

La ciudad prospectiva en *Dark City*: la escenografía mutante*

Edisa MONDELO GONZÁLEZ y Rubén SÁNCHEZ TRIGOS
Departamento de Ciencias de la Comunicación I
Universidad Rey Juan Carlos
edisa.mondelo@urjc.es y ruben.sanchez.trigos@urjc.es

Recibido: 29/09/2011
Modificado: 30/03/2012
Aceptado: 30/04/2012

Resumen

El propósito de este trabajo es analizar cómo la película *Dark City* plantea la cuestión de la identidad en la posmodernidad a través de una ciudad mutante que actúa como reflejo de sus habitantes. En concreto, el artículo destaca el carácter escenográfico y prospectivo de esta ciudad imaginaria, así como el de los personajes.

Palabras clave: ciudad, ciencia ficción, prospectivo, *Dark City*, posmodernidad.

Title: Prospective city in *Dark City*: the scenery mutant

Abstract

The purpose of this paper is to analyze how the film *Dark City* raises the question of identity in the postmodern through a mutant city that acts as a reflection of its inhabitants. Specifically, the article highlights the scenic and prospective character of this imaginary city, as well as the characters.

Keywords: city, science-fiction, prospective, *Dark City*, postmodern.

Índice

1. Introducción
2. La ciudad sin centro en la ciencia ficción posmoderna
3. Lo prospectivo en *Dark City*: la ciudad neutra
4. Laberinto e identidad: imaginario sin alma
5. El espectador ante la escenografía de la posmodernidad
6. Conclusiones

* *Nota de los autores:* el presente artículo ha tomado como referencia la versión *Director's Cut* de *Dark City*, en concreto la edición comercializada en Zona 1. Dicha versión aporta veinte minutos más de metraje con respecto al montaje estrenado en salas en 1998, siendo la diferencia más esencial la supresión de la voz en off que hacía las veces de prólogo. Hemos considerado que esta versión aporta una visión mucho más amplia e íntegra de la obra, como demuestra el hecho de que sea este el montaje que tanto el director (Alex Proyas) como los co-guionistas (Lem Dobbs y David S. Goyer) defienden en contraposición al impuesto por el estudio. Tómese esto en consideración a la hora de abordar el artículo.

*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, Ajedrez, 1960)*

1. Introducción

Dark City (Alex Proyas, dir., 1998) es, probablemente, una de las películas de ciencia ficción más intencional y explícitamente posmodernas que se hayan hecho: tal y como Lem Dobbs, coguionista del título, advierte, lo es no sólo porque esté cimentada "sobre los escombros del pasado" (Dobbs 2009¹), sino también porque, formal y temáticamente, plantea una hibridación consciente entre cine *noir*, ciencia ficción, fantástico y cultura pop que remite (tanto al espectador como a los personajes) a un imaginario esquizofrénico generador de sensaciones tan netamente posmodernas como la inestabilidad, la inseguridad o la angustia existencial. No en vano, el guión hace de la cuestión de la identidad, y en concreto de lo relativo de esta, su epicentro y su razón de ser.

Ya desde su título, la película de Proyas focaliza la atención en la idea de una ciudad privada de luz. Tanto en el título como en la trama (así como en la visualización que se hace de ésta), dicha idea se plantea en un doble sentido: por un lado, la acción de *Dark City* transcurre en una urbe de estética y tiempo indeterminados en la que, al menos aparentemente, jamás sale el sol. Por otra parte, el argumento apunta igualmente en esta dirección, dado que los personajes (tanto los protagonistas como los habitantes más o menos desconocidos) están siendo sometidos a un experimento por parte de una raza alienígena, Los Extraños, consistente en intercambiar sus recuerdos y su entorno, y en consecuencia sus identidades; de esta forma, se les priva no sólo del conocimiento de su identidad original, sino también de la consciencia de la transformación a la que está siendo sometido el espacio: nadie puede plantearse quién ha levantado aquí un puente que hasta hace un día no existía, sencillamente porque nadie puede recordar qué había en ese espacio el día de ayer. La ciudad oscura del título, por lo tanto, alude alegóricamente tanto a la ausencia de luz natural como a la falta de conocimiento (o mejor dicho, de algo que se aproxime a la verdad) por parte de los personajes, y la trama de la película se sustenta en la premisa que propone esta dualidad.

Tal y como propondremos en las siguientes páginas, *Dark City* plantea la cuestión de la identidad a finales del siglo XX a través de un juego de meta-ficción entre personajes, creadores y escenario que toma como referencia gran parte del imaginario *noir* acuñado y

¹ Comentario extraído del documental *Architecture of dreams*, incluido en los extras de la edición de DVD manejada para este artículo.

establecido en la memoria colectiva de los espectadores por el cine negro estadounidense de los años cuarenta (ese pasado, que no deja de ser ficticio, al que podría referirse Dobbs²). Para ello, la película utiliza la ciudad prospectiva no ya como telón de fondo en el que situar la acción, sino, sobre todo, como escenografía. Una escenografía mutante, orgánica, en permanente estado de transformación, como lo son también las identidades de los protagonistas que se mueven por ella.

2. La ciudad sin centro en la ciencia ficción posmoderna

A lo largo de la historia del cine, la ciudad ha sido re-imaginada una y otra vez como un espejo en el que medir las ansiedades, aspiraciones y miedos de la civilización que la habita, evoluciona y/o degenera con ella, pero es quizás en los géneros *noir* y en la ciencia ficción donde más se ha acentuado este juego de espejos. Como sostiene Vivian Sobchack,

[...] las articulaciones espaciales de la ciudad en el cine de ciencia ficción proporcionan las premisas literales de las posibilidades reales y la dirección de la acción narrativa (inscribiendo, describiendo y circunscribiendo y extrapolando el mundo urbano especulativo y dando a ese mundo fantástico una forma significativa y un significante de manera visible y una articulación temporal). Es decir, disfrutando de la libertad de representación particular del género de lo fantástico, la película de ciencia ficción en concreto real-iza³ lo imaginario y lo especulativo en el espectáculo visible de una imagen concreta. Por lo tanto, se podría argumentar que, ya que nos ofrece la figuración poética más explícita de los motivos literales de la existencia urbana contemporánea, la ciudad de la ciencia ficción y su realización concreta en el cine de EEUU también ofrece la base de representación más adecuada para la historia de la fenomenología de lo espacial y la transformación temporal de la ciudad. (Sobchack 2004: 78)

Siguiendo con Sobchack, las urbes de la ciencia ficción cinematográfica han recorrido un largo camino que las lleva desde el positivismo materializado en los rascacielos (y en general en las formas verticales) de *King Kong* (Cooper y Schoedsack, dirs., 1933) o *Lost horizon* (Capra, dir., 1937), en las que la mayor parte de la acción tiene lugar en las alturas, donde se sitúan las aspiraciones del modernismo, a la ciudad hecha pedazos que rinde tributo a la cultura material y al consumismo desmedido de títulos como *El planeta de los simios* (Schaffner, dir., 1968) o *Cuando el destino nos alcance* (Fleischer, dir., 1973). Sin embargo, a partir de la década de 1980, la

² Véase nota 1.

³ Juego de palabras en inglés con el término 'real'.

ciencia ficción cinematográfica pasa a imaginar (o a re-imaginar) un nuevo tipo de ciudad, una ciudad posmoderna cuya mayor seña de identidad (o de no-identidad), probablemente, es que "se experimenta como un lugar sin centro, donde todo es el centro descentrado (y donde) la dispersión de sus actividades se da en todas las direcciones" (Sobchack 2004: 83).

En efecto, esta nueva ciudad descentrada (figura 1), cuyo mayor exponente puede ser la futurista Los Ángeles de *Blade Runner* (Scott, dir., 1982), contiene rascacielos, pero su experiencia visual tiene más que ver con lo que ocurre a ras del suelo, con las tuberías y los conductos industriales que con lo vertical. De hecho, cuando la acción se traslada a las alturas (como en el desenlace de la película de Ridley Scott), la puesta en escena recurre a espacios cerrados como si de una calle más se tratase.

Esta urbe posmoderna supone la antesala de la ciudad que la ciencia ficción cinematográfica visualizó a finales del siglo XX (más o menos desde mediados de la década de 1990), una ciudad desarraigada, que no sólo carece de centro o de edificios emblemáticos y/o funcionales (una plaza mayor, un ayuntamiento, monumentos), sino que carece también, en su diseño, de premisas lógicas, de planificación urbanística e incluso de un espacio estable.

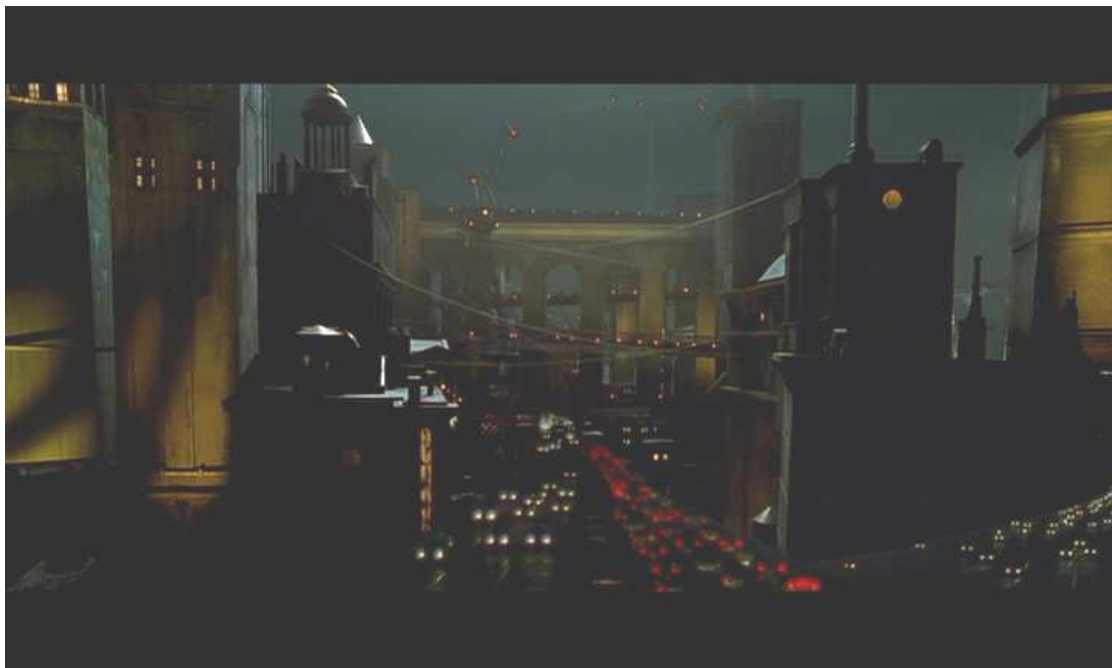


Figura 1. La urbe descentrada de 'Dark City' no contiene edificios funcionales ni emblemáticos.

3. Lo prospectivo en *Dark City*: la ciudad neutra

Es en este contexto en el que podemos inscribir una película como *Dark City*. A primera vista, el film de Proyas presenta una ciudad que, en términos funcionales, tiene un carácter hermético y carcelario. No

sólo porque literalmente suponga una cárcel para los personajes (como se revela en el clímax, se encuentra suspendida en el espacio, y sus bordes se alzan como gruesos muros alrededor de ella (figura 2); pero es aún más importante el hecho de que sus habitantes, manipulados, ni siquiera se plantean esos bordes, por lo que ni siquiera sienten el impulso de investigar qué hay más allá de ellos), sino también porque la puesta en escena se encarga de enfatizar esta función: no existen los espacios abiertos, no hay jardines, ni parques, ni amplias plazas, todo está concebido (caóticamente) como un entramado de callejuelas y callejones. Incluso cuando el protagonista, John Murdock, asciende a las alturas (lo que, significativamente, sólo ocurre para enfrentarse a Los Extraños), el tratamiento visual de las azoteas de los edificios es igualmente asfixiante, como si la cámara siguiera filmando a pie de calle. Tampoco hay diferencias espaciales perceptibles entre centro y periferia (tal y como Sobchack nos advertía), espacios residenciales, guetos o zonas suburbanas; las calles parecen idénticas, indiscernibles unas de otras (carecen de identidad, igual que sus habitantes), salvo los callejones abandonados e inundados que rodean internamente las murallas carcelarias que constituyen el límite de la ciudad, actuando como fosos disuasorios que impiden el acercamiento a los muros y el deseo de traspasarlos, de ver qué hay más allá, deseo que, por otra parte, nadie siente salvo Murdock.

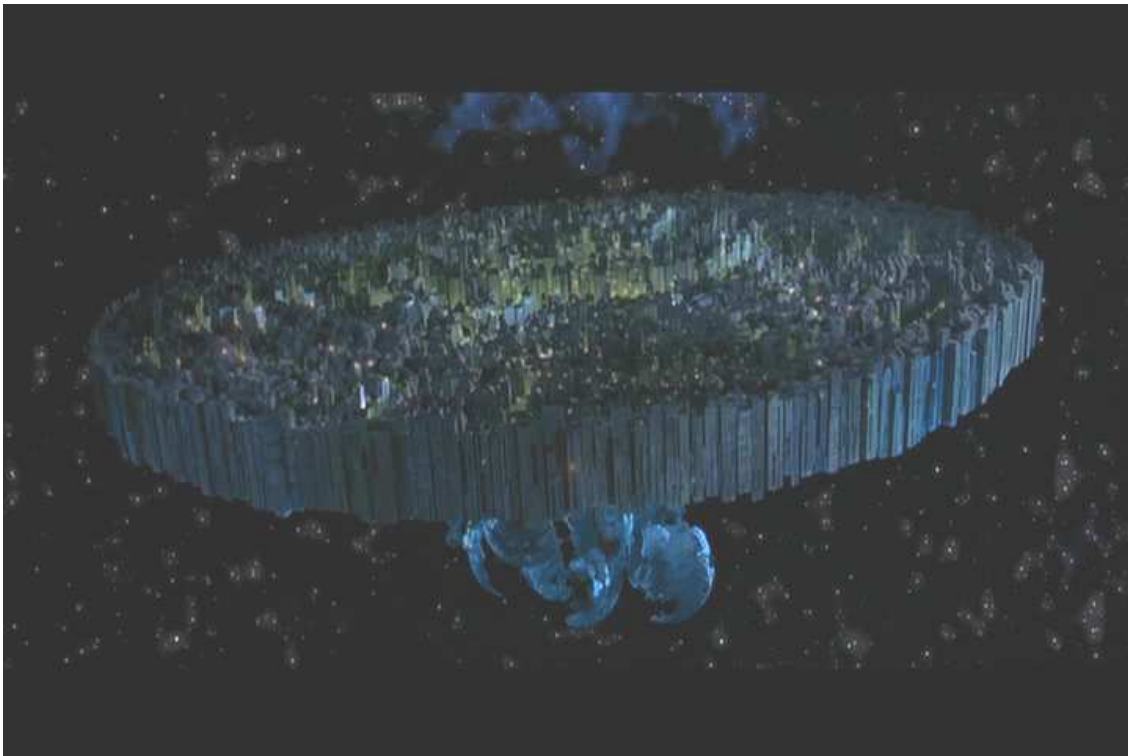


Figura 2. La ciudad carcelaria de 'Dark City' vista desde el exterior, donde todo es intramuros.

No hay tampoco una planificación urbanística aparente, sino que las transformaciones son aleatorias o dependen de las nuevas identidades conferidas a los individuos. Cuando se transforma a una familia de clase baja en una familia acomodada, no se traslada el hogar a otro barrio, sino que se mantiene en el mismo edificio (transformado). Cuando la ciudad cambia, lo hace para seguir siendo la misma: un espacio donde todo es (literalmente) intramuros. Sin estructura axial aparente, el espectador no puede identificar centro ni periferia, sólo el sueño (pero es sólo eso, una quimera) de que más allá de lo que vislumbra se encuentra Shell Beach, la playa omnipresente con la que fantasea Murdock, símbolo de su deseo por escapar de esta urbe; pero también (falso) recuerdo feliz y vacacional de todos los demás habitantes de la urbe.

El carácter carcelario de la ciudad en *Dark City*, sin embargo, se encuentra al servicio de una empresa mucho mayor, que es, como ya hemos señalado, la cuestión de la identidad en el individuo a finales del siglo XX, y, sobre todo, cómo esa identidad sólo puede configurarse en términos de cultura popular (en el caso de la película, esta se circunscribe a un imaginario muy concreto, instaurado por el cine *noir* de Hollywood). Para visualizar esta idea, la ciudad potencia su carácter prospectivo, no sólo estéticamente, sino a través de su propia naturaleza (Los Extraños la han construido de forma que pueden mutarla a su antojo, estirando o achatando edificios, eliminando unos y levantando otros), convirtiéndose en una escenografía viviente, relegando a sus habitantes, por lo tanto, a la categoría de actores que, sin embargo, no saben que lo son.

Tomaremos el término *prospectivo* de la teoría literaria, seguros de que, con matices, puede aplicarse a la (mal denominada, según muchos autores) ciencia ficción en general, también en el cine. Así, lo prospectivo sería un tipo de literatura (digamos ficción) que "extrapola inquietudes culturales actuales hacia escenarios improbables, pero no imposibles para -como rasgo dominante- desarrollar de manera estética inquietudes éticas, psicológicas, sociales o metafísicas" (Tirado 2004, *apud* Moreno 2010: 118). Dos ideas aparecen aquí como esenciales para entender lo prospectivo: inquietudes culturales actuales y escenarios improbables. Un binomio fácilmente apreciable en películas como *Blade Runner*, donde se desarrollan cuestiones existenciales como la caducidad de la vida en un contexto improbable (pero no imposible) como es una visión de Los Ángeles en el año 2019, a través de unas figuras, los replicantes, otra vez improbables pero no imposibles desde el punto de vista de las leyes que rigen nuestra realidad y nuestra tecnología.

Dark City plantea lo prospectivo⁴ desde su misma premisa dramática: una raza alienígena al borde de la extinción elabora un plan con el que pretende obtener su salvación: secuestra a un puñado de humanos y construye una ciudad en la que poder observarlos y manipular sus identidades a su antojo. Su objetivo no es sino descubrir qué hace a los humanos diferentes entre sí, qué hace de una persona la persona que es. Una cuestión (la búsqueda del alma, o incluso la negación de esta), como vemos, netamente posmoderna que *Dark City* visualiza alegóricamente a través de una ciudad sin rasgos que, como sus habitantes, debe encontrar su propia identidad a través de la búsqueda de la luz. No en vano, para Moreno la aparición de la literatura (que nosotros hemos llamado ficción) prospectiva, está intrínsecamente ligada al desarrollo del paradigma de la posmodernidad. De esta forma,

lo prospectivo nace en un momento en que numerosos sectores de influencia defienden una visión materialista de la existencia, de la "realidad". Toda una serie de esquemas se viene abajo al comprender que no podemos darle sentido a la grosera realidad, sino que está por encima de cualquier interpretación trascendente. Esta línea de pensamiento (que alcanzaría su más impactante cota con el existencialismo) justifica por sí misma la aparición del género de lo prospectivo. (Moreno 2010: 145)

No debería ser casualidad que en el momento en que se estrena *Dark City* (recordemos, a las puertas del siglo XXI), se estrene también una serie de títulos de carácter inequívocamente prospectivo, que presentan rasgos muy parecidos entre sí y, sobre todo, que hacen de la ciudad su centro dramático. *El show de Truman* (Peter Weir, dir., 1998), *Gatacca* (Andrew Niccol, dir., 1997) o *Pleasantville* (Gary Ross, dir., 1998) (aunque esta última contiene elementos que podríamos calificar de fantásticos, o que al menos ponen seriamente en entredicho las reglas del mundo real), tratan, como lo hace *Dark City*, el papel del hombre en un mundo donde todos los sistemas de creencias se han venido abajo, incluidas las relaciones personales y, muy especialmente, la relación con Dios. En *El show de Truman*, por ejemplo, tenemos un personaje que acaba por revelarse ante su mismo creador, Christof, al descubrir no ya su condición de producto televisivo, sino lo poco que le importan sus deseos a aquél que ha diseñado su vida (es decir, al descubrir el nihilismo con que el dios se enfrenta a sus propias creaciones). La

⁴ Y lo hace, significativamente, desde una estética retrospectiva. Pero lo que le otorga el carácter prospectivo es precisamente ese aspecto escenográfico del que hemos hablado anteriormente: el hecho de que (como en una obra teatral) se pueden vulnerar constantemente las leyes del espacio y el tiempo que rigen la vida y que construyen y modifican constantemente las identidades.

película de Peter Weir y la de Proyas, entonces, tienen más puntos en común de lo que a primera vista se advierte, puesto que también en *Dark City* se plantea la búsqueda de la identidad personal a través de la relación con Los Extraños, capaces de dirigir los designios de los habitantes. Como le ocurre a Truman, también John Murdock acaba por rebelarse contra sus creadores (en el instante en que toma conciencia de su papel como creación), no reconociéndolos como tales y exigiendo para sí el libre albedrío.

En ese juego de meta-ficción entre personajes, creadores y escenario del que hablábamos al inicio de este artículo es fundamental ver cómo esta cuestión, la búsqueda y la consecución de una identidad propia por parte del individuo, se visualiza en la ciudad, elemento significativo en todos estos títulos (muy especialmente en *El show de Truman* y *Pleasantville*, donde se recrea un ambiente residencial típicamente norteamericano), pero que adquiere en *Dark City* un peso espacial alegórico indisociable de los personajes y la trama.

4. Laberinto e identidad: imaginario sin alma

Dark City es intencionadamente una ciudad sin rostro, una ciudad que podría ser todas las ciudades y a la vez ninguna. Sin embargo, en este lugar, aparentemente neutro, emergen una serie de imágenes inmediatamente referenciales (figuras 3 y 4): el *night club* en el que canta Emma Murdoch, supuesta esposa de John; la cafetería en la que Murdock contacta con una prostituta; la barbería; la comisaría; un complejo de apartamentos de tercera clase,... El imaginario que *Dark City* presenta, en estos y otros escenarios, remite inequívocamente a los clichés visuales desarrollados por el cine *noir* hollywoodiense de los años cuarenta (la referencia temporal es también intencionalmente difusa, ambigua, pudiendo encontrar elementos que remiten a los años veinte y treinta). Ahora bien, es necesario señalar que estos referentes se mantienen solamente en el plano del significante, nunca en el del significado. No hay rastro del aspecto social que tradicionalmente se ha asociado al *noir* o al género negro, ya sea en la literatura o en el cine. Por el contrario, la película despliega un puñado de imágenes (familiares para el espectador, y hasta cierto punto para el protagonista) despojadas de su sentido original, bordeando el límite con el tópico y el lugar común, manteniéndose únicamente en el plano de una estética deliberadamente buscada y vaciada de su contenido genético.



Figuras 3 y 4. Clichés visuales del *noir* hollywoodiense en la barbería y el *night club*.

Otro tanto puede decirse de los personajes. Desde el protagonista (que adopta el rol de asesino amnésico mil veces encarnado en el cine) hasta los secundarios (un inspector duro, parco en palabras, sin vida más allá del trabajo; una cantante de noche a caballo entre la *femme fatale* y la esposa sufrida), pasando por extras y personajes de menor relevancia (la camarera que sirve el café del protagonista, el policía novato que olvida atarse los cordones, el viejo tío que vive retirado, el recepcionista arisco del complejo de apartamentos), todos actúan como se espera de ellos, empleando frases que, por gastadas, suenan icónicas, y tomando decisiones que, por previsibles, resultan familiares. La película, así, hace de la ciudad una escenografía *kitsch* de referentes muy concretos, aunque despojados de cualquier personalidad, y de los personajes apenas clichés auto-referenciales; sin embargo, unos y otros se presentan carentes de significado.

Dark City, que se nutre, como hemos visto, de imágenes icónicas extraídas de un imaginario cinematográfico perfectamente acotado, visualiza esta idea a través de una escenografía neutra que se diría sacada de un proceso de reproducción en serie⁵ incapaz de dotar de alma⁶ o autenticidad a las imágenes reproducidas. Como el crítico Dana Polan advierte, se diría que el tema de *Dark City* es "el

⁵ Ya Walter Benjamin (al que el co-guionista Lem Dobbs cita como una referencia esencial mientras escribían la película) alertó en la primera mitad del siglo XX de la progresiva vacuidad a la que se estaba precipitando el significado de las obras de arte, representado en lo que él denomina la pérdida de autenticidad o el aura. Para él, la reproducción técnica, en contraposición a la reproducción manual, despoja a la obra original del aquí y ahora, es decir, la priva del sentido (ya sea religioso, artístico o místico) con que fue concebida originalmente. Para Benjamin, este proceso tiene una estrecha relación con los movimientos de masas, donde la obra se reproduce hasta la saciedad para que todos puedan contemplarla, perdiendo cualquier significado original. (Benjamin 1989).

⁶ Significativamente es también el alma lo que están buscando en su experimento Los Extraños como cura para su especie, un ente colectivo formado por seres carentes de individualidad, figuras en serie, indiferenciadas.

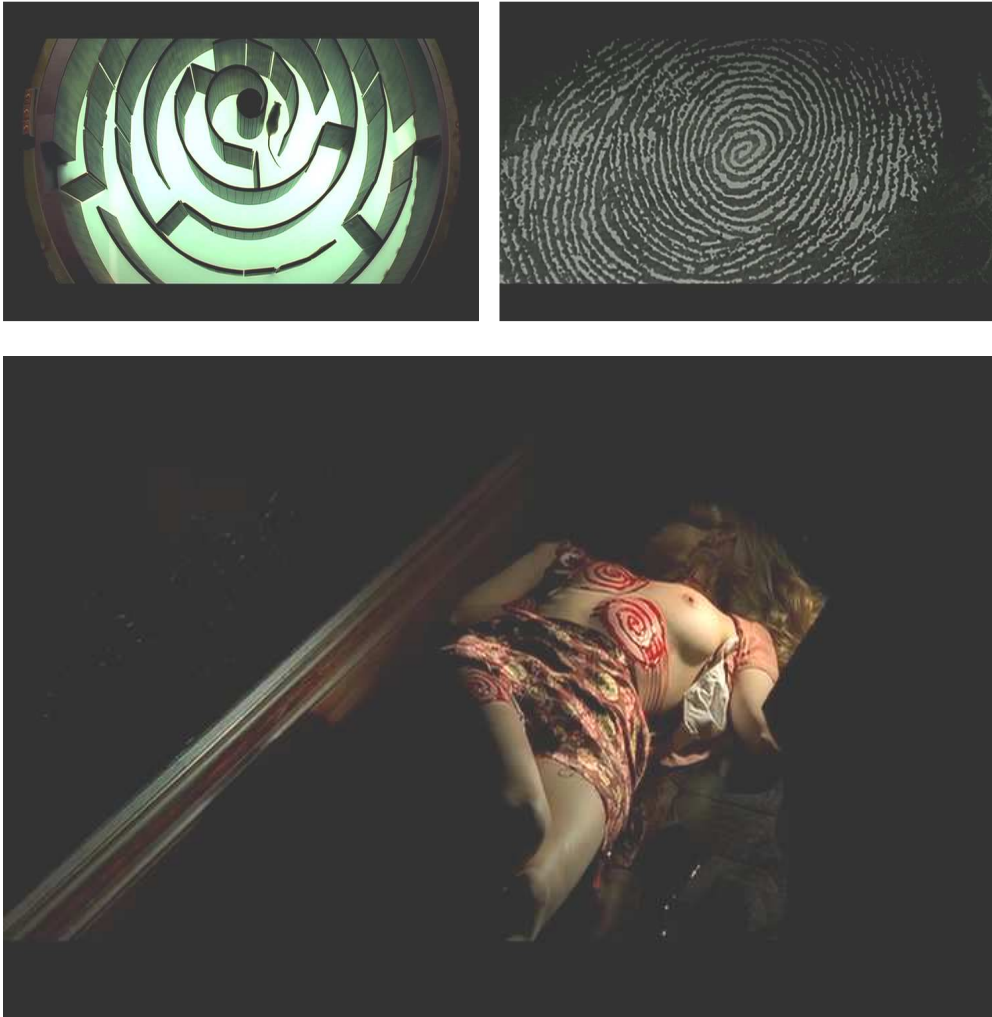
cine en sí mismo" (Polan 2009⁷), pero el cine como un arte endogámico que ya sólo puede mirar dentro de sí en busca de inspiración: en todo momento, la narración y la puesta en escena son conscientes de la iconografía a la que están remitiendo, pero no se percibe la menor voluntad por trascender esa iconografía más allá de su apariencia externa; es decir, que se asume, de entrada, la no-autenticidad de la ciudad que se está mostrando, de la misma manera que se narra la no-autenticidad de sus personajes-clichés.

En efecto, la película presenta un imaginario específicamente norteamericano, y más concretamente de la etapa clásica de Hollywood, pero siempre procesado por la cultura popular. Es decir, lo norteamericano tal y como lo ha representado la gran pantalla a lo largo del siglo XX. A este respecto, resulta significativa la estética que se otorga a *Los Extraños* y a su mundo: de apariencia clónica, indumentaria negra y aspecto enfermizo, remiten al imaginario del vampiro europeo tal y como el cine lo ha imaginado (y muy concretamente el expresionismo alemán a través de Fritz Lang o Robert Wiene). Se confronta entonces un imaginario cinematográfico netamente norteamericano con un imaginario cinematográfico europeo, que no por casualidad se identifica con la(s) figura(s) del elemento extraño incluso en el nombre con que se designa a los seres. Sin embargo, uno y otro siguen varados en la apariencia de lo que representan.

Debido a ello, los edificios carecen de cualquier forma de identificación que los haga destacar sobre el resto, como si encarnasen la media aritmética de todas las ciudades norteamericanas que el cine *noir* nos ha legado, como si, para el espectador posmoderno, no pudiera haber más urbe que la que aparece en los títulos protagonizados por Humphrey Bogart o James Cagney. Si se trata de proponer una ciudad generada a partir de los recuerdos de sus habitantes (tal y como parece sugerir el relato), lo que se obtiene es esa media que nuevamente representa no sólo a la ciudad y sus habitantes, sino también a los espectadores de la película. Y es aquí donde radica la propuesta más notable de la película: puesto que el imaginario del espectador se circunscribe al imaginario de Hollywood, y éste, a su vez, tiene que encajar en el del espectador se plantea una relación especular, un laberinto de espejos, una suerte de círculo auto-referencial sin salida, representado incluso visualmente en el motivo del laberinto que de forma recurrente se hace presente durante todo el metraje: literalmente en las imágenes de los experimentos que el doctor realiza con ratas o en su representación simbólica de espiral en los (muy significativos) créditos iniciales de la película, en los dibujos

⁷ Véase nota 1.

obsesivos del policía enloquecido por la verdad, grabado en la piel de las víctimas o en las huellas dactilares del protagonista (Figuras 5, 6 y 7).



Figuras. 5, 6 y 7. El motivo del laberinto y la espiral en los experimentos, las huellas dactilares y la piel de las víctimas.

También los personajes que se mueven por la ciudad responden a esta estrategia: no tenemos un inspector, sino la media de todos los inspectores que creemos haber visto, y lo mismo puede decirse del resto: en la cantante del *night-club* reconocemos a todas las cantantes de nuestra experiencia como espectadores, en la figura del policía novato (y muy especialmente, en la manera en que se relaciona con su superior) encontramos un cliché largamente acariciado por el cine. El guión se esfuerza en enfatizar esta idea, subrayando el tema de las apariencias. Constantemente, el inspector se jacta de reconocer a un asesino, y de que John Murdock, añade, no *parece* uno de ellos. Diálogos como este se suceden a lo largo del metraje, siempre en referencia a lo que los personajes parecen, eludiendo cualquier detalle que pueda conducir a la esencia de las

cosas, a esa autenticidad de la que habla Benjamin (Benjamin 1989) y que en las imágenes de *Dark City*, por gastadas, por repetidas una y mil veces (o quizás porque su tiempo ya ha pasado, si es que éste puede acotarse), parece perdida. No es de extrañar que la sombra de Edward Hooper lata poderosamente detrás de cada encuadre –la cafetería donde Murdock encuentra a la prostituta supone una obvia referencia al famoso cuadro *Nighthawks* (figuras 8 y 9), y el atuendo del inspector Bumstead recuerda a su *Autorretrato* (figuras 10 y 11). No en vano, Hooper es, probablemente, el artista con el que más fácilmente puede identificarse el imaginario clásico hollywoodiense⁸.



Figuras 8 y 9. La cafetería de 'Dark City' y *Nighthawks* de Edward Hooper.



Figuras 10 y 11. El detective Bumstead y *Autorretrato* de Edward Hooper.

5. El espectador ante la escenografía de la posmodernidad

A través de esta ciudad escenográfica, *Dark City* replantea (y cuestiona) nuestra experiencia como espectadores a finales del siglo XX, de forma que esta misma experiencia podría suponer también una alegoría de nuestro papel como seres humanos en un mundo cada vez más inestable y fugaz. En la ciudad imaginada por Proyas, los edificios no duran demasiado en el mismo sitio (y las relaciones

⁸ Una relación, la del cine *noir* y la obra de Hooper, abordada por Erika L. Doss (1983) en su artículo *Edward Hooper, Nighthawks, and Film Noir*.

tampoco, dado que quien es tu esposa hoy, mañana puede no recordarte), lo cual, como señala Sobchack, hace del espacio que habitamos una forma de conciencia de la identidad. En una ciudad, donde constantemente se alzan nuevos edificios y los viejos descienden, "los lazos que nos unen al pasado son bastante tenues" (Sobchack 2009⁹). Es aquí donde la película incide de forma más intensa en su carácter prospectivo, en su discurso sobre la identidad y sobre la alienación y en la forma en que este discurso aparece representado en la ciudad. Frente a la raza humana, Los Extraños carecen de identidad individual, forman una conciencia colectiva (figura 12) hasta el punto de que carecen de nombres y han de emplear sustantivos extraídos del lenguaje humano para relacionarse entre ellos, Sr. Libro, Sr. Mano, como si su primer paso hacia la búsqueda de esa identidad personal fuera el de otorgarse un nombre que los designe a cada uno, que los individualice.

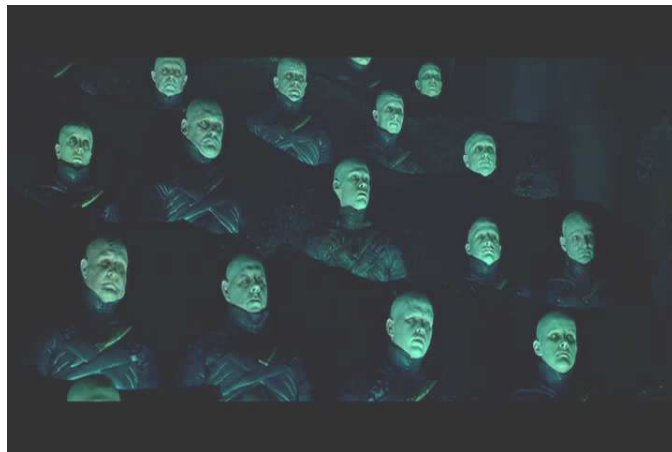


Figura 12. Los Extraños como conciencia colectiva.

Para acabar con la ilusión que esta conciencia colectiva ha creado, John Murdock debe, ante todo, despojar a la ciudad en la que vive de su condición de escenario, o mejor dicho, de escenografía neutra. El camino pasa por dotar de un nombre a los espacios (Shell Beach es el único lugar que parece gozar de personalidad propia) de forma que, para Murdock (que acepta su propio nombre aunque lo sabe falso), la búsqueda de sí mismo es también la batalla por dotar a la ciudad de una identidad que no tiene.

6. Conclusiones

En conclusión, lo que *Dark City* parece sugerirnos es que el ser humano de la posmodernidad no se encuentra en condiciones de decodificar la realidad si no es a través de los referentes que le presta su propia cultura (en especial, la cultura popular), lo que

⁹ Véase nota 1.

convierte al mundo actual en una constante auto-referencia incapaz de recordar el sentido original de lo que vemos: como los habitantes de la película, nadie se plantea la razón de ser de su trabajo o de su rutina diaria, ni tampoco de los productos culturales que consume, y mucho menos qué hilos en la oscuridad ordenan tales cosas. Como John Murdock, la sociedad occidental que empezaba a despertar a finales del siglo XX, con un paradigma de pensamiento que a su vez negaba cualquier posibilidad de pensar por sí misma, era, y sigue siendo, producto (quizás sólo escombros) de un orden social que hace de la cultura popular apenas una máscara con la que disfraza la apariencia de lo que le gustaría ser. Y, como Murdock, la búsqueda de una identidad propia que nos diferencie del resto pasa por la toma de conciencia de que el espacio que habitamos no es sino una gran escenografía, siempre susceptible de mutar, pero para seguir siendo la misma, pues lo que cambia no es más que su apariencia, nunca su significado, tal vez porque no hay significado posible. La autenticidad –parece sugerirnos *Dark City*– reside en los bordes de esa construcción que denominamos cultura, y sólo la individualidad, el pensamiento propio, puede conducirnos a ella, del mismo modo que Murdock debe pensar por sí mismo y derrumbar los intramuros de su ciudad carcelaria para alcanzar Shell Beach (figura 13), otra construcción mental (he aquí la paradoja) pero esta vez, al menos, escogida e imaginada por él de forma consciente. Es en ese libre albedrío donde, según la película de Proyas, podría radicar el único contrapunto posible al mundo moderno.



Figura 13. John Murdock despierta a Shell Beach, el único espacio con entidad propia.

Bibliografía

- BENJAMIN, Walter (1989): "La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos I*, p. 206. Buenos Aires: Taurus.
- BORGES, Jorge Luis (1989): *El hacedor*, en *Obras Completas*, vol. II, p. 191. Barcelona: Emecé.
- DOSS, Erika L. (1983): "Edward Hooper, Nighthawks, and Film Noir". *Post Script: Essays in Film and the Humanities*, núm. 2, vol. 2, pp. 14-36.
- HAYLES, Katherine N.; y GESSLER, Nicholas (2004): "The slipstream of mixed reality: instable ontologies and semiotic markers in *The thirteenth Floor*, *Dark City* and *Mulholland drive*". *PMLA*, vol. 119, núm. 3, pp. 482-499.
- MARTÍN ESCRIBÀ, Àlex; y SÁNCHEZ ZAPATERO, Javier (eds.) (2009): *Geografías en negro. Escenarios del género criminal*. Barcelona: Montesinos.
- McGOWAN, Todd (2004): "Fighting our fantasies: *Dark City* and the politics of psicoanálisis", en Todd McGowan y Sheila Kunkle (eds.), *Lacan and contemporary film*, pp. 145-172. Nueva York: Other Press.
- MORENO, Fernando Ángel (2010): *Teoría de la literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal.
- SOBCHACK, Vivian (2004): "Cities in the edge of time: the urban science-fiction film", en Sean Redmond (ed.), *Liquid metal: the science fiction film reader*, pp. 78-87. Londres: Wallflower Press.

Filmografía

- CAPRA, Frank (dir.) (1936): *Lost horizon*. EEUU: Columbia Pictures.
- COOPER, Merian C; y SCHOEDSACK, Ernest B. (dirs.) (1933): *King Kong*. EEUU: RKO Pictures.
- FLEISCHER, Richard (dir.) (1973): *Cuando el destino nos alcance*. EEUU: MGM.
- NICCOL, Andrew (dir.) (1997): *Gatacca*. EEUU: Jersey Films / Columbia Pictures.
- PROYAS, Alex (dir.) (2009): *Director's Cut Dark City*. EEUU: New Line Cinema.
- ROSS, Gary (dir.) (1998): *Pleasantville*. EEUU: New Line Cinema / Larger Than Life Production.
- SCHAFFNER, Franklin J. (dir.) (1968): *El planeta de los simios*. EEUU: 20th Century Fox.
- SCOTT, Ridley (dir.) (1982): *Blade Runner*. EEUU: Warner Bros. Pictures.
- WEIR, Peter (dir.) (1998): *El show de Truman*. EEUU: Paramount Pictures.