

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES CULTURALES-MUSEO



CUADRO POR CUADRO: MEXICALI EN EL CINE DE FICCIÓN.
Representaciones del paisaje y configuración identitaria de sus personajes.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN ESTUDIOS SOCIOCULTURALES

PRESENTA:

ALBA NIDIA SÁNCHEZ BALTAZAR

BAJO LA DIRECCIÓN DE
DR. FERNANDO VIZCARRA

MEXICALI, B.C., JUNIO 2018.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	4
INTRODUCCIÓN	5
El paisaje cachanilla en el cine. Planteamiento del problema.	6
El cine, los paisajes y sus personajes. Los estudios que anteceden.	11
Estudiar a las representaciones cinematográficas del paisaje. Acercamiento metodológico.	14
CAPÍTULO 1. GENEALOGÍA DE LOS CONCEPTOS	17
Las Representaciones y los Estudios Socioculturales	17
<i>Los discursos cinematográficos</i>	21
Las representaciones cinematográficas del paisaje	25
<i>Una visión geográfica de la cultura</i>	25
<i>Espacio, lugar y paisaje en el cine</i>	29
Representaciones cinematográficas y los personajes	35
<i>Los paisajes y los personajes. Procesos transaccionales y configuración identitaria</i>	35
CAPÍTULO 2. MODELOS DE ANÁLISIS	43
Primera fase de análisis: abordaje socio-histórico	44
Segunda fase de análisis: abordaje formal-discursivo	45
<i>Instrumentos de análisis</i>	45
<i>La fragmentación fílmica.</i>	46
<i>El decoupage.</i>	47
<i>Abordaje descriptivo</i>	48
<i>Sobre los recursos expresivos.</i>	48
<i>Sobre los recursos narrativos.</i>	49
<i>El análisis de representaciones cinematográficas del paisaje.</i>	49
<i>El análisis de los personajes y su configuración identitaria.</i>	53

	3
<i>El análisis de los procesos transaccionales.</i>	57
Tercera fase de análisis: la interpretación	61
CAPÍTULO 3. APROPIACIÓN Y ADECUACIÓN DE LOS MODELOS	65
Mexicali en la frontera de la ficción	65
<i>Una geografía en formación. La chinesca y el inicio de la leyenda.</i>	65
Directorio cinematográfico de Mexicali. La construcción de un corpus	70
<i>El acercamiento a los paisajes mexicalenses. Ordenamiento del corpus.</i>	71
<i>Ciudad ausente. Mexicali como mención.</i>	71
<i>Ciudad suplantada. Mexicali como doble.</i>	74
<i>Ciudad genérica. Mexicali con escenario.</i>	81
<i>Ciudad coyuntural. Mexicali de paso.</i>	86
<i>Ciudad protagonista. Mexicali, personaje principal.</i>	101
Los casos particulares. La delimitación del corpus	114
Las representaciones del paisaje mexicalense.	117
<i>Zachariah: El desierto conciliador</i>	117
<i>The Game: Un paisaje quebrantado.</i>	149
<i>Levantamueertos: Lo extraordinario en lo cotidiano.</i>	179
CONSIDERACIONES FINALES: COINCIDENCIAS Y DIVERGENCIAS	217
ANEXOS	225
I. Los cuatro estadios del personaje desde Jens Eder	225
II. El Decoupage	227
III. Síntesis del abordaje Formal-Descriptivo	248
BIBLIOGRAFÍA	249
FILMOGRAFÍA	259

Datos generales

Alba Nidia Sánchez Baltazar

Cuadro por cuadro: Mexicali en el cine de ficción. *Representaciones del paisaje y configuración identitaria de sus personajes.*

Línea de investigación: Discurso, poder y representaciones

Junio 2018

Agradecimientos

Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología CONACYT, por darme el financiamiento con el que ha sido posible realizar este trabajo. Igualmente, al Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la UABC por confiar en mí y cobijarme en el proceso. Lauro Zavala, no solo por su disposición académica sino por abrirme las puertas de su casa. Fernando Vizcarra, Adolfo Soto y Juan Apodaca que, además de guiarme, me ayudaron a querer este trabajo y a confiar en él.

Gracias a mis amigos porque luego del tiempo, lo siguen siendo. A la familia por la paciencia en las ausencias. Andrea por presentarme a Mexicali y Cuauhtémoc por presentarme el cine. Julio, que siempre ha estado ahí.

INTRODUCCIÓN

Acumulador de la cualidad mágica y de la cualidad objetiva, portador de todos los desarrollos mágico-afectivos posibles, el cine es como una especie de gran matriz arquetípica que contiene en potencia embrio-genética, todas las visiones del mundo (Morín, 1972, p. 152).

