

MAPAS COGNITIVOS DE SANTIAGO DEL NUEVO SIGLO.
AQUÍ SE CONSTRUYE DE IGNACIO AGÜERO Y *PLAT* DE ALICIA SCHERSON¹

Valeria de los Ríos
Universidad de Santiago de Chile
valeria.delosrios@usach.cl

El cine y la ciudad

Cine y ciudad son dos elementos fuertemente emparentados en el escenario cultural de la modernidad. Tal como lo afirma James Donald, la ciudad no es una entidad fija o estática, sino que un ambiente imaginado, construido a partir de la interacción de instituciones, relaciones sociales y medios de comunicación (13). Entre estos últimos se cuenta, por supuesto, el cine. Leo Charney y Vanessa R. Schwartz sostienen que el cine es un mecanismo central en la *invención* de la vida moderna (10), mientras que el arquitecto y filósofo Paul Virilio asegura que desde el comienzo del siglo XX la pantalla de cine se ha convertido en la plaza pública (25). Tales apreciaciones son reafirmadas por una abundante producción cinematográfica que sitúa a la ciudad moderna como un tema central por antonomasia. Sólo en los años '20 películas como *París se duerme* de René Clair (1923), *Metrópolis* de Fritz Lang (1926), *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* de Walter Ruttmann (1927) y *El hombre con una cámara de cine* de Dziga Vertov (1929) comienzan a bombardear al espectador con caleidoscópicas imágenes urbanas.

En Chile, la inexistencia de una industria cinematográfica consolidada², junto con la ausencia de una preocupación sistemática por conservar el patrimonio filmico nacional³, hace que sean exiguos los casos de registro de la capital en celuloide. Algunos ejemplos filmicos en que Santiago es protagonista a nivel documental son las “Imágenes encontradas de Santiago en los años '20”⁴ y la *La batalla de Chile* (1975, 1975 y 1979) de Patricio Guzmán, que fija para siempre en la memoria visual la imagen histórica de un Santiago que transita desde la ebullición popular hasta la violencia del estado de sitio y

¹ Una versión de este artículo apareció en el libro *SCL/Espacios, prácticas y cultura urbana*, editado por Manuel Tironi y Fernando Pérez (Santiago: Ediciones ARQ, 2009).

² El cine llegó a Santiago de Chile el 28 de diciembre de 1895, sólo ocho meses después del estreno del “Cinematógrafo Lumière” en Francia. Al igual que en el resto de Latinoamérica, llegó en primer lugar a las ciudades que formaban parte de las rutas establecidas de intercambio comercial. Territorios menos accesibles tuvieron que esperar años, e incluso décadas para ver por primera vez un proyector cinematográfico. Según relata Eliana Jara Donoso (1994) las primeras imágenes proyectadas eran extranjeras (entre ellas, los cortometrajes de los hermanos Lumière). Las primeras escenas locales fueron exhibidas a mediados del 1900 en el teatro Apolo, pero pasaron inadvertidas: se trataba de “Carreras en Viña”. El 26 de mayo de 1902 sería el turno de “Ejercicio general de Bombas”, estrenada en el teatro Odeón de Valparaíso, un cortometraje de tres minutos que muestra un ejercicio efectuado el 26 de abril en la Plaza Aníbal Pinto de esa ciudad. Ese mismo año se exhiben en el teatro Novedades el “Desfile del Congreso”, “El Te Deum del 18 de septiembre”, “El San Martín en aguas chilenas”, “El torneo militar del 23 en el Club Hípico”, “Cuecas en el Parque Cousiño”, “Paseo de huasos a caballo” y “Parada militar del 19 en el parque Cousiño”.

³ El caso chileno no es una excepción en el contexto cinematográfico latinoamericano. Ana M. López asegura que “most of the films produced in Latin America between 1896 and 1930 have disappeared, victims of the inevitable ravages of time (and fires) and the official neglect of cultural preservation” (50).

⁴ Estas vistas tomadas por camarógrafos franceses incluyen imágenes de la Alameda, la Estación Mapocho, el cerro Santa Lucía y de edificios modernos como El Club de la Unión, La Moneda, La Bolsa, la Escuela de Ingeniería, la Universidad de Chile, el Banco Central, el Museo Nacional de Bellas Artes, la Biblioteca Nacional y el Congreso. En este primer momento —que podríamos llamar “fundacional”— la moderna ciudad de Santiago, orgullosa ante los visitantes, muestra su mejor cara y se configura como escenario y tema central de la producción filmica.

la destrucción simbólica del espacio público. En largometrajes de ficción, aparece como escenario fundamental en películas como *Largo viaje* (1967) de Patricio Kaulen⁵, *Tres tristes tigres* (1968) y *Palomita blanca* (1973)⁶, ambas de Raúl Ruiz.

A fines del siglo XX se produce un resurgimiento de la temática urbana en el cine chileno⁷. Primero, tímidamente en películas como *Gringuito* (1998) de Sergio Castilla y *Coronación* (1999) de Silvio Caiozzi, para luego aparecer de manera insistente en películas como *Sábado* (2003) de Matías Bize, *Y las vacas vuelan* (2003) de Fernando Lavanderos, o *Paréntesis* (2005) de Pablo Solís y Francisca Schweitzer. ¿Por qué esta preocupación insistente por el espacio urbano a fines del siglo veinte y principios del veintiuno? Una hipótesis plausible podría ser la presentada por Fredric Jameson en *Teoría de la postmodernidad*. Para este crítico este periodo produce un modo de experiencia específico, propio del capitalismo tardío o multinacional, que se caracteriza por el auge de la preocupación por el espacio. Según Jameson, en el contexto postmoderno la orientación territorial del individuo se hace mentalmente imposible, porque la transformación del espacio excede las capacidades del cuerpo humano de ubicarse a sí mismo, organizar su entorno inmediato a nivel perceptivo y localizar cognitivamente su posición en el mundo exterior (44)⁸. Es por eso que, como manera de contrarrestar esta desorientación postmoderna, Jameson rescata el concepto de “mapa cognitivo”⁹ utilizado por el planificador urbano Kevin Lynch a principio de los '60, para designar ciertas construcciones mentales que funcionan como mecanismos de orientación, codificación y supervivencia necesarios en nuestro actual caos urbano (12-15).

En este contexto, es posible sostener —siguiendo a Jameson— que el cine chileno de fines de siglo estaría funcionando como un antídoto contra la desorientación postmoderna, articulando mapas cognitivos para la reapropiación de un espacio urbano que cambia a un ritmo vertiginoso.

El propósito de este ensayo es analizar la imagen de Santiago construida a partir de dos películas chilenas contemporáneas en las que la ciudad ocupa un lugar central: el documental *Aquí se construye* de Ignacio Agüero (2000) y el largometraje *Play* de Alicia Scherson (2005). Ambas producciones configuran a través de su particular retórica cinematográfica una imagen específica de la ciudad de Santiago. La hipótesis central de este texto, es que ambas películas elaboran mapas cognitivos de la ciudad en un contexto postmoderno, desafiando la noción de espacio desorientador. Tanto el

⁵ Kaulen recorre la ciudad haciendo un contrapunteo entre los barrios acomodados de Santiago (donde se practica la caza y se asiste a fiestas de peinado y traje largo), hasta los conventillos, donde se celebra el ritual del angelito. Se registran, entre otros hitos urbanos, la ribera del río Mapocho (donde jóvenes mendigos celebran una fiesta improvisada), calles oscuras donde se practica la prostitución, el “Dominó” (repleto de oficinistas vestidos de terno, sombrero y corbata), y el Cementerio General, que se avista en perspectiva desde la calle.

⁶ En estas películas emblemáticas del Nuevo Cine Chileno se hace visible el tránsito de los personajes (la flanería) y la migración campo-ciudad, que aparecen como nuevos fenómenos urbanos.

⁷ Después del 11 de septiembre de 1973, la producción cinematográfica disminuye abruptamente en lo que fuera llamado el “apagón cultural”. Durante los años '80 y gran parte de la de los '90, el cine chileno deja de tener a Santiago como protagonista, convirtiéndose en telón de fondo o simplemente desapareciendo en una proliferación de alegorías dictatoriales (el erial en *Caluga o Menta*, la película de 1990 de Gonzalo Justiniano o la mítica localidad sureña de Ricardo Larraín en *La Frontera* de 1991, son ejemplos paradigmáticos de esta idea). En esta época, la imagen de la ciudad tiende a alejarse del centro y a ubicarse en los márgenes, como si ese centro sobredeterminado y cargado de simbolismos se hubiera perdido para siempre.

⁸ Jameson señala: “So I come finally to my principal point here, that this latest mutation in space—postmodern hyperspace—has finally succeeded in transcending the capacities of the individual human body to locate itself, to organize its immediate surroundings perceptually, and cognitively to map its position in a mappable external world” (44).

⁹ El término fue acuñado en 1948 por el psicólogo Edward Tolman, quien lo utilizó para describir las aptitudes de orientación de la ratas para encontrar alimento.

documental como el largometraje presentan tácticas¹⁰ visuales y narrativas para reintroducir a nivel diegético —es decir, al interior del espacio narrativo del filme— las categorías de temporalidad y memoria (en el caso del documental de Agüero), y la construcción de sujetos a partir de conceptos típicamente modernos como la flanería y los objetos encontrados (en el caso del largometraje de Scherson).

En *Aquí se construye* el recurso a la temporalidad permite establecer un antes y un después de la transformación de ciertos barrios de Santiago, que el espectador es capaz de percibir gracias a la ayuda de pistas audiovisuales y del montaje. En el registro filmico se inscribe la violencia de la mutación desorientadora del espacio urbano, pero al mismo tiempo el registro permite “mapear” cognitivamente la fisonomía de la transformación. Por otra parte, la memoria rescatada por los protagonistas del documental evoca el pasado de la ciudad. El relato de las memorias individuales es lo que posibilita una mejor comprensión del espacio habitado en el presente y es lo que permite que la ciudad pueda ser apropiada y vivida. De ese modo, se configura un mapa cognitivo que incluye a la memoria individual como pilar de orientación. En *Play* la ciudad fragmentada de la postmodernidad, cruzada por distintas temporalidades y mediada por la tecnología, es reconstruida por la protagonista del filme a partir de objetos encontrados, que sirven como pistas para articular la vida de un desconocido a través de la retórica del paseo (flanería). La ciudad es mapeada cognitivamente mediante la reconstrucción de la vida de otro, y eso es lo que le permite a la protagonista apropiarse de un territorio que le es ajeno, y de paso, encontrarse a sí misma.

Memoria, temporalidad y espacio en *Aquí se construye* (o ya no existe el lugar en que nació)

Los primeros seis minutos del documental de Agüero condensan los elementos medulares de su construcción narrativa: la cámara al hombro registra los movimientos de un grupo de hombres que ayuda a una dueña de casa a cargar sus últimas pertenencias en una camioneta de mudanza. Apenas se pueden escuchar sus voces y más fuerte suenan el canto de los pájaros y los ladridos del perro de la casa. Los hombres y la mujer están cargando los últimos objetos, los más insólitos y menos importantes, como la maqueta de un molino de viento. El interior de la casa está prácticamente vacío, una cortina hecha sobre la marcha pende del ventanal, el suelo está plagado de papeles y de las paredes desnudas cuelga un improvisado escudo nacional de utilería. No hay voz en *off* ni narrador alguno que relate la historia de esta casa o de sus habitantes. La cámara —y por efecto, los espectadores— son los únicos testigos de esta escena trivial. El montaje es el encargado de construir una historia en términos puramente visuales y auditivos. Un plano nos muestra el número de la casa: 462 de la calle Jorge Washington. Un paneo revela la ubicación de la vivienda, que está rodeada casi completamente de edificios de departamentos.

Una vez sola, o aparentemente sola (la presencia del aparato cinematográfico no es nunca imperceptible), la dueña de casa recorre en silencio el jardín. La cámara la sigue, la observa, a veces incluso parece ocupar su lugar, utilizando una toma subjetiva que recorre panorámicamente el muro que la rodea: se ven los cables eléctricos, el cielo, los árboles y la cúspide de los edificios. El camarógrafo se ubica adentro y afuera de la

¹⁰ Utilizo aquí el concepto de “táctica” a la manera de Michel de Certeau, como aquello que se opone a la estrategia. La estrategia es el cálculo o manipulación de relaciones de fuerza ejercida por un sujeto que posee voluntad y poder; mientras que las tácticas —“el arte del débil” según de Certeau— son un ejercicio de la astucia, que obligan al sujeto a estar atento y en constante movimiento para aprovechar las ocasiones que se le presentan (42-43).

casa: nos revela el interior de la vivienda y luego su fachada desde la acera de enfrente, donde pasan los autos y es posible observar a la dueña de casa cerrando las cortinas. Corte y acto seguido presenciamos una escena de destrucción. Una máquina de demolición ejecuta su trabajo en medio de una densa cortina de polvo. El molesto ruido de la excavadora, de un taladro y de muros derribándose son la única banda sonora, que contrasta con los sonidos naturales de pájaros y ladridos de la secuencia anterior.



Un niño —espectador curioso— mira insistentemente la faena, que tiene aires de sublimidad: fluctúa entre la belleza y la violencia propias de la demolición, como si se tratara de una de las escenas de la obra de Gordon Matta-Clark¹¹. Al final del último derrumbe, un silencio. A continuación, un plano nos muestra la numeración de la casa recién destruida: 462. Este número es el índice que nos permite concluir que esa primera casa es la misma que ha sido demolida. Otras secuencias similares a lo largo del filme, son las que muestran el destino de sitios emblemáticos de la ciudad como la Plaza de Armas (mostrada desde arriba, antes y después de su remozamiento), una iglesia en el centro de Santiago (antes y después de su demolición) y el cine El Golf en dos *travellings*: uno antes de ser derribado y otro cuando ya sólo quedan sus escombros. El montaje permite experimentar violentamente el cambio en el paisaje urbano al empalmar la imagen de las viviendas antes y después de su derribamiento.

La cámara recorre la ciudad en múltiples *travellings*, en los que resalta la proliferación de letreros de “se vende”, “se arrienda” y los que anuncian la construcción de un nuevo edificio. El mercado inmobiliario local parece funcionar a la perfección. Si

¹¹ Gordon Matta-Clark (1943-1978), artista norteamericano, hijo del pintor surrealista chileno Roberto Matta. Estudió arquitectura en la Universidad de Cornell y literatura en París. Su trabajo se enmarca dentro del así llamado *site-specific art*, un trabajo concebido para un lugar determinado. Durante los años '70 realizó intervenciones conocidas como *building cuts* en edificios abandonados, a punto de ser demolidos.

bien el cambio en la apariencia de la ciudad es permanente y constante, la violencia y rapidez con que se registra y se presenta la renovación urbana en la capital remece al espectador quien sólo puede observar como un hipnotizado este proceso regulado por las leyes de la oferta y la demanda.

Los ejes temáticos alrededor de los cuales se desarrolla *Aquí se construye* son el manejo de la temporalidad a partir del uso de la cámara y el montaje, y el empleo de la memoria de los personajes y del espectador para elaborar mapas cognitivos de la ciudad de Santiago. El objetivo de estos procedimientos es la recuperación mnemónica de ciertos espacios, especialmente las casas y los jardines. Estos últimos se presentan como heterotopías¹² en las que se experimenta el contraste naturaleza/cultura y parecieran estar en peligro de extinción. En el documental se muestran otras heterotopías similares a ésta, que replican a escala la oposición naturaleza/cultura, como el circo y el acuario.

Memoria espacio-temporal o cómo reconstruir un lugar a partir de los recuerdos

Memoria y espacio son conceptos afines ya desde la Antigüedad Clásica, tras la invención del así llamado “arte de la memoria”, que permitía recordar a partir de una imagen visual de marcada raíz arquitectónica¹³. En *Aquí se construye* el medio cinematográfico actúa como un aparato mnemónico, ya que hace posible el registro de una imagen de la ciudad que se vuelve irrecuperable tras la radical transformación urbana. Por esta razón, el uso de la memoria contribuye a la creación de un mapa cognitivo que permite moverse en una ciudad profundamente modificada. Al mismo tiempo, la memoria es un efecto residual de este registro, ya que su mecanismo debe actuar para que el espectador pueda articular la narrativa filmica, ante la ausencia de una voz en *off* que entregue una narración prefabricada.

La inexistencia de este tipo de narrador obliga por una parte a que el espectador reconstruya la historia a partir de pistas audiovisuales, y por otra, a que sean los propios personajes del documental los que refieran fragmentariamente la historia. Uno de ellos, Guillermo Mann, identifica su hogar con el pasado. Los Mann han vivido en su casa por generaciones. Guillermo conoce la historia de la manzana completa, la fecha en que fue colocada la verja y otros detalles de la pequeña épica del barrio. Parado en frente de la reja de su patio, recuerda su infancia ante la cámara, cuando caminaba por las panderetas de la casa, y conocía a los vecinos de antaño. Ahora muchos de esos hogares han sido reemplazados por modernos y costosos edificios de departamentos. Sin ir más lejos, la vivienda en que él mismo nació, ha sido puesta a la venta en medio del ruido, el polvo y la paulatina pérdida de luz que implica la construcción de un edificio en el terreno contiguo.

¹² Foucault sostiene que a diferencia de las utopías -que son lugares que no existen materialmente- las heterotopías sí tienen lugar en el espacio social y al mismo tiempo, funcionan como anti-lugares, donde otros espacios pueden ser representados, refutados o invertidos (239-240). Ejemplos de heterotopías, según Foucault, son los espejos, los cementerios, las bibliotecas, los museos, los jardines, los burdeles, las colonias y los barcos, entre otros.

¹³ Al poeta Simónides de Ceos se le atribuye la invención del “arte de la memoria”. En *The Art of Memory* Frances A. Yates relata que Simónides fue invitado por un noble de Tesalia a cantar un poema lírico en honor a sus visitas. Durante el banquete, el poeta debe salir por un momento fuera de la casa y durante su ausencia, el techo se derrumba sepultando a todos los invitados. Los cadáveres quedan irreconocibles y sólo el orador es capaz de identificarlos al reconstruir mnemónicamente su ubicación durante la comida. Cicerón comenta: “He [Simónides] inferred that persons desiring to train this faculty (of memory) must select places and form mental images of the things they wish to remember and store those images in the places, so that the order of the places will preserve the things themselves”. (Yates 2) Famoso es, además, el así llamado “teatro de la memoria” de Giulio Camillo, que utiliza igualmente un referente espacial y arquitectónico para emplear la facultad de la memoria.

A pesar de que el espacio es lo que se destruye, en *Aquí se construye* el verdadero protagonista es el paso del tiempo, el cual es registrado sistemáticamente durante tres años (1997-2000). Durante este periodo Guillermo Mann es operado del corazón, muere su madre y llega un nuevo integrante a la familia. La cámara no es un testigo invisible: adquiere cierta corporalidad, es un ojo que mira e interviene (como la cámara-ojo del cine de Dziga Vertov¹⁴), negociando el distanciamiento y la cercanía, focalizándose en un personaje u ocupando su punto de vista. El montaje aporta la secuencia temporal, haciendo posible la conexión entre un pasado y un presente, mostrándonos el proceso de transformación urbana.

El contrapunteo entre el pasado y el presente es subrayado por la banda sonora — con la pieza “Fratres” de Arvo Pärt — que destaca en momentos puntuales la incógnita frente a la historia invisible pero perceptible de ciertas casas que están a punto de ser abandonadas por sus moradores. Del mismo modo, la música acompaña la perplejidad que siente el espectador frente a edificios nuevos, recién construidos, que carecen de uso y de marcas históricas. Este contrapunteo entre lo viejo y lo nuevo, entre lo habitado y lo sin habitar, se visualiza más claramente en las secuencias que comparan, a partir del montaje, la casa de la familia Mann y un departamento piloto, perfectamente nuevo, decorado y sin uso. Estos episodios constituyen una narrativa visual que permite establecer el impacto que tiene sobre las personas (específicamente sobre los personajes del documental y del propio espectador) el cambio de la fisonomía de la ciudad.

Nostalgia y anti-nostalgia: dos extremos para percibir, vivir y concebir la ciudad

En el documental de Agüero la ciudad no es retratada como una realidad que existe independiente de sus habitantes. El espacio queda configurado como una unidad compleja, que es a la vez percibida, concebida y vivida, tal como lo manifestara Henri Lefebvre en su monumental libro de 1974, *La producción del espacio*. Para Lefebvre el espacio es simultáneamente una práctica espacial (un medio ambiente material), una representación (un modelo conceptual que dirige la práctica) y un espacio de representación (una relación social experimentada por los habitantes de un medio ambiente determinado). En otras palabras, a diferencia del modo en que la ciudad es *percibida* y *vivida* por la gente común y corriente, la ciudad es *concebida* de manera abstracta por corporaciones, planificadores y políticos, que tratan de permear su visión de la ciudad al resto de sus contemporáneos (33). A pesar de que el documental intenta dar una visión múltiple de la ciudad de Santiago a la manera de Lefebvre, existe en él una predominancia del tono nostálgico de la narrativa de Guillermo Mann.

Mann construye frente al espectador su propio mapa cognitivo de la ciudad de Santiago, más específicamente de su barrio de infancia, ahora sometido a un profundo proceso de transformación. A través del relato, se va haciendo patente que la historia de ese espacio particular está íntimamente ligada a la historia de vida de ese personaje. Los efectos de la construcción del edificio son relatados a modo de “psicogeografía”, término acuñado por Guy Debord y los Situacionistas en la década de los '60, que fue definido como el estudio de las leyes y los efectos del ambiente geográfico, conscientemente

¹⁴ Dziga Vertov (1896-1954), director soviético, pionero del documental y de las noticias cinematográficas. Escribió manifiestos como “El cine-ojo”, donde postula que esta máquina visual debe ser el centro de la producción cinematográfica. Influenciado por las vanguardias y por el ideario de la Revolución Rusa, Vertov cree que el cine ha estado dominado por la literatura, el teatro, la música y los dramas psicológicos, lo que lo ha hecho romántico y teatral (16). Según él, la influencia del cine-ojo permitirá la evolución del hombre desde un ciudadano torpe al perfecto hombre eléctrico, gracias a la poesía de la máquina cinematográfica (17).

organizadas o no, en las emociones y comportamientos de los individuos. Mann hace referencia a la “destrucción del entorno”, que mata al pasado, la cultura y la historia personal, y la hace paralela a “la muerte de un familiar”. Recuerda la casa como un lugar de juego, y reclama frente a lo que considera una “destrucción violenta del paisaje”.

Al evocar imágenes casi míticas de su infancia, Mann olvida que el cambio urbano es un hecho permanente, producto de acontecimientos sociales e históricos. Para no caer en la pura nostalgia¹⁵ y escapar del binomio pasado feliz/presente desdichado, la cámara se centra en los aspectos productivos de la transformación: cruza al otro lado y registra a los trabajadores de la construcción. Los sigue en su trayecto desde el trabajo a la casa (que realizan en micro, bicicleta o automóvil), visita sus hogares (alejados de la inversión en infraestructura), ve televisión con ellos y los entrevista con una voz acusmática, es decir, que está fuera del campo de visión. Los obreros aparecen como un personaje colectivo y anónimo, al igual que los arquitectos e ingenieros, a quienes la cámara registra en reuniones, mirando planos y revisando materiales de trabajo. Pero a diferencia de los obreros —a quienes se contextualiza en sus hogares— no vemos los rostros ni la vida cotidiana de estos profesionales con detención: no sabemos cómo ni dónde viven. Apenas se escucha el murmullo de sus conversaciones, creando una sensación de extrañeza en el espectador frente a lo que planifican. Ellos son parte de ese grupo de personas que *concibe* la ciudad, y por ello aparecen como una entidad abstracta, deshumanizada, que ejecuta los designios del mercado al destruir antiguas casas de barrio para construir en su lugar enormes edificios de departamentos. El tipo de acercamiento hacia los arquitectos e ingenieros contrasta con el seguimiento a Mann, quien se constituye —al parecer azarosamente— en el protagonista del documental. Agüero intentará evitar, aunque a veces infructuosamente, la completa identificación con Mann, cuya familia representa el epítome de la vida familiar y burguesa de los años '50, que es lo que verdaderamente parece estar demoliéndose.

El derrumbe de las heterotopías

A partir del testimonio de Mann, Agüero realizará una reflexión visual en torno al tema de la casa y el jardín y otras heterotopías en las que se pone en juego la relación naturaleza/cultura, que está en la base de la concepción nostálgica del espacio urbano. Esto es así porque en su relato Mann asume como naturales ciertas condiciones que están fuertemente enraizadas en la cultura, como la idea de tener una casa con un amplio patio. Mann introduce al jardín como un lugar central de los habitados en la memoria. El jardín como paisaje —afirma Simon Shama— es un lugar que a pesar de estar inserto en la ciudad, aparenta estar alejado de ésta; un lugar fronterizo que parece naturaleza, pero está profundamente culturizado (61). Según Foucault el jardín es una heterotopía universalizante y alegre, un lugar contradictorio, una especie de utopía realizada y existente. Los jardines persas, por ejemplo, eran espacios sagrados que se suponía podían unir en su interior rectangular, como en un microcosmos, las cuatro partes que formaban el mundo, con un centro en su propio centro, simbolizado en una fuente (241-242). El documental de Agüero construye una imagen del jardín como territorio mítico por excelencia, en el que se desarrollan los juegos de infancia, tanto los de Mann como los de sus hijos. El jardín de la familia Mann es exuberante y algo exótico por lo selvático de su aspecto. En él habitan animales, muchos de ellos

¹⁵ Según Jameson, en la postmodernidad la nostalgia dificulta la posibilidad de experimentar la historia de manera activa (40-42).

coleccionados por el biólogo dueño de casa. Este lugar constituye el pequeño paraíso salvaje que se perderá irremediabilmente tras abandonar la casa.

A lo largo del filme, aparecen heterotopías similares a la del jardín que circundan a Mann y a su familia: el circo y el acuario. Estos espacios se asemejan al jardín en cuanto en ellos la naturaleza también se ha culturizado. El circo —invención del siglo XVIII en su versión moderna— es el intento de la cultura por apropiarse de la naturaleza salvaje, una especie de versión zoológica del jardín inglés, pero itinerante. En el documental se le avista brevemente en la secuencia que muestra una clase de Mann en una universidad de Santiago, curiosamente dictada desde un moderno edificio en altura. El acuario, popularizado en el siglo XIX después de las exposiciones universales, contiene un mundo en miniatura con espacios predeterminados y distintas funciones sociales. La escena final de *Aquí se construye* muestra a uno de los hijos de Mann jugando con un acuario y una jeringa, interviniendo ese espacio perfecto y contradictorio, como un gigante que va sacando poco a poco el agua del recipiente. Con estas alusiones visuales al circo y al acuario, Agüero —en un gesto similar a la mirada “productiva” a los obreros— matiza el relato nostálgico de Mann al poner de manifiesto que la naturaleza ha sido colonizada por el hombre en diferentes momentos de la historia y que esta colonización siempre guarda cierto grado de violencia, como la que experimenta él mismo al ver la destrucción de su hogar como un hecho inminente.

En definitiva, *Aquí se construye* compone un mapa cognitivo de Santiago de fines de siglo, desafiando la noción de espacio desorientador. El medio cinematográfico es el encargado de construir dicho mapa a partir de secuencias temporales y el montaje, gracias a los cuales podemos apreciar la geografía urbana antes y después de la demolición. La memoria contribuye a esta causa ya que el espectador debe articular la narrativa fílmica que carece de voz en *off*. Por otra parte, el personaje de Guillermo Mann elabora su propio mapa cognitivo de su barrio de infancia, evocando sus juegos y la distribución de las casas vecinas, en un relato que se caracteriza por un marcado tono nostálgico. Mann identifica a los jardines como el lugar de la pérdida por excelencia, porque si bien las casas son demolidas, en su lugar se construyen edificios, y éstos adquirirán potencialmente su propia historia (la cámara muestra a los nuevos habitantes de los edificios recién construidos, orgullosos propietarios que miran desde su balcón a las viviendas colindantes). Sin embargo, los jardines no son reemplazados por nuevos. La cámara los recorre con especial afecto, como si realmente los estuviera mirando por última vez.

Cine, flanería y postmodernidad en *Play*

El cine es uno de los dispositivos tecnológicos que constituyen al observador moderno por excelencia, caracterizado por la movilidad de la mirada, en contraposición a la mirada fija construida por el perspectivismo cartesiano¹⁶ o por el modelo panóptico descrito por Foucault¹⁷. Al igual que los panoramas, los dioramas y las fantasmagorías, el cine no moviliza físicamente el cuerpo del observador, sin embargo, otorga una movilidad virtual espacial y temporal, basándose en una relativa inmovilidad de sus

¹⁶ En su ensayo “Regímenes escópicos de la modernidad” Martin Jay define el “Perspectivismo cartesiano” (223) como un régimen de visión privilegiado en la modernidad, basado en las nociones renacentistas de la perspectiva y en la filosofía cartesiana. Éste ya no interpreta el mundo hermenéuticamente como un texto divino, sino que como un orden espacio-temporal matemático. Según Jay este modelo favoreció la construcción de un sujeto ahistórico, desinteresado y descorporizado (226-227).

¹⁷ El panóptico es una figura arquitectónica, una construcción en forma de anillo que en el centro posee una torre (Foucault 203). Desde ésta es posible vigilar lo que sucede al interior de la construcción, por lo que se constituye en una máquina de disociar la pareja ver/ser visto (Foucault 205).

espectadores. Estos disfrutan de la proyección de figuras virtuales a través de aparatos que ocultan sus mecanismos de funcionamiento.

Según Giuliana Bruno ver películas es una forma moderna de flanería (16)¹⁸. Muchos aspectos de la imagen en movimiento tienen que ver con los actos de habitar y atravesar el espacio. En *Play* de Alicia Scherson, esta característica intrínseca del “modo de ver” cinematográfico se transforma en un eje temático de la película al incluir a una *flâneuse* —contraparte femenina del *flâneur* benjaminiano— como protagonista. La flanería junto con los objetos encontrados serán los ejes a partir de los cuales *Play* construirá un mapa cognitivo de la ciudad de Santiago, desafiando con ello la noción de espacio desorientador, propio del postmodernismo. La ciudad de Santiago se presenta como postmoderna en el largometraje, ya que en ella se incluyen ciertos rasgos de la heterogeneidad latinoamericana, una postmodernismo *avant la lettre* (Brunner 40). Esto es visible sobre todo en el papel protagónico: una joven mapuche que habla mapudungún, lee el *National Geographic* y es especialista en videojuegos. En la película encontramos “temporalidades mezcladas” (Calderón 55), propias del postmodernismo, ya que en ella conviven a nivel discursivo una metrópolis moderna y un sur premoderno, cifra del pasado.

Scherson establece claras afinidades electivas con el cine de Michelangelo Antonioni, con la *nouvelle vague* francesa y con el llamado “nuevo cine chileno”, especialmente con Raúl Ruiz¹⁹. Al igual que en películas de Truffaut o Antonioni, Scherson escoge a un personaje que es principalmente un observador. En sus escritos sobre cine, el filósofo Gilles Deleuze detecta en el cine de los años '60 un nuevo tipo de imagen que denomina “imagen-tiempo”, en que el personaje se ha transformado en una suerte de espectador, que más que reaccionar, registra, y que más que comprometerse en una acción, se abandona a o es perseguido por una visión (13). El primer síntoma de este cambio son las películas de vagabundeo²⁰, de las que *Play* sin duda forma parte.

Flanerías santiaguinas y el rol del espectador

Cristina —la protagonista del filme— asegura que en uno de sus diálogos que a ella le gusta mucho caminar por Santiago, e incluso los créditos de la película son introducidos en una secuencia de paseo por la ciudad, en que la información es inscrita en los muros o la calle mientras Cristina camina. Aquí la “imagen-tiempo” deleuziana sustituye al drama tradicional por una suerte de “drama óptico” (y por supuesto, sonoro) vivido por los personajes. Prueba de esto son las escenas puramente ópticas y auditivas en la *opera prima* de Scherson, que apuntan principalmente al mundo del sueño y la fantasía: el sueño del pan de mantequilla derritiéndose al sol, el sueño de la jirafa del zoológico metropolitano de la madre ciega de Tristán (en que la imagen es visible pero paradójicamente silenciosa) y la escena mediada por el videojuego *Street fighter II*, en que Cristina se enfrenta a una madre golpeadora, a quien vence en una disputa callejera. Esta última escena, demuestra a su vez el carácter mediado de la ciudad postmoderna latinoamericana, en la que conviven no sólo espacios y temporalidades heterogéneas, sino que también distintos medios de comunicación.

¹⁸ Benjamin desarrolla su concepto del *flâneur* a partir de Charles Baudelaire. El *flâneur* es un transeúnte que observa la ciudad que recorre. Benjamin lo describe como un producto de la modernidad, que forma parte de la multitud, pero al mismo tiempo se separa de ella (38).

¹⁹ La protagonista de *Palomita blanca* presagia a Cristina en *Play*, con la gran diferencia de que en *Play* ha desaparecido la voz en *off*, a modo de monólogo interior de la protagonista.

²⁰ Por ejemplo, las películas de Jaques Tati, *Los cuatrocientos golpes* (1959) de Truffaut, *Sin Aliento* (1960) y *Pierrot el loco* (1965) de Godard.

La empleada mapuche que lee a su patrón enfermo historias sobre tribus indígenas, se convierte paradójicamente en una etnógrafa urbana contemporánea, una especie de detective, que traza sus recorridos por las calles de Santiago en un enorme mapa colgado en una pared de la casa en que trabaja. Como en el cine de Visconti, Cristina es una vidente u observadora que impregna a los objetos a través de la mirada. Las prácticas espaciales (no sólo ópticas, sino también hápticas y olfativas) de Cristina-*flâneuse* —que recorre la ciudad y se va apropiando de ella en su itinerario— son las que urden narrativamente las conexiones entre los personajes y elaboran el mapa cognitivo de la ciudad, donde barrios, plazas y calles pueden ser reconocidas. El tiempo producido por el montaje remite a una fragmentación: el espectador no se sitúa frente a una narrativa cronológica lineal, sino ante quiebres, repeticiones de escenas desde distintos puntos de vista²¹, e imágenes extraídas del sueño y la fantasía.

En *Play* también nos encontramos con la figura del espectador. A lo largo de la película aparece y desaparece insistentemente una escolar vestida con uniforme que encarna al espectador al interior del filme. La encontramos en los *flippers* de San Diego visitados por Cristina, en el bar del barrio de La Vega al que llega Tristán y en el edificio en construcción del que Tristán cae o se lanza. La escolar es una observadora que mira a la cámara directamente, mientras se rasca con desenfado una herida en la rodilla. Es, además, una figura en formación (es estudiante), pero viste un uniforme, lo que apunta a su pertenencia a una institución. Sin embargo, jamás se la ve en el contexto institucional al que pertenece. La escolar está fuera de la escuela y observa sin intervenir, como los espectadores de la película, que siguen desde sus ordenadas butacas las vicisitudes de Cristina y Tristán. El espectador será el encargado de seguir la trama urdida por las flanerías de Cristina, al mismo tiempo que deberá distinguir entre las escenas “reales” y las imaginadas por los personajes.

Ahora bien, el espectador de *Play* más que en un *voyeur* (mirón), se convierte en un *voyageur* (viajero) urbano y virtual, que acompaña a los personajes en su deambular por la ciudad. El aparato cinematográfico reinventa el espacio más que reproducirlo miméticamente, presentando una visión de Santiago como una ciudad imaginada, un lugar de tránsitos, de conexiones azarosas, de pérdidas y de reencuentros, en el que — curiosamente — predomina la locomoción colectiva por sobre los autos particulares.

Objetos encontrados y la cuestión de la identidad

En *Play* el escenario por el que se transita es la ciudad de Santiago, la cual es recorrida, reconocida y construida a través de caminatas y persecuciones, viajes en metro y en micro por el centro, La Vega, el sector oriente de la capital, e incluso un *mall*.

²¹ Por ejemplo, el niño que tropieza con Tristán en la plaza y la conversación entre Tristán e Irene en un restaurante, presenciada por Cristina, en que se produce un episodio al más puro estilo del realismo mágico.



En estos desplazamientos los objetos tienen un papel desencadenante, ya que es el descubrimiento del maletín de Tristán —un *objet trouvé* hallado en la basura— el que produce el encuentro azaroso entre los personajes. En Santiago las cosas y las personas se pierden, pero también son encontradas. Los objetos al interior del maletín —cigarrillos, encendedor, libreta de direcciones, *ipod*, lápices, folletos, camiseta de Irene, etc.— son los fragmentos que le sirven a Cristina como pistas o señales de ruta para reconstruir la vida de Tristán²². Asimismo, los objetos articulan historias y trayectos visibles sólo para el espectador, por ejemplo, la historia del teléfono celular de Tristán, cuyo devenir es seguido sistemáticamente por la cámara. Este aparato realiza un recorrido marginal al ser resquebrajado, tirado a la basura y encontrado por un grupo de niños que juegan en un basural. Con ello, la película demuestra que al igual que las personas, el dinero y la información, los objetos *circulan* por la trama espacial de la ciudad.

Por añadidura, los objetos poseen un carácter casi animista: remiten indiscutiblemente a sus dueños, y si se pierden, se extravían las identidades de sus propietarios. Este es un rasgo marcadamente postmoderno, ya que en la película la identidad no corresponde a una esencia estable y única, sino que es fluida y cambiante (Kumar 147). En *Play* la identidad está ligada a una serie de elecciones más o menos azarosas, en las que el diseño y la moda ocupan un lugar preponderante. Los tatuajes de los personajes, por ejemplo, apuntan a una identidad elegida por sus dueños y se inscriben en la superficie de la piel, caracterizándolos. Los objetos encontrados hacen

²² Cristina ordenará estos objetos rigurosamente, distribuyéndolos en el piso de su pieza, antes de buscar la dirección de Tristán en el mapa de Santiago del Instituto Geográfico Militar que está colgado de una pared en la casa de don Milos. A partir de esos fragmentos Cristina encontrará la casa de Tristán y su lugar de trabajo: un edificio de departamentos en construcción.

referencia a la identidad de Tristán, que éste pierde simbólicamente al terminar su relación con su novia Irene. Cristina se apropia de estos objetos, localiza a Tristán y comienza a seguirlo en el juego o “*play*” al que remite el título de la película.

De este modo, la movilidad se instaure como característica propia de los personajes de *Play*, tanto a partir del desplazamiento por el espacio urbano, como a nivel identitario. A diferencia de las identidades monolíticas, características del cine y la literatura de corte costumbrista, en *Play* nos encontramos con identidades móviles: Tristán “pierde” su identidad al extraviar su maletín, lo confunden sistemáticamente con un tal “Walter”, aparece su imagen multiplicada en las pantallas de televisión apiladas en la vitrina de un centro comercial; Cristina se apodera por momentos de la identidad de Tristán (al utilizar su *ipod*, su encendedor y al fumarse sus cigarrillos), de Irene (al vestirse y maquillarse como ella antes de ir al entierro de don Milos) o de la de una heroína de videojuego (en la escena en que encarna a una luchadora virtual del *Streetfighter II*). El tatuaje del novio de la madre de Tristán es el pato/conejo analizado — entre otros — por Ludwig Wittgenstein en *Las investigaciones filosóficas*²³, que puede ser visto como pato o conejo dependiendo de la interpretación subjetiva que se haga de la imagen. Dicho novio es un mago que transforma una zanahoria en una flor y participa en la conversación a la hora del desayuno en que Tristán, su madre y él discuten sobre qué preferirían ser: adjetivo o verbo, jirafa o pantera, o árbol de hoja caduca o perenne. Esto subraya una vez más la noción de identidad fluida y móvil, producto más de afinidades electivas que de esencias inmutables. Pero no todas las identidades son iguales en el largomeraje de Scherson. A diferencia de las identidades femeninas, fuertes e independientes, la identidades masculinas son presentadas como débiles y/o dependientes (Tristán, el mago, el jardinero). Tristán adopta el modelo de la caída (simbólica y literal), mientras que Cristina se adhiere al de la búsqueda.

Cartografías postmodernas o “todos saben que el sur es más lindo que La Cisterna”

La ciudad de *Play* reúne identidades móviles, distintas temporalidades y espacios, de ahí que pueda ser llamada “postmoderna”. Sin embargo, la táctica que la película propone para moverse en este espacio es genuinamente moderna: elaborar mapas cognitivos a partir de objetos encontrados y la flanería. Además, el personaje de Cristina encarna la idea del epígrafe presentado al comienzo de la película, que reza: “Eran tiempos duros, pero modernos”. La modernidad urbana es lo que predomina en *Play*, y Cristina —venida desde el sur para trabajar en una casa particular— encarna ese deseo de modernidad, que muchas veces coincide con el deseo de poseer ciertos objetos, manejar ciertas tecnologías y estar en boga. La modernidad aparece aquí reificada, como algo que pudiera ser poseído. Irene es el personaje urbano —y moderno— por excelencia, ocupada de las revistas de moda, de ir a la ópera y de las citas cultas en la película (habla sobre las alcachofas citando a Plinio el viejo, por ejemplo). Ella y Cristina son dobles invertidos, tanto por su aspecto como su ubicación en la escala social²⁴.

La ciudad se imagina a partir de oposiciones: Santiago se opone “al sur”, entidad mítica a la que remiten otras películas chilenas como *La frontera* (Larraín, 1991). En su

²³ El análisis de Wittgenstein permite establecer una distancia entre la percepción visual y la interpretación que hacemos de ella, puesto que la imagen del pato/conejo puede ser vista indistintamente como cada uno de los animales mencionados.

²⁴ La idea del “doble invertido” se acentúa a través de la comparación a nivel visual entre las manos de Cristina y las de Irene: en la película hay tomas que se centran en las manos de ambas al despertar, luego se muestra lo que las manos de cada una hacen. Mientras Cristina hace el desayuno y la limpieza, lava y afeita a don Milos, cuelga la ropa, saca la basura, las manos de Irene comen alcachofas, escogen ropa, toman revistas y la maquillan.

conversación con el jardinero de La Cisterna, que posee una visión idealizada del sur (dice que “todos saben que el sur es más lindo que La Cisterna”), Cristina dice que a ella del sur sólo le gusta la comida y andar a caballo. Prefiere el olor a Santiago (a “desodorante, jabón, crema, auto y plástico”), que el olor a humo y a lana mojada del sur. Cuando el jardinero le propone dejar la capital y partir con ella al sur, ella se niega de manera rotunda. Santiago es la capital, el lugar de los deseos y las promesas de progreso y modernidad, y también aquello que se opone al campo y al deseo de los habitantes urbanos de vivir una vida bucólica.

A pesar de las diferentes imágenes de la ciudad que tienen los personajes de la película, la visión que Scherson entrega en *Play* es la de una ciudad esencialmente habitable, que parece estar construida a escala para sus moradores anónimos. Pero a diferencia del “amor a última vista” pronosticado por Baudelaire en la ciudad moderna en el famoso poema “A una transeúnte”, en *Play* la primera vista es el comienzo de una serie de persecuciones anónimas para llegar al (re)conocimiento: Cristina y el jardinero conversan sobre el anonimato: según Cristina, a ella “no la conoce casi nadie”. En el diálogo en el hospital se presenta como una desconocida ante Tristán, pero él termina saludándola por su nombre. Quienes transitan por la ciudad están sujetos a posibles cruces, a encuentros y desencuentros fortuitos que dan a la ciudad un nuevo cariz.

Al final de la cinta, Cristina renuncia a la imitación de Irene y le “devuelve” la identidad perdida a Tristán, primero al llenar su ficha médica con los datos correspondientes cuando éste es llevado al hospital, y luego al entregarle su maletín y darle el número telefónico de Irene a la enfermera. Luego, Cristina efectúa una *Aufhebung* simbólica al subir al techo del hospital y observar Santiago desde la altura, en un paneo en 360 grados realizado por la cámara. Allí, Cristina ha dejado de escuchar la música del *ipod* que pertenecía a Tristán y vuelve a ejercitar su particular y característico silbido. La mirada móvil ha sido reemplazada momentáneamente por la mirada panorámica, capaz de abarcar la ciudad desde arriba. A diferencia de la mirada del paseante, que coincide por momentos con la de la multitud, la mirada panorámica separa al observador de lo observado, interponiendo una distancia a la vez material y simbólica, separándose de las tácticas y volviéndose más estratégica. Quien observa desde la altura domina con la mirada y se separa de los cuerpos móviles de la multitud urbana. Después de sus flanerías —en las que Cristina ha elaborado un mapa cognitivo a partir de los objetos de Tristán— la protagonista del filme ha terminado por apropiarse de la ciudad y ha encontrado su propia identidad, abandonando el juego (o *play*) de imitar a otros.

Cine, mapa, memoria

Tanto *Aquí se construye* como *Play* construyen “mapas cognitivos” de la ciudad de Santiago a fines del siglo XX y principios XXI. En el documental de Agüero nos encontramos ante un momento de transformación espacial radical, en que barrios residenciales sufren sistemáticamente los efectos de la demolición y la construcción de flamantes edificios de departamentos. Se trata de un episodio traumático para sus habitantes, que enfrentan la dificultad de tener que negociar el cambio en un territorio conocido. Aquí la ciudad se muestra como una entidad percibida, vivida y concebida, al modo de Lefebvre, y no como una unidad abstracta.

La memoria constituye uno de los pilares sobre los que se afirma el documental. No existen narradores en *off* que cuenten la historia y por ello los personajes y el espectador deben recurrir a la memoria individual para articular la narrativa filmica. El

montaje posibilita las secuencias temporales que hacen visible un antes y un después de la destrucción, incorporando la construcción de nuevos y modernos edificios. Dentro de la narrativa mnemónica de Mann, se subraya la importancia de la heterotopía del jardín como espacio doméstico privilegiado. El tono marcadamente nostálgico —y por lo tanto postmoderno— del documental es contrapesado levemente con las secuencias dedicadas a los obreros de la construcción, trabajadores anónimos que habitan la ciudad y la recorren diariamente para asistir a su lugar de trabajo; y por las breves aunque significativas conexiones con las heterotopías del circo y el acuario, que desnaturalizan la noción del jardín como espacio natural.

El largometraje de Scherson construye un personaje ficticio que recorre una ciudad desconocida para apropiarse de ella. Cristina es una joven mapuche que viene del sur a trabajar a Santiago. Por azar descubre el maletín de Tristán y son sus objetos lo que la llevan a trazar itinerarios o flanerías y a ejercitar distintos roles en el juego postmoderno de la fluidez identitaria. En sus trayectos va urdiendo su propio mapa cognitivo de la ciudad y se va apropiando de ella a partir de fragmentos. El espectador es el llamado a hacer conexiones entre los acontecimientos vividos, soñados o imaginados por los personajes. Santiago se configura como una ciudad heterogénea en la que conviven distintos espacios, temporalidades y tecnologías. Es, además, el espacio de potenciales encuentros y desencuentros, un territorio urbano en constante movimiento que cifra esperanzas, temores y pérdidas. A diferencia de *Aquí se construye*, en *Play* la ciudad pertenece a sus habitantes, que se hacen casi indistinguibles de sus casas y los objetos que poseen. Al final de la película, Cristina abandona por unos instantes la perspectiva móvil de la transeúnte-perseguidora para observar panorámicamente una ciudad de la que ya se siente parte. Del mismo modo, deja el juego de imitación de otros para encontrarse a sí misma.

Estos dos ejemplos cinematográficos en que la ciudad de Santiago ocupa un lugar central, construyen una ciudad imaginada por la que los espectadores pueden circular. En ese sentido, la producción cinematográfica local (nuestra incipiente “industria”) retoma tímidamente la preocupación urbana como forma de testimoniar e imaginar Santiago en el contexto contemporáneo. A diferencia de las tradicionales visiones catastróficas de nuestra peculiar metrópolis sudamericana, tanto *Play* como *Aquí se construye* imaginan la ciudad de Santiago como un lugar entrañable, ya sea por los recuerdos que guardamos de ella, como por su rutilante promesa de ser el lugar de las oportunidades. Ambas películas difieren no obstante en el tono: mientras el documental es nostálgico y se lamenta por la violenta transformación del paisaje urbano, la película de Scherson posee un tono exultante que celebra la heterogeneidad postmoderna. Los “mapas cognitivos” contruidos por estas dos películas conforman distintos tipos de sujetos urbanos, sin embargo, ambos coinciden en la idea básica de que apropiarse del espacio que nos rodea —a través de la mirada, la memoria o de prácticas espaciales concretas— es lo que nos constituye como sujetos.

BIBLIOGRAFÍA

Aquí se construye (o ya no existe el lugar donde nació). Dir. Ignacio Agüero. Fot. Inti Briones. 2000.

Benjamin, Walter. *Sobre algunos temas en Baudelaire*. Leviatán, Buenos Aires. 1999.

Brunner, José Joaquín.. “Notes on Modernity and Postmodernity in Latin American Culture”. *Boundary 2*. The Postmodernism Debate in Latin America. 20/ 3 (1993): 34-54.

- Bruno, Giuliana. "Site-seeing: Architecture and the Moving Image". *Wide Angle* 19.4 (1997): 8-24.
- Calderón, Fernando. "Latin American Identity and Mixed Temporalities; or, How to Be Postmodern and Indian at the Same Time". *Boundary 2. The Postmodernism Debate in Latin America*. 20/ 3 (1993): 55-64.
- Charney, Leo y Vanessa R. Schwartz. *Cinema and the Invention of Modern Life*. Berkeley: California UP, 1995.
- Debord, Guy. "Introduction to a Critique of Urban Geography". *Nothingness.org*. 10 de enero del 2006. <<http://library.nothingness.org/articles/SI/en/display/>>.
- De Certeau, Michel. *La invención de lo cotidiano*. México D.F.: Universidad Iberoamericana, 2000.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo*. Barcelona, Paidós, 1996.
- Donald, James. *Imagining the Modern City*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.
- Foucault, Michel. "Of Other Spaces". *Visual Culture Reader*. Ed. Nicholas Mirzoeff. London and New York: Routledge, 1998. 237-244.
- _____. *Vigilar y castigar*. México: Siglo XXI, 2004.
- Jameson, Fredric. *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta, 1996.
- Jara Donoso, Eliana. *El cine mudo chileno*. Santiago: Imprenta Los Heroes, 1994.
- Jay, Martin. *Campos de fuerza*. Buenos Aires; Paidós, 2003.
- Kumar, Krishan. *From Post-Industrial to Post-Modern Society: New Theories of the Contemporary World*. Oxford: Blackwell Publishers, 2005.
- Largo viaje*. Dir. Patricio Kaulen. Act. Enrique Kaulen, Emilio Gaete, Eliana Vidal, Fabio Zerpa, María Castiglione, Mario Lorca, Héctor Duvauchelle, María Elena Duvauchelle, 1967.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Blackwell, 1991.
- López, Ana María. "Early Cinema and Modernity in Latin America". *Cinema Journal* 40.1 (2000) 48-78.
- Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Trad. Enrique Luis Revol. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.
- Schama, Simon. *Landscape and Memory*. New York: Knopf, 1995.
- Play*. Dir. Alicia Scherson. Perf. Viviana Herrera, Andrés Ulloa, Aline Kuppenheim. Parox Films, 2005.
- Vertov, Dziga. *El cine-ojo*. Madrid: Editorial Fundamentos, 2003.
- Virilio, Paul. *Lost Dimension*. Trad. Daniel Moshenberg. New York: Semiotext(e), 1991.
- Yates, Frances A. *The Art of Memory*. Chicago: The University of Chicago Press, 1966.