

## La megalópolis tentacular. La ciudad de la globalización en el cine

**Roger Ferrer Ventosa**Universidad de Valladolid  <https://www.doi.org/10.5209/arab.96959>

Recibido: 5 de julio de 2024. Aceptado: 16 de octubre de 2025.

**Resumen:** Durante las últimas décadas, las del posmodernismo cultural y el tardocapitalismo político y económico, se han propuesto nuevas maneras de representar la ciudad de la globalización en el cine. Por ello, las películas servirán como ilustración de las tesis argumentativas de este artículo como punto de partida. La manera en que una sociedad ordena sus espacios indica mucho de esa cultura y de cómo se concibe a sí misma, más aún si son lugares imaginarios, resultado elocuente de sus anhelos. Se investigará cómo las películas han construido un imaginario sobre lo urbano. Se señalará el influjo de Blade Runner, la estética high-tech, el pastiche cultural, la utilización de las ciudades del este asiático como modelo, y el peso de las mafias, paralelo a la sobreexposición a la tecnología de vigilancia.

**Palabras clave:** globalización; Blade Runner; tech-noir; empresarialismo urbano; imaginario; tecnología de vigilancia.

### EN The Tentacle-Like Megalopolis. The City of the Globalization in Movies

**Abstract:** During the last decades, years of cultural postmodernism and political and economic late capitalism, new ways to represent the city of globalization in the movies have been explored. For this reason, the films will serve as an illustration of the explanation of this article, as a starting point. The way that a society orders spaces shows a lot of that culture and how it sees itself; even more if they are imaginary places, eloquent consequences of their desires. It will be analyzed how movies have created an imaginary about the urban. It will be pointed out the influence of Blade Runner, high-tech style, cultural pastiche, using the cities of East Asian countries as a model, and the power of the mafias, parallel to the overexposure to surveillance technology.

**Keywords:** globalization; Blade Runner; tech-noir; urban entrepreneurialism; imaginary; surveillance technology.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Blade Runner como modelo. 3. Shanghai Surprise. 4. La ciudad de las almas perdidas. 5. Tocando el cielo. 6. El ojo del cíclope. 7. Conclusiones. Bibliografía. Filmografía.

**Cómo citar:** Ferrer Ventosa, R. (2026). La megalópolis tentacular. La ciudad de la globalización en el cine, *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 26(1), 9-22.

## 1. Introducción

Uno de los ámbitos de la realidad que más transformaciones ha sufrido durante la fase del capitalismo avanzado ha sido el de las concepciones de lo urbano, los diseños de ciudades y, en general, todo aquello relacionado con la concepción del espacio. En el presente estudio, concebido como ensayo de reflexión, se analizarán los innovadores tratamientos otorgados a la noción del espacio durante las últimas décadas, aproximadamente desde finales de los años setenta del siglo XX hasta la crisis económica de 2008 y sus consecuencias culturales, pero nos interesa para el artículo no su expresión fáctica sino cómo ha sido representado en el cine, dado que este, al ser una forma de arte industrial que requiere de grandes inversiones, obliga también a audiencias masivas y a poseer un gran influjo sobre amplias capas de la población, por lo que constituye un termómetro perfecto para calibrar qué está pasando en las sociedades, reflejo distorsionado en ese arte para grandes audiencias (Kuhn, 1992, pp. 9-10). Por tanto, en buena medida prácticamente todas las películas y casi todas las fuentes consultadas pertenecen a ese arco temporal. Para ello, nos serviremos tanto del visionado y comentario de películas, que servirán para ilustrar las ideas expuestas, además del uso de fuentes secundarias, en una investigación que combina datos de varias disciplinas de las ciencias humanas y sociales, para ver cómo han articulado nociones de espacio en grupos humanos. Se han escogido esas fuentes y películas para mostrar cómo se configuró el imaginario de la época y una forma de interpretarlo que sigue plenamente vigente, dado que las derivaciones de lo que se analiza en el artículo –centrado en las décadas de los ochenta y principios de los noventa– conforman una de las corrientes principales que modelan el imaginario del presente.

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, con las que proponer un imaginario, con las ciudades marcadas por los rascacielos, el dominio de las áreas financieras, el poder subterráneo de las mafias, la traslación de las ciudades del este asiático al resto del mundo o el peso de la tecnología. Con ello, una propuesta perteneciente a los estudios culturales o los fílmicos, enriquecerá la reflexión sobre teoría urbanística, arquitectónica e incluso con derivadas sociológicas, pero desde los estudios fílmicos y culturales. Estas películas han contribuido a generar un imaginario colectivo sobre el urbanismo, de manera que puede ser muy útil desde este último ámbito analizarlas desde otro punto de vista. Ellas muestran y al tiempo determinan la concepción de lo urbano durante esa época. Tomamos imaginario en el sentido apuntado por Martínez Luna, de “repertorio de imágenes que modela procesos de identificación y socialización a través de su imposición, aceptación, apropiación o rechazo” (2009, p. 126). Y es que como apunta este mismo autor, a colación precisamente de la globalización, esta no fue únicamente económica sino que fue imaginada, impuesta y resistida mediante y por las imágenes (Martínez Luna 2019, pp. 126-127). Las películas seleccionadas muestran la elección de los espacios urbanos de los filmes como construcciones simbólicas, creaciones que comparten unas representaciones determinadas, con sus imágenes que sirvieron para universalizar una manera de entender el espacio urbano, escenario de ficciones compartidas, generando una “ciudad global” según parámetros que veremos en estos filmes (Silva, 1990, p 23, 26).

