



# **HORTUS CONCLUSUS POSMODERNOS: EL REFUGIO DE LOS TECNÓCRATAS. REPRESENTACIONES DEL ESTATUS SOCIAL EN EL URBANISMO Y LA ARQUITECTURA TAL Y COMO HAN QUEDADO REFLEJADAS EN EL CINE DEL CAPITALISMO AVANZADO (HACIA 1980-)**

*Post-Modern Hortus Conclusus: The Shelter of the Technocrats.  
Representations of the Social Status in Urbanism and Architecture as  
they are Reflected in Cinema from the late Capitalism (circa. 1980-)*

**Roger Ferrer Ventosa<sup>1</sup>**

roger.ferrer.ventosa@gmail.com

Universidade de Lisboa, CIEBA. Portugal

Fecha de recepción: 20/08/2019

Fecha de aceptación: 02/12/2019

**RESUMEN:** En el presente estudio cultural se expondrá cómo el cine de las últimas cuatro décadas ha mostrado el espacio ciudadano dedicado a las clases altas, espacios muy marcados y con las zonas de intercambio con las otras clases estrictamente delimitadas. Durante los años del capitalismo avanzado las ciudades se han pensado según un esquema bipolar muy acentuado, con pequeñas zonas valladas dedicadas a la élite afortunada, y grandes extensiones de chabolas alrededor de ellas. El cine del periodo lo ha plasmado, al ser un arte difusor de ideas entre grandes audiencias. Para el análisis se han tenido en cuenta películas de géneros, tipos y procedencias muy variados: fantástico, drama, de culto, *blockbusters*, Hollywood, cine europeo, suramericano... La propuesta parte del visionado de varias películas, más una base teórica de referencias bibliográficas que sustentan el discurso.

**Palabras clave:** Tardocapitalismo; urbanismo; jerarquía social; gubernamentalidad.

---

<sup>1</sup> <http://orcid.org/0000-0003-2568-1271>.

**ABSTRACT:** In this cultural study we will discuss how the cinema from the last four decades has shown the urban space dedicated to the upper classes: those are very distinctly marked spaces and the upper-lower exchange areas are strictly marked out. During late capitalism cities have been designed according to a markedly bipolar scheme, with small fenced areas reserved to the lucky elite, and large slum areas around them. The films from these years have captured this view, as this art is a diffuser of ideas among large audiences. This analysis has taken into account movies from several genres, kinds and origins: fantasy, drama, cult movies, blockbusters, Hollywood, European cinema, South American movies... The proposed part of the viewing of several movies, plus a theoretical basis of bibliographical references that sustains the discourse.

**Key words:** Late Capitalism; urbanism; social hierarchy; governmentality.

**SUMARIO:** 1. Algunos apuntes metodológicos. 2. La pirámide amurallada. 3. Nostalgia cultural por un pasado que nunca fue. 4. El hortus conclusus amenazado. 5. Resumen final.

## 1. ALGUNOS APUNTES METODOLÓGICOS

Uno de los ámbitos de la realidad que más transformaciones ha sufrido durante la fase tardocapitalista ha sido el de las concepciones de lo urbano, los diseños de ciudades y, en general, aquello relacionado con la concepción del espacio. En el presente estudio, concebido como ensayo de reflexión, se analizará los innovadores tratamientos otorgados a la noción del espacio durante las últimas décadas, aproximadamente desde finales de los años setenta del siglo xx, tal y como han quedado reflejados en una forma de arte tan característica del periodo como el cinematógrafo, con las especiales características que presenta de estar generalmente concebido para audiencias masivas, requeridas para poder cubrir su alto coste de producción.

La metodología será la más habitual en las humanidades, es decir, el estudio de fuentes primarias y secundarias, junto al más común en los estudios cinematográficos, que a la lectura previa añade el visionado de películas con las que trabar un discurso. Por ello, el enfoque será cualitativo, en una investigación que combina datos de varias disciplinas, desde provenientes de las ciencias sociales, para ver cómo han articulado nociones de espacio en grupos humanos, a la filosofía y, desde luego, según se ha indicado, un enfoque propio de las ciencias humanas.

El objetivo consistirá en ilustrar cómo algunas de las ideas sobre arquitectura y urbanismo, las dominantes durante el periodo analizado, han servido de escenario para crear una atmósfera determinada en algunos filmes, que se tomarán como cala de muchos otros posibles, evidencias particulares de tendencias generales. Con ello, una propuesta perteneciente a los estudios culturales o los fílmicos, enriquecerá la reflexión sobre teoría urbanística y sociológica, pero desde un área de conocimiento colindante, con un espíritu de interdisciplinaridad. Con las siguientes páginas se pretende que, como defiende Noel Carroll, de la misma manera que puede haber películas que contribuyan al conocimiento filosófico, igualmente en

este caso ayuden al del urbanismo o al sociológico, mostrando con esas narraciones visuales cómo se ha construido un imaginario (Carroll, 2011, pp. 264-265).

En cuanto a la selección de películas, hay ejemplos en muchos de los registros fílmicos, con muchos casos en que han compartido temas, motivos y horizontes, pese a separarles enormes distancias formales. La coherencia de lo expuesto se basa en la unidad temática de lo mostrado, no en la del análisis fílmico, en un escrito concebido como estudio cultural, no de análisis cinematográfico.

Por ello, en estas páginas se comentarán películas de estratos variados, tanto con un sentido claro de autoría, asimismo películas de culto, pero también aquel denominado en la terminología cinéfila como *blockbuster*, producción industrial primada sobre la búsqueda estética, han mostrado esos cambios y a la vez los han alentado, con su capacidad de fascinación intrínseca al medio.

Igualmente, los géneros expuestos serán diversos, entre ellos el cine fantástico, que en buena medida ha evolucionado desde un futurismo glorificador de la tecnología hacia panoramas distópicos tras la batalla. Ese tipo de cine fantástico y de terror «is an important barometer for the national mood and an important cultural space into which citizens may retreat to engage and examine the tendencies in their culture and to make choices about how to interpret and react to them» (Phillips, 2005, p. 198). Pero también obras de género dramático. O igualmente obras del mencionado cine de autor que pretenden emanciparse del género.

En especial, se analizará los tipos de imaginarios visualizados para evitar la sensación de peligro inherente a las desigualdades económicas. Es decir, películas en las que los estratos sociales quedan claramente marcados en el urbanismo, y cómo aquellos miembros que poseen un estatus económico más alto tratan de protegerlo, utilizando para ello estrategias de separación como vallas.

## 2. LA PIRÁMIDE AMURALLADA

En este primer apartado se reflexionará sobre algunas de las nociones de ciudad que ocupan este artículo: la *city* de las corporaciones como eje; la estratificación jerárquica; el pastiche con diversos órdenes culturales y periodos históricos; el influjo de la virtualidad proveniente del mundo informático.

Durante las últimas décadas, las del posmodernismo cultural (Fredric Jameson<sup>2</sup>) y el tardocapitalismo político (Ernst Mandel<sup>3</sup>), la noción de espacio, de urbanismo y de arquitectura se han modificado de manera drástica, debido a múltiples factores.

<sup>2</sup> Buena parte de cuyos ensayos se basan en delimitar lo posmoderno, utilizando casi siempre para ello el cine; probablemente su texto más relevante en ese sentido sea *Teoría de la postmodernidad* (Jameson, 1996).

<sup>3</sup> Así tituló Ernest Mandel un influyente libro, primero editado en el original alemán, luego traducido al inglés (Mandel, 1975).

Las nuevas visiones científicas y los avances tecnológicos —en un mundo cuyo criterio de validación se basa predominantemente en ambos—, las exigencias del sistema económico tardocapitalista, con la globalización como elemento más destacado, la sociedad de los medios de comunicación con su necesidad de promover espectáculos, la creación de modalidades híbridas de existencia entre lo orgánico y lo tecnológico, entre muchos otros factores que se podrían traer a colación, han supuesto una transformación en la manera de considerar dicha concepción de espacio. Nuevos imaginarios han aparecido para plasmar visualmente esas nuevas ideas y condiciones sociales.

La arquitectura y el urbanismo, las ideas sobre cómo articular los edificios en un territorio, cristalizan simbólicamente los diversos imaginarios activos en cada era, de manera que resultan evidencias imprescindibles de las mutaciones culturales, petrificadas en los inmuebles, que funcionan como marcadores culturales; dichos marcadores son llamados por Anselm Jappe construcciones simbólicas: «toda sociedad crea igualmente un gran número de construcciones simbólicas. Con éstas, la sociedad elabora una representación de sí misma y del mundo en el cual está inserta y propone, o impone, a sus miembros unas identidades y unos modos de comportamiento» (Jappe, 2011, p. 224). Estos registros culturales operan de igual manera en la pantalla cinematográfica.

En cuanto a la ordenación general del espacio urbano, las estrategias de funcionamiento económico desde los años setenta han ido consolidando una globalización sustentada en ciudades centrales, megalópolis de las finanzas como Londres, Berlín, Tokio y Nueva York, con un foco desde el que se irradia su poder, el centro financiero, la *city*, eje del poder, sobredimensionada con su proliferación de edificios de altura ciclópea que marcan su jerarquía ya visualmente.

Más allá del núcleo de la *city*, se ha concebido los barrios de residencia según un esquema bipolar. Existen por una parte los vecindarios de lujo para goce de las clases altas, rodeados de barrios de clases empobrecidas; el marco dividido en dos polos muy acentuados condena a los barrios de la clase media a menguar a gran velocidad; los estratos sociales, pues, quedan claramente subrayados para evidenciar la clase a la que se pertenece, en un orden vertical que va de la base miserable a la cúspide ultramillonaria. Esa lógica de la jerarquización territorial y su visualización simbólica se ha ido extendiendo durante el proceso globalizador, sintetizado por, entre otros teóricos, Paul L. Knox como regiones nucleares, semiperiféricas y periféricas (Knox, 1998). Correspondientemente con esa situación, el imaginario creado en las películas comentadas muestra unas megalópolis que, asimismo, aparecen segmentadas por sectores y clases sociales.

Si hay una película que alumbró el imaginario referido fue *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). La ordenación en dichas ciudades filmicas sigue un esquema vertical<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=-fu7jN2\\_2pE&feature=youtu.be&t=177](https://www.youtube.com/watch?v=-fu7jN2_2pE&feature=youtu.be&t=177). Todos los hiperenlaces funcionaban el 23/12/18.

En la futurista lluviosa urbe de los niveles sociales están notoriamente estratificados entre el suelo de la multitudinaria plebe que vive entre tinieblas y violencia, a la que hay que reprimir, la clase media de los protectores del sistema, empleados a su servicio, como el *blade runner* protagonista o el constructor de replicantes Sebastián, para alcanzar finalmente la cúspide en la que se halla la dirección de la corporación Tyrrell, quien fabrica los perfeccionados robots replicantes. En la cumbre se aposentan los grandes señores, como el demiurgo de *Blade Runner*. Tyrrell es el *logos*, el raciocinio que gobierna en el vértice superior de la pirámide, gran ojo del conocimiento que todo lo ve<sup>5</sup>. De Tyrrell se puede afirmar lo que sostiene Vizcarra sobre el uso de la publicidad en esta película: que se trata de que unos pocos cobren ventaja para aprovecharse de la fatalidad de muchos (Vizcarra, 2013, p. 5)<sup>6</sup>.

En *Blade Runner*, la decoración del despacho de Tyrrell se nutre de una estética imitadora del arte egipcio, que sugiere tanto el poder vertical de los faraones como el esotérico conocimiento de técnicas de inmortalidad, asociadas tradicionalmente a la religión egipcia, con sus momias y estatuas animadas. Rayan y Kellner las comparan con otra cultura erigidora de pirámides, aunque el sentido viene a ser similar: «The neo-Mayan architecture of the corporate buildings suggests human sacrifice for the capitalist god, and Tyrrell is indeed depicted as something of a divine patriarch» (Rayan & Kellner, 1992, p. 63). Todo ese aluvión de referencias al pasado sugiere a Rafael Argullol: «un depósito de sedimentos que cada pasado ha ido precipitando sobre el espejo del porvenir» (Argullol, 1996, p. 18). Los replicantes serían como las estatuas que custodiaban los templos y que estaban dotados de alma. En el santuario, Deckard descubre que la trabajadora de la Tyrrell, Rachel, es otro replicante. En lo más alto de la cúspide únicamente hay sitio para un humano: el todopoderoso jefe de la corporación, significativamente el «humano», mientras que sus subalternos son «robots».

La estructuración vertical junto al cruce de lenguas y de culturas de la ciudad de Los Ángeles en el filme remite al mito de la Torre de Babel; la torre de la corporación Tyrrell es la de los técnicos que han permitido elevarla tantos metros por encima del suelo. El diseño de producción de la película, igual que de su secuela del 2017, está muy cuidada, con unos interiores y unos edificios pensados para obtener la atmósfera buscada y señalar simbólicamente lo que se pretende sugerir. Como reconoció Scott: «Es cierto que le concedo mucha importancia a la arquitectura» (Boissière y Lyon, 1996, p. 131).

Pero, ¿qué se esconde debajo de la pirámide? Otro filme lo plasmará. Allí hay un subterráneo en el que se forman insólitas asociaciones de insomnes violentos,

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=yWPYRSURYFQ>.

<sup>6</sup> Este mismo autor sostendrá un poco más adelante que el concepto de espacio en la obra de Ridley Scott se basa en dos elementos clave del capitalismo actual: la publicidad y el reciclaje (Vizcarra, 2013, p. 6).

como los de *El club de la lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999), entre la acción contracultural situacionista, el comando de extrema izquierda y, por qué negarlo, la tropa neofascista. Los golpes liberan la energía reprimida en el universo del dispositivo capitalista de trabajos precarios y jerarquía rotundamente delimitada y polarizada. El club se ofrece como una forma de igualación y de expresión de la individualidad, aunque sea a trompazos. Existe mucha energía acumulada que no puede manifestarse en el teatro social por encima del subterráneo liberador.

Una estructura jerárquica tan marcada, unos contrastes tan grandes entre los diversos grupos sociales, e intereses tan divergentes tienen que crear necesariamente tensiones entre ellos, como en *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987). Una red de autoridades corruptas pretende levantar un Detroit de nueva planta al lado del antiguo, con lo que tiene de jugosísima operación. El que la ciudad esté bajo el mando de corruptos en connivencia con mafiosos acentúa el problema (anecdóticamente, y en medio de esa pelea entre «faraones», el *skyline* de Detroit incluso posee una «pirámide»<sup>7</sup>).

El agente Murphy aterriza en una de las caóticas comisarías que mantiene «el orden» en los peligrosos suburbios, cuyos habitantes caen en masa en la marginalidad debido, entre otros factores, a la nueva gubernamentalidad tardocapitalista, con su potenciación de los extremos. Los policías han de hacer frente a una dramática realidad en la que reina la violencia. Precisamente el agente Murphy muere por ese contexto degradado, tiroteado por mafiosos, significativamente en una vieja fábrica cerrada<sup>8</sup>. El capitalismo industrial está hundido, como se aprecia en la vieja y extinta gloria fordista de Detroit; lo ha sustituido en importancia el capitalismo financiero de las grandes corporaciones multinacionales, que se enriquecen con los servicios básicos y que cuentan su riqueza en términos macroeconómicos y repartidos entre los pocos grandes accionistas. Murphy pasará a ser un ciborg, con partes de su cadáver reanimadas por tecnología punta<sup>9</sup>.

Además de extremadamente violento, el Detroit de la película pasa sus horas consumiendo televisión<sup>10</sup>. Se muestra a diversos personajes riéndose estúpidamente con programas televisivos, en un tratamiento expresionista de la condición humana. Una sociedad en que sus individuos están alienados por los medios, en que los valores comunitarios han quedado sustituidos por una fe ciega en el mercado, y en el que se ha enseñoreado de la sociedad una separación tajante entre las clases, acabará derivando en formas de relación violentas, tanto para redistribuir la riqueza

<sup>7</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=lp7GGf2\\_b6Y](https://www.youtube.com/watch?v=lp7GGf2_b6Y).

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=5FcTzH6A4a4>.

<sup>9</sup> Su naturaleza de ciborg permite trazar analogías entre el cuerpo físico y el mecánico, ambos a fin de cuentas muy similares, uno de los lineamientos de la cultura tecnocientífica (Gutiérrez, 1998, pp. 84-85).

<sup>10</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=3LKQ3eX9pEg>.

como para mantener el *statu quo*. En las diversas continuaciones del filme, más su *remake* y las versiones televisivas, se mantiene esa construcción de imaginario de tonos expresionistas.

El punto de partida de *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988) incide en la crisis que deriva en tensiones sociales; este anime significó el establecimiento de un modelo visual y narrativo para muchas obras distópicas posteriores. Años después de la 3.ª Guerra Mundial, tras otra bomba atómica sobre Japón, en Neo-Tokyo el contexto social conflictivo propio del tardocapitalismo viene a repetirse: como elemento para dotar de color a algunas escenas, se muestran manifestaciones para quejarse de las leyes<sup>11</sup> gubernamentales contrarias a los intereses de cualquier clase que no sea la élite económica. Igualmente, la ciudad se torna escenario de los choques entre grupos de gamberros y unas fuerzas de seguridad omnipresentes, en una sociedad altamente tecnificada y sustentada en la represión policial.

*Akira* muestra las luchas entre los diversos poderes que dominan neo-Tokyo, desde la élite financiera hasta los generales que dan golpes de estado cuando intentan deponerlo e instauran la ley marcial o conspiradores con hilos de unión con las altas esferas. El general golpista es quien ha dirigido los experimentos para desarrollar poderes sobrenaturales en unos humanos, utilizados como conejillos de indias, pero el experimento militar sale mal. Necesariamente ha de salir mal. Las dictaduras militares son la versión rupestre y terminal del poder tecnocrático. En suma, se trata de un universo con muchas concomitancias con *Blade Runner*, con un diseño de ciudad asimismo muy parecido, aunque la razón no haya que buscarla en un simple influjo de la película de Scott, sino en que ambas comparten espíritu posmoderno y, por tanto, coordinadas genéricas y estilísticas, como el pastiche aglutinando en ella referencias visuales del pasado, situando pasado y futuro en un presente perpetuo, la combinación de géneros, o el comentario social mediante representación urbanística<sup>12</sup>.

Tantas o más tensiones se escenifican en *New Rose Hotel* (Abel Ferrara, 1998), película basada en una historia de William Gibson, escritor de un género, el fantástico, que ha atrapado como muy pocos la realidad de las nuevas tecnologías y las multinacionales, aunque en esta historia el trasfondo ciberpunk se eliminara casi por completo. El ciberpunk es el estilo literario que suma al tech-noir ya referido a un ánimo contracultural notorio, con hackers que intentan fastidiar a multinacionales, así como un mayor interés por las realidades virtuales, la inteligencia artificial y, en definitiva, lo relacionado con el ciberespacio, etiqueta inventada precisamente

<sup>11</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=sl\\_mg2w95D0](https://www.youtube.com/watch?v=sl_mg2w95D0).

<sup>12</sup> En este sentido, la lectura del presente artículo coincide con la de Isolde Standish (Standish, 1998, p. 62 y ss). De hecho, un periodista del Washington Post de la época apuntó que la reconstrucción de Tokyo en su nueva versión parecía seguir el prototipo del Los Angeles de *Blade Runner* (de la Iglesia, 2018, p. 10).

por William Gibson, cuyo *Neuromance* destaca como quizá la obra maestra de la corriente. Por esa razón se incorpora esta película a la reflexión<sup>13</sup>.

*New Rose Hotel* expone un problema social mediante la excusa fantástica: el poder de las corporaciones para cuestionarse su poder y sus conductas reprobables<sup>14</sup>. La trama parte de una guerra a muerte entre dos multinacionales y un caso de espionaje industrial. Se pretende tender una trampa a un genio de la biotecnología, Imuri, quien ha revolucionado varios campos de la ciencia, creando proteínas calientes, lo que implicará grandes beneficios al patentar dichos cambios. El negocio de la biotecnología retratado en el espejo distorsionador del género fantástico.

El protagonista del filme, interpretado por Christopher Walken, buscaba la virtud, aunque ya no lo hace en el momento fijado en la historia. Defiende el ideario descarnado del neoliberalismo más extremo, una mezcla de hobbesianismo y darwinismo social que probablemente sea la quintaesencia del sistema social. Los que terminan en segundo lugar le dan asco; narcisista, se siente el centro del universo, y repite como un mantra frases de pensamiento positivo pero descontextualizado. Su lema es no seas negativo, y en una ocasión parafrasea el éxito de Bobby McFerrin «Don't worry be happy».

En la película se retratan los escenarios de la economía globalizada, aeropuertos, despachos de ejecutivos agresivos, centros comerciales de ciudades, hoteles, discotecas, prostíbulos... muchos de ellos entrarían en lo que el antropólogo Marc Augé llamó no-lugar, espacios de transición que no tienen que singularizar una identidad ni poseer valor histórico ni tampoco categoría relacional (Augé, 2004, p. 10).

La película está situada en un periodo en el que los altos ejecutivos han perdido el contacto con su entorno, atrapados en el vértigo de la acción incesante por la Tierra, máquinas de movimiento perpetuo en que tanto da Tokio como Berlín, Roma o Nueva York... circuito del dinero en grandes cantidades sin relación aparente con la economía productiva. El agresivo juego entre los ejecutivos acaba convertido en motivo suficiente para la acción.

No se puede concluir un apartado en el que se han expuesto ejemplos originarios del tech-noir o del ciberpunk sin incluir algunas pinceladas sobre el mundo de la informática, lo virtual y su influjo en la elaboración de un imaginario urbano. En *Resident Evil: Apocalipsis* (*Resident Evil 2: Apocalypse*, Alexander Witt, 2004), segunda parte de la saga, la ciudad Racoon city queda sellada mientras se produce la pandemia que convierte en zombies a sus habitantes. El gobierno cierra las

<sup>13</sup> Scott Bukatman sostiene acertadamente que el ciberpunk fue más relevante en cuanto dinamizador cultural para insuflar nuevos conceptos que como forma literaria en sí misma, ya que casi terminó al poco de empezar (Bukatman, 1993, p. 137 y ss.).

<sup>14</sup> Se trata de uno de los objetos de análisis predilectos para su director Abel Ferrara; en su opinión, una de las consecuencias nefastas de la globalización ha sido el máximo poder para las multinacionales, un capitalismo corporativo con facetas depredadoras que provoca efectos de deshumanización (Slaymaker, 2016).

puertas de la ciudad –casi como si estuvieran en el medioevo con sus murallas–, sin escapatoria posible, con todos los infectados pululando; declaran una cuarentena que, al carecer de escapatoria, convierte en zombie a quien no lo sea, entre ellos los muchos militares dispuestos para frenar el contagio, quienes, por otra parte, disparan también a los todavía humanos, para disuadirles de la huida. En una lección de este subgénero, contra más dura sea la represión, más se extenderá la enfermedad<sup>15</sup>, en una política del estado de shock para infecciones (Peris Blanes, 2018, pp. 22-23) de efectos contraproducentes.

El espacio urbano se propone con una notoria división del escenario; esa clara delimitación de los sectores (ayuntamiento, hospital, escuela, comisaría...) proviene del mundo de los videojuegos; la estructura diegética de muchos de los videojuegos tiende a preferir esta colocación, de tal manera que con el dispositivo narrativo se crea una progresiva exigencia para el jugador, en la que cada lugar se convierte en escenario de nivel de dificultad creciente. El espacio urbano deviene entonces un simulacro de lo que fue, escenario de la virtualidad, interfaz desunificada (May, 2010, pp. 286-288), con cada escenario preparado para acoger un nivel mayor de dificultad.

El último límite de la ciudad jerarquizada se halla en sus murallas y es que, neofeudal en esto, el imaginario de urbe prototípica del neoliberalismo, del tardocapitalismo, de la globalización se concibe como una fortaleza. Ello se plasma filmicamente en *Hijos de los hombres* (*Children of Men*, Alfonso Cuarón, 2006), en la que una sociedad estéril separa sus estratos sociales sin futuro con cercas militarizadas.

### 3. NOSTALGIA CULTURAL POR UN PASADO QUE NUNCA FUE

Pero el imaginario de cómo son los barrios afortunados de una ciudad moderna, formado por los diversos fotogramas comentados en este artículo, similares a las teselas de un mosaico, no se limita a la *city* nuclear. La otra área privilegiada en el mapa ideal del espacio tardocapitalista se encuentra en el vecindario de casas unifamiliares, lugar en el que, idealmente, vivirían los cargos altos de las corporaciones. Y cabe recordar que en los filmes se opera con un registro simbólico e ideal. El imaginario auspiciado por las teorías políticas impulsadas por la sociedad de consumo estadounidense las presenta como polo apetecible. En palabras de Crawford: «el propio suburbio se convirtió en un producto: la naturaleza y la comunidad organizados y puestos a la venta» (Crawford, 2004, p. 33). A la plasmación de este espacio se dedicará el próximo apartado, con un despliegue visual a menudo inserto en las coordenadas del New Urbanism, y en el que la emoción preminente será la nostalgia.

<sup>15</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=8DHD9tgK7bE>.

Como los *hortus conclusus* medievales, los jardines que estaban en el interior de los conventos, también los vecindarios para la élite financiera están rodeados por altos muros, incluso algunos electrificados y con guardias de seguridad, para que los separen del vulgar mundo y sus peligros. En sus casas unifamiliares, con sus jardines y piscinas, pueden gozar de los privilegios sociales sin temor a ser asaltados. Son *hortus conclusus* con conexión wi-fi. En ellos se concreta el ideal burgués del tardocapitalismo, estableciendo un lugar que fija en la tierra una serie de vagos ideales de confort y de estatus social, y que ha de servir de escaparate «de los éxitos del capitalismo para los nuevos admitidos de las regiones periféricas y elemento crucial para la movilización ideológica mundial de todas las fuerzas productivas» (Boltanski y Chiapello, 2002, p. 42)

El barrio residencial admite tan solo miembros de la élite social. Con todo, la estética de los vecindarios de casas unifamiliares «es compartida por la mayoría de las personas de clase media-media, tanto blancas como negras, tanto liberales como conservadoras» (Venturi, Izenour & Scott Brown, 1978, p. 191). Según se juega en los códigos de este horizonte cultural, en esos vecindarios viven los ciudadanos honrados, clase media-alta, no corruptos como la clase alta, pero tampoco habitantes de chabolas, con lo que ello implica. Según se indicaba, el cine, arte industrial, necesita de audiencias amplias en un sentido u otro, de manera que los retratos han de tender a la simplificación.

Así pues, en el tipo de filmes que se comentarán en este apartado, queda retratada la deseada clase media-alta, honrados trabajadores que, dentro de la moral protestante que ha caracterizado históricamente al capitalismo, no despiertan la sospecha inmediata de culpabilidad de un rico –pecador por exceso ya que, como es sabido, nadie gana una fortuna sin delinquir, según esta mentalidad– o un pobre –por defecto. Esa ha sido una manera de entender las relaciones humanas implícitas en el capitalismo desde el influyente *La ética protestante y el espíritu de capitalismo* de Max Weber (Weber, 2013).

Según se retrata en los filmes que se citarán, en estos barrios residen hornadas familias, burgueses con una pareja de niños, contables, oficinistas de la banca, publicitarios y relaciones públicas, dentistas, cirujanos plásticos. Los vecindarios están ordenados, planificados milimétricamente, urbanizados basándose en concepciones de armonía y simetría, a medias entre el estilo internacional y lo anhelado por Disney para sus ciudades-jardín (Ferrer Ventosa, 2017, p. 67), sobre las que ya apuntara «Así pues, la estrategia Disney inscribe la utopía en el territorio de lo familiar, y viceversa» (Sorkin, 2004, p. 251).

El modelo tipológico se halla en la idea de vecindario estadounidense de los años cincuenta, asociados a cierta idea de lo bucólico pastoril, contrapuesta a la sucia guerra de clases que se quería evitar a toda costa. «The small town house of an earlier era is now the suburban home found in countless movies» (Fowkes, 2010, p. 33). Y aún antes que ella la doble fuente de los ideales del trascendentalismo

americano y su idea de comunidad, junto al peso de las primeras generaciones de inmigrantes de Europa, muchos de ellos peregrinos que huían de la metrópolis por razones religiosas.

Los seriales televisivos sirvieron como inmejorable órgano transmisor de ese espejismo, en un proceso de lo que Jameson denomina «idealidades imaginarias y estereotipadas» (Jameson, 1996, p. 41). En *Pleasantville* (Gary Ross, 1998) se contraponen los vecindarios idílicos de los años cincuenta con los escenarios de batalla de los noventa, con una situación social que se acerca a lo catastrófico, según les explican los profesores a los alumnos en clase<sup>16</sup>. La experiencia de vida que ofrece el vecindario expurga los conflictos, los echa fuera de las murallas del refugio.

Se unen en él dos tiempos: el del vecindario ideal de los cincuenta, tal y como los representaban en las comedias de Doris Day o las teleseries como la imaginada en *Pleasantville*<sup>17</sup>, junto al modelo televisivo que lo adaptó en los años ochenta, era de *revival* de los cincuenta gracias a la ola neoconservadora reaganiana, con teleseries familiares tipo *La hora de Bill Cosby* (*The Cosby Show*, NBC – Ed Weinberger / Michael Leeson / Bill Cosby, 1984-1992) o *Los problemas crecen* (*Growing Pains*, ABC – Neal Marlens, 1985-1992). Resulta obvio que ese imaginario de los añorados cincuentas no tiene parangón real con lo que fueron. Según reflexiona Fernández Porta: «Esa era dorada de la cultura de masas norteamericana –el País de Nunca Jamás del pop– sobre la que Jameson apuntaba que el cine al respecto había inventado una imagen que *nunca existió*» (Fernández Porta, 2008, p. 236).

El adolescente protagonista de *Pleasantville* vive en los noventa, pero le fascina el añejo serial *Pleasantville*; las coordenadas de la serie configuran un ideal de vida en un vecindario burgués ofrecido como atemporal, con la nostalgia, sentimiento tan posmoderno, como emoción buscada (Dickinson, 2006, pp. 220-223). De hecho, la arquitectura del barrio residencial prototípico apenas ha cambiado desde entonces, con parcelas rectangulares bien delimitadas, casas unifamiliares, jardines; no obstante, lo que ha cambiado ha sido la relación entre los miembros de las familias en que los padres se han divorciado o los hijos presentan identidades cada vez más líquidas.

Tim Burton sería otro cineasta que estaría de acuerdo con tal objetivo. *Eduardo Manostijeras* (*Edward Scissorhands*, Tim Burton, 1990) puede adscribirse dentro de las coordenadas nostálgico-críticas al código estético de los cincuenta y sesenta, ya que la propuesta del director a menudo expone las dificultades de vivir en uno de estos barrios tan conservadores (Kehr, 2003), con un fondo autobiográfico evidente en el que no cuesta imaginar al protagonista del filme como alter ego de su autor<sup>18</sup>.

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=FAcNkan6Mwg>.

<sup>17</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=aoxwpA-4wbc>.

<sup>18</sup> Pese a que el director rehuyera dichas lecturas literales, afirmando: «the film is not autobiographical, because it was important for me to be as objective as possible» (Burton, 2000, p. 91).

El de la película se exhibe como un suburbio prototípico de los Estados Unidos, con su población estereotipada expuesta con tintes caricaturescos, extremando alguna de sus características, sobre todo del sector femenino<sup>19</sup>. El pueblo de *Eduardo Manostijeras* partía del Burbank donde se había criado el cineasta<sup>20</sup>.

La villa que sirve de escenario a las desventuras de Eduardo se aproxima muchísimo al Lumberton de *Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986) o a *Twin Peaks*<sup>21</sup>, ambos de un David Lynch siempre atento al escenario, como atestigua una cita que puede extenderse a su idea del espacio arquitectónico y urbano: «A menudo, en una escena, la habitación y la luz juntas significan un estado de ánimo. Por tanto, incluso aunque la habitación no sea perfecta, puedes trabajar la iluminación hasta que transmita la sensación correcta para que refleje el mismo estado de ánimo que la idea original» (Lynch, 2008, p. 145). David Lynch influyó muchísimo en el cine independiente norteamericano posterior. También para ellos Lynch se basó en los muchos pueblos en los que había vivido durante su viajera infancia en que a su padre lo destinaban a pueblos diferentes cada dos años. Como declaró el director de *Terciopelo azul*:

Mi infancia fueron casas elegantes, calles con árboles, el lechero, construir fuertes en el patio de atrás, volar aviones, cielos azules, vallas de madera, hierba verde, cerezos. La América media como tiene que ser. Pero el cerezo rezuma resina, a veces negra, a veces amarilla, y millones de hormigas se arrastran por él. Descubrí que si uno observa más de cerca este mundo hermoso, siempre encuentra hormigas rojas por debajo (Lynch, 1998, p. 33).

Eso mismo analiza Burton en *Eduardo Manostijeras*; en ella se fabula con la inclusión en el *hortus conclusus* idílico de un personaje monstruoso, un ser perteneciente a otro ámbito y con unas características que lo separan del común de los personajes del vecindario. Eduardo cumple con la principal obligación del monstruo en el cine de fantástico: amenazar a la normalidad, es decir, la conformidad con las normas sociales dominantes, fórmula esencial del género (Wood, 2003, p. 71).

<sup>19</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=szLckEBB6xs>.

<sup>20</sup> En 2009 el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA) realizó una exposición sobre el cineasta, en la que Burbank era el eje temático. El primer bloque se titulaba «Surviving Burbank», centrado en sugerir que la creatividad del pequeño Burton le permitió no ahogarse en la «suffocating normalcy of suburbia» (Hicks, 2013, p. 165).

<sup>21</sup> También en *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) el director realiza una cita posmoderna en su célebre obertura con bicicleta (<https://www.youtube.com/watch?v=761kuYLoJkE&t=5s>), guiño indisimulado a *Terciopelo azul* (<https://www.youtube.com/watch?v=Twuzl8Y0uW0>). Como en aquella, lo que la película propone es situar al espectador ideal en el barrio soñado por el horizonte cultural tardocapitalista, pero para mostrar toda la locura que oculta.

Se confrontan así ya simbólicamente dos realidades, visualizadas ya en los símbolos: la del caserón gótico –lo fantástico hecho objeto, haciéndose presente–, frente al barrio de casas unifamiliares estilo años cincuenta –concreción de lo cotidiano en toda su banalidad *kitsch*. Dos ámbitos normalmente separados pero que se unirán brevemente por dos personajes de margen, de fronteras, que habitan la zona de transición o que viajan a ella: Eduardo y la señora de Avón.

Todavía más estereotipado resulta el pueblo de *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998), donde todo es una farsa planeada para dotar de contenidos un *reality show*, sin que su principal protagonista sepa que interviene como estrella televisiva. El creador del *reality* Christof pretende recrear en el vecindario ficticio la magia de los referidos barrios residenciales, una versión New Urbanism del barrio residencial estadounidense de los años cincuenta, con casas unifamiliares en un vecindario bien integrado, pero en realidad lo que se ve constituye un simulacro tan idílico como ilusorio. Tal y como se presenta el lugar a los telespectadores de la serie, se intenta dotar al espacio de un manto de verosimilitud, como si el pueblo de Truman fuera igual a los otros pueblos de su entorno, aunque para los telespectadores del *reality* nada parezca real sino una fantasía bucólica, ya que sus criterios están adaptados a los de la era de la globalización, con la valorización del trabajo que implica despidos al sustituir personas por tecnología o la estimulación del narcisismo<sup>22</sup>.

Difícilmente puede concebirse un vecindario más monitorizado que el de este filme, el gran hermano de 1984 en una versión tardocapitalista, con asesores de imagen que informan de su bondad. El lugar desde el que se rueda es el mayor estudio y uno de los dos monumentos que se ven desde el espacio. Situado en su cúpula celestial desde la que lo controla todo, el demiurgo «Christof se convierte ora en el moderno pantocrátor dentro de una burbuja elipsooidal, ora en el remedo posmoderno de Jeremy Bentham creando el panóptico, esa arquitectura de seguridad analizada por Foucault como una forma de sociedad disciplinaria» (Font, 2012, p. 63). Los cristales de la sala de realización principal están colocados en la luna del telón de fondo del mundo de Truman.

Cámaras ocultas registran la vida de Truman para una audiencia planetaria, un gran show en el cual el protagonista es el único que desconoce la clave hermenéutica. Según el maestro de ceremonias Christof, Truman está perfectamente adaptado a su realidad de presidiario inconsciente; lo argumenta porque todavía no se ha ido de la jaula, y si quisiera irse de verdad lo habría hecho realmente<sup>23</sup>. Una persona intentó abrirle los ojos a su situación real, una chica de la que el involuntario *axis mundi* se había enamorado, pero expulsaron a la chica ya que esa relación no entraba en el guion previsto.

<sup>22</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=WAJEyZ3Mg8s>.

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Ilim7EUlgYU>.

El tipo de sala de control aparece con mucha frecuencia en el cine posmoderlista, ya sea en un entorno televisivo, ya sea por el *monitorizaje* de la policía y otros cuerpos de seguridad con los que espiar a la población; tenerla vigilada el máximo tiempo posible es una de las principales muestras de dominio para las formas poscontemporáneas de gubernamentalidad. Este paradigma de ciudad tardocapitalista la concibe como una fortaleza, con un control del espacio pensado como estrategia de dominio (Bukatman, 1993, p. 144), cuya sala de producción de Christof sería el ejemplo por antonomasia.

Como ya se anotó en las megalópolis, el *hortus conclusus* aspira a trasladar de los centros comerciales la monitorización completa de lo existente, a modo del panóptico de Bentham. Vigilar a la sociedad y castigar a quien incumpla ordenanzas vendidas como estrictas con las que imponer un orden vertical. Como en los centros comerciales, el espacio tiene que vender seguridad gracias a sistemas de vigilancia, junto al cuerpo de seguridad. Una de las diferencias entre zona noble (vecindario residencial) y degradada (suburbios con bloques-colmena) constituye la capacidad o no de controlar por cámaras el espacio, acompañado por el consiguiente aumento del número de agentes del orden para cotejar sus imágenes.

Desde la demiúrgica sala de realización Christof maneja la curva climática, manipulando los sentimientos de Truman con acontecimientos inesperados como el retorno del padre, sirviéndose de los recursos tecnológicos, como la banda sonora extradiegética o la selección de cámaras para obtener el mejor plano, con los cuales lograr un mayor impacto en los telespectadores<sup>24</sup>.

Esa misma pulsión al control, pulsión escópica voyeurística, alienta al adolescente que aparece al final de *Demonlover* (Oliver Assayas, 2002). Estudia genética mientras tiene en la pantalla del ordenador a la ejecutiva secuestrada y torturada en la web Hellfire, especializada en *snuff movies*, en las que se practican torturas y asesinatos reales. En las habitaciones del vecindario de clase alta en el que vive el estudiante se miran dichas películas mientras uno se labra un futuro como burócrata, o quién sabe si como ejecutivo, como esa chica dispuesta a todo, incluso al asesinato, pero que ha terminado cayendo en la trampa del Hellfire.

#### 4. EL HORTUS CONCLUSUS AMENAZADO

Pero no todos los inquilinos de estos barrios son burgueses disfrutando de las promesas del estilo de vida capitalista. Un aspecto clave para que el espejismo no se rompa radica en transmitir a sus residentes la sensación de seguridad. Si el primer apartado se dedicó a la plasmación visual de la jerarquía, la «pirámide», y el segundo a la nostalgia, este tercero girará en torno a la noción de seguridad y a la de amenaza.

<sup>24</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=YfJc2bORFHs&t=8s>.

Como se muestra con sorna en el Paraíso de *Nuestra música* (*Notre musique*, Jean-Luc Goddard, 2004) el *hortus conclusus* está protegido con un ejército armado para dicho cometido. En muchos vecindarios de clase alta, pero extendiéndose igualmente a los de clase media, se delimita con vallados el perímetro del barrio y se contratan a vigilantes; el vecindario se concibe como una fortaleza a defender.

La monstruosidad amenaza con desvanecer el espejismo, temor convertido en secuencia de pesadilla de una de las obras del ciclo zombie: *El diario de los muertos* (*Diary of the Dead*, George A. Romero, 2007), director que revolucionó el subgénero (Ferrer Ventosa, 2015, p. 152). Los supervivientes al apocalipsis de tales monstruos se esconden en una de esas mansiones, hasta terminar su recorrido de supervivencia en la habitación del pánico de la misma.

En ocasiones, inquilinos mucho más antiguos pueden representar el papel de amenaza sobrenatural: los fantasmas. Como en *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982). La trama está ambientada en uno de los suburbios idílicos a los que se ha dedicado este apartado, hecho de casas unifamiliares, el cielo de la clase media prometido por el capitalismo a todo buen norteamericano, el tantas veces presentado por la factoría Spielberg<sup>25</sup>. Ese será el entorno al que atacarán los maleducados y antiamericanos fantasmas<sup>26</sup>.

La película retrata el grato ensueño que se forma en el imaginario norteamericano de la familia unida viviendo en una de esas construcciones, con un matrimonio que se lleva muy bien, hijos e incluso un perro que percibe a los fantasmas antes que los humanos. Pertenecen a una clase media situada en el justo punto de equilibrio traducido en sus hogares unifamiliares. Las *Bucólicas* a la manera del tardocapitalismo. El marido lee por las noches una biografía del presidente Reagan de portada glorificadora: *Reagan, The Man, the President*. Aunque lo lee fumando marihuana con su esposa, ironía que muestra las contradicciones de la cultura mayoritaria a principios de los ochenta, cuyo mejor ejemplo sería Steven Spielberg.

En el filme, la familia está a punto de plasmar definitivamente el ideal con la construcción de la piscina; todo ello se ve amenazado y destruido por la irrupción de las fuerzas de lo astral, seres del Otro Mundo, una dimensión de lo mítico expuesta en términos clásicos norteamericanos (cementerio indio) y de la incipiente *new age* heredera del espiritismo –seres de luz y una luz a la que han de ir las almas de los desencarnados. La geografía de lo existente en *Poltergeist* no tiene nada que ver con la descripción física de la ciencia. Su cosmología bebe del esoterismo espi-

<sup>25</sup> Un amplio espectro de cine estadounidense deja notar influencias del éxito descomunal de Spielberg, sobre todo por el imaginario de *E.T., el extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), con su escenario suburbano en el que se desarrolla el drama alienígena. El barrio de la familia construirá un imaginario idílico, formado por barriadas con casas unifamiliares (<https://www.youtube.com/watch?v=EKmw9YTgre4>), con vecinos mayoritariamente blancos pero sin exclusión de otras razas, hermanos y mascotas tan peculiares como un extraterrestre.

<sup>26</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=2aHWIDlOuQU>.

ritista, con otro mundo al que van a parar las almas una vez desencarnan, pasando a otra dimensión paralela a la física.

Por ahorrarse el importe del traslado de las tumbas, un especulador inmobiliario, jefe del *pater familias* por más señas, transportó las lápidas del viejo cementerio al nuevo, pero no hizo lo mismo con los ataúdes, que seguían bajo la casa recién edificada sin que lo supiera nadie. A la dimensión mítica o sobrenatural la dimensión de los afanes burgueses se la trae al paio. Los desencarnados han de ser tratados con reverencia y el lugar de descanso de sus cuerpos con respeto. *Poltergeist* casi funciona como una metáfora sobre la sociedad tardocapitalista en crisis, si contamos con que la casa equivale al mundo presente y que la familia protagonista personifica a la sociedad, en especial a la clase media.

Para concluir, se añadirá una incursión fuera de los márgenes del género fantástico, a los del drama social más o menos realista, en donde también se ha fabulado con las tensiones generadas por el ideal de vivienda segura de la clase alta en un entorno de extrema pobreza. En *La Zona* (Rodrigo Plá, 2007) se cuestiona la fortaleza que sustenta ese espejismo de seguridad máxima. El vecindario se rige por un panóptico de cámaras de vídeo y un tipo de relación autoritaria de corte neofascista; al mismo tiempo, está rodeado por barrios de favelas de población sumida en una gran pobreza, en un esquema dualista de sociedad, ordenación que augura grandes conflictos.

La sociedad tardocapitalista tiene como motor principal generador de acciones y políticas el miedo y la aspiración consiguiente a no sentirlo, a la seguridad. Los vecindarios amurallados se construyen por este motivo.

El paisaje postmetropolitano se ha visto repleto de distintos tipos de espacios protegidos y fortificados, islas de confinamiento y de protección preventiva contra los peligros, tanto reales como imaginarios, de la vida diaria. Adoptando ideas de Foucault, la postmetrópolis se representa como una colección de ciudades carcelarias, un archipiélago de «recintos normalizados» y espacios fortificados que atrincheran (Soja, 2008, p. 420).

Ello se plasma en *La Zona*, con su barrio mexicano de lujo protegido por una alta valla y medidas tecnológicas de seguridad como cámaras para establecer dentro de las altas murallas un oasis de tranquilidad burguesa<sup>27</sup>. El problema es que la propia existencia del muro genera una dualidad que separa en dos extremos y aleja la posibilidad de intercambio (Fernández Guerrero *et al.*, 2009, p. 130).

Una noche tres chavales de las muchas barriadas de chabolas colindantes asaltan el lugar, aprovechando para colarse por un agujero abierto en el muro cuando cae un cartel de publicidad. El clima de inseguridad latente hace que los habitantes

<sup>27</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=kZKr4gM2E54>.

la emprendan a tiros, maten a dos de los chavales y obliguen al otro a esconderse. El que los intrusos sean de tipo racial mestizo o indio, mientras que la mayoría de los del barrio sean blancos, incluso alguno de ellos español, no resulta por supuesto un dato baladí. El conflicto de la clase social va de la mano con el de la discriminación racial.

La protección de esa situación dada puede comportar incluso medios paramilitares. La Zona goza de tanta autonomía que incluso la policía lo tiene muy difícil para poder acceder en ese castillo<sup>28</sup>, casi tanto como el agrimensor de la novela kafkiana. Mantener la seguridad empuja a los vecinos a un régimen totalitario de control del otro y que se desboca con cada nuevo imprevisto. Impiden no solo las entradas sino también las salidas; la asociación de vecinos que lo dirige sospecha de aquellos que no comulgan con las directrices de la mayoría, buscando que, o se integren en el grupo o acepten las consecuencias. En este sentido, el filme deviene una metáfora para reflexionar sobre la deriva de las democracias occidentales tras la crisis del 2008.

El caso termina con el asesinato impune del chico escondido, cometido a lo fuenteovejuna por todos los habitantes del vecindario amurallado, quienes propinan una paliza al pobre chico, un poco como en *Furia* (*Fury*, Fritz Lang, 1936) –un conflicto ya explorado en *M, el vampiro de Düsseldorf* (*M*, Fritz Lang, 1931)–, pero sin la consoladora solución del clásico de permitir que la víctima se salve inverosímilmente. Lo matan a golpes sin que ese crimen implique ningún cambio en el estatus del vecindario, que olvidará rápidamente la tragedia, igual que las sobornadas autoridades.

## 5. RESUMEN FINAL

Según se ha ido viendo en las películas comentadas, para que exista el modelo oasis ha de haber un desierto que lo rodea; de otra manera, ¿para qué serviría ser un cuadro intermedio o un cargo dirigente del sistema? El estatus social ha de manifestarse, y la escenografía del hogar ha sido tradicionalmente uno de los marcadores más claros de ese estatus. Como se ha podido comprobar en los diversos filmes, tomados como cala representativa, la lógica de la globalización o del tardocapitalismo implica que, para que exista un barrio ordenado para goce de una minoría, han de existir muchas periferias, es más, que el número de otros que vayan a parar a la periferia tiene que mantenerse en un porcentaje alto. A fin de cuentas, esa resulta la lógica que nutre todo el proceso.

---

<sup>28</sup> Ya algunos analistas señalaron la similitud conceptual con el urbanismo del medievo (Fernández Guerrero; Martí; Flores Ávalos, 2009, p. 129).

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Argullol, R. (1996). También Zeus debe caer. En R. Argullol [et al.], *Blade Runner* (pp. 13-24). Barcelona: Tusquets.
- Augé, M. (2004). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Boissière, O. y Lyon, D. (1996). Una entrevista con Ridley Scott. En R. Argullol [et al.], *Blade Runner* (pp. 129-138). Barcelona: Tusquets.
- Boltanski, L. y Chiapello, È. (2002). *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal.
- Bukatman, S. (2005). *Terminal Identity. The Virtual Subject in Post-modern Science Fiction*. Durham: Duke University Press.
- Burton, T. (2000). *Burton on Burton*. Londres: Faber.
- Carroll, N. (2011). Haciendo filosofía mediante la imagen en movimiento: el caso de Serene Velocity. En A. García Varas (Ed.), *Filosofía de la imagen* (pp. 239-266). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Crawford, M. (2004). El mundo en un centro comercial. En M. Sorkin (Ed.), *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público* (pp. 15-46). Barcelona: Gustavo Gili.
- De la Iglesia, M. (2018). Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic? *Arts*, 7(3), pp. 1-13 [Consulta: 23/02/2019]. doi: <https://doi.org/10.3390/arts7030032>.
- Dickinson, G. (2006). The Pleasantville Effect: Nostalgia and the Visual Framing of (White) Suburbia. *Western Journal of Communication*, 70(3), pp. 212-233. <https://doi.org/10.1080/10570310600843504>.
- Fernández Guerrero, G., Martí, S. A. y Flores Ávalos, M. I. (2009). La Zona: la idea de protección a partir del libre confinamiento en la sociedad globalizada. *Argumentos*, 61, 127-138.
- Fernández Porta, E. (2008). *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la Era Afterpop*. Barcelona: Anagrama.

- Ferrer Ventosa, R. (2017). Mundo Disneylandia. Retratos de la sociedad como parque temático en las series y el cine. *Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 17, pp. 61-79 [Consulta: 23/02/2019]. Disponible en: <http://institucional.us.es/fedro/uploads/pdf/n17/ferrer.pdf>.
- Ferrer Ventosa, R. (2015). Nosotros los zombis. *Revista Sans Soleil*, 7, pp. 144-158. Disponible en: <http://revista-sanssoleil.com/wp-content/uploads/2015/12/10-FERRER.pdf>.
- Font, D. (2012). *Cuerpo a cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*. Barcelona: Galaxia Guttenberg – Círculo de Lectores.
- Fowkes, K. A. (2010). *The Fantasy Film*. Malden: Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444320589>.
- Gutiérrez, J. M. (1998). Robocop: el cuerpo y el significante. *Trama y fondo*, 4, pp.79-102.
- Hicks, C. (2013). It Came from Burbank: Exhibiting the Art of Tim Burton. En J. A. Weinstock (Ed.), *The Works of Tim Burton* (pp. 165-178). Nueva York: Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1057/9781137370839\\_10](https://doi.org/10.1057/9781137370839_10).
- Jameson, F. (1996). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta.
- Jappe, A. (2011). *Crédito a muerte. La descomposición del capitalismo y sus críticos*. Logroño: Pepitas de calabaza.
- Kehr, D. (2003). Tim Burton Comes Home with a Story about Tall Tales and Simple Truths. *Film Comment*, 39(6), p. 14. Disponible en: <https://search.proquest.com/docview/210285797/fulltextPDF/1B9D2E0C547C44E1PQ/1?accountid=15295>.
- Knox, P. L. (1998). *Ciudades mundiales en un sistema mundial*. *Debats*, 62-63, 81-92.
- Lynch, D. (1998). *David Lynch por David Lynch*, Chris Rodley, editor. Barcelona: Alba.
- Lynch, D. (2008). *Atrapa el pez dorado. Meditación, conciencia y creatividad*. Barcelona: Mondadori.
- Mandel, E. (1975). *Late Capitalism*. London: NLB.

- May, J. (2010). Zombie geographies and the undead city. *Social & Cultural Geography*, 11(3), pp. 285-298 [Consulta: 23/02/2019]. <https://doi.org/10.1080/14649361003637166>.
- Peris Blanes, J. (2018). Ficciones inmunitarias. Sobre la lógica de la inmunidad en la cultura contemporánea. *Papeles del CEIC. International Journal on Collective Identity Research*, vol. 2018 (1), pp. 1-32. <https://doi.org/10.1387/pceic.17680>.
- Phillips, K. R. (2005). *Projected fears: Horror films and American Culture*. Westport: Praeger.
- Rayan, M., y Kellner, D. (1992). Technophobia. En A. Kuhn (Ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (pp. 58-65). Nueva York: Verso.
- Slaymaker, J. (2016). Late Capitalist Atrocity Exhibition: Abel Ferrara's Welcome To New York. *Senses of Cinema*, 78, pp. 1-8. Disponible en: <http://sensesofcinema.com/2016/abel-ferrara/abel-ferrara-welcome-to-new-york/>.
- Soja, E. W. (2008). *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Sorkin, M. (2004). Nos vemos en Disneylandia. En M. Sorkin (Ed.), *Variaciones sobre un parque temático. La nueva ciudad americana y el fin del espacio público* (pp. 231-260). Barcelona: Gustavo Gili.
- Standish, I. (1998). Akira, Postmodernism and Resistance. En D. P. Martínez (Ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture. Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures* (pp: 56-74). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511470158.004>.
- Venturi, R., Izenour, S., y Scott Brown, D. (1978). *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Vizcarra, F. (2013). Imágenes de la ciudad en Blade Runner. *Bifurcaciones: revista de estudios culturales urbanos*, 15, 1-9.
- Weber, M. (2013). *La ética protestante y el espíritu de capitalismo*. Barcelona: Península.
- Wood, R. (2003). *Hollywood from Vietnam to Reagan... and beyond*. Nueva York: Columbia University Press.