesco. Los constructores son hijos del Dios que anhelan alcanzar. La arquitectura goza de una cualidad divina que ha de garantizar su efectividad en cada caso: mantener prisionero al monstruo (en Lábris) y alcanzar a Dios (en Babel).

Hay un juego de entrecruzamientos entre Lábris y Babel con respecto al *otro*, como si se tratara de imágenes especulares. En el primer nivel el *otro*-humano está fuera del laberinto (Ariadna); en el caso de la Torre se encuentra en el interior (el compañero constructor). De forma contraria ocurre en el segundo nivel, pues mientras que en Lábris el *otro*-numen se localiza dentro (el minotauro), en Babel se halla fuera (Dios).

Aunque salvar el obstáculo que representa la arquitectura parezca el propósito esencial del que incursiona en el laberinto, de lo que se trata, como propósito prístino, es de vencer al monstruo que lo habita. Ya sea el minotauro o el espejo –pues en Babel el monstruo es el espejo del lenguaje. Ahora bien, el espejo puede enseñarme que el monstruo soy yo. Entonces la tarea consiste en vencerme a mí mismo. Tema típico de la filosofía oriental y que P. Eluard enunció así: “El hombre en cuestión juega con pasión/juega contra sí mismo y gana”⁸⁹

⁸⁹ Eluard, Paul. EL AMOR Y LA POESIA, Visor, España, 1990, p. 24.

El enfrentamiento con uno mismo puede verse como muerte y renacimiento, ya que todo acto de esta índole conlleva una transformación: la derrota del monstruo que se es. En la Grecia platónica el término monstruo designaba al ser que no es de acuerdo a su naturaleza (Cratilo o del Lenguaje, Platón). De tal suerte el laberinto es un medio de reencuentro o acercamiento del que incursiona con su propia naturaleza.

Arquitectura y comunicación.

El laberinto es una construcción humana. Aunque los modelos aquí estudiados se relacionan con la divinidad, no se trata de un espacio producto de la actividad divina; tampoco de uno creado naturalmente. La arquitectura en Lábris pretende contener al ser divino, ponerle límites, encerrarlo. Borges llamó al laberinto “red de piedra”. En Babel, en cambio, de lo que se trata es de alcanzar a Dios, que está fuera. Babel es la *flecha de piedra* lanzada hacia arriba para alcanzar a Dios.

Con base en la arquitectura es posible identificar dos formas de relacionarse con el *otro-aliado*. En Lábris la construcción preexiste al que entra. Ésta no sufre alteración alguna en términos empíricos; la confusión es de carácter subjetivo, producto de las bifurcaciones, los espejos, la oscuridad, el símil.

Estando en el Lábris resulta imposible ver al *otro-aliado*; sin embargo es imposible extraviarse pues se tiene la certeza no sólo de la existencia suya, manifestada a través del hilo, sino que por su mediación, en cierta forma, es posible devenir el *otro* —el que está fuera—: salir. Una vez vencido el monstruo la salida está garantizada.

En Babel el *otro* que es mi semejante no está fuera sino dentro de la construcción, junto a mí. Aunque algo de la arquitectura preexiste en cierta forma, su devenir es la posibilidad de

construcción, su continuidad: su horizonte es la actividad colectiva. Se hace, siempre, en participación con el *otro*. Y el hilo, que se supone me une a él es el lenguaje. Pero no me garantiza ninguna salida; porque salir no es el objetivo; tampoco un avance adecuado o planeado, que es el objetivo principal, pues este hilo pervierte la relación con el cómplice. El propósito de la estancia no es salir, sino subir: laberinto vertical. Se asciende para alcanzar a la divinidad, pero en la medida que la relación con el *otro*-aliado se pervierte, se diluye toda posibilidad de acercarse al *otro*-numen.

Donde se halla la divinidad, allí, es el centro del laberinto en Lábris. Por su parte el laberinto vertical carece de centro. Mera periferia, toda la construcción es búsqueda de un núcleo. Se incursiona en Lábris para en-frentar a la divinidad, para en-contrarla; Babel se construye para darle alcance.

La confusión en Babel no se debe tanto a la arquitectura como a la relación con el *otro*. El desorden que se establece con él se traduce en error en la arquitectura: si el avance correcto de la construcción depende de un plan, y éste precisa del lenguaje para ser alcanzado, entonces toda desorden del lenguaje devendrá perversión espacial.

En la torre, el hilo del lenguaje –a diferencia del hilo de Ariadna– no garantiza el acercamiento, la conexión con el *otro*, sino el alejamiento, la separación, la pérdida del *otro*. La relación es diabólica –en el sentido griego, que significa la ruptura del hilo que une a Dios con su creación (Jean Duvignaud). El hilo de Ariadna garantiza el escape desde el desorden, hacia fuera: hacia el orden. El hilo del lenguaje, como ocurre en Babel, provoca la proliferación del sin sentido. La divinidad en Lábris puede estar en cualquier sitio del interior. En Babel la divinidad se sitúa en cualquier lugar fuera-por-sobre la torre. El propósito de Babel es paradójico: se realiza una construcción para alcanzar algo que está afuera, pero lo que construimos se convierte en obstáculo entre nosotros y el exterior. Red de piedra, la construcción nos atrapa, como tejer una red en torno de uno para liberarse.

El lenguaje incrementa la intensidad del laberinto. La lucha por salir –realizar la construcción que hacia arriba alcance a Dios- se convierte en lucha con el lenguaje. Existe una analogía entre la torre y el lenguaje: ambos son realizados colectivamente. Un solo hombre sería incapaz de soñar siquiera tal tipo de proyectos.

Metrópolis: la torre de Babel.

Dos indicios nos permiten hacer referencia a Babel. Uno es la representación vertical del espacio. El otro es la historia de la Torre de Babel, que María cuenta a los obreros en las catacumbas. Revisemos los demás elementos que, de acuerdo a lo planteado en un principio, hacen referencia al laberinto.

Metrópolis puede ser vista como la búsqueda que emprende Freder para encontrar el amor, es decir para encontrarse a sí mismo, en la medida que el amor brinda la plenitud del ser. Esta incursión, hacia abajo, hacia el interior de la ciudad –búsqueda de la esencia- es el tránsito a través del espacio construido por el hombre, del mundo en el que el hombre ha dejado sus huellas: búsqueda en el mundo cultural no en el natural. Como al iluminado (Siddharta), a Freder le son reveladas algunas verdades que tienen como escenario los distintos espacios de la ciudad. Cada escenario es revelador de un secreto específico. En el jardín de su casa conoce la existencia de María así como la de los otros, sus hermanos. Hay una nueva identidad que debe buscar. El simbolismo de tal epifanía es ambiguo. Por un lado el hecho de que el vestido de María, como el del mismo Freder, sea blanco, lo que indica, además de la pureza, la identificación. El otro es el contenido del anuncio que ella profiere “son tus hermanos”, refiriéndose a los niños del inframundo. Se entiende que también él, Freder, es un niño y que, como hermano, debe compartir un mundo que, hasta ahora, desconoce.

En su mirada surge un mundo de máquinas que los obreros intentan controlar. Esa es la segunda revelación. La tercera corresponde a la presencia de la muerte: un hombre pierde la vida ante la lucha por controlar la maquinaria. Estas revelaciones convierten el espacio, que hasta entonces tenía un centro, unos límites –un orden-, en un caos. La vida de Freder consiste, a partir de ese momento, en hallar una salida de ese laberinto.

Pensemos en primer lugar en el espejo. Cuando Shiddarta encuentra al muerto y pregunta al cochero quien es ese hombre, la respuesta “es un muerto y tú serás ese hombre” –la misma respuesta recibirá cuando se encuentra con el enfermo, con el muerto y con el asceta. Justo en ese momento los hombres que ha encontrado se convierten en un espejo. El iluminado, que todavía no es el iluminado, se mira en ellos. Descubre que él es ellos, o que ellos son él.

Del mismo modo Freder descubre que él es María (recordemos la igualdad de color en el vestuario); que él es los otros niños, que él es el obrero que sufre intentando controlar la maquinaria; que él es el obrero que pierde la vida a causa de su incapacidad para luchar contra ésta. Todos estos hechos sirven de espejos en los que el héroe se mira. Y cada nuevo reflejo le impone la necesidad de buscarse con mayor fuerza, de liberarse.

Con respecto al Otro, y su doble manifestación, es evidente que María ocupa el papel de Ariadna. Es la que lo hace entrar al laberinto y la que, a través de su amor –el hilo-, lo guía hacia la salida. Otro aliado es Joseph, el capataz, quien desde un principio le brinda pistas para desplazarse. Se había dicho que en el modelo de Babel el lenguaje era un hilo que se había pervertido. Si pensamos en el engaño que construye el científico a través del robot, lo anterior queda muy claro: María (la robot) utiliza un discurso que pervierte la relación que existía entre los obreros, sus deseos de lucha y la claridad con que María, la líder, visualizaba la confrontación.

En el segundo nivel de la otredad, el Otro divino, se proyecta en seguida como una doble manifestación: el capitalista explotador (el padre de Freder) y el científico subordinado al dueño de las máquinas (Rotwang) Dioses malos: el dinero y el conocimiento Se lucha contra ellos. María cuenta la historia de la torre de Babel. Dice: “Grande es el mundo y el creador, y grande es el hombre. Utilizaron a miles para que la construyeran, pero no sabían nada de los sueños de los que la diseñaron” María está hablando de la ciudad, de Metropolis. Tanto la ciudad como las máquinas han sido construidas por los obreros, quienes ignoran el objetivo de los capitalistas. Este enfrentamiento entre el numen y el habitante del laberinto es planteado por Freder desde un principio. Después de que descendió al nivel de las máquinas y supo de la explotación a que estaban sujetos los obreros cuestiona a su padre: “¿qué harás si algún día luchan contra ti?”. Recordemos que el enfrentamiento entre el numen y el héroe define al laberinto

¿Dónde se sitúa el Otro en este laberinto que es Metropolis? En el primer nivel están María y el capataz. Ella viene de debajo. El capataz vive en el mismo nivel que Freder, aunque socialmente es inferior, pues no es más que un empleado. Con respecto al segundo nivel hay también una doble manifestación, como lo anotamos antes, el padre y el científico. A ellos les son asignados dos lugares que tienen una connotación simbólica muy importante. Al padre las alturas, como un Dios; aparece como el hombre más rico de la ciudad. Mientras que al científico se le asigna el *centro* de la ciudad. Lo cual no deja de ser paradójico, pues mientras la ciudad aparece representada como futurista con sus enormes rascacielos y sus avenidas aéreas, el centro no es más que una casa tradicional exenta de todo rasgo que haga referencia al futuro

El hombre rico –dueño de las máquinas, de la ciudad (el padre de Freder) es visto como el Dios que se encuentra en las alturas. Le habían llegado, por medio del capataz, una serie de papelititos con croquis que indicaban un complot, una revuelta. A diferencia de *The matrix*, donde los aliados del numen son malos hasta el final, acá el capataz juega un papel fronterizo entre las dos semiosferas que representan el mundo de la superficie y el

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

inframundo. Lo cual ocurre de forma opuesta en el caso del científico, que no presenta una doble valencia: es malo sin posibilidad de cambiar hacia el bien. El valor de la ciencia, a través del simbolismo del científico, es negativo

Se ha hecho mención del cambio que el que incursiona en el laberinto debe llevar a cabo. La transformación personal que encierra la búsqueda del sí mismo. Freder debe vencer al ser superficial que hay en él para entender el nuevo mundo al que se enfrenta y salir airoso de su incursión. Vale decir que tal movimiento es dialéctico en la medida que significa la solución de la paradoja ciudad superficial-ciudad subterránea, que encierra las otras paradojas arriba-abajo, luz-oscuridad, dentro-fuera y bien-mal. Freder debe vencerse como hijo de su padre (hijo del capitalista) para encontrarse como hermano de los obreros. Pero no se trata solamente de negar una cosa y aceptar otra, de desconocer una y afirmar la otra. Debe hallarse un equilibrio. Esto es representado en términos espaciales a través del descenso y luego el ascenso. Ser de la luz, como era representado Freder en un principio entre un jardín con agua y flores, debe llegar al lugar de la máxima oscuridad, donde la luz es un tesoro, las catacumbas, reino de la muerte. Este tránsito tan radical tiene un efecto pernicioso en su salud. Cuando regresa a la superficie se encuentra enfermo y sin fuerzas, motivo por el cual debe permanecer en cama, donde sufre de alucinaciones: María se le aparece vestida de blanco y ascendiendo (como la María católica), pero realizando movimientos estilo hindú con brazos y manos. Freder debe morir. Tal visión representa su muerte simbólica. Debe morir porque en tanto sea uno de abajo o uno de arriba la solución está fuera de juego; debe morir para renacer como el mediador, ser intermedio entre el cerebro y las manos: el corazón.

La confusión en este laberinto, símbolo de Babel, no es producto de la construcción en sí, sino del desencuentro existente entre planeadores y constructores. La confusión es producto del desacuerdo, del desencuentro, por lo tanto se encuentra en el nivel del lenguaje. La oposición que existe entre el primer nivel y los tres restantes fundamenta el sistema.

socioeconómico La solución del conflicto borraría la estructuración actual del espacio porque el espacio ha sido construido teniendo como premisa la explotación.

El hilo existente entre los habitantes del inframundo, liderados por María, resulta inservible después del plan de Rotwang, el científico servil. Se necesita entonces de un nuevo hilo que permita alcanzar la salida del laberinto. Éste nuevo hilo es representado por Freder, el mediador. Sin embargo este hilo trata de ser establecido desde el principio, a partir del momento en que Freder desciende al nivel de las máquinas y presencia la muerte de un obrero. El padre afirma que esas muertes son inevitables.

Padre: -¿por qué fuiste allí?

Freder: -Quería ver a mis hermanos.

La mediación es necesaria, pero deberá seguir los avatares necesarios. Afirmábamos que la torre de Babel es como una flecha de piedra lanzada hacia Dios, para alcanzarlo: afirmábamos también que, en la medida que Dios quedaba fuera, parecía como si se tratara de la elaboración de una red de piedra que apresa. En el caso de Metrópolis el aprisionamiento que provoca el laberinto es tal que la salida reclama la destrucción. Si no existe salida habrá que inventarla. Hacer estallar el laberinto cuando no hay puerta, ni hilo, ni espada... sólo confusión y monstruos. La salida es la destrucción del ordenamiento espacial que representa la ciudad. Alcanzar la superficie es alcanzar la salida porque la salida es la unión del cerebro y las manos a través del corazón.

Esta relación que existe entre Freder y su padre, y la travesía que implica la búsqueda, nos hace recordar el mito de Prometeo y el de Cristo: el descenso y la ayuda.

La ciencia/tecnología es vista como otro laberinto. Un espacio confuso que para algunos sólo tiene una salida: la muerte. Salir de la ciudad implica la negación (de la

ciencia/tecnología) y la lucha contra ella a través del establecimiento de la armonía entre los obreros.

Dark City: el hilo del tiempo.

Dr Schreber –Primero había la oscuridad. Luego llegaron los extraños. Era una raza tan vieja como el mismo tiempo. Tenían una tecnología de lo más avanzada. La habilidad de alterar la realidad física, mediante el uso solamente de la voluntad. Le llamaban a esta habilidad “sintonización”. Pero estaban pereciendo. Su civilización estaba declinando. Así que abandonaron su mundo, en busca de su cura para su propia mortalidad. Su interminable viaje los trajo a un pequeño mundo azul..., en el rincón más remoto de la galaxia. Nuestro mundo.

La primera forma que adquirió el laberinto fue un círculo que se perdía hacia el interior. Círculo imperfecto: la espiral. En el filme el dédalo es simbolizado por esta figura que sirve de indicio sobre la naturaleza tanto del espacio como del tiempo en la ciudad.

Se ha identificado la búsqueda como la actividad primordial del que incursiona en el laberinto. Esta ocurre de forma doble. Por un lado se busca al monstruo, para destruirlo (y el monstruo bien puede ser el mismo que incursiona, por lo que se necesita de un espejo). Por otro lado se busca la salida del dédalo. La búsqueda se convierte en la actividad primordial de John Murdoch. Primero busca saber quién es él. Y él, John Murdoch, es un monstruo, un asesino de prostitutas. Una vez que ha roto los límites de la identidad impuesta quiere saber cuáles son los límites de la ciudad, lo que le lleva a comprender que ésta es un laberinto.

¿Quién es él (John Murdoch)? ¿El es él? En el tiempo espiral (repetido, distinto) que se vive en Dark City, una noche, Murdoch abre los ojos (escena en que despierta) –pero no hay noche en la ciudad porque la noche se define por el día (y éste no existe)-; en el espacio espiral, dinámico (siempre distinto) John Murdoch se busca –pero no hay espacio. John Murdoch se busca; ante la falta de espacio, el espejo es necesario. La emersión⁹⁰, que encierra el simbolismo del nacimiento, es un indicio del despertar de Murdoch –no sólo del sueño, sino del despertar de la conciencia. Esto ocurre en la escena de la tina de baño. La emersión es seguida de la escena del espejo. Es el primer indicio de búsqueda de Murdoch, de confrontación consigo mismo. Su despertar es seguido de una crisis de identidad. Tanto en el tiempo como en el espacio resulta imposible situar un punto que sirva de referencia porque ni uno ni otro existen en la ciudad. La existencia de sus habitantes, puestos en las coordenadas espacio-temporales que la fundamentan, presentan la misma precariedad, la misma confusión. En todo caso podría afirmarse que no hay fundamentación/cimentación de la ciudad vista de esta forma.

El primer reconocimiento sobre su identidad (que resulta falso), se lo brinda el empleado del hotel; le llama “Mr. Murdoch”. En una escena posterior, frente a un aparador donde hay dos maniqués –claro indicio de la ambigüedad- Murdoch se pregunta por su identidad. La multiplicidad de puntos tanto espaciales como temporales en el laberinto urbano, puntos no seriales, sino solitarios, brindan una multiplicidad de posibilidades para la identidad del que habita esta ciudad. Se abre el desierto de la identidad en el cual el espejo resulta indispensable para encontrarse. El monólogo de Murdoch sirve de indicio de lo anterior.

Buenas noches Sr. Murdoch. Me llamo Sr. Murdoch, ¿no es así? Sr.
 J. algo Murdoch. J. Murdoch. ¿Cómo te llamas? ¿Justin? ¿Jerry?
 Me llamo Jason Murdoch. John Murdoch. Jake Murdoch. ¿Cómo
 está? Hola Jack Murdoch, Necesito controlarme.

⁹⁰ La inmersión también aparece en *The Matrix*, (el simbolismo que encierra es comentado en el análisis de la siguiente película).

El control está asociado a la identidad, a la imagen. Pero la imagen es espacial. Y tanto tiempo como espacio están rotos, como la pecera del pez. En un determinado momento él sabe que no es él (Murdoch). En la escena del primer encuentro con Emma, en su departamento él afirma:

Estoy viviendo la pesadilla de otro

En los dos niveles de otredad el Otro se manifiesta de la siguiente forma: en el nivel del Otro-semejante aparecen el Dr. Schreber, Emma y Walensky en relación con Murdoch. Aunque los tres se encuentran en el interior del laberinto, el Dr. aparece como el único que es capaz de desplazarse de un nivel a otro –del nivel propio del habitante de la ciudad al de numen– lo cual le permite traspasar la frontera que separa el interior del exterior. La capacidad de transgresión es la que, en términos simbólicos, aparece asociada al conocimiento, que, de esta forma, es visto como producto de la relación con la divinidad. Emma simboliza el sentimiento. Cerebro y corazón: la combinación también presente en Labris entre Dédalo y Ariadna. Resulta de gran importancia simbólica, como indicio, el hecho de que el primer encuentro entre el Dr. y Emma ocurra en su consultorio, donde aparece un laberinto circular. Schreber le dice a Emma, refiriéndose a Murdoch:

-Dondequiera que esté, él está buscando. Buscándose a sí mismo.

Mientras conversan sobre Murdoch el Dr. toma un ratón y lo coloca en el laberinto. Puede identificarse una analogía entre, la ciudad como laberinto, y Murdoch como el ratón que se pierde en ella.

El primer indicio del hilo que une al Dr. Schreber con Murdoch aparece en la escena en que el Dr. se comunica telefónicamente con él –después de abrir el closet, descubrir la maleta con las iniciales R H y recordar la playa Shell a partir de una postal. Le dice:

-Está confundido, ¿verdad? Tiene miedo Descuide Yo le puedo
ayudar

-¿Quién habla?

-Soy un doctor Escúcheme

Esta última orden es muy importante, porque el hilo, como en el modelo de Babel, está constituido por el lenguaje verbal. La voz dentro –cada vez que hablamos por teléfono la voz del otro está en nuestro interior-, como guía para salir, aparece de nueva cuenta en una escena del final en que el Dr. le inyecta a Murdoch la *impresión* en el refugio subterráneo de los Extraños. La voz del doctor lo pone en movimiento en la primera escena comentada aquí; le habla sobre su realidad –la confusión-; y le brinda una certeza –soy un doctor. La voz del doctor, en la otra escena del final, le permite alcanzar el umbral. La salida del laberinto consiste en la capacidad para construir el mundo. Aparece la enseñanza como un hilo que estaba hecho ovillo y va desenrollándose para mostrarle a Murdoch la salida

Schreber. –Pensarás en por qué aparezco tanto en tu memoria. Yo me inserté en ella. Está diseñada para enseñarte acerca de los extraños. Darte una vida de conocimientos en una sola jeringa. Vas a sobrevivir. Hallarás la fuerza dentro de ti. Y prevalecerás.
Recuerda

Esa es la máquina con que los Extraños amplifican sus pensamientos. Cambia su mundo. Debes controlarla, volverla tuya.
Yo sé que puedes vencerlos, pero sólo concentrándote.

La figura de Emma, su presencia como otro-aliado, va fortaleciéndose a lo largo del relato. En la escena en que, en su departamento, la encuentra por primera vez, le dice que no sabe quien es ella. Pero después, en la escena de la comisaría –una vez que él ha sido apresado- la ruptura del vidrio representa el aniquilamiento de la imposibilidad de relacionarse, lucha contra el sino que los Extraños le han impuesto a los habitantes de la

ciudad. Toca las manos de ella primero y después le besa los labios. Tal acto, de la ruptura para que exista después la unión, prefigura el desenlace de su relación erótica. Como en la escena de la pecera, el vidrio que los separa simboliza la realidad impuesta por los Extraños; para amarse –encontrarse- es menester que esta realidad sea hecha añicos. Después de que en su lucha con Mr. Book Murdoch destruye la ciudad, sólo entonces le es posible encontrarse con Emma –cuando ella ya no es Emma, ni él Murdoch- en un espacio que no había existido hasta entonces: la playa Shell. El encuentro con el otro exige que tanto uno como el otro dejen de ser lo que eran, y que éste –el encuentro- se dé en un espacio nuevo; como si el encuentro, además de exigirnos ser otros –el cambio-, reclamase, también, para darse, un espacio que aún no existe; tal vez ocurra que el erotismo instaure (hacer surgir) el espacio del encuentro. La importancia de Emma, como se dijo, va acrecentándose hasta el punto en que ella tiene el mismo valor que Murdoch: después de haber abierto un boquete en el límite de la ciudad y descubrir que la ciudad flota en el espacio estelar, Murdoch se deja capturar cuando ella es usada como rehén. El valor idéntico los hace intercambiables. De ser una persona con valor nulo en relación con él, un valor otorgado por la afectividad, Emma llega a tener un valor idéntico al suyo propio, como si ella fuera él mismo. El proceso erótico otorga idéntico valor a los participantes.

La relación con el otro-aliado, Walensky, es reveladora sobre la naturaleza de la ciudad y acerca de la crisis de identidad presente en Murdoch. Crisis espacio-temporal; crisis de identidad. Al haber descubierto la verdad espacial y temporal –expresándola con la figura de la espiral-, Walensky pone en duda la verdad que sobre la ciudad es ofrecida a sus habitantes. En una habitación de su casa, donde se dedica a dibujar espirales, refiere a Murdoch:

“He pasado tiempo en el metro, yendo en círculos. Pensando en círculos. No hay salida. Recorrí toda la ciudad.”

La pérdida espacial es también pérdida del pasado. Y la pérdida del pasado es pérdida en el presente. La identidad aparece como una resultante. Acerca de esto, afirma Walensky en el andén del subterráneo, una vez que Murdoch ha hecho todos los intentos por salir de la ciudad.

Walenski: No hay salida. No se puede salir de la ciudad. Creame, ya traté.

Usted no es un asesino. Lo engañaron. Le impusieron una identidad falsa, como a todos.

Se roban las memorias de la gente, ¿sabe? Los he visto intercambiarlas entre todos, una y otra vez. Hasta que ya nadie sabe quien es.

Estos cambios son hechos a la medianoche, cambios en la memoria y cambios en el espacio, en un tiempo que no es sucesivo. Murdoch se mira en el espejo de las palabras de Walensky y sabe que él no es él, que no es Murdoch. Entiende que nadie es alguien.

En el segundo nivel, el del otro-divino, se tiene la relación con los Extraños. Hay una doble relación basada en el Dr. Schreber. La primera, en orden cronológico, es la establecida con los Extraños (enunciada en el discurso de introducción); la segunda es la que lo une con Murdoch. Este doble valor de la ciencia-tecnología simboliza su doble valor o capacidad de ser utilizada tanto para el bien como para el mal. Por su parte, existe la relación entre Murdoch y Mr. Hand. Es importante porque implica el devenir de uno en el Otro. El experimento efectuado por los Extraños, la ciudad (el laberinto), tiene como propósito adueñarse de la capacidad espiritual de los humanos –que los Extraños se conviertan, en cierta forma, humanos–. A diferencia de la forma en que ocurre en Babel, donde se construye el laberinto para alcanzar al numen, en Dark City la ciudad es

construida por los Extraños –el numen- para alcanzar a los humanos, lo que los define –el alma.

Como en Babel, los Extraños están fuera del laberinto. Las ocasiones en que incursionan en él es debido a Murdoch. Cabe aclarar que para ellos el laberinto no es tal, un espacio confuso. Entre ellos y los habitantes de la ciudad se establece la misma relación que entre el Dr. Schreber y el ratón (ratones). La exterioridad representada en la relación del Dr. con los ratones de laboratorio, es la misma que existe entre los Extraños y los habitantes de la ciudad.

En Dark City el Otro a quien se debe destruir para salir, es al constructor. En tal sentido esta ciudad representa un nuevo modelo de laberinto. Labris constituye un laberinto estático, terminado. Babel es una torre en construcción, laberinto vertical que, si crece, lo hace solamente hacia arriba. Por su lado Dark City representa un laberinto que se reconstruye en su totalidad cada cierto tiempo. No existe un indicio que permita medir la duración del tiempo en que permanecen despiertos. El exterior, habitado por los extraños, la entrañas de la ciudad, oculta la máquina que provoca el cambio. La otra exterioridad del laberinto, el espacio estelar aparece como un espacio más allá del control de los Extraños – lo cual no ocurre así en el caso de Murdoch, que crea un sol.

El laberinto encierra, en cierta forma, la muerte del que entra en él, nos referimos a la transformación. Murdoch se enfrenta a esto. Debe saber que él no es él, Murdoch, sino, solamente, posibilidad. En cierta forma es la lucha contra la determinación, lo cual implica devenir posibilidad. Murdoch debe destruir a Murdoch para salir del laberinto. Si no lo consigue la salida resulta imposible.

Matrix: el minotauro electrónico.

¿Qué indicios nos permiten hablar en Matrix de la existencia de un laberinto? Existen tres espacios laberínticos: uno es la ciudad donde vive Neo; otro es el sistema de drenaje donde la nave Nabucodonosor se oculta intentando escapar de los centinelas; el último es el programa de simulación, llamado matriz.

Hay una oposición fundamental entre mundo real y mundo virtual. A cada uno de ellos corresponde la noción de laberinto. En el nivel de la búsqueda: a la de Morpheus, llevada a cabo desde el mundo real en el sistema de cloacas, corresponde la de Neo en la ciudad. Aquél busca al elegido, héroe que iniciará la liberación del yugo impuesto por las máquinas; éste busca respuesta a un cuestionamiento que no lo deja vivir, contestación a la pregunta sobre la naturaleza de la matriz.

La ambigüedad *encuentro con uno mismo/encuentro con la muerte* es inherente a la búsqueda. El encuentro con la pitonisa demuestra la asociación íntima entre el espejo y la puerta. El umbral es un símbolo del espejo: “sólo puedo mostrarte la puerta, tú debes cruzarla” afirma Morpheus. El encuentro de Neo puede ser de dos formas: consigo mismo (saber que es realmente el elegido o saber que no lo es) o con la muerte (pues todo acto de transgresión radical esperaría tal respuesta: “si ellos supieran lo que yo sé, ya estarías muerto” (le dice Morpheus por teléfono)

La otredad en el laberinto se da en dos niveles, el del *otro*-semejante y el del *otro*-divinidad. En esta película hay una doble manifestación del aliado humano. Neo es el que, como Teseo, entra en el laberinto; pero en este caso su ingreso está marcado por el nacimiento simbólico. El cable que lo mantiene conectado es una representación del cordón umbilical y la celda lo es del útero. Sin embargo el asunto de la maternidad se representa en forma doble –en dos momentos diferentes. El primero corresponde a las máquinas: la función de útero. En el segundo momento Morpheus y Trinity cumplen la de liberadores.

Neo fue engendrado por las máquinas, pero son los rebeldes quienes lo hacen nacer. En Lábris la acción de Ariadna, condensada en la elaboración del hilo, es planeada y auxiliada por Daídalus, artífice del laberinto.

El arquitecto del laberinto puede ser asociado con la divinidad. La confusión que es el laberinto está reservada a los dioses,

“... la confusión y la maravilla son operaciones propias de Dios y no de los hombres”⁹¹

de modo que el artífice del laberinto debe poseer algún atributo divino.

Morpheus representa a Dédalos ya que –como éste con Ariadna- aquel auxilia a Trinity, que se enamora de Neo a partir de observarlo (al inicio, en la escena en que ella habla con Cypher, éste le comenta “te gusta observarlo”)

“Teseo empezó a relatar sus empresas. Sentada a la izquierda del padre, Ariadna, la de los ojos brillantes, seguía con atención su relato y acabó enamorándose de Teseo. Terminado el convite, Ariadna pidió consejo al viejo Daídalos quien le entregó una espada de doble filo y un largo ovillo de lana. Pero exigió también al héroe el juramento de que la desposaría y llevaría a Atenas”⁹²

El *otro*-semejante es representado en una doble forma en este film. Veamos cómo ocurre en el aspecto interior-exterior. Trinity y Morpheus están fuera del laberinto virtual, la matriz, el programa que simula la ciudad donde vive Neo. Ambos, a diferencia de él, han sido desconectados. Trinity incursiona primero, antes de Morpheus, para encontrarse con

⁹¹ En *Los dos reyes y los dos laberintos* (BORGES, Jorge Luis OBRAS COMPLETAS, EMECE, 1999, p 607)

Neo; pero antes de hacerlo crea el hilo que la unirá a él (en la escena en que es llevado ante Morpheus para ser desconectado, Neo le pregunta a Trinity si ella construyó todas las computadoras del laboratorio. La respuesta de ella es afirmativa). No es, como en Labris, un ovillo de lana. Mas bien se trata de uno electrónico: el código a través de la red. La tecnología ocupa el lugar del hilo: teléfonos celulares, teléfonos de cable, computadoras. Morpheus entrará después.

El *otro*-numen. La tecnología adquiere el status de divinidad. Está fuera de la matriz – como la máquina generadora- pero al mismo tiempo se manifiesta en el interior en la forma de programas conscientes, los agentes encabezados por el agente Smith. Labris-Matriz: Teseo-Neo debe destruir al Minotauro-Agente. Pero antes debe encontrarse a sí mismo. Encontrarse es dejar de soñar. En la filosofía hindú la vida es sueño, *maya*, ilusión; obstáculo para la conciencia. Después de haber tomado la pastilla roja Neo se encuentra con un espejo; para su sorpresa él mismo deviene espejo, el exterior ha desaparecido. Luego abrirá los ojos, por primera vez.

“¿Por qué me duelen los ojos? Porque nunca los has usado” –
responde Morpheus

El otro laberinto es el sistema de drenaje. Mientras que el primero fue creado por las máquinas, éste es de manufactura humana. Se trata, según Trinity, del sistema de cloacas de alguna de las ciudades desaparecidas que se prolongaban por cientos de kilómetros. El numen acá también es una máquina, menos avanzada que los programas conscientes.

Entre uno y otro laberinto se establece un puente, un túnel: la señal pirata. Las acciones de la tripulación del Nabucodonosor consisten en un ir y venir de uno al otro. Ida y vuelta del laberinto real al laberinto virtual; ir y venir del cuerpo virtual al real. Se entra y se sale.

⁹² SANTARCANGELI, Paolo. EL LIBRO DE LOS LABERINTOS, Siruela, España, 1999, p. 32.

del laberinto virtual No es posible hacer lo mismo del real, pues el universo virtual es una proyección del real, no uno independiente.

¿Cuál es la relación que existe entre el *otro*-numen y el héroe? Las máquinas han construido a los seres, el sueño de la nanotecnología⁹³

“Ahora los seres humanos no nacen, son cultivados” (Morpheus)

Una relación semejante a la que, en Babel existe con la divinidad: la del creador con el ser creado

La tecnología, un símbolo del hilo de Ariadna, tiene valor doble. A través de ella se mantiene un estado de subordinación, control y explotación de los seres humanos en un espacio construido *ex profeso*, el espacio virtual. Por otro lado la tecnología aparece como un bien en disputa al servicio tanto de las máquinas como de los hombres. La condición para apropiarse de ella es el conocimiento relativo a la programación del código, una especie de lenguaje máquina. Desde este punto de vista el hilo es devenir, construcción permanente. Hay un hilo para viajar y otro para comunicarse. El teléfono de cable sirve para desplazarse del mundo real al virtual, mientras que el celular solamente puede utilizarse para la comunicación.

⁹³ Nanotechnology is a future technology which will allow for the fabrication of objects, atom by atom. One recent experiment involved the placement of individual Xenon atoms onto a nickel substrate to spell out words (in this case "IBM"). Nanotechnology will allow the building of self-replicating molecular machines that can manufacture almost anything, using the right chemical ingredients. Nanotech also offers the possibility for dramatically changing our own physical structure and processes. The potential uses and abuses of nanotech should be obvious in this statement: (Mark Frauenfelder, <http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Glossary/glosList.html>)

Uno de los elementos que define al laberinto es la bifurcación, la posibilidad de que un camino se convierta, al menos, en dos, como ocurre en la escena en que, después de conectarse con Neo, Trinity quiere ser atrapada por la policía. Esta cualidad posibilita la huida: Trinity puede escapar gracias a las posibilidades permitidas por la bifurcación. El desplazamiento por los pasillos y escaleras hasta ascender a la azotea del edificio indica los distintos niveles del laberinto. Las azoteas marcan otro nivel. A diferencia de Teseo, que entra en Lábris a buscar al monstruo, en *The matrix* se trata, primero de ocultarse. La confusión característica de esta construcción, es utilizada, también, para esconderse. En el caos espacial Trinity sabe a dónde dirigirse. El teléfono, como hilo de Ariadna, aparece por primera vez tendido entre el mundo real (la nave Nabucodonosor) y la matriz (la ciudad en que Neo vive)

La configuración espacial de la oficina, en la escena que Neo recibe un teléfono celular por servicio de mensajería, es un indicio del laberinto. Las separaciones entre cubículos convierte esa área en un dédalo, lo que le permite a Neo perderse de los agentes que van por él. El hilo entre éste y el aliado exterior (Morpheus) adquiere la forma de un teléfono celular a través del cual se le guía para que escape. Conviene anotar que el laberinto existe sólo para el que está en la matriz; desde el otro lado, desde el afuera que implica ver la matriz como código, la confusión no existe. El laberinto, que se percibe como una arquitectura fáctica, no es otra cosa que un programa que puede leerse en las computadoras de la nave rebelde.

Se encuentran también indicios de laberinto en el espacio representado durante la persecución de Neo después de que combate con el agente en el subterráneo: los callejones, las escaleras, los pasillos, las múltiples puertas que Neo cruza en loca carrera hacia un teléfono que lo espera para transportarlo hasta la seguridad representada por el aerodeslizador Nabucodonosor. Como en el punto anterior Neo es guiado en todo momento vía telefónica por Morpheus. El hilo es representado en dos formas: por medio del teléfono celular, que guía al elegido; y por medio del teléfono de cable, que le permite huir.

Existen dos laberintos: el real y el virtual. Uno es la prolongación del otro. En el laberinto real (el sistema de drenaje) el cruce de innumerables conductos permite a la tripulación de Nabucodonosor huir del monstruo, que adquiere la forma de las máquinas en forma de pulpo llamadas centinelas. En este laberinto la búsqueda es semejante a mirar por una ventana que se convierte en espejo. Algunos se miran allí y descubren que no son lo que creían: Cypher descubre que no es ni rebelde ni libertador, sino, como Judas, delator. Neo descubre que, él, sí es el elegido. La duda es parte del encuentro consigo mismo –negarse para afirmarse.

El monitor de la computadora permite, a la tripulación del Nabucodonosor, buscar en el otro laberinto, el virtual, cuya existencia acaece solamente en la imaginación (pensamiento) de los seres humanos –como el castillo de Drácula⁹⁴. El acceso a este otro laberinto es permitido por la tecnología, que aparece como puerta, túnel o puente entre dos espacios arquitectónicos donde reina la confusión.

Cada laberinto exige un tipo diferente de cuerpo o manifestación corporal. En el mundo real el cuerpo es el físico, mientras que el pensamiento constituye el cuerpo que se manifiesta en el laberinto virtual. Como en el sueño, el cuerpo se deja fuera. Hay diferencia entre uno y otro, pero no separación. Afirma Morpheus:

“Sin mente no puedes vivir. Si te matan en la matriz, mueres acá también”

Pero este nuevo cuerpo no sólo es pensamiento o imaginación. Se trata del impulso vital de un cuerpo convertido en código e introducido en un sistema a través de la línea

⁹⁴ SHEPARD, Jim, NOSFERATU, Knopf, 1998

telefónica. El segundo laberinto es un sistema electrónico, un programa generado por computadoras. Su arquitectura es virtual, la de la programación.

En Neo se resuelve la antinomia cuerpo-alma. Juegan el papel de espejo en su búsqueda Trinity, Morpheus y la pitonisa. Al mirarse en ellos su búsqueda se intensifica. Neo quiere saber qué es el mundo, lo que significa que él quiere saber lo que es él mismo porque, ¿hay alguna diferencia entre uno y el mundo?

Al caer presa de los disparos del agente Smith, se resuelve en Neo la dicotomía cuerpo-alma. A partir del momento posterior, el de la resurrección, el cuerpo de Neo ha alcanzado un nivel superior. Como con la cuchara ha comprendido que la realidad de la matriz no existe. El laberinto deja de existir.

La sonámbula: salir de la pesadilla.

El desconcierto reinante en el espacio nos permite entender la ciudad como laberinto: aberración del espacio, descomposición de los signos que conforman el espacio uno-simple para transformarlo en un espacio múltiple, monstruoso.

Como en *Dark City*, los habitantes de Buenos Aires se enfrentan a una ciudad que no tiene salida. Para Castells⁹⁵ la ciudad es la proyección de la sociedad en el espacio, lo cual nos permite hacer una analogía entre conciencia y espacio, entre memoria y espacio. Ante la pérdida de la memoria el presente aparece como desorden, pues el presente recibe sentido primero del pasado y, solamente después, en un segundo momento, del futuro. Si la existencia transcurre como un entrecruzamiento de tiempo y espacio, entonces el desorden temporal se sentirá como desorden espacial.

⁹⁵ CASTELLS, Manuel. *LA CUESTION URBANA*, S. XXI, México, 1976.

El laberinto espacial es un reflejo del laberinto temporal, generado por la disolución de la memoria. Como nadie sabe quien es, nadie sabe a dónde va. Los habitantes de la ciudad están sujetos a un vagabundeo inexplicable. Solamente Eva cuenta con un objetivo y una ruta establecida: salir de la ciudad, ir hacia un punto específico en el exterior.

El obstáculo para Eva –la proyección femenina de Teseo– es el minotauro, representado por el binomio ciencia-poder militar. Ariel cumple la función de guía. El hilo de Eva es el deseo. Pero no es Eva la que sale del sueño. Es Ariel quien lo hace; ella no sale porque ella siempre ha estado fuera. En realidad Ariel es Teseo y el hilo es el amor que siente por Eva. El monstruo es la tecnología –creado y manejado por los científicos al servicio de los militares. El ideal del conocimiento por el conocimiento queda borrado en la película: el científico se convierte en un subordinado del poder gobernante, y los productos científicos, la tecnología, en instrumentos de persecución e inquisición.

A diferencia de las otras películas, en que el que incursiona es único y los otros se constituyen en aliados, en *La sonámbula* es posible identificar una doble proyección del que intenta salir del laberinto: es la dupla Eva-Ariel.

La relación *otro*-aliado se da de la siguiente forma. En un principio Eva es quien busca salir de la ciudad. Ariel se convierte en su aliado; pero existe una contradicción en él como aliado en tanto es un representante del poder institucional (detective), y Eva aparece como el medio de llegar hasta Gauna. Esto, claro, lo ignora Eva. ¿Cuál es el hilo que la une a Ariel? Se trata de los recuerdos. En ella, en Eva, el tiempo aparece como una contradicción: es capaz de recordar el futuro. Si recuerda a Ariel es porque va a conocerlo. Por lo que el científico hace todo lo posible para que las cosas ocurran de esa forma.

Eva duerme, pero su sueño se ha convertido en una pesadilla. Cuando quiere salir de la ciudad de Buenos Aires, en realidad quiere salir de la pesadilla. La ciudad –como espacio

del excesivo control institucional, deshumanizado, fundado en la tecnología- es representada como una pesadilla. Y esta pesadilla es un laberinto. El desorden espacial va de la mano del desorden de la memoria. Los espejos faltan. Parece imposible que cada quien sepa quién es él mismo. El aliado de Eva es Ariel y también el hombre que ayuda a Ariel, el hombre del junker, el hombre que *recuerda* haber conocido al padre de Ariel. Quienes son capaces de recordar aparecen como los seres más poderosos. Se trata de una apología de la tradición. Recordemos que los científicos buscan la recuperación del recuerdo, como si se tratara del elemento más valioso.

Nos parece que una vez que logran salir de la ciudad cambian los papeles. Ahora el que debe salir del laberinto es Ariel, y Eva se convierte en su aliado, además del doctor. En una escena Eva le dice a Ariel: “soñé que despertaba”. A partir de ese momento él sospecha que ella va a desaparecer. El miedo es el indicio de ese conocimiento. Como decíamos al inicio, se trata de un conocimiento no argumentativo. La explicación del doctor constituye un auxilio categórico. Lo que parecía mera sospecha en Ariel se convierte en confirmación por medio de las palabras del científico: “El fin del mundo es una mujer que despierta”. Eva está soñando, soñándolos. El hilo que une a Eva y Ariel es el amor. Este hilo le permitirá a él traspasar el umbral que separa el universo onírico del de la vigilia.

Con respecto a la situación del aliado, encontramos que Eva está fuera y dentro del laberinto al mismo tiempo (del laberinto que es la pesadilla); pero jamás había estado dentro. Esta condición del aliado, la capacidad para estar fuera y dentro al mismo tiempo, sólo es representada de tal forma en ésta película –a diferencia de las otras que constituyen el objeto de análisis. Por su parte Ariel jamás ha estado fuera del laberinto. Hay incursión (por primera vez) en el caso de ella; en el caso de él, solamente, excursión (y la excursión de un espacio es incursión en otro): esta *primeridad* –en la relación de *situación* establecida en base al juego de ajedrez- explica la extrañeza tanto en Eva, cuando aparece en la ciudad onírica, como en Ariel cuando abre los ojos en el universo colorido –el espacio de la vigilia.

El minotauro, el *otro* númen, como en matrix, es múltiple: cualquiera puede ser un agente encubierto. Cualquiera es el enemigo; cualquiera puede matarme. Pero, también, el enemigo es el olvido. Se convierte en el primer obstáculo que debe ser salvado para encontrarse con uno mismo. Por el efecto *oberón*, cada uno es ajeno para sí mismo. Sin embargo, aunque existen dos figuras representativas del *otro* numen, el militar y el doctor, hay una diferencia entre ellos. El científico –la ciencia: la capacidad de construir- aparece subordinado al militar –la guerra: la capacidad de destruir. El poder militar, en relación con el poder científico, es representado como la capacidad de construir máquinas para destruir seres humanos.

CAPITULO VI

La prisión

“La ciudad apestada, toda ella atravesada de jerarquía, de vigilancia, de inspección, de escritura, la ciudad inmovilizada en el funcionamiento de un poder extensivo que se ejerce de manera distinta sobre todos los cuerpos individuales, es la utopía de la ciudad perfectamente gobernada”.

FOUCAULT, Michael. VIGILAR Y CASTIGAR, S. XXI, México, 1998, p. 202

La prisión urbana.

Al horizonte algún alambrado le duele

Jorge L. Borges

Lloro por este jardín/que muere de geometría

Carmen Leñero/Fabio Morábito

“Esta casa de penitencia podría llamarse *Panóptico* para expresar con una sola palabra su utilidad esencial, que es la *facultad de ver con una mirada todo cuanto se hace en ella*”

BENTHAM, Jeremias. PANÓPTICO, Archivo

General de la Nación, México, 1980, p 16

En 1868, Bahá'u'lláh llegó al destino final de su prolongado exilio: la ciudad prisión de Acre

<http://www.safnet.com/bahai/docs/profeta.html>

Pisar fuera del círculo.

Fue un círculo la figura que Papilio, enviado romano, dibujó en torno a los pies de Antíoco II Megas, rey sirio. Representaba un ultimátum ante la indecisión del rey: si iba a pisar fuera debía rendirse o declarar la guerra. Esta acción, ocurrida en el año 200 A.C. es una metáfora de la existencia de todo hombre. De una u otra manera las circunstancias (lo social) van trazando un círculo en torno suyo; cruzarlo implica, o bien aceptar la derrota o

enfrentar la guerra. Para ciertos hombres sus pasos son, la mayor parte del tiempo, declaraciones de guerra. En otros se trata de la aceptación de la derrota; actos de rendición, los pasos salen del círculo sin atreverse a imaginar el exterior: se dan los pasos hacia fuera como si, en realidad, se dieran hacia dentro del círculo.

En la película *Nosferatu* (Werner Herzog) hay una escena semejante: una vez que ha sido transformado en vampiro, John Harker se ve encerrado en un círculo de trozos de hostia bendita que su esposa Mina –sabedora del destino diabólico– traza a su alrededor. Sin embargo, a pesar de la semejanza de circunstancias con el caso de Antíoco –dos seres atrapados en un círculo–, el desenlace sigue rumbos distintos. El vampiro consigue que la camarera lo deshaga. Tal acto revoca las condiciones establecidas por Papilio, ni rendición ni guerra en los términos esperados ya que el círculo es destruido. La acción del vampiro es seductora en tanto pervierte la lógica del enfrentamiento.

El *paso fuera* encierra las nociones de interdicción y transgresión. Y éstas suponen las de vigilancia y castigo.

Como Papilio, la institución exige al ser humano que el paso siguiente represente la rendición, la aceptación de la ley –que su vida se convierta en acto reglamentado–; de otro modo le declara la guerra. Pero la rebeldía define al hombre, si es que la conciencia es uno de sus atributos (Albert Camus, *El hombre rebelde*). Algunos hombres optan por la guerra o la seducción, nunca por la mansedumbre. En tal caso la respuesta de la institución adquiere la forma de otro círculo: el panóptico.

El panóptico

La prisión tiene su fundamento en tres dicotomías. *Dentro-fuera*, he aquí los términos de la primera. En lo que era exterior, y de forma totalmente arbitraria, se hace crecer un muro.

y luego otros y luego un techo, que ha de separar lo de adentro de lo de afuera. De modo opuesto al espacio del hogar, que goza de la mayor connotación positiva, la prisión ostenta el máximo valor negativo: se entra al hogar en busca de protección tanto de las fieras como de las inclemencias del tiempo, para gozar del sueño en paz. Al prisionero se le hace entrar en la prisión como un acto de protección para quienes quedan fuera, con el objetivo de librarse de las inclemencias que desata. La prisión es una jaula; fiera salvaje es el prisionero. Los que viven fuera pueden dormir en paz mientras el otro esté encerrado.

Los términos de la segunda, *cautividad-libertad*, se relacionan con los términos de la anterior. Al que está fuera se le considera libre: en cierta medida él decide lo que hace, hacia dónde se dirige, con quiénes se asocia, cuándo lo hace. Al que debe permanecer dentro, al cautivo, las libertades individuales le han sido revocadas. No sólo a un acomodo espacial determinado, existe también un orden temporal al que debe ceñirse. El espacio, el tiempo: todo lo sujeta.

Por último, la dicotomía *mal-bien*. Se está dentro de la prisión como castigo por cometer un acto inadecuado que atenta contra los que están fuera: un acto asociado con el mal. Los que quedan fuera, por oposición, son los seres buenos. La estancia en la prisión dependerá de la magnitud del delito –*acto malo* cometido por el transgresor. Desde este punto de vista la prisión supone las categorías de interdicción y transgresión. Sin un sistema de reglas que regule la vida de los seres humanos la idea de la prisión es impensable.

En relación con las dicotomías explicadas arriba, también se tiene la idea de pago y corrección. La estancia en la prisión supone un pago por la falta cometida. Se espera que quien ha cometido un acto indebido no reincidirá en acciones semejantes⁹⁶ –de otra forma

⁹⁶ “¿Qué debe ser una prisión? Es una mansión en que se priva á ciertos individuos de la libertad de que han abusado, con el fin de prevenir nuevos delitos, y contener á los otros con el temor del ejemplo; y es además una casa de corrección en que se debe tratar de transformar las costumbres de las personas reclusas, para que cuando vuelvan á la libertad no sea esto una desgracia para la sociedad ni para ellas mismas”. (BENTHAM, Jeremías PANÓPTICO, Archivo General de la Nación, México, 1980, p. 15)

no se le dejaría libre. En este caso a la prisión se asocia la idea de conocimiento o instrucción: el que estuvo en prisión ha aprendido *algo* que lo apartará del mal camino.

Entre diversas temáticas relacionadas con el *poder*, Foucault abordó la prisión. En *Vigilar y Castigar* explica la creación de la prisión moderna: se trata de una revolución en el sistema de administración del castigo; consiste en el paso de la participación colectiva y espectacular (la exhibición del castigado), a la seguridad de recibir el castigo lejos de la multitud (en el interior de un edificio construido *ex profeso*: la prisión). Se trata, sobre todo, de un sistema de control en el que vigilancia y disciplina dan como resultado la conformación –o reconfiguración– del cuerpo⁹⁷ a través de discursos que adquieren la forma de prácticas.

Se ha sugerido (capítulo I) que la ciudad sea vista como un círculo. El círculo es la figura geométrica asociada a la divinidad. En el panóptico⁹⁸ el hombre que vigila, situado en el primer círculo (el vigilante o inspector) se asemeja a Dios. La relación entre uno y otro círculo en el panóptico es de naturaleza visual. En el primero se sitúa el que ve (el que es sólo mirada: su poder es tal que ha desaparecido su cuerpo); en el segundo se encuentra el que es visto (quien es sólo cuerpo, pues su mirada –su capacidad de ver, frente a la facultad del otro– ha desaparecido). El que está en el primer círculo todo lo ve, mientras el que está en el segundo es visto en todo momento. Porque todo lo ve, el que está en el primer círculo,

⁹⁷ “Segunda mitad del siglo XVIII: el soldado se ha convertido en algo que se fabrica; de una pasta informe, de un cuerpo inepto, se ha hecho la máquina que se necesitaba; se han corregido poco a poco las posturas; lentamente, una coacción calculada recorre cada parte del cuerpo, lo domina, pliega el conjunto, lo vuelve perpetuamente disponible, y se prolonga, en silencio, en el automatismo de los hábitos; en suma, se ha “expulsado al campesino” y se le ha dado el “aire de soldado”. De forma semejante se puede decir que la prisión busca reconfigurar el cuerpo del prisionero, corregirlo, para que sea posible expulsar al delincuente de aquel cuerpo (FOUCAULT, Michael, *op. cit.*, p. 139)”

⁹⁸ “Una casa de vigilancia, según el plan que se propone, debería ser un edificio circular, ó por mejor decir, dos edificios encajados uno en otro. Los cuartos de los presos formarían el edificio de la circunferencia.” (BENTHAM, Jeremías, *op. cit.*, p. 15)

todo lo sabe; todo lo ignora, todo lo sospecha, todo lo supone el que, en el segundo círculo, no ve al que lo vigila.

En términos arquitectónicos la cárcel es muy semejante al laberinto, en tanto los dos son construcciones que buscan un fin semejante, provocar la cautividad. Un laberinto puede convertirse en una cárcel: el minotauro estaba encerrado en el laberinto, aunque no había nadie que vigilara su salida. Como lo expone André Gide en *Teseo*⁹⁹ el espacio del laberinto seduce. Labris seducía para que el monstruo no quisiera salir. Por el contrario, la cárcel ejerce una seducción en sentido contrario: nadie quiere entrar en ella; escapar es lo que más desea el prisionero.

A pesar de la semejanza arquitectónica existe una destacable diferencia semiótica entre la prisión y el laberinto. El esquema arquitectónico del panóptico es muy sencillo: un círculo enclavado en otro círculo. El laberinto tradicional es un círculo que se pierde hacia el interior, desbordándose a sí mismo, multiplicándose. El valor significativo del espacio en la prisión es unívoco, mientras que en el laberinto es polivalente. El símbolo del laberinto en Creta, era el hacha de dos caras, símbolo de la ambigüedad. En la prisión se busca lo opuesto, que el significado del espacio sea único. A diferencia del laberinto, donde las fronteras intersemióticas son negociadas a cada momento –al punto de que un espacio deviene otro, lo que provoca el extravío– en la prisión son rígidas, lo que da como resultado espacios intersemióticos estables que favorecen el control: no hay negociación de fronteras en, sino un control vertical de ellas, ejercido por el poder inspector. La retícula foucaultiana existe de forma clara en la prisión. En el laberinto está ausente porque el espacio, siendo variable, se conforma de manera distinta a cada paso; para esto sirven las falsas puertas, las bifurcaciones, las salas con múltiples salidas y entradas, los espejos.

⁹⁹ GIDE, André, *TESEO*, Debolsillo, España, 2001.

En *El país de las últimas cosas*¹⁰⁰ la ciudad aparece como una prisión de la que resulta imposible escapar. Por su parte Bruno Latour¹⁰¹ ha realizado un trabajo donde se toma a la ciudad como panóptico, se trata de un ensayo que no ha sido publicado aún en español y que, aún en inglés o francés, resulta difícil conseguir: *On seeing Paris as a Whole: The Notion of Panopticon*. El puro título es revelador.

La prisión y el panóptico no son lo mismo. No toda prisión es un panóptico. Éste representa el punto culminante en el diseño de prisiones. Sublimación de vigilancia y control, el panóptico tiene como ideal una prisión sin celdas ni barrotes. Lo cual implica que los aparatos institucionales de vigilancia y sanción entren en el individuo. La circularidad –llamamos así al diseño arquitectónico circular que plantea Bentham y que, de acuerdo a su proyecto, permite la vigilancia– puede ser conseguida por un medio distinto del arquitectónico. Esta alternativa es el diseño tecnológico y las ventajas que las nuevas tecnologías permiten para llevar a efecto la vigilancia. Pasemos al análisis de las películas para analizar, en cada caso, los indicios que nos permitan identificar la forma en que la ciudad es representada como prisión.

Metropolis: el hombre engrane.

En la prisión es donde mejor puede apreciarse el control, el forzamiento del cuerpo para que se acomode al espacio, para que se desplace en él. Y la “historia del espacio, que es también la historia del poder”¹⁰² nos sirve para entender la ciudad como prisión. El espacio urbano se nos presenta como un espacio controlado por el poder, diseñado por él, para él. En la película *Metropolis* el espacio de la ciudad es representado como una prisión.

¹⁰⁰ AUSTER, Paul. *EL PAIS DE LAS ULTIMAS COSAS*, Anagrama, España, 1997.

¹⁰¹ <http://psg.com/~ted/vaninst/VbL.atour.html>

¹⁰² (BENTHAM, Jeremías. *PANÓPTICO*, Archivo General de la Nación, México, 1980, p. 9)

La división dentro-fuera, establecida en la primera dicotomía, se representa en Metropolis de la siguiente forma. En primer lugar el espacio es presentado en forma de torre, espacio vertical que cuenta en sus extremos con valores antagónicos. En la cima se encuentra la ciudad de los ricos, la luz, la naturaleza (flores, árboles y sol); en la sima aparece la ciudad de los muertos, las catacumbas (espacio de la muerte y la oscuridad). Ambos espacios representan la libertad. Los dos espacios intermedios representan la prisión. Yendo de abajo hacia arriba el segundo nivel corresponde a la ciudad de los obreros, espacio reservado para mujeres y niños durante el día, para los obreros durante las horas de la noche. Se trata del lugar donde descansan y duermen porque las horas del día les son enajenadas. Hay un espacio en el que, forzosamente, deben permanecer durante el día, trabajando; se trata, en el orden que hemos establecido, del tercer nivel, el espacio de las máquinas.

La ciudad donde trabajan los obreros se presenta como una prisión, retícula espacio-temporal en la que se inscriben las acciones de los habitantes. La vigilancia exige un cuerpo encargado de llevarla a efecto. Este espacio, donde existe mayor control, es donde se lleva a cabo la producción. Allí se localizan las máquinas propiedad de los habitantes de la parte superior de la ciudad, que los obreros se ven forzados a operar.

En la primera escena en que aparece la ciudad del trabajo encontramos indicios de la prisión. El movimiento de los obreros es uniforme, muy semejante al movimiento en la escena anterior de los engranes, como si los obreros por sí mismos, sus cuerpos, representaran piezas o engranes que conforman otra máquina –una máquina¹⁰³ que sirve para operar la otra máquina: l'homme machine de La Mettrie. En hileras ordenadas, moviéndose maquinal, rítmicamente, vistiendo todos el mismo uniforme oscuro, con la

¹⁰³ "L'homme machine de La Mettrie es a la vez una reducción materialista del alma y una teoría general de la educación, en el centro de las cuales domina la noción de "docilidad" que une al cuerpo analizable el cuerpo manipulable. Es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado (FOUCAULT, Michael, op cit , p 140) "

cabeza agachada, más parecen condenados que trabajadores. Unos salen; entran otros. Lo cual indica que la actividad en la ciudad del trabajo no se interrumpe.

El tránsito entre el segundo nivel y el tercero –así como del tercero al cuarto-, yendo de arriba hacia abajo, aunque reglamentado (esto se pone de evidencia en la forma de caminar en el nivel que corresponde a sus hogares, el cual aparece como un sitio de reclusión), es permitido para los obreros. No ocurre de la misma forma cuando se trata de subir del tercer nivel al cuarto –la superficie, donde viven los dueños de Metrópolis.

La zona de las grandes máquinas, a la que llamamos la ciudad del trabajo, es una retícula espacial. Cada obrero, situado en una especie de celda, no sólo es prisionero de esa celda, sino también de una actividad que no puede dejar de realizar, actividad asociada al movimiento de una palanca. El cese de tal actividad, su descuido, puede ser fatal.

El movimiento, la acción, implica una doble retícula, la del espacio y la del tiempo. La retícula temporal es representada claramente en la escena que el obrero opera una máquina con forma de reloj, y cuyo trabajo consiste en mover las manecillas. El trabajador no sólo es prisionero del espacio, sino también del tiempo.

¿Quiénes son los prisioneros? Se había afirmado que los prisioneros se encuentran en el interior, y que éste corresponde al nivel que llamamos la ciudad del trabajo. En el interior se está prisionero; fuera se está en libertad. El que goza de mayor libertad es el dueño de Metrópolis John Fredersen. A partir de él se va desarrollando todo un equipo de vigilancia que termina en el capataz, quien tiene su origen en el grupo de los obreros.

La libertad de tránsito que caracteriza a Freder no es vista en ningún obrero ni en ningún empleado de John Fredersen –quienes siempre piden permiso para abordarlo. Freder transita desde el nivel donde habitan los dueños de Metrópolis hasta el inframundo, las catacumbas. Sin embargo hay otro personaje que, aun antes que Freder, realiza el mismo

tránsito, pero en sentido contrario. Se trata de Eva, hija de un obrero. También Rotwang, el científico, realiza el tránsito hacia las catacumbas; pero se entiende que esa ruta no es ni desconocida ni ilegal para él, ya que el túnel conduce hasta un pasadizo que desemboca justo en el sótano de su casa.

Esta legalidad espacial, o uso permitido de espacio, produce todo un conjunto de capataces —en términos carcelarios vigilantes o inspectores— que registra cualquier irregularidad en las acciones de los obreros, lo que les permite enterarse del plan de liberación. El capataz ocupa un punto intermedio entre los dos niveles. Es el traductor. Desde un punto de vista une los niveles, desde otro punto de vista los separa. Los une en tanto es el medio por donde transitan los discursos de autoridad vertical, de arriba hacia abajo. Separa los niveles en tanto es el encargado de encontrar evidencia que acuse la revuelta.

La culminación del control tiene dos momentos clave. El primero cuando el propio John Fredersen, en asociación con el científico Rotwang, desciende a las catacumbas, cónclave de los sediciosos. Por otro lado, cuando el robot que suplanta a Maria se mezcla entre los obreros trastornando las ideas de lucha originales.

Dark City: prisioneros del cambio.

En Dark City el dentro-fuera también muestra una clara división. La prisión, la ciudad, es la parte superficial, el interior donde los habitantes se encuentran prisioneros. John Murdoch quiere salir de la ciudad porque está dentro de ella, pero se da cuenta que es imposible. No sólo está en ella, sino que está preso en ella. No puede salir al exterior porque no hay exterior.

El exterior, el espacio de la libertad, está representado en dos niveles: en primer lugar el inframundo o submundo, donde los extraños habitan y desde donde controlan los cambios que provocan en la parte superficial, lo que los habitantes aprecian como la ciudad. El otro nivel de exterioridad está indicado por el muro que circunda la ciudad, a través del cual se ve el espacio exterior, el espacio estelar. Ambos niveles de la exterioridad les son negados a los habitantes de la ciudad. Si en Metropolis el espacio estaba representado en forma vertical, en Dark City la representación es radial, como la cebolla —en capas.

A diferencia de Metropolis, los habitantes de Dark City no saben que están prisioneros. Sin embargo el que no sepan no quiere decir que no lo estén. Otra frontera es la frontera del tiempo. Los habitantes no solamente son prisioneros del espacio, sino también lo son del tiempo. No hay recuerdos, sino una vida instantánea, reticulada por los extraños. Son prisioneros de un presente que no se convierte en pasado ni en futuro. Es tan importante el manejo del tiempo en esta prisión que no se necesita una retícula espacial. De hecho la ciudad se parece más a un laberinto que a una prisión. Más que los cuerpos, tienen cautivos los recuerdos de los habitantes de la ciudad. Tan importante como salir de la ciudad es recordar. Mr. Hand afirma: la ciudad es nuestra, es nuestra obra.

El prisionero no está sujeto, como en Metropolis, a una actividad maquinal. Ni siquiera parece que la actividad que se desarrolla tenga alguna importancia. En Dark City los hombres no trabajan. Si acaso alguien trabaja son los extraños (que están inmiscuados en la búsqueda de un remedio para evitar el exterminio de su especie) y el psiquiatra (que es el servidor de los extraños). En todos los demás personajes no puede precisarse una actividad porque cada quien, a la media noche, puede ser otro. Hay una relación más que cercana entre espacio e identidad, pues uno y otra cambian a cada momento. Es como si hubiera una exigencia del cambio de lugar hacia la identidad, para que también cambie.

El primer espacio que aparece como exterioridad es el infraespacio de la ciudad. El inframundo en que los extraños habitan. El tránsito hacia ese espacio está prohibido, sólo le

es permitido presentarse allí al siquiatra Dr. Daniel Schreber. En tal lugar se hallan las máquinas que provocan el cambio en la superficie. El espacio superficial es un espacio sin identidad alguna, un espacio que cada día a la media noche cambia, transfigurándose, deviniendo otro. Sin embargo, esto que pudiera ocasionar la evasión de los prisioneros, en realidad, no la provoca. Otra facultad de los inspectores, los Extraños, entra en juego para controlar a los prisioneros: la inducción al sueño. El sueño y la sintonía (la facultad de cambiar lo concreto a través de la voluntad) permiten ejercer un control excesivo sobre los habitantes de Dark City.

El otro nivel de la exterioridad, el espacio estelar, aparece de forma sorprendente tanto para los personajes de la película como para los espectadores. Lo que indica que no se trata, en realidad, de una ciudad, sino de una prisión espacial o dimensional.

Acceder a estos niveles de la exterioridad, hacia el interior por medio de la lucha y hacia el exterior por medio de la creación, alcanzar ese espacio –el afuera- implica acceder a un lugar de negociación del espacio, donde existe la capacidad de construirlo o conformarlo. El espacio exterior también se construye. John Murdoch es capaz de construir el sol y el mar, cosas ajenas a la ciudad. Lo cual significa que a partir de la ciudad se construye el entorno. En términos semióticos esto significa que la semiosfera construye su entorno, la exterioridad.

La retícula espacial no es rígida, sino dinámica, por eso no se hallan prisioneros en el espacio. En cambio la retícula temporal es de tal rigidez que los habitantes viven la vigilia apenas unos momentos cada noche antes de la media noche, entonces empieza de nueva cuenta el cambio espacial y de identidad.

A diferencia de Metropolis, donde hay producción y el resultado de tal producción hace a los habitantes de la ciudad superficial superiores a los obreros, en Dark City lo que importa es la producción de conocimiento. El laberinto del Dr. Schreber es el símbolo de la ciudad.

Lo que se espera de ésta es que sirva como laboratorio para producir el conocimiento necesario para salvar a los Extraños.

Los vigilantes, inspectores, son los mismos Extraños, auxiliados por el Dr Schreber. Se distinguen de los prisioneros no sólo por sus extraordinarios poderes, sino por el vestuario que los uniforma: largos abrigos oscuros, ropa y sombrero oscuro.

El cuerpo policiaco, en esta película, no se encuentra ligado de ninguna forma con los vigilantes. Los mismos policías sucumben a los experimentos de los Extraños. El detective Walenski es una muestra de lo anterior. Por el contrario, así como en *Metropolis*, es clara la relación de necesidad que se establece entre el poder disciplinario y el poder científico, entre los Extraños y el Dr. Daniel Schreber.

La vigilancia, el control, llega al límite cuando los recuerdos de John Murdoch son inoculados en un Extraño, Mr. Hand, con el propósito de encontrarlo.

The matrix: “una prisión para tu mente”.

En *The matrix* la oposición virtual-real fundamenta la oposición dentro-fuera. El afuera de la ciudad se presenta en dos niveles. El primero es la realidad concreta en oposición a la realidad virtual. Pero aún la realidad concreta es un espacio sujeto a una taxonomía de la libertad –idea que se asocia siempre a la idea de seguridad–, porque los habitantes de la ciudad se encuentran prisioneros en una prisión concreta. Se trata de los enormes rascacielos como en el que despierta Neo, prisiones incubadoras.

La nave, el aerodeslizador Nabucodonosor, representa un nivel de libertad, un escalón. Sin embargo es un nivel intermedio porque la nave está prisionera del sistema de desechos y está sometida a la vigilancia de las máquinas llamadas centinelas. El significado

simbólico de estos espacios intermedios es que la libertad existe en distintos niveles. La ciudad Sión representa el espacio de libertad total: Tank declara que él y su hermano Dozer no tienen perforaciones en la nuca porque nacieron en Sión, y afirma:

“Si la guerra acabara mañana, la fiesta sería allí. La última ciudad humana. El último lugar que nos queda.”

Y tal ciudad, la última ciudad humana, representa el blanco más anhelado por los agentes, los programas. No quieren en realidad atrapar a Neo, sino encontrar las claves de acceso a las computadoras de Sión para destruirla.

El espacio exterior, la libertad, es Sión, la “última ciudad humana”, que, paradójicamente, se halla “bien enterrada, cerca del centro de la tierra”. Hay otra frontera que nos indica el espacio donde están los prisioneros: se trata del espacio virtual, un programa. Un doble espacio de aprisionamiento: las instalaciones donde se encuentran incubados por un lado y, por el otro, el programa donde creen llevar vidas cotidianas, la matriz.

La matriz es una prisión:

“Morpheus: La matrix, está en todos lados. A nuestro alrededor. Aún aquí, en este cuarto. La ves cuando miras por la ventana... o cuando enciendes el televisor. La sientes cuando vas a trabajar... cuando vas a la iglesia... cuando pagas tus impuestos. Es el mundo que te han puesto sobre los ojos para cegarte a la verdad.

Neo: Cuál verdad.

M: Que eres un esclavo, Neo. Como todos, naciste para ser esclavo. Naciste en una prisión que no puedes oler, probar ni tocar. Una prisión para tu mente.”

No hay control sin reticulación¹⁰⁴. El análisis de las acciones, su control, requiere del establecimiento de una red. En *Metropolis* y *Dark City* hemos visto distintas combinaciones de control basados en el espacio y el tiempo. En *The matrix* la reticulación aparece en los dos niveles de espacio donde se da la cautividad. En el espacio concreto existen las celdas-incubadoras. En el espacio virtual, el de la representación –la matriz-, el control es institucional. Las acciones de Neo son vigiladas y controladas tanto por la institución laboral –el llamado de atención y la exigencia de su jefe en la corporación donde trabaja-, como por los agentes –que en realidad son programas de vigilancia de la matriz.

La vigilancia en la matriz, un sistema súper complejo, garantiza el control. En el mundo virtual la vigilancia es asumida por los agentes. “Si no eres uno de nosotros, le dice Morpheus a Neo, eres uno de ellos.” Los agentes son programas conscientes que

“pueden salir de cualquier software conectado a un sistema. Eso significa que cualquiera que no hayamos desconectado puede ser un agente.”

La circularidad, requisito indispensable para el panóptico se da en el espacio virtual trascendiendo la arquitectura. Es el paso de la arquitectura real a la arquitectura virtual, que descansa en la arquitectura del software, el programa. Cualquiera de los otros, mientras no sea desconectado, puede ser un vigilante, un programa consciente. Es imposible saber quien es el enemigo –el inspector, el agente- porque cualquiera está en posibilidad de serlo. “Dentro de la matriz, afirma Morpheus, ellos son todos y no son nadie”. Nada más cercano

¹⁰⁴ “El espacio disciplinario tiende a dividirse en tantas parcelas como cuerpos o elementos que repartir hay. Es preciso anular los efectos de las distribuciones indecisas, la desaparición incontrolada de los individuos, su circulación difusa, su coagulación inutilizable y peligrosa; táctica de antideserción, de antivagabundeo, de antiaglomeración (Ibid., p 146).”

a lo que exigía Bentham del panóptico¹⁰⁵. En Matrix no aparece la torre del vigilante frente al prisionero, sino la sospecha de que cada uno de los que le rodea sea un agente

Escena de los agentes en el interrogatorio a Neo.

“Mr Smith: Como puede ver, hace algún tiempo que lo vigilamos, Sr Anderson Parece que ha estado viviendo dos vidas... es culpable virtualmente de todo crimen informático para el cual haya una ley.”

Neo: No me pueden asustar con sus tácticas de gestapo, conozco mis derechos ”

Como en Dark City el cuerpo de vigilancia es fácilmente identificable. Hay un uniforme que los caracteriza, además del uso de gafas oscuras

En Metropolis y Dark City identificamos el beneficio que se obtiene de los prisioneros, por un lado la producción y por el otro el conocimiento. En Matrix tal beneficio es de otra índole, se trata de la energía que encierran los seres humanos. Morpheus los compara con pilas.

Como en las otras películas, una vez que el prisionero trasciende la frontera que delimita la prisión se encuentra con la capacidad de llevar a cabo una negociación del espacio, es decir influir en su conformación. Morpheus le había dicho a Neo que no sería necesario que fuera capaz de esquivar las balas. La realidad de la prisión, una vez que la prisión ha sido trascendida, no existe. Las películas nos muestran que entre el prisionero y el creador sólo basta con trasponer una frontera.

¹⁰⁵ “Para ello Bentham ha sentado el principio de que el poder debía ser visible e inverificable. Visible: el detenido tendrá sin cesar ante los ojos la elevada silueta de la torre centra de donde es espiado. Inverificable: el detenido no debe saber jamás si en aquel momento se le mira; pero debe estar seguro de que siempre puede ser mirado (Ibid , p. 205)”

La sonámbula: tras los barrotes del olvido.

¿Qué indicios permiten caracterizar a la ciudad como prisión? La pérdida de libertad. Los habitantes de Buenos Aires del futuro están presos en un presente que no logra convertirse en pasado; presos en familias que no resultan familiares en sentido alguno. Pero, sobre todo, están presos de la ciudad. Cárcel de la que resulta imposible escapar; si lo consigue Ariel se debe a la misión que le es confiada –acompañar a Eva para, una vez que se encuentre con Gauna, asesinarlo.

Como en las demás películas tomadas en consideración para el análisis, la prisión se manifiesta en un doble nivel. En *La sonámbula* se trata del doble nivel del espacio y el olvido –la pérdida de la memoria, que es también la pérdida de la identidad. La capacidad de recordar se asocia con la capacidad de escapar. A eso se debe que Eva consiga traspasar los límites de la ciudad.

Los espacios principales son el onírico y el de la vigilia. La ciudad se halla en el segundo. Frente al otro éste parece el espacio de la prisión (cuando uno tiene un sueño desagradable quiere despertar, salir del sueño). Sin embargo hay grados de libertad: dentro del espacio onírico la ciudad aparece como la prisión. Su entorno, la provincia, es representado como la libertad.

La libertad se encuentra, al parecer en el exterior de la ciudad. Sin embargo esto es cuestionado cuando los vigilantes (el doctor y el militar) salen de la ciudad para atrapar a Eva.

Hay una zona realmente de libertad: el despertar. El espacio de la vigilia es el otro nivel de representación del espacio. La prisión, en realidad es el sueño. La salida es la vigilia.

Pero no puede decirse que Eva está soñando; se trata más bien de una pesadilla. La pesadilla es la ciudad; la pesadilla es la ciencia y la tecnología asociadas al poder militar. Fuera del sueño Eva vive fuera de la ciudad.

El panóptico resulta el ideal de la prisión: la vigilancia total. Esto puede ser conseguido de tres formas. Una, como lo estableció Bentham, es a través de la arquitectura. La segunda es a través de la tecnología: la instalación de cámaras que registren todos los actos (como ocurre con los robots sabuesos en *Fahrenheit 451* de A. Huxley), o como ocurre en *The matrix*, que se cuenta con programas conscientes que salen de cualquier software conectado a un sistema. Por último, como se propone en esta película, consiguiendo que los otros devengan vigilantes, que se conviertan en agentes encubiertos. En Buenos Aires del futuro nadie sabe quién es él mismo; tampoco quién es el otro. Pero, como lo afirman los agentes en la comisaría al detener a Ariel, casi todos son agentes. Uno puede ser vigilado por cualquiera de los que lo rodean. Hasta los mismos agentes están sujetos a vigilancia, a detención, lo que le ocurre a Ariel.

El control se lleva a cabo mediante el marcaje del cuerpo con códigos de barras. Como ocurre en los ranchos ganaderos, el código tatuado indica la propiedad: uno no se pertenece a sí mismo, sino que pertenece al otro, al que detenta el poder.

Como en una colonia penitenciaria, sus vidas están sujetas a rutinas autoritarias incuestionables: la asistencia a las terapias psiquiátricas, la asistencia a hogares que no lo son, fríos espacios donde el desconocimiento del otro no permite ningún tipo de relación afectiva.

¿Quién logra escapar de la prisión? En las películas anteriores tenemos claros ejemplos. En ésta es más difícil. Eva y Ariel no logran escapar de la vigilancia que define la ciudad porque el sistema de inspección —auxiliado por el detector electrónico insertado en Ariel— se desplaza hacia ellos para acabarlos. Si la prisión es el sueño, el único prisionero que logra

escapar es Ariel. Eva no; porque ella siempre estuvo fuera –dentro y fuera al mismo tiempo. El trascender el espacio de la prisión, cruzar la frontera, no le brinda a Ariel ningún privilegio. En las otras películas al que trasciende la prisión se le brinda la oportunidad de participar en la conformación del espacio. En la sonámbula tal oportunidad está derogada. Ariel no es siquiera capaz de encontrarle significado al nuevo espacio donde ha aparecido

Conclusiones

Primera parte.

El conocimiento abreva de la realidad; de otra forma se muere de sed. Sin realidad el conocimiento es imposible, improbable. Los acontecimientos del 11 de septiembre del año 2001, a un mes de la conclusión de los estudios de maestría que cristalizan en esta investigación, obligan a ser considerados aquí por dos razones. La primera es explicada en el párrafo siguiente; por otro lado tales hechos obligan a repensar la relación entre cuerpo, espacio urbano, control y nuevas tecnologías, los cuales son las piedras de toque de esta investigación. Tales hechos merecen una atención mayor. Infinidad de foros, coloquios, artículos, son indicio de la crisis que, provocada en el ámbito de las disciplinas sociales, exige otras explicaciones (enfoques teóricos) en vista de que las habituales se han quedado cortas, retrasadas. Siempre que las hay, las crisis representan un dinamismo exagerado de la realidad (la realidad social). El conocimiento aspira a ser un reflejo fotográfico de ésta, en unos casos. En otros busca ser una predicción: la fotografía próxima. En este sentido la crisis representa un distanciamiento entre realidad y conocimiento: la aparición de un abismo que, siempre, es inesperado. Entonces se le exige al conocimiento que le salga al paso a la realidad. Se trata de una exigencia siempre difícil.

A partir de esta fecha ocurrió una confusión entre la realidad y la ciencia ficción. Un día antes, el 10 de septiembre, veía en una clase de análisis cinematográfico la película *El club de la pelea*, la cual termina con la destrucción de dos rascacielos en Nueva York. Entre las escenas de la película y las del noticiario del día siguiente podía percibirse una continuidad espantosa. Pareciera que no vivimos más en la realidad, sino en una película de ciencia ficción.

El día que la realidad se convirtió en película de Ciencia Ficción.

El 31 de diciembre del año 1999 se esperaba una señal que anunciara no sólo el final de ese año, que representaba también el de una década, un siglo y un milenio (se originó una gran discusión acerca del calendario de occidente), sino el final de una época, de un estado de cosas: el final de un mundo. Las pantallas de televisión vertían imágenes de muchas partes del planeta. Profecías apocalípticas, exhumadas de libros esotéricos por movimientos milenaristas, habían anunciado hechos extraordinarios que servirían de divisa a tal cambio. Pero la realidad es caprichosa. Como las teorías, las profecías representan fajas y *corcets* que la realidad aborrece, a los cuales escapa. Ese día los televidentes presenciaron, a través de las pantallas de T V., sólo ceremonias rituales diversas que marcaban el cambio de año. Todo siguió igual. Parecía que el tan esperado año 2000 no había traído sino desilusión. El mundo siguió existiendo como siempre. ¡Qué aburrido!

Sea porque los calendarios están mal planeados o se han desajustado –o tal vez porque, así como a las teorías y a las profecías, la realidad detesta los calendarios- fue otra la fecha que la realidad eligió para manifestar su voluntad de cambio, de transformación. Esto ocurría a 619 días del inicio del año 2000.

Ese día la realidad se transformó en película de ciencia ficción; las palabras de Marx sí fueron las de un profeta porque ese día lo sólido se desvaneció en el aire.

A diferencia de lo ocurrido con el espectáculo televisivo del inicio del 2000, el 11 de septiembre del año 2001 el discurso televisivo se apoderó tanto de la televisión como de los espectadores. Pareciera que todo estaba planeado para que ocurriera de esta forma, lo que pone de manifiesto una nueva lógica de enfrentamiento terrorista. En la lógica tradicional primero se toma un rehén y después se pide un medio de información para exigir una demanda, de cuya satisfacción se espera la liberación del rehén.

En este caso lo primero que ocurrió fue la toma de los medios de comunicación. Estos jugaron el papel de rehenes. La demanda fue abierta. Ningún grupo terrorista se atribuyó el atentado. Ninguna demanda específica fue recibida en ningún círculo, ya sea en los medios o en los círculos políticos. Los medios fueron tomados durante horas, ocupados en su totalidad, utilizados para enviar un mensaje que se formaba automáticamente. ¿Cuál era ese mensaje? La vulnerabilidad del país más poderoso del mundo.

El atentado consistió en la destrucción simbólica del poderío norteamericano: el símbolo del poder económico (las torres del WTC) y el símbolo del poder militar (el Pentágono). Sin embargo, y es nuestra tesis principal, el incidente del 11 de septiembre marca la destrucción de un paradigma científico.

La influencia de las ciencias exactas sobre las ciencias sociales, sus exigencias, nunca han dejado de sentirse, ni han pasado inadvertidas. Sobre todo su encomio de lo concreto, de lo objetivo. Las torres gemelas eran la sublimación de lo concreto: objetos geométricos de medidas exactas; objetos reproducibles. Las torres representaban el simbolismo del control de la realidad por la ciencia. El pentágono, por su parte, representaba el control del mundo mediante el poderío militar. La realidad y el mundo en manos de E.U.

La desaparición de las torres gemelas en las pantallas de televisión, entre humo y polvo, no fue vista por nosotros los espectadores como derrumbamiento, sino como desvanecimiento. Lo sólido, lo concreto, lo objetivo, *de pronto*, dejaba de existir, se desvanecía en el aire.

Mucho se ha hablado de la crisis de paradigmas de las ciencias sociales y las naturales a partir, sobre todo, de la aparición de la física cuántica. Sin embargo ningún hecho ha encerrado un simbolismo tan importante. El hundimiento del Titanic pareciera semejante. Sin embargo éste no ocurrió en una pantalla de televisión. Y es distinto hundirse a desvanecerse.

El temor a lo concreto, a la tierra, se apoderó del país que más respeto, y veneración le profesa. Ante la amenaza aérea, la casa blanca se transformó en una casa volante: el AF-1 ocupó el papel de casa presidencial. Este temor a la tierra no solamente ocurría en suelo norteamericano. Ya en Afganistán, durante los primeros meses del ataque, el ejército norteamericano no sintió la seguridad de poner pie en suelo enemigo, confiando totalmente en su fuerza aérea (aviones B-52, misiles, superbombas). En términos simbólicos el ataque aéreo sobre Afganistán puede verse como una igualación del ataque a E U: la destrucción por aire. También en la utilización de la Alianza del Norte se ve un intento de igualar el contra-ataque: si los terroristas utilizaron aviones norteamericanos para causar la destrucción en N Y y Washington, entonces contra Afganistán se utilizará un ejército afgano.

La pérdida del centro.

Muchos hablan del eurocentrismo, que también es llamado logocentrismo. A veces olvidamos que E U es también Europa o el sueño de Europa. E U como el *alter ego* de Europa –sobre esto no caben dudas después de la alianza y sumisión de los países europeos con el fin de la destrucción de Afganistán. El centro implica una periferia, un ordenamiento espacial.

El lanzamiento de un ataque cuyo objetivo era encontrar y destruir a un solo hombre (Osama Bin Laden), este desordenado y magnífico ataque –cuya principal característica siempre fue la inseguridad del blanco- simboliza la pérdida de todo centro. El ejército más poderoso del planeta salía en busca de un hombre, pero no sabía donde estaba, jamás lo supo y tal vez nunca lo sabrá. Aún hoy (primeros días de enero del 2002), a más de 120 días de búsqueda, su paradero no ha podido ser identificado. Todo esto nos habla del desorden espacial y nos permite pensar en una guerra imaginaria, con víctimas reales.

El centro se refiere a la periferia, pues solamente en estos términos puede definirse. Pero ante la pérdida de centro sólo es posible hablar de la pérdida, también, del espacio periférico. Crisis del orden. El desorden político, social, de producción, de consumo (la quiebra de muchas industrias norteamericanas –quiebra histórica-, el empobrecimiento y el desorden político y social en Argentina –crisis histórica) son los síntomas más evidentes de esta crisis (no olvidemos los enfrentamientos entre globalifílicos y globalifóbicos ocurridos durante cada reunión de la OMC).

Pérdida del centro –de la periferia-; pero también pérdida de la fe en lo real. Han arrancado a Dios del árbol del cielo y lo han sembrado en la tierra. Creció una plantita enclenque a la que, orgullosamente, llaman *Ciencia*. Pero la plantita se marchita. Las flores que da son de ceniza.

¿Cuál es la repercusión de esto en el conocimiento? En el sistema planetario del conocimiento ha habido una sumisión al principio que, al igual que en la astronomía, se llama geocentrismo. Se experimentó un desplazamiento de significado hasta entender por *tierra lo concreto*. A pesar de todas las crisis paradigmáticas que han enfrentado las disciplinas científicas, este principio geocentrista (concreto-centrista, empírico-centrista, objetivo-centrista) no ha dejado de ejercer su gobierno en las instituciones educativas y de investigación.

Esta crisis, iniciada con la destrucción del símbolo 2 y el 5 (las torres gemelas y el pentágono) acentúa una crisis en el universo del conocimiento que había iniciado hace bastante tiempo –desde el momento fundacional de las ciencias sociales. El 2 y el 5 son números cabalísticos en tanto al sumarse dan como resultado 7. Dos son los seres que se necesitan para traer vida humana al mundo (el varón y la hembra). Cinco son los dedos de la mano: todo nuestro conocimiento científico se deriva de la mano. De la duplicación de los cinco dedos (2×5) surge el sistema decimal y las matemáticas –el universo abstracto por excelencia.

Hacer estallar el laberinto.

Con la crisis de la ordenación espacial, el mundo se ha convertido –de nueva cuenta, como en el siglo XVII- en algo espantoso. Podríamos hacer nuestras las palabras de Pascal para afirmar que nuestro planeta, a partir de los acontecimientos del 11 de septiembre, es una esfera espantosa que tiene la circunferencia en todos lados y el centro en ninguno. El escondite del terrorista (o supuesto terrorista) y la búsqueda desesperada –y a un tiempo infructuosa- de éste, dan cuenta de ello. La muerte de Dios fue la causa del espanto de Pascal y sus contemporáneos. Nuestra tragedia es la muerte del segundo Dios, la ciencia-tecnología. Sin embargo, el horizonte no es tan aterrador como parece.

Occidente había ido construyendo un laberinto para alcanzar a la divinidad. Esta divinidad es la idea de la ciencia –y su panteón compuesto por la predicción y el control. Como en el caso de Babel, la construcción que se suponía divina se convirtió en monstruosa. En lugar de alcanzar a la divinidad nos alejó de ella. Pues si en la antigua Grecia el término *ciencia* designaba un conocimiento válido para todo momento y todo lugar, en el Occidente moderno la ciencia sirvió a los intereses más viles y encontró hospedaje, tal vez calabozo, en los discursos más falsos.

Como en la torre de Babel, la lengua única de la filosofía se transformó en muchas lenguas. El discurso único adquirió tantas formas como disciplinas científicas había, o iban surgiendo, lo que provocó más desacuerdos que acuerdos, más errores que aciertos.

Recuperar la lengua original para reencontrar el sentido del mundo, como lo expuso Paul Auster en *La habitación cerrada*, parece la labor de la verdadera ciencia. En un momento determinado, la única salida del laberinto consiste en hacerlo estallar. Nicolás Guillén habla de los muros del odio. Bien. Pensemos en un laberinto levantado con muros de odio. A fuerza de ser forzado, el silencio se convirtió en grito. Esos gritos hicieron estallar las torres.

E.U. salió de sí mismo porque alcanzaron su interior, su corazón. Puede ocurrir que descubra que hay exterior o que no lo haga. Puede ocurrir que sus ejércitos transiten por el mundo como lo han hecho hasta ahora, pensando que no hay más mundo que ellos. Y si así fuera, entonces todo el daño provocado en N.Y. y Washington podría verse como el eco del daño que ha sido provocado en el mundo del afuera.

Dios construye el mundo para poder existir él mismo. Existe con referencia a algo, de otra manera es impensable existir. La destrucción del otro significa la destrucción de Dios. Si destruyo mi sombra, que aparece como símil de mi cuerpo, mi propio cuerpo se convierte en símil. ¿Símil de qué? De nada.

Segunda parte.

El espejo, el laberinto y la prisión constituyen niveles teóricos para entender la relación que se establece entre el cuerpo y el espacio urbano. Este conjunto de relaciones basadas en el espacio se desprende de otro conjunto, que fue llamado básico. Sin la contribución que representa la semiótica, sobre todo el enfoque de la semiótica de la cultura de Lotman –que

juega un papel esencial en nuestro análisis- sería muy difícil llevar a cabo los objetivos planteados en un principio (que, en cierta forma, están enunciados en el índice).

La capacidad de transformación, tanto del cuerpo como del espacio, se pone de evidencia en los tres capítulos de análisis. Existe la necesidad de controlar; existe, también, la necesidad de escapar a ese control –porque se está en un sistema que pretende establecer un determinado dominio y se favorece de él. En esta lucha la tecnología deviene herramienta: puede servir para conseguir la circularidad panóptica (vigilancia y control) o bien para transformar el cuerpo, y conseguir escapar.

Espejo, laberinto y prisión: semiótica y comunicación.

Distintas son las ciudades representadas en los filmes. Tal diversidad de espacios urbanos sirvió para el enriquecimiento del análisis. En tanto ciudades del género de Ciencia Ficción se trata de ciudades del futuro. No obstante, todas tienen su fundamento en ciudades del presente (hoy que no puede sino alimentarse del ayer): *Metropolis* hace referencia a Nueva York; *Dark City* nos recuerda Londres; la ciudad virtual de *The matrix* no es otra que Chicago; por último, la ciudad de los sueños en *La sonámbula* es Buenos Aires. Parece imposible pensar el futuro sin hacer referencia al pasado.

¿Cuál es el camino para llegar al pasado? El recuerdo, temática fundamental en las películas analizadas, nos enseña que es imposible moverse hacia delante si no se mira, antes, hacia atrás. Las películas analizadas son tributarias del recuerdo por partida doble. En primer lugar, como se mencionó arriba, en la relación entre ciudades del futuro y ciudades históricas. Por otro lado, como exigencia implícita en cada relato.

En *Metropolis* existe la alusión al mito de Babel. María se encarga de hacerlos recordar, a través del mito hebreo, el origen de su ciudad. Deben recordar quiénes son en relación con

los que viven en la superficie. El recuerdo, en *Dark City*, es la materia prima fundamental para la adquisición del conocimiento. La recuperación del pasado –quién se es y de dónde se viene- representa el arma esencial en la lucha contra los Extraños. Las alusiones al pasado, en *The matrix*, son evidentes: nos referimos a los hechos históricos que, en boca de Morpheus, hacen que Neo se entere de la realidad en que vive –la matriz-; también la referencia a la exigencia del oráculo de Delfos, inscrita en el departamento de la pitonisa – el *conócete a ti mismo*- El conocimiento sobre sí mismo, en todos los filmes, parece imposible sin la investigación genealógica. En *La sonámbula*, la búsqueda del pasado, se convierte en la búsqueda esencial de todos los habitantes de la ciudad. Sin saber quién se es parece imposible todo desplazamiento y todo encuentro. El erotismo está condenado al fracaso.

Reflexionar sobre el futuro exige, primero, hacerlo sobre el pasado. Así lo entendimos desde un principio, lo que nos llevó a acercarnos a algunas ideas de origen antiguo (griego, hebreo, babilónico, romano). La línea de investigación parte de la comprensión de algunos hechos e ideas del pasado para llegar a entender el futuro.

Como afirmábamos en un principio, la diversidad de ciudades ha servido para enriquecer los resultados del análisis, pues lo que no ha aparecido en un film ha surgido en otro. Cada espacio urbano representado en los filmes permitía en mayor o menor medida el análisis. Debido a lo anterior fue posible encontrar mayor amplitud en el análisis de un film que en otro. También, como resultado de lo anterior, alguna película tuvo una mayor aportación teórica que otra. El espejo, el laberinto y la prisión aparecen como analogías de la ciudad. A continuación comentamos algunos puntos que sirven como conclusión.

El espejo En términos semióticos, el contexto de la problemática comunicacional, el encuentro especular es de una importancia destacable en tanto ermite y exige la transformación, el cambio, la adaptación. De este modo garantiza el dinamismo, el movimiento sin el cual la existencia estaría condenada al fracaso.

El Otro, lo Otro, son el requisito para este encuentro transformador. Como fue establecido en el capítulo del espejo, el Otro hace referencia a la persona, mientras que lo Otro se refiere al entorno. La relación entre el Uno y el Otro –o lo Otro- es de naturaleza recíproca, lo cual garantiza un cambio dual. A través del encuentro especular el espacio de la ciudad (lo Otro) y sus habitantes (los Otros), confluyen en un proceso de transformación. Los habitantes de la ciudad son representantes de espacios semióticos determinados, de modo que el encuentro de unos y otros constituye un enfrentamiento de semiosferas, que permite el enriquecimiento del significado en el relato.

Como se vio en las películas, el cambio es perceptible en tres niveles: en el aspecto (vestuario, gestos), en las acciones y en el conocimiento. Estos cambios, en el cuerpo de los personajes, tienen una consecuencia en el cambio espacial. Los distintos espacios en que transcurren las acciones sirven como espejos donde uno se ve reflejado, promoviéndose el cambio en uno mismo y en el espacio en que se desarrollan las acciones.

Desde el punto de vista especular, el encuentro es significativo en la medida que provoca cambios. En determinados casos el encuentro de Uno y Otro, como choque semiótico, trae como consecuencia la generación de un nuevo espacio de significado donde las fronteras del uno y el otro se desdibujan para conformar la de Ellos (o Nosotros).

Con base en lo anterior puede hablarse de la destrucción y la construcción como acciones implícitas en el encuentro especular. Nos referimos a la destrucción del viejo espacio de significado y la construcción del nuevo espacio semiótico.

Puede hablarse de dos niveles o momentos del encuentro especular. En el primero el personaje es considerado como elemento pasivo: el que se mira frente al espejo. En el segundo momento, en que se asume como elemento activo, el personaje adquiere la función de espejo. Se trata de pasar de usuarios del espacio a productores de un nuevo espacio. Para que esto sea posible es necesario alcanzar el nivel de negociación semiótica, lo cual implica

trasponer un cierto número de obstáculos (la confusión del laberinto y el control de la prisión)

El laberinto. El laberinto, la confusión espacial, puede conseguirse mediante dispositivos arquitectónicos o por subterfugios de otra índole. Uno de ellos es el lenguaje (su perversión, utilizada por el grupo dominante); otro es el efecto oberón (la estrategia política que consiste en el robo del pasado), otro es la tecnología (los productos de alta tecnología) -que permiten el establecimiento de una realidad virtual

Es posible salir del laberinto, o bien a través de la salida, o bien destruyendo la construcción que lo constituye. Es necesario destruir la ciudad que representa la función de laberinto

La ciudad aparece como laberinto vertical, horizontal, virtual, onírico. El vertical está asociado con una división clasista de la sociedad; el horizontal con un experimento; el virtual con la explotación inducida por máquinas de inteligencia artificial; el onírico quiere recuperar la analogía ciudad-pesadilla. El valor negativo de la ciudad es trascendido en la medida que sea posible trascender el estado espacial de laberinto: destruir al monstruo y hallar la salida.

La ciudad es el mundo; entonces la salida del laberinto consiste en adquirir/conquistar la capacidad para construir el mundo. Recuperar los mitos fundacionales (recordarlos) o llegar a ser capaz de inventarlos.

Dark City representa un nuevo modelo de laberinto. Este es construido por el numen para alcanzar al humano. La salida consiste en la destrucción del constructor. También aparece como nuevo modelo de laberinto en tanto es reconstruido a cada momento. Como en *The matrix*, la ciudad de *Dark City* está constituida por materia virtual, por lo que es un espacio

que puede ser reconfigurado a voluntad del arquitecto –de materia virtual-. Este último tipo de laberinto (ciudad) es una simulación.

En los laberintos-ciudades analizados en esta investigación los dispositivos tecnológicos aparecen como elementos esenciales para su construcción, así como auxiliares que permiten hallar la salida: teléfonos celulares, de cable, robots, computadoras.

El monstruo (cuidador y obstáculo principal del laberinto) se erige como un producto de la ciencia-tecnología. En unos filmes esta dupla aparece como herramienta a ser utilizada tanto por los explotadores como por los explotados, lo cual le brinda un valor dual; en otras películas la carga es totalmente negativa, al presentarla como prerrogativa exclusiva de los explotadores.

La prisión. El castigo, la vigilancia, el control, el forzamiento del cuerpo para que se acomode a un espacio construido *ex profeso*, para que se desplace en él, todos estos indicios encontrados en los filmes nos llevaron a caracterizar la ciudad como prisión. En las distintas ciudades estudiadas el espacio urbano se nos presenta como un espacio controlado por el poder, diseñado por y para él.

La vigilancia genera todo un cuerpo de inspección dedicado exclusivamente a este fin. La arquitectura, tanto tradicional como virtual, auxilia en este propósito a través del dispositivo conocido como circularidad, que permite la panóptica. La visión total es el fundamento de la prisión moderna.

La *situación*, concepto generado en el segundo capítulo, así como el desplazamiento, son controlados en la ciudad. Sobre todo el acceso al exterior. Acceder a la exterioridad, alcanzar el afuera de la prisión, implica acceder al momento de negociación del espacio (análogo al momento activo del encuentro especular), donde el cuerpo se encuentra con la capacidad de reconstruir o reconfigurar el espacio de acuerdo a las propias necesidades.

Como se dijo líneas arriba, las cuatro películas elegidas cubren un espectro muy amplio del cine de Ciencia Ficción. Eso buscábamos. Sin embargo es claro que la temática varía en gran medida de una a otra, por lo que resulta imposible encontrar una homogeneidad en los resultados arrojados por el análisis. Esta heterogeneidad, por otro lado, puede verse como una ventaja en tanto enriquece los resultados, ampliando la gama interpretativa.

Por el tipo de génesis que tuvo la investigación –la preocupación por el espejo, el laberinto y la prisión- este trabajo se abre como un abanico de propuestas para nuevas investigaciones. Sobre todo en lo tocante al espacio virtual. El laberinto virtual, el espejo virtual, la prisión virtual: las posibilidades de comunicación y desarrollo en Internet.

La obligación de presentar el reporte de una investigación (la tesis) en una fecha determinada le deja, al que investiga, la sensación de que le falta tiempo. Ve su trabajo incompleto y las notas tomadas al margen en los últimos meses le exigen ampliar un punto, una interpretación, o un capítulo. Esperamos que las cuestiones insinuadas, abordadas y desarrolladas en esta investigación sirvan para que otros investigadores puedan plantearse nuevas inquietudes.

Filmografía

- Brave New World (Un mundo feliz) (Dir. Burt Brinckerhoff, 1980)
Cube (El cubo) (Dir. Vincenzo Natali, 1997).
Blade Runner (Ridley Scott, 1982).
Dark City (Ciudad en tinieblas) (Dir. Alex Proyas, 1998)
Demolition man (El demoledor) (Dir. Marco Brambilla, 1993)
Fahrenheit 451 (Dir. Francois Truffaut, 1966).
Fight club (El club de la pelea) (Dir. David Fincher, 1999).
Judge Dredd (El juez) (Dir. Danny Cannon, 1995).
La sonámbula (Dir. Fernando Spiner, 1998)
Le voyage dans la lune (Viaje a la luna) (Dir. George Melies, 1902)
Metropolis (Dir. Fritz Lang, 1926)
The fifth element (El quinto elemento) (Dir. Luc Besson, 1997)
The lawnmowerman (El cortador de césped) (Dir. Brett Leonard, 1993)
The matrix (Matrix) (Andy y Larry Wachowski, 1999)
The Cabinet of Dr. Caligari (El gabinete del doctor caligari) (Dir. Werner Krauss, 1919)
Total recall (El vengador del futuro) (Dir. Jerry Goldsmith, 1990)
1984 (Dir. Michael Radford, 1984)

Bibliografía

- Ackerman, Diane. UNA HISTORIA NATURAL DE LOS SENTIDOS, Anagrama, España, 1990
- Auget, Marc. LOS NO LUGARES, Gedisa, España, 1992.
- Aumont, Marie. ANÁLISIS DEL FILM, Paidós, España, 1993
- Aumont, Bergala, Marie Vernet. ESTÉTICA DEL CINE, Paidós, España, 1996
- Aumont, Jacques. EL ROSTRO EN EL CINE, Paidós, España, 1998.
- Auster, Paul. LA HABITACIÓN CERRADA, Anagrama, España, 1997.
- Auster, Paul. CIUDAD DE CRISTAL, Anagrama, España, 1998
- Auster, Paul. EL PAÍS DE LAS ÚLTIMAS COSAS, Anagrama, España, 1997.
- Bachelard, Gaston. LA POÉTICA DEL ESPACIO. Fce, México, 1986.
- Bajtín, Mijail M. YO TAMBIÉN SOY, Taurus, España, 2000.
- Barthes, Roland. LA AVENTURA SEMIOLÓGICA, Paidós, España, 1997
- Barthes, Roland. MITOLOGÍAS, S. XXI, México, 1999.
- Barthes *et al.* ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO, Ediciones Coyoacán, México, 1999.
- Bassa, Joan. El cine de ciencia ficción, Paidós, España, 1993
- Baudrillard, Jean. EL SISTEMA DE LOS OBJETOS, S. XXI, México, 1993.
- Baudrillard, Jean. LAS ESTRATEGIAS FATALES, Anagrama, España, 1977.
- Baudrillard, Jean. DE LA SEDUCCIÓN, Catedra, España, 1998.
- Benévolo, Leonardo. LA CIUDAD EUROPEA, CRÍTICA, España, 1993.
- Benjamín, Walter. POESÍA Y CAPITALISMO, Taurus, España, 1990.
- Berger, John. MODOS DE VER, GG, España, 2000.
- Berman, Morris. CUERPO Y ESPIRITU, Cuatro Vientos, Chile, 1989.
- Berman, Marshall. TODO LO SÓLIDO SE DESVANECE EN EL AIRE, S. XXI, México, 1998.

- Bior, Casares Adolfo. LA INVENCION DE MOREL, Emece, Argentina, 1999.
- Blanco, José Joaquín. FUNCION DE MEDIANOCHE, Era-Sep, México, 1986
- Borges, Jorge Luis. SIETE NOCHES, fce, México, 1996.
- Borges, Jorge Luis. EL ALEPH, Círculo de Lectores, España, 1999.
- Borges, Jorge Luis. NUEVA ANTOLOGIA PERSONAL, S. XXI, México, 1999
- Borges, Jorge Luis. OTRAS INQUISICIONES, Emecé, Argentina, 1989.
- Borges, Jorge Luis. FICCIONES, Alianza, México, 1991
- Brown, Peter. THE BODY AND SOCIETY, Columbia University Press, New York, 1988
- Brook, Peter. EL ESPACIO VACIO, Península, España, 1998
- Brun, Jean. LA MANO Y EL ESPIRITU, FCE, México, 1975
- Burton, Jeffrey Russell. EL DIABLO, Laertes, España, 1995
- Calvino, Italo. LAS CIUDADES INVISIBLES, Siruela, España, 1994.
- Camus, Albert. EL HOMBRE REBELDE, Alianza, España, 1989
- Canclini, García Nestor. LA CIUDAD DE LOS VIAJEROS, UAM-Grijalbo, México, 1996.
- Capretti, Nilo. LA CIUDAD, Museo Dolores Olmedo Patiño, México 1996.
- Carrizosa *et al*, CUERPO: SIGNIFICACIONES E IMAGINARIOS, UAM, México, 1999.
- Castells, Manuel. LA CUESTION URBANA, XXI, México, 1999.
- Casetti, De Chio. COMO ANALIZAR UN FILM, Paidós, España, 1998
- Certeau, Michel de. LA INVENCION DE LO COTIDIANO, UIA, México, 1999.
- Comte-Sponville, André. ¿QUE ES EL TIEMPO?, Andres Bello, España, 2001
- Cook, Ann *et al*. CITY LIFE 1865:1900, views of Urban America, Praeger Publishers, US, 1973.
- Cooper, Douglas. Delirio, Andres Bello, España, 1999
- Cordón, Claude. EL LENGUAJE DE LAS CELULAS, Alianza, España, 1994.
- Cottrell, Leonardo, EL TORO DE MINOS, fce, México, 1995
- Charon, Joel M., 1939- Symbolic interactionism an introduction, an interpretation, an integration, Englewood Cliffs, N J Prentice-Hall, [c1979]
- Chueca, Goitia, Fernando. BREVE HISTORIA DEL URBANISMO, España, 1998

- Dueñas, Ruiz Jorge LAS NOCHES DE SALE, Biblioteca del Issste, México, 1998.
- Davis, Flora. COMUNICACIÓN NO VERBAL, Alianza, México, 1996
- Dupré, Judith LOS RASCACIELOS, KÖNEMAN, España, 1999
- Durand, Gilbert DE LA MITOCRITICA AL MITOANALISIS, Anthropos-UAM, España, 1993
- Duvignaud, Jean. EL SACRIFICIO INUTIL, FCE, México, 1997.
- Duvignaud, Jean EL JUEGO DEL JUEGO, FCE, México, 1982
- Emerson, Ralph Waldo EMERSON'S ESSAYS, Jackey Library, Washington, 1932
- Ende, Michael, EL ESPEJO EN EL ESPEJO, Alfaguara, México, México, 1996.
- Eisenstein, Sergei LA FORMA DEL CINE, S XXI, México, 1999
- Eliade, Mircea MITO Y REALIDAD, Kairós, España, 1999.
- Eliade, Mircea TRATADO DE HISTORIA DE LAS RELIGIONES, Biblioteca Era, México, 1992
- Eluard, Paul EL AMOR Y LA POESIA, Visor, España, 1990
- ESPACIOS IMAGINARIOS (Primer coloquio internacional), UNAM, México, 1999
- Estañol, Bruno. EL LABERINTO Y LA ILUSION, Miguel Angel Porrúa, México, 2000
- Fast, Julius. EL LENGUAJE DEL CUERPO, Kairós, España, 1998.
- Featherston, Mike et al THE BODY, SAGE Publications, Londres, 1991
- Foucault, Michel. VIGILAR Y CASTIGAR, S. XXI, México, 1997
- Foucault, Michel. MICROFÍSICA DEL PODER, La Piqueta, España, 1996
- Foucault, Michel. HISTORIA DE LA SEXUALIDAD, S. XXI, México, 1989
- Foucault, Michel. HERMENEUTICA DEL SUJETO, La Piqueta, España, 1987
- Fromm, Erich THE HEART OF MAN, HARPER COLOPHON BOOKS, USA, 1964
- Fulcanelli EL MISTERIO DE LAS CATEDRALES, Plaza y Janés, España, 1999
- Gaudreault, Jost EL RELATO CINEMATOGRAFICO, Paidós, España, 1995
- Gide, André, TESEO, Debolsillo, España, 2001
- Giddens, Anthony. La constitución de la sociedad, Amorrortu, Argentina, 1998.
- Gluckman, Max. Custom and Conflict in Africa, Basil Blackwell Oxford, USA, 1966
- González, Mateos Adriana BORGES Y ESCHER, Aldus, México, 1998.

- Guillén, Nicolás. POESIA, Editores Mexicanos Unidos, México, 1999
- Hall, Edward T. LA DIMENSION OCULTA, S XXI, México, 1988
- Heidegger, Martín ARTE Y POESIA, fce, México, 1975
- Huxley, Aldo. UN MUNDO FELIZ, Editores Mexicanos Unidos, México, 2000
- Joseph, Isaac EL TRANSEÚNTE Y EL ESPACIO URBANO, Gedisa, Argentina, 1984
- Jüing, Gustav. EL AION, Paidós, España, 1989
- Kafka, Franz CONSIDERACIONES ACERCA DEL PECADO, Edicomunicación, Barcelona, 1992
- Kracauer, Siegfried. DE CALIGARI A HITLER, Paidós, España, 1995
- Kubler, George. THE SHAPE OF TIME, Yale University Press, USA, 1962.
- LA CIUDAD, CONCEPTO Y OBRA (Coloquio internacional de Historia del Arte), UNAM, México, 1987.
- Laing, R D. THE FACTS OF LIFE, Ballantine Books, USA, 1978.
- Laver, James. BREVE HISTORIA DEL TRAJE Y LA MODA, Cátedra, España, 1997
- Le Goff, Jacque. LOS INTELLECTUALES EN LA EDAD MEDIA, gedisa, México, 1987
- Levinas, Emmanuel. LA HUELLA DEL OTRO, Taurus, España, 2000
- Lotman, Iuri. CRITERIOS, La Habana, 30, VII91-XII91.
- Lotman, Yuri. ESTETICA Y SEMIÓTICA DEL CINE, GG, España, 1979.
- Lotman, Iuri. LA SEMIOSFERA I, Cátedra, España, 1996.
- Lotman, Iuri. LA SEMIOSFERA II, Cátedra, España, 1998
- Lotman, Yuri. CULTURA Y EXPLOSION, Gedisa, España, 1993
- Lotman, Iuri. SEMIÓTICA DE LA CULTURA, Cátedra, España, 1979.
- Lynch, Kevin. LA IMAGEN DE LA CIUDAD, GG, España, 1998
- Meier, Richard. LA POBREZA EN LAS GRANDES CIUDADES, Salvat, España, 1974.
- Merleau-Ponty, Maurice. FENOMENOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN, Península, España, 2000.
- Montanelli, Indro. HISTORIA DE ROMA, Plaza y Janés, España, 1984.
- Montes, Graciela. LA FRONTERA INDÓMITA, FCE, México, 1999.

- Montesquieu GRANDEZA Y DECADENCIA DE LOS ROMANOS, ESPASA-CALPE, España, 1962.
- Morgan, Elain. LA CIUDAD EN CRISIS, Pomaire, España 1979.
- Nead, Linda. EL DESNUDO FEMENINO, tecnos, España, 1998.
- Neruda, Pablo. PLENOS PODERES, Seix Barral, España, 1981.
- Panofsky, Erwin, EL SIGNIFICADO EN LAS ARTES VISUALES, España, 2000.
- Pardo, José Luis. SOBRE LOS ESPACIOS, Ediciones del Serbal, España, 1991.
- Paris, Jean. EL ESPACIO Y LA MIRADA, Taurus, Madrid, 1968.
- Paquete, Dominique. LA HISTORIA DE LA BELLEZA, Claves, España, 1998.
- Paz, Octavio, EL LABERINTO DE LA SOLEDAD, fce, México, 1983.
- Pirenne, Henri. LAS CIUDADES EN LA EDAD MEDIA. Alianza, España, 1984.
- Platon. DIALOGOS, Porrúa, México, 1964.
- Plotino. SELECCIÓN DE LAS ENEADAS, SEP, México, 1923.
- Rico, Bovio Arturo. LAS FRONTERAS DEL CUERPO, Joaquín Mortiz, México, 1980.
- Rogers, Richard. CIUDADES, GG, España, 2000.
- Rubial, García Antonio. LA PLAZA, EL PALACIO Y EL CONVENTO, Conaculta, México, 1998.
- Saer, Juan José. EL CONCEPTO DE FICCIÓN, Planeta, México, 1999.
- Saussure, Ferdinand de. CURSO DE LINGÜÍSTICA GENERAL, Fontamara, México, 1998.
- Selecciones del Reader's Digest. CIUDADES DESAPARECIDAS, México, 1982.
- Sessarego, Myrta. BORGES Y EL LABERINTO, Conaculta, México, 1998.
- Shepard, Jim, NOSFERATU, Knopf, 1998.
- Shilling, Chris. THE BODY AND SOCIAL THEORY, SAGE Publications, [Londres, 1993.
- Siegfried, Kracauer. DE CALIGARI A HITLER, Paidós, España, 1995.
- Signoretti, Amalia. ANTROPOLOGÍA URBANA, ANTHROPOS, México, 1999.
- Signos. ANUARIO DE HUMANIDADES, Año VII, tomo III, 1993, UAM Iztapalapa.

- Silverberg, Robert. CIUDADES PERDIDAS Y CIVILIZACIONES 9DESAPARECIDAS, Diana, México, 1970.
- Simak, Clifford D. CIUDAD, Minotauro, España, 1988
- Squicciarino, Nicola. EL VESTIDO HABLA, Catedra, España, 1993
- Starm Burgoybe, Flitterman-Lewis. NUEVOS CONCEPTOS DE LA TEORIA DEL CINE, Paidós, España, 1999.
- Stoichita, Vctor I. BREVE HISTORIA DE LA SOMBRA, Siruela, España, 1999.
- Thompson, John B. IDEOLOGIA Y CULTURA MODERNA, UAM, México, 1998.
- Tietz, Jürgen. HISTORIA DE LA ARQUITECTURA DEL SIGLO XXI, España, 1999
- Toscan du Plantier, Daniel. LA EMOCION CULTURAL, IMCINE-CONACULTA, México, 1995.
- Toynbee, Arnold J. CIUDADES EN MARCHA, ALTAYA, Argentina, 1999.
- Tzu, Sun. EL ARTE DE LA GUERRA, Ediciones Coyoacán, México, 1995
- Xirau, Ramón. CIUDADES, UNAM, México, 1985
- VV. AA. BLADE RUNNER, Tusquets, España, 1996.
- Ward, Peter M. MEXICO: UNA MEGACIUDAD, CONACULTA, México, 1991.
- Watzlawick, Paul *et al*. LA REALIDAD INVENTADA, gedisa, Argentina, 1981
- Wittgenstein, Ludwig. OBSERVACIONES, S XXI, México, 1989