Durante los años seleccionados se produjo el triunfo planetario de un proyecto político y económico, cuyo nombre ha sido motivo de controversia: ultraliberalismo, neoliberalismo, nuevo orden mundial, globalización... en general se utilizará este último porque está menos connotado, aunque no se ciña con exactitud al periodo de estudio, dado que su etapa más intensa comienza tras la caída del Muro de Berlín y la desintegración de la URSS, mientras que en el texto se hablará de algunas películas producidas cinco o diez años antes. En este periodo se estableció con fuerza un conjunto de ideas económicas sobre el mercado, de desregulación y de primacía de lo financiero que cambió drásticamente los valores culturales existentes. Ciertamente las sociedades son mucho más complejas que la cuestión de su organización político-económica, pero las ideas que confluyen en la globalización han sido las hegemónicas y las que han nucleado las sociedades mundiales en esta época. La manera de mostrar el espacio urbano en las películas,

según se irá desglosando, ha sido escenario privilegiado para evidenciar las modificaciones. A la nueva fase aplicada al urbanismo se le ha denominado en ocasiones como *empresarialismo* urbano (Díaz Orueta y Lourés Seoane, 2013, p. 8), concepto acuñado por el teórico posmarxista David Harvey, en un periodo en el que se han difuminado las fronteras entre lo real y lo imaginado,<sup>1</sup> con las edificaciones y las ciudades como escenarios de esas modificaciones en el espíritu de la época. Para la reflexión se utilizarán obras de muchos registros cinematográficos, tanto cine de culto o de autor como *blockbusters*, cine comercial. Se dedicará una atención especial al cine asiático, ya que, según se defenderá, la manera de concebir las ciudades de aquellas regiones, como Shanghái o Hong-Kong, ha sido la que más ha marcado el imaginario urbanístico. El artículo no se plantea proponer unas ideas políticas bien articuladas, ya que tampoco se encuadra dentro del discurso político genuino, sino que intenta exponer unas ideas sugerentes que deben situarse en los estudios culturales.

## 2. *Blade Runner* como modelo

Tras una introducción textual, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) comienza con un plano de una megalópolis tomada con una vista aérea (enlace); cambia el plano; en la pantalla un ojo se proyecta en un primerísimo plano de detalle (como muchos otros del filme); en el ojo se refleja la gran urbe con sus luces y sus fuegos fatuos. El peso de la ciudad como centro es tan grande en el imaginario posmoderno que muchas películas del periodo comienzan con una secuencia de tomas urbanas parecida, en lo que ha devenido un cliché visual.



Ilustración 1. Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982

El Los Ángeles del filme de Scott, inspirado en la urbe de *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927)<sup>2</sup>, se representa como la ciudad posmoderna por antonomasia, una megalópolis edificada con rascacielos mejor cuanto más descomunales, pastiche de culturas reunidas y en cierta medida estratificadas, como agrupadas por aluvión, el lugar sobrecargado de aparatos tecnológicos

<sup>1</sup> Una difuminación de los límites entre real e imaginario entendida también como superación de la diferencia entre el trabajo sobre el papel y en la construcción efectiva (López-Pérez, 2014, 476-482).

<sup>2</sup> Según apuntó ya Desser en un texto centrado en los préstamos de una a otra (Desser, 1997, p. 113). De manera más reciente también ha ahondado en ello Marco Ceresa (2017, p. 134 y ss.).

aunque de complicada habitabilidad, hecha más para las prácticas empresariales que para la existencia de los ciudadanos. Durante su historia el cine ha operado en una doble dirección a la hora de documentar las transformaciones urbanísticas, pero al mismo tiempo ha alimentado la construcción de varios imaginarios respecto a lo que se ha ido considerando ciudad y sus zonas ignotas. Las metrópolis del posmodernismo, que sirven como escenario de muchos de los filmes que se comentarán, pierden los componentes que las identifican, vinculados a su historia; se adaptan características de muchas culturas para generar un pastiche homogeneizado que acaba creando un aire repetido de estética globalizada, “no ciudades en las que se desconoce dónde se está, ni en cuál de ellas, porque son todas iguales” (Gorostiza, 2007, p. 130). Se produce una homogeneización del paisaje urbano, siendo indistinguible el núcleo central de rascacielos de Tokio del de Londres o Chicago.

Incluso puede trasladarse una versión a escala a otro planeta como en *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990). Una colonia humana en Marte ha copiado en el planeta rojo las estructuras sociales terráqueas del capitalismo, igual que las europeas se copiaron en los Estados Unidos. Así, en Marte, pueden encontrarse puerta con puerta franquicias del Hotel Hilton con otras empresas multinacionales como McDonald's. Igualmente, una de las regiones de la ciudad colonial conforma un imprescindible barrio rojo. *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010), por ejemplo, comparte el placer posmoderno por crear la idea de comunidad imaginada cosmopolita, con sus escenarios en aviones en clase *business*, trenes de alta velocidad, grandes ciudades como París, hoteles de lujo en los que solazarse... y pese a ello no-lugares en la terminología del antropólogo Marc Augé, espacios de transición sin identidad, ni valor histórico ni tampoco categoría relacional, espacios de eterna espera como los aeropuertos o los andenes de estaciones de tren (Augé, 2004, p. 10). Se trata de una ciudad ultracuerpo, copiada y multiplicada por todo el planeta, cuya única manera de diferenciarla radica en el edificio icónico de turno, “más propio de tarjeta postal, que de revista de arquitectura” (Bernardele, 2009, p. 28), cuyo modelo sería la Torre Eiffel, de nula utilidad a excepción de como señuelo de turistas. Así: “Cuando por fin se inauguró el Walt Disney Hall en Los Ángeles, en la mayoría de los discursos de la ceremonia de inauguración se habló más de cómo la nueva sala de conciertos afectaría a la imagen de la ciudad que de su acústica” (Sudjic, 2007, p. 264).

Se genera una impresión de cosmopolitismo a la manera globalizada, para que los altos ejecutivos se muevan por ellas. Se puede definir el edificio icónico como lo hace irónicamente Sudjic: “un edificio cultural, diseñado con una importante subvención de los fondos públicos, con la clara intención de conseguir que una ciudad desconocida salga en las páginas de las revistas de las compañías aéreas” (2007, 266). Lo que existe alrededor no es más que el acompañamiento para el plato principal. Como en una versión microcósmica de la aldea global, concepto que se pondría de moda poco después de su estreno, la lluviosa ciudad de Los Ángeles de *Blade Runner*, está dividida en barrios que son países. Se siguen tradiciones arquitectónicas multiculturales superpuestas una encima de la otra. En un somero resumen, en los decorados de la película asoman elementos arquitectónicos griegos y romanos, egipcios, mesopotámicos, neoclásicos, precolombinos, tendencia ecléctica mediante la cual exponer una visión del futuro como ruina del pasado, en expresión de Paulina Kael.<sup>3</sup> El urbanismo de *Blade Runner*, el entorno imaginado, la climatología y el tipo de luz, configuraron un cliché luego repetido en muchas producciones:

Scott's most brilliant character creation, however, was the city itself, a sinister maze of rain and neon, an oppressive noir labyrinth of danger and death that broods spider-life over the human and quasi-human characters caught within its web while dwarfing them into insect-like insignificance (Meehan, 2008, p. 167).

En la urbe imaginada por el posmodernismo, la de las ciudades basadas en un sistema de redes y según proyectos (Boltanski y Chiapello 2002, pp. 153 y ss.), no pueden faltar los grandes carteles publicitarios, anuncios llenos de colorido, como ya se visualizaba en el filme de Scott, en

<sup>3</sup> En *The New Yorker*, citado por Jordi Costa y Sergi Sánchez (en Gorostiza, 2007, p. 192, n. 13).

que se exhiben los iconos corporativos de las grandes multinacionales. El peso de los carteles publicitarios es tan grande que incluso sirven como elemento denotativo (Rodríguez Ortega, pp. 11-24), o incluso en *Están vivos* (*They Live*, John Carpenter, 1988, enlace), en parte crucial de la película, ya que esos carteles incluyen una información subliminal proclive a los intereses del sistema.



Ilustración 2. John Carpenter, *They Live*, 1988

Pero la ciudad no se extiende únicamente en un sentido horizontal. Como en la megalópolis escenario para *El quinto elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997), copiada de la concebida por Jodorowsky y Moebius para los cómics de *El Incal* (Granholm 2015, 506), los edificios crecen y acumulan nuevos pisos de altura. Para circular por ella, se imaginan nuevas formas de transporte como vehículos que vuelan o tranvías cuyas vías están pegadas a los rascacielos y que circulan verticalmente. En algunos casos lo expuesto sirve como muestra de imaginación abigarrada, pero cuesta acertar a ver la ganancia de las novedades, especialmente de los tranvías. Como en *Blade Runner*, en *El quinto elemento* se conciben los edificios por acumulación de fases anacrónicas. Se plasma una urbe gigantesca cuyo urbanismo se ha basado en crear niveles superpuestos sin derruir los anteriores, creando gigantescas montañas de cemento, acero y vidrio, cubiertas por innumerables vetas para que circulen varios tipos de vehículos. El imaginario del que parte es el del Nueva York de los tiburones financieros pero hipervitaminado (enlace). Igual que en *Blade Runner*, la ciudad prosigue el tipo de estética de la serie negra aunque añadiéndole una serie de componentes de alta tecnología, en lo que se denominó el *tech-noir*. Las películas adscritas a este tipo de estética partían de espacios urbanos con neones y otras luces artificiales, interiores de discotecas o de clubes de *striptease*, sonido ambiente saturado por los *beats* acelerados de la música de baile, el humo aportado por cañones y con personajes que dan muestras de haberse drogado.

### 3. Shanghai Surprise

Como en otros aspectos del imaginario urbanístico del periodo de la globalización, la inspiración en las ciudades asiáticas aparecerá también en *Blade Runner*. El Los Ángeles del futuro (ya pasado) en que vive Deckard se diría un suburbio de la encapotada Hong Kong, cubierta habitualmente por nubes bajas. El director de la película, Ridley Scott, intentó explicar la peculiar atmósfera del filme con una imagen muy poderosa: el escenario de *Blade Runner* resulta Hong Kong en un mal día (en Ceresa, 2017, p. 133). ¿Cómo será esa ciudad que extenderá el este asiático a todo el mundo? La ciudad se llenará de *high-tech*, pero sin perder los mercados de calle o los puestos de fideos para comer de pie, con multitudes llenando el espacio y traficando con cualquier cosa a la que se pueda asignar un precio. Una élite económica gobernará la ciudad, pero de tal manera que dejará un gran espacio para que diversas mafias emprendedoras se encarguen de varios sectores económicos, e impongan su ley. Ese tipo de ambientes de serie negra pero en



un ambiente de tecnología informática gozó de especial fortuna en la nueva ola de cine asiático, aunque en algunos casos eliminando la carga fantástica, en el ciclo de películas de mafiosos de Wong Kar-wai o de Takashi Miike. Las ciudades del extremo oriente sirvieron de escenario para unas producciones que aunaban en diversos grados materiales tan heterogéneos como los clásicos de serie negra, el fantástico, el *underground* fílmico, los videoclips o los dramas alrededor de las drogas.

La población en las ciudades globales se ha atomizado al máximo, fijando unas relaciones mínimas. Los personajes de *Fallen Angels* (Wong Kar-wai, 1995), se buscan pero no pueden encontrarse. El flujo continuo que discurre por la ciudad no lo permite, con el Hong Kong previo a los acuerdos con China como “un espacio fugaz en movimiento continuo que no permite que sus habitantes encuentren reciprocidad y simultaneidad completa o, al menos, que no la encuentren durante un período extenso” (Rodríguez Ortega, 2012, p. 59). Wong Kar-wai es un director que otorga un gran valor a las localizaciones, según declaró: “Los factores geográficos me afectan mucho. Es como si intentara evitar que algo pereciera” (Heredero, 2002, p. 208). El cineasta soluciona las muchas secuencias de persecuciones en sus primeros filmes con una imagen desenfocada, con *jump cuts*, con tomas a cámara lenta, con *stop motion*, y otros recursos cinematográficos para transmitir la velocidad a la que interactúan los personajes (enlace), idéntica a la de la urbe, por las calles de Hong Kong, aldea global, en la que conviven chinos continentales, taiwaneses, estadounidenses, indios...<sup>4</sup> La ciudad adquiere tanto peso que actúa como un personaje completo, en palabras del cineasta (Heredero, 2002, p. 107).

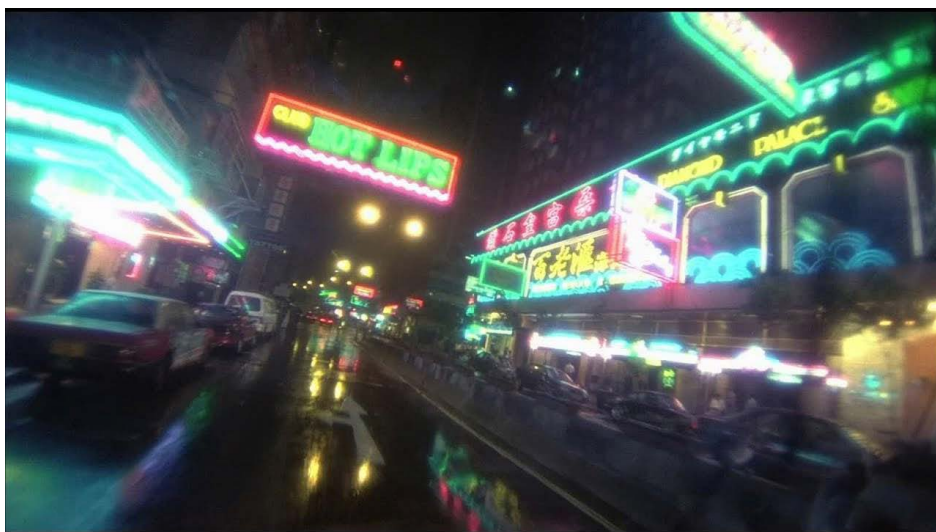


Ilustración 3. Wong Kar Wai, *Fallen Angels*, 1995

El código de conducta que rige este Hong-Kong en un mal día, que replica las ciudades del este asiático en el resto del mundo, es el de los mafiosos, quintaesencia de la época de los grandes pelotazos económicos, quienes aplican los fundamentos del capitalismo (valorización, fetichismo de la mercancía, competitividad) pero de manera perversa. Probablemente por eso el cine que se ha ocupado de ellos ha vivido su esplendor, tanto en Hollywood (Scorsese, Tarantino y epígonos) como en oriente (los yazuka de Miike o de Kitano, las triadas de Johnny To, los *heroic bloodshed* de John Woo, variado y sublimado posteriormente por Wong Kar-wai), buscando siempre la ambigüedad, con antihéroes glorificados. John Woo

<sup>4</sup> Como en el inicio de *Chungking Express* (Wong Kar-wai, 1994), con la presentación del policía y el episodio de la mujer con la peluca rubia y los indios o pakistaníes que la estafan (enlace) o la escena en que el asesino a sueldo de *Fallen Angels* actúa por primera vez (enlace)

aprendió el oficio en la industria de Hong-Kong. La topografía de esta ciudad, enclaustrada en una isla, rodeada por un enemigo tan poderoso y con un sistema diferente como el chino respecto al protectorado británico, ha impulsado un tipo de espacio y de atmósfera en su cine que luego apareció en el cine comercial de Hollywood. Por sus calles transitan personajes ambiguos, antihéroes diestros en moverse por los bajos fondos pero sin perder rudimentos de lealtad. En ellas, los policías apenas se diferencian de los gángsters. De ahí que cineastas de la isla hicieran luego su fortuna en Hollywood.

Los hongkoneses de los filmes de Woo se debaten entre el código de conducta de sus ancestros, basado en la lealtad al grupo –el valor de la amistad, afirmado de continuo por el protagonista de *Una bala en la cabeza* (*Die xue jie tou*, John Woo, 1990)– y las nuevas maneras de ser promovidas por el capitalismo en su fase financiera, basadas en la competitividad y la avaricia, personificadas en el mal amigo, antagonista de la función, y que por ello acaba integrado entre los accionistas de una gran corporación (enlace). La amistad o el dinero actúan de motor de la acción de los diversos personajes. El tipo de héroe lanzado por estos filmes ya no es un personaje de una pieza, situado con firmeza en el lugar de la ley; el mundo del hampa fascina a estos directores; incluso en algunos de ellos queda un reducto de integridad. Pueden ser peculiares clanes mafiosos como las triadas mostradas en *Election* (*Hak seh wui*, Johnny To, 2005), regidas por un extraño sentido democrático, hasta que aparece el espíritu de los tiempos, un mafioso competitivo que aspira a concentrar el poder en sus manos, por lo que no acepta su derrota en la elección de jefe mafioso; quiere instigar una guerra entre clanes.

En este filme las triadas no actúan como el caos sino como otro orden dentro del orden, mucho más brutal. Ello no implica que no se desempeñen como un grupo mafioso cualquiera, con sus tejemanejes, sus corruptelas o una tremenda agresividad. Pero como afirma uno de los jefes mafiosos, avisado, existen más de trescientos mil miembros de triadas. ¿Los meterán a todos en prisión? ¿Qué poder está capacitado para contenerlos? Ya que no pueden ser eliminados, la policía intenta mantenerlos bajo control. En *Election 2* (*Hak se wui yi wo wai kwai*, Johnny To, 2006) las triadas mafiosas intentarán adaptarse al sistema capitalista y al tipo de organización empresarial. “Una vez iniciada la actualización de la organización, no habrá marcha atrás. Los representantes de los viejos códigos de conducta se verán relegados a la marginación o la muerte y las nuevas ambiciones y poderes fácticos emergerán como dominadores del terreno” (Yáñez Murillo, 2007, pp. 222-223). Takashi Miike da forma a unas ciudades japonesas transidas por la ultraviolencia, con los ritmos acelerados por la tecnología y las exigencias, las acciones brutales y a menudo sin sentido, incluso aunque se trate de criminales, el sexo de plástico en los locales de alterne, basadas en los rituales de seducción vistos en las películas; al final, una especie de hecatombe puede ser la única solución en ese clima tan enrarecido, como sucede en *Dead or Alive* (Takashi Miike, 1999), con una explosión nihilista como única vía de escape en las ciudades de la globalización. No extraña que un filme del año posterior del mismo cineasta se titulase internacionalmente *City of Lost Souls* (Takashi Miike, 2000).

#### 4. La ciudad de las almas perdidas

Regresando a la industria norteamericana, una de las maneras más originales de *tech-noir*, la estética del cine negro y tecnología punta se encuentra *Dark City* (Alex Proyas, 1998). En ella, el trabajo conjunto de unos extraterrestres reconfigura la ciudad cada noche (enlace). Puede servir como metáfora sobre los procesos de reconversión del espacio urbano en el *empresarialismo* urbano. Igual que en ese filme, el urbanismo tardocapitalista comporta burbujas inmobiliarias en todo el mundo que destruyen con sus reconfiguraciones los centros históricos, borrando cualquier atisbo de identidad en las urbes, con lo que asimismo se estimula la amnesia de sus ciudadanos, vinculados al paisaje por la memoria. Un ciudadano sin memoria resulta mucho más fácil de manipular, muestra *Dark City*. *Sin City* (*Frank Miller's Sin City*, Robert Rodríguez / Frank Miller / Quentin Tarantino, 2005) quizá sea la película que adapte de manera más explícita la estética del cine negro al paladar posmodernista, una producción de aires retro que muestra tanto la Nueva York de los tiburones financieros como la de los violentos años 20. Actualiza y posmoderniza el

cine negro utilizando sus referentes de manera parcial; exagera algunos aspectos, los lleva a su límite conceptual o torna más compleja la ordenación del argumento.

Toma por ejemplo la idea tan propia del género negro de la ciudad como antro de perdición por su idiosincrasia inmoral y la lleva al máximo de degradación, escenario de una hiperviolencia gore. Y como en el cine negro, incluso en lugares tan cochambrosos como los de la megalópolis existe un esqueleto de código del honor, al menos entre los personajes que mantienen un mínimo de decencia, como Hartigan o Marv. Actúan con la misma violencia que el resto, pero con un objetivo algo más altruista, como proteger a una niña de un pederasta. La ciudad de la podredumbre de *Sin City* se dibuja como el *skyline* de la ciudad tardocapitalista, la concreción de un imaginario tremendista, horror inhabitable exhibido sardónicamente, donde la hipocresía encubre las pulsiones (enlace). Los delitos se presentan con tanto salvajismo porque de alguna manera han de conseguir que monstruos como Marv acaben desempeñando el papel de héroe de la función.



Ilustración 4. Robert Rodríguez, Frank Miller, Quentin Tarantino, *Sin City*, 2005

El canibalismo que practica uno de sus personajes constituye el máximo grado de maldad, y al mismo tiempo metáfora rotunda del sistema económico, una relación en que se alegoriza con la capacidad autofagocitadora del capitalismo, según alegorizó el crítico marxista Harman, acuñador de la expresión capitalismo *zombi*, con un sistema que por propia definición ha de consumir los recursos hasta agotarlos, en todos los sentidos, de ahí la etiqueta provocadora que acuñó (Harman 2009). Por ese escenario se mueven personajes como el protagonista de *Arcadia* (Konstantinos Costa-Gavras, 2005), quien lleva a las últimas consecuencias el ideario hegemónico durante esos años. Asesina a la competencia que dispone de mejores currículums que él para trabajar en su sector, forma terminante de triunfo sobre ellos. De esta manera se asegura la elección y el triunfo según el ideal capitalista. También planea asesinar al hombre que ocupa el lugar de trabajo que él desea. Todo un dechado de virtudes en la sociedad de la competencia. Esa idea de la ciudad como ente tentacular, moderna Babilonia, la tomó el cine negro por dos vías: la modernista finisecular, objeto de los paseos del *flâneur* baudelairiano, con su noción de la ciudad leviatán que corrompía la naturaleza de sus ciudadanos por la modernidad invasora, con idéntica fascinación por la *femme fatale* que arrastra al hombre hasta la perdición, como las *cocottes* de Anglada i Camarasa o de Klimt y las *femmes fatales*; en segundo lugar, y en oposición, la herencia de los colonos puritanos estadounidenses, muchos de ellos aspirantes a fundar una Jerusalén Celeste en la Tierra, demostrando su querencia por lo rural, rasgo tan propio de la cultura estadounidense (Gorostiza, 2007, 125). La ciudad posmoderna heredera de los duros juicios de valor ya sufridos por la ciudad tentacular de fines del XIX, aquella que a rebufo del nuevo urbanismo



del París del Segundo Imperio, que fue extendiéndose por los viejos barrios y ciudades adyacentes, integrándolos en sus retículas; unas ciudades tentaculares donde se ensayaban las nuevas expresiones sociales nacidas del industrialismo consolidado, más los productos que empezaban a copar el mercado gracias a las fabulosas novedades tecnológicas. A ello se sumaron nuevas técnicas constructivas, el acero, el hormigón, los rascacielos de alturas vertiginosas e imposibles, Nueva York... una nueva fase del capitalismo, los albores de la sociedad de consumo. En consecuencia, los grupos de moral conservadora difundieron la imagen de unas ciudades como antros de perdición que extendían sus tentáculos por el territorio como un maligno leviatán.

## 5. Tocando el cielo

Pero, ¿qué hay en el núcleo de las megalópolis de la globalización? Allí se ha simbolizado el cambio de autoridad dentro del capitalismo en su fase ultraliberal. Según se apuntó brevemente con *Dark City*, se ha sustituido el centro tradicional de la ciudad, sede del poder civil (ayuntamiento, parlamento, palacio) y religioso (catedral) por el centro financiero. La idea urbanística que impera en este modelo de ciudad sustituye el centro administrativo e histórico por la *city* financiera, una ciudad al estilo estadounidense, cuyo centro histórico es devorado por las presiones de los promotores inmobiliarios o *parquetematizada*, lo que viene a ser lo mismo. Su territorio se extiende conceptualmente de manera infinita. Los centros financieros demuestran su orgullo de poder elevando los edificios hacia alturas semidivinas. En ellos los nuevos dioses –o diablos, como en *Pactar con el Diablo* (*The Devil's Advocate*, Taylor Hackford, 1997)– reciben a los humanos (técnicos, operarios, consumidores) de quienes requieren algún servicio, involucrándolos en una escenografía pensada para que el siervo quede obnubilado por la magnitud y rinda conveniente pleitesía al señor. La escenografía de las alturas pretende transmitir esa sensación. “Construimos con fines emocionales y psicológicos, además de por razones ideológicas y prácticas” (Sudjic, 2007, p. 10); aún más si la edificación atañe a una esfera simbólica de por sí como es la artística, plasmadora de un imaginario personal y colectivo.

El *buffet* de abogados en la película de Hackford está en uno de esos rascacielos que proporcionan experiencias de poder vertical a quien trabaja para ellos, con vistas cenitales propias de un dios sobre los mortales que hormigean por el asfalto, allá abajo (enlace). La ciudad está ocupada por “*gloom-filled skyscrapers towers overhead like evil monoliths*” (Meehan, 2008, p. 3), afirmación aún más acertada referida a este filme. El lugar en el centro de la ciudad europea que hasta el tardocapitalismo había ocupado la sede civil y la religiosa lo ocupa ya, desde la emergencia de Nueva York como primera ciudad global, a principios del siglo XX, rascacielos repletos de oficinas; estos pertenecen a propietarios privados, ya no los públicos de las autoridades civiles o religiosas. Como en tantos aspectos de la mentalidad ultraliberal, lo que hay tras la lucha por disponer de los edificios más altos en la City es algo tan viejo como la competición entre egos por ver quién tiene más que el vecino: el edificio icono de la propia ciudad ha de ser más alto o más imponente que los de las otras ciudades del planeta.

La arquitectura posmoderna se desplegó como un “‘top-show’ de la arquitectura capitalista de los años 80”, en la cual sus obradores eran, más que artistas o técnicos, una “representación del americano ‘bon vivant’ y ‘public relation’” (Bernardele, 2009, p. 211). Resultan buenos ejemplos los rascacielos diseñados por John Portman, así como los que siguieron su estela, pero multiplicándolos por el resto del mundo –aunque con especial incidencia en el Próximo Oriente y en el Extremo Oriente–, en un estilo, este sí, completamente global. No hay que pensar más que en la Torre de Shanghái y otros edificios gigantescos en China o en la más alta de todas, Burj Khalifa en Dubai. Y eso que los rascacielos “son edificios que no tienen mucho sentido desde un punto de vista económico. Una altura extrema conlleva inevitables costes y crea edificios difíciles de usar de manera eficaz” (Sudjic, 2007, pp. 285 y 286). Su función consiste en la ya mencionada cualidad escenográfica: impresionar a la población, una diferida muestra de poder, monumento al narcisismo. Una acusación muy generalizada es que se trata de estructuras deshumanizadoras, colosos de cemento y acero cuya escala es la de los dioses. Gracias a ellos, los rectores del sistema económico pueden poner de manifiesto visualmente su poder, difundiendo “señales primitivas de una salud económica viril” (Sudjic, 2007, p. 286). Además, se los recubre de cristal,

como si fuera la piel escamosa del edificio. Jameson considera que se hace así una agresión al Otro, a modo de las gafas de sol que impiden ver los ojos del interlocutor (1991, p. 82).



Imagen 5. Taylor Hackford, *The Devil's Advocate*, 1997

Pese a su gran volumen, de la arquitectura de los centros financieros tardocapitalistas con sus grandes rascacielos se puede decir lo mismo que se decía de la de Las Vegas: que pese a la gran masa, se trata más de una arquitectura de la comunicación que de una del espacio, con un propósito de significar más que de habitar sus edificios (Venturi, Izenour y Scott Brown, 1978, p. 29). Por ello destaca de la edificación posmodernista la fachada, concebida según funciones escenográficas (Ferrer Ventosa, 2017, pp. 63-64), cuyo ejemplo por antonomasia serían las fachadas de los casinos en Las Vegas, buscando una estética del efecto. El objetivo de esta clase de edificios “es llamar la atención, es la anécdota [...] No importa el costo, ni la calidad del diseño, sólo interesará cualquier mecanismo que desemboque en un edificio gracioso y original” (Bernardele, 2009, p. 131). El espacio arquitectónico de los edificios gigantescos, y los clichés visuales en que se han codificado en los filmes, resulta claramente jerarquizado. La cúspide se reserva para la elite, los máximos accionistas de la corporación; el nivel intermedio es el adecuado para los técnicos con sus grandes salas compartimentadas por endeble mamparas móviles, estética del cubículo impersonal, digna de una sociedad que vive con el mensaje homogenizador de Ikea (Rodríguez Ortega 2012, p. 124); se encuentran ejemplos de esta estética formada por cubículos homogéneos para trabajadores en *Tron* (Steven Lisberger, 1982) o en *Matrix* (hermanos Wachowski, 1999, enlace), entre otros múltiples ejemplos; todavía más abajo, la eficiente y aséptica sección industrial, más próxima al quirófano que a una fábrica dickensiana, en la que intercambiables operarios peones crean el sustrato físico de lo cibernético, normalmente en los bajos; finalmente, en el sótano, los operarios de mantenimiento y los del alcantarillado.

Cada uno de los rascacielos del centro financiero aspira idealmente a constituirse en un microcosmos cerrado; a su vez, el conjunto de ellos forma la fortaleza central, un castillo kafkiano inaccesible a los plebeyos del que emanan las leyes que regirán la metrópolis. De nuevo, encontramos una característica sobre el urbanismo de la globalización en las producciones del este asiático. El cine de acción y de serie negra de Hong Kong (John Woo, Johnnie To) se ha mostrado particularmente fascinado por la arquitectura ciclopea de rascacielos. Por ejemplo, en *El asesino* (*The Killer*, John Woo, 1989) abundan las tomas generales de la ciudad, planos de la zona de rascacielos de una ciudad globalizada incluido en cualquier tramo del filme que se ha convertido en

otro tópico visual, como ya se señaló referido al comienzo de *Blade Runner*. Muchos de los filmes comentados los incluyen.

## 6. El ojo del cíclope

Pero el cíclope tiene un ojo desde el que pretende controlarlo todo. Esta será la última característica del ciclo de películas comentado en su exposición del espacio urbano. El interior del castillo-rascacielos está vigilado por cámaras registrando todo lo que sucede, en una versión electrónica del panóptico foucaultiano. La era de las cámaras facilita un tipo de organización social vigilante, en la que, como en la serie de *Resident Evil*, la malvada multinacional de turno, Umbrella en este caso, controla lo que sucede en sus instalaciones desde las cámaras de seguridad colocadas en la ciudad y desde los satélites. La arquitectura de los espacios se ha adaptado a los usos policiales, con la distribución de cámaras de vigilancia; además, otro elemento que evidencia esas prácticas policiales es el incremento de plazas de cemento que permiten mucha mejor visibilidad para la vigilancia. Además de para dominar, la tecnología electrónica ha permitido una nueva explosión de componentes a percibir en las edificaciones, un neo-barroco, denominado electrónico, en el que se observa el mismo *horror vacui* de su predecesor en el XVII,<sup>5</sup> sobrecargado con infinidad de *gadgets* que saturan los sentidos. De hecho, la aparición de nueva tecnología vinculada a la informática, y la consiguiente realidad virtual, ha permitido concebir el espacio urbano actual como una postmetrópolis por Edward Soja, ya que en ella se producen agujeros con una conectividad con otras terminales desperdigadas por el planeta y una temporalidad diferentes. Esa red subvierte las viejas líneas de poder e información de los estados, de ahí la gran dimensión que adquieren las multinacionales, mejor preparadas para aprovechar las nuevas circunstancias (Soja, 2008, pp. 463 y ss.)



Imagen 6. Channel 4 – Euros Lyn, *Black Mirror* 1\*2, 2011

<sup>5</sup> En su célebre texto sobre el uso de imágenes con fines de imponer una hegemonía cultural, *La guerra de las imágenes*, Serge Gruzinski ya comparó el empleo de imágenes en la colonización de América por españoles y europeos en general con el de la contemporaneidad en la época del ensayo (1990) dedicando especial atención a México. Precisamente, dicho ensayo se abre con una reflexión sobre *Blade Runner* (Gruzinski, 1990, pp. 11-16), estableciendo paralelismos entre el barroco y el neo-barroco, según analizó Omar Calabrese.

Pero no es la policía únicamente la que vigila gracias a la tecnología electrónica. Los hogares integran la alta tecnología y con todas las paredes ocupadas por pantallas, como en el capítulo 1\*2 de *Black Mirror*, “15 millones de méritos” (“Fifteen Million Merits”, Charlie Brooker / Konnie Huq, 2011), con la atención de los ciudadanos perennemente centrada en videojuegos, *realitys*, pornografía, cualquier cosa que los mantenga distraídos mientras pedalean para generar energía, en una sociedad tripartita entre la élite que actúa en los programas de entretenimiento, la mayoría que pedalea y la clase baja con obesidad, casta inferior a la que se asigna las tareas de limpieza, pero que no pueden pedalear por su sobrepeso (enlace).

¿Y cómo se articula la ciudad global para enfatizar más la sensación de tecnología y vigilancia? Esa sociedad facilita la ausencia de contacto personal casi completo a cambio de una presencia obsesiva de la red y de lo mediático. Los espacios urbanos parten del estilo internacional racionalista evolucionando hacia el posmodernismo, con enormes complejos en que el cemento lo ocupa todo, controlada por un mando central que ordena a sus habitantes, con espacios que comunican dureza, hechos de líneas rectas, de acero y cristal –que transmite la sensación a gafas de sol reflectantes, según se apuntaba más arriba. En filmes fantásticos del periodo se ha convertido en tema visual un tipo de arquitectura con el gusto escenográfico del posmodernismo, aunque claramente inspirada en la racionalista con aires futuristas y constructivistas, con su exigencia de conciliar “criterios de verdad, estructura y función” (Bernardele, 2009, p. 15), acordando esos criterios a los programas de necesidades. Igual que en *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997); este modelo arquitectónico alimentó el imaginario durante décadas, que no sirve para retratar los espacios de la aglomeración de los operarios, pero sí para la clase alta. El futuro en estos filmes es un cruce entre Wall Street y Las Vegas, mientras que una casa como las de Frank Lloyd Wright solo se la pueden permitir algunos millonarios, como Wallace, el demiurgo que fabrica los replicantes en *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) (enlace). La arquitectura en la secuela es brutalista en las formas pero realista capitalista en el fondo (Clemoes y Sweitzer, 2017). Como en tantas distopías futuristas de los treinta años comentados, también aquí el tipo de construcción aséptica, sin rastro de naturaleza y de líneas rectas está repleto de tecnología de control.



Imagen 7. Denis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, 2017.

## 7. Conclusiones

Con una secuela de *Blade Runner*, que prolonga algunas de sus características, pero también pone de manifiesto los cambios en el imaginario transcurridos treinta años, termina este recorrido por el tipo de visualidad sobre lo urbano exhibido en el cine desde principios de los ochenta. Se podría decir que las ciudades de la globalización, del capitalismo avanzado y del neoliberalismo, tal y como han aparecido en el cine, con sus rascacielos ciclópeos, han parecido concebidas

más para un anuncio que para la existencia humana, un telón de fondo de anuncios de coche antes que por razones de uso de sus habitantes. El imaginario dibujado por las películas seleccionadas para este texto conforma, en acertada enunciación de Fernando Vizcarra, una especie de prisión sin límites, un territorio degradado alimentado por ilusiones perdidas (Vizcarra 2013, p. 6)<sup>6</sup>. Pero los cambios supuestos por la crisis del 2008 pusieron, si no un final, sí una revisión, de los lineamientos del sistema político y económico. En lo que se refiere a la forma de mostrar el espacio urbano en el cine, esa Hong-Kong en un mal día ha derivado en un imaginario urbanístico en el que las ciudades de América Latina, con su dualidad radical, han ocupado el lugar del oriente asiático. Pero eso deberá ser analizado en otro artículo.

## Bibliografía

- Augé, M. (2004). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.
- Bernardele, O. A. (2009). *Del Posmodernismo a la Deconstrucción*. Nobuko.
- Boltanski, L. y Chiapello, É. (2002). *El nuevo espíritu del capitalismo*. Akal.
- Ceresa, M. (2017). Shangaied into the Future: The Asianization of the Future Metropolis in Post-*Blade Runner* Cinema. *Journal of Architecture and Urbanism*, 41(2), 129-144.
- Clemons, C. y Sweitzer A. (2017). Is it Really Brutalist Architecture in *Blade Runner 2049*? *FA. Failed Architecture*, 24. <https://failedarchitecture.com/is-it-really-brutalist-architecture-in-blade-runner-2049/>
- Desser, D. (1997). Race, Space and Class: The Politics of the SF films from *Metropolis* to *Blade Runner*. En J. B. Kerman (Ed.), *Retrofitting Blade Runner* (pp. 110-123). The University of Wisconsin Press.
- Díaz Orueta, F. y Lourés Seoane, M.<sup>a</sup> L. (2013). Neoliberalismo, políticas urbanas y reconfiguración socio-espacial. *Quid* 16, 3, 7-16.
- 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, 61-79.
- Gorostiza, J. (2007). *La profundidad de la pantalla. Arquitectura+Cine*. Colegio Oficial de Arquitectos de Canarias.
- Granholm, K. (2015). The Occult and Comics. En Ch. Partridge (Ed.), *The Occult World* (pp. 499-508). Routledge.
- Gruzinski, S. (1990). *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a "Blade Runner" (1492-2019)*. Fondo de Cultura Económica.
- Harman, Ch. (2009). *Zombie Capitalism: Global Crisis and the Relevance of Marx*. Bookmarks.
- Herederó, C. F. (2002). *La herida del tiempo. El cine de Wong Kar-wai*. Semana internacional de cine de Valladolid.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press.
- Kuhn, A. (1992). Introduction: Cultural Theory and Science Fiction Cinema. En A. Kuhn (Ed.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema* (pp. 1-15). Verso.
- López-Pérez, D. (2014). John Portman and 'La Nuit Américaine': The Skyscraper in the Imagined City. *102nd ACSA Annual Meeting Proceedings, Globalizing Architecture/ Flows and Disruptions*, 102, 476-482.
- Martínez Luna, S. (2019). *Cultura visual. La pregunta por la imagen*. Sans Soleil Ediciones.
- Meehan, P. (2008). *Tech-Noir. The Fusion of Science Fiction and Film Noir*. McFarland & Company.
- Rivero Vadillo, A. (2022). De lo fantástico poshumano a lo real ecomoderno: Una cartografía de la ciencia ficción solarpunk. *Estudios Humanísticos. Filología*, 44, 193-215. <https://doi.org/10.18002/ehf.i44.7364>

<sup>6</sup> Lo que no implica en ningún caso que sea el único tipo de imaginario planteado, incluso dentro de un contexto ciberpunk, como el naciente *solarpunk* demuestra, con similares elementos tecnológicos ciberpunk, pero de perfil optimista, como ha analizado extensamente y desde diversas perspectivas Rivero Vadillo (Rivero Vadillo, 2022), pero la relación entre ambos subgéneros merece otro artículo.



- Rodríguez Ortega, V. (2012). *La ciudad global en el cine contemporáneo. Una perspectiva transnacional*. Shangrila.
- Silva, A. (1993). Ciudad Imaginada. *Signo y Pensamiento*, 12(22), 18-27, <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/5658>
- Soja, E. W. (2008). *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Traficantes de Sueños.
- Sudjic, D. (2007). *La arquitectura del poder. Cómo los ricos y poderosos dan forma al mundo*. Ariel.
- Venturi, R., S. Izenour, y D. Scott Brown. (1978). *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Gustavo Gili.
- Vizcarra, F. (2013). Imágenes de la ciudad en *Blade Runner*. *Bifurcaciones*, 15, 1-9. <http://www.bifurcaciones.cl/2013/12/imagenes-de-la-ciudad-en-blade-runner/>
- Yáñez Murillo, M. (2007). Elogio del desplazamiento. El cine negro de Johnnie To. En R. Cueto y J. Palacios (Eds.), *Asia noir. Serie negra al estilo oriental* (pp. 222-223). T&B.

## Filmografía

- Arcadia* (Konstantinos Costa-Gavras, 2005)
- El asesino* (*The Killer*, John Woo, 1989)
- Black Mirror 1\*2, "15 millones de méritos"* (*Fifteen Million Merits*, Charlie Brooker / Konnie Huq, 2011)
- Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)
- Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017)
- Chungking Express* (Wong Kar-wai, 1994)
- City of Lost Souls* (Takashi Miike, 2000)
- Dark city* (Alex Proyas, 1998)
- Dead or alive* (Takashi Miike, 1999)
- Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990)
- Election* (*Hak seh wui*, Johnny To, 2005)
- Election 2* (*Hak se wui yi wo wai kwai*, Johnny To, 2006)
- Están vivos* (*They Live*, John Carpenter, 1988)
- Fallen Angels* (Wong Kar-wai, 1995)
- Gattaca* (Andrew Niccol, 1997)
- Matrix* (hermanos Wachowski, 1999)
- Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927)
- Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)
- Pactar con el Diablo* (*The Devil's Advocate*, Taylor Hackford, 1997)
- El quinto elemento* (*The Fifth Element*, Luc Besson, 1997)
- Sin City* (*Frank Miller's Sin City*, Robert Rodríguez / Frank Miller / Quentin Tarantino, 2005)
- Tron* (Steven Lisberger, 1982)
- Una bala en la cabeza* (*Die xue jie tou*, John Woo, 1990)