Desde que el hombre pudo crear imágenes, la historia encontró un campo más de permanencia y eternidad, el tiempo pudo detenerse y entonces quisimos comprenderlo. Con la fotografía se facilita este trabajo, nos trae enmarcado un fragmento del espacio-tiempo que el ojo mecánico pudo recoger, permite ilustrar las palabras como un testigo de lo que se dice y llevar ante los otros lo que ha sido visto. Al ser asociada inicialmente al positivismo, la fotografía por sí misma era tomada como una herramienta neutra de reflejo fiel de la realidad y como instrumento para la recolección de datos objetivos. Si bien es verdad que la imagen (estática o en movimiento) permite poner en pausa la cotidianeidad de la vida misma para poder verla una y otra vez en sus partes específicas, debe entenderse como una mediación, como creación selectiva del ojo humano, que no lo abarca todo, ni lo explica todo pero que, en su subjetividad, nos da la posibilidad de acercarnos a nosotros mismos; aun dentro de la ficción, el cine desborda eso que percibimos como realidad, las representaciones de la misma con las que el cine puede construir sus historias.

Desde los inicios del cine con *Salida de la fábrica Lumière en Lyon* (1895), donde se percibe una cámara estática y respetuosa de no modificar el entorno, se mostraba, nada más que la salida de la fábrica, hasta la ciencia ficción con la creación de nuevas imágenes y espacios alguna vez inimaginables, donde encontrar señales de realidad podría parecer un reto al ojo ingenuo; del documental al arte y del arte a la industria, las posibilidades y alcances del cine se han diversificado y democratizado. Sin embargo, se sigue trabajando con símbolos y representaciones reconocibles y significantes por el espectador (al menos en la generalidad), por más fantasía o ficción que propongan las películas siempre van a referir a lo que podamos interpretar.

En este sentido, por su intersubjetividad, por esta interacción y hasta complicidad que requiere, el cine no es ajeno a la vida social, se ha desarrollado en relación a los

cambios ocurridos en el contexto, los conflictos entre naciones, la industrialización, la migración y la protección de las fronteras, el crecimiento de las ciudades, la globalización, etc. Se debe entender la influencia determinantemente de estas condiciones en el curso de la industria, no nada más en el aspecto económico, tecnológico o de expansión sino de los temas que son de interés o que son retomados de ciertas formas o desde ciertas posturas. Teniendo en cuenta también el alcance y difusión generado por la masificación del cine, estas formas o posturas se reproducen con mayor impacto.

Espacios, temáticas, hábitos que antes eran desconocidos, se han popularizado a través del cine. Podemos identificar fácilmente una imagen alusiva a África o a las Amazonas sin tener que haber estado ahí (independientemente de las dimensiones y variantes en sus paisajes), aquel que no conoce la frontera en carne propia, tiene una idea y la puede señalar con facilidad (sea o no “verdad”) y no solamente en tanto a imágenes, sino a modos de vida o a las problemáticas propias del espacio representado. Se ha construido una representación compartida a partir del discurso cinematográfico, que, aunque no de forma intencional, existe y contribuye en la configuración de los espacios, así como de los individuos que en ellos se presentan.

El paisaje cachanilla en el cine. Planteamiento del problema.

Aunque el cine se asocie directamente con el entretenimiento, no debemos olvidar sus orígenes como herramientas para el desarrollo científico. Y aún como parte de la industria y permeado por las demandas propias del capitalismo, el cine sigue tomando elementos de la realidad para contar sus historias, sigue dialogando, sigue representando las realidades que nos permitan la posibilidad entender y de dar sentido a través de los códigos que compartimos.

Guillermo Orozco, señala –sobre la Televisión- que ésta, como medio de transmisión de información, se caracteriza principalmente por su poder de otorgar verosimilitud a los discursos y por el de apelar a la emotividad en la audiencia. En otras palabras, hace creíble los discursos no solo a partir de argumentos racionales sino desde la emoción, por lo que, señala el autor, ésta combinación le confiere una fuerza particular para legitimarse como institución y popularizarse como medio de comunicación (1991, p. 109). Así mismo ocurre con el cine que, desde su lenguaje –continuando con Orozco- permite un alto grado de

representacionalismo no solo de la realidad sino en cuanto a la “provocación” de respuestas –racionales y emocionales- en la audiencia.

Los movimientos de cámara, los ángulos de video filmación, los efectos sonoros, la música, el ritmo del montaje, la brillantez del color, etcétera todos recursos técnicos, funcionan en el discurso televisivo [cinematográfico] como contribuyentes de su significación, esto es, como formas culturales. De esta manera, el discurso televisivo no reproduce “eso que está ahí afuera” sino una manera particular de captarlo y percibirlo. Esto es, produce eso que está ahí afuera [...] La realidad, entonces, no es lo que está ahí, sino eso que está ahí percibido de una manera particular (Orozco, 1991, p. 109).

Si bien la tecnología ha modificado la manera en que se nos cuentan las historias, la utilización del paisaje para estos propósitos ha estado siempre presente. Desde diversos géneros –como el *western* o el *noir*, que exigen ciertas consideraciones en el entorno– y desde diversas etapas en la industria cinematográfica –la aparición del color o del cine sonoro–, las ciudades, el entorno o el paisaje han pasado de simples escenarios a personajes activos que determinan el curso de los acontecimientos, así como las identidades de sus personajes.

Las configuraciones de los espacios han propiciado el interés de investigadores que, desde diversas disciplinas, intentan descubrir y sobre todo comprender los procesos sociales que éstos albergan. El cine ha servido como un medio y como una herramienta para acercarnos a dichos procesos y realidades.

Para este proyecto, el paisaje en cuestión corresponde a la ciudad de Mexicali, una entidad relativamente joven, privilegiada con una geografía distintiva que ha sido requerida en múltiples ocasiones para enmarcar, pero también para protagonizar diferentes historias. Es a partir de estos señalamientos es que planteo como objeto de estudio a las representaciones cinematográficas del paisaje mexicalense producidas y reproducidas en el cine de ficción de larga duración, a través de la siguiente interrogante:

¿De qué manera se construyen las representaciones cinematográficas del paisaje de Mexicali a partir de su articulación discursiva en el cine de ficción?

Y de manera específica: *¿cómo se articulan los discursos sobre el paisaje de Mexicali a partir de sus representaciones cinematográficas?, ¿de qué manera se presentan los procesos transaccionales entre el paisaje de Mexicali y los personajes representados en el cine de ficción? y ¿cómo se configuran los perfiles identitarios de los personajes en transacción con el paisaje urbano cinematográfico de Mexicali?*

Por consiguiente, los objetivos de este trabajo son, de manera general:

Comprender la manera en que las representaciones cinematográficas del paisaje de Mexicali son construidas a partir de su articulación en los discursos del cine de ficción.

Y específicamente:

Definir cómo es que se articulan los discursos cinematográficos referentes al paisaje de Mexicali representado en las producciones cinematográficas.

Identificar los procesos transaccionales que propician la configuración identitaria de los personajes en relación con los paisajes mexicalenses representados en el cine de ficción.

Identificar cómo se configuran los perfiles identitarios de los personajes en transacción con los paisajes mexicalenses representados en las producciones cinematográficas de ficción.

Entendiendo al discurso como un evento comunicativo en una situación social, en donde, a través del lenguaje (tanto visual como verbal) se producen y reproducen significados que se estructuran y estructuran a partir de las representaciones sociales, es que este trabajo se inscribe dentro de la línea de investigación *“Discurso, poder y representaciones”*.

Aunque, dentro de esta línea de investigación, los estudios sobre cine ya han sido trabajados, los temas de interés, al menos en el escenario bajacaliforniano oscilan entre el cine y frontera, el cine mexicano, cine internacional, cine y género y cine chicano (Vizcarra, 2013, p. 121); no existe un documento como tal que relacione a Mexicali con las producciones cinematográficas a manera de investigación.

Este estudio no se desarrolla necesariamente en torno a la frontera, aunque tampoco se pretende desprendido de ella en su construcción de identidad; tampoco se

entiende como una crónica de la ciudad en el cine, aunque retome el contexto socio histórico para un análisis intersubjetivo; no es de interés exclusivo abordar producciones hechas en México o desde la perspectiva local, sino explorar también aquellas producciones externas que dan la oportunidad de ampliar las posibilidades de análisis.

Así como hay ausencia de este paisaje en investigaciones relacionadas al cine, tampoco existe un registro oficial sobre las producciones que se relacionan directamente con Mexicali. Lo más cercano es un listado visual de los carteles de las películas filmadas en escenarios bajacalifornianos, en el portal de Internet de *Baja California State Film Commission* (auspiciada por la Secretaría de Turismo del Estado) en donde se pueden contabilizar aproximadamente 33 películas registradas a partir de la fundación de esta comisión en el año 1998. O el listado que Gabriel Trujillo ha tenido a bien recopilar en *Baja California: Ritos y mitos cinematográficos* (1999), sobre algunas producciones filmadas en el estado de Baja California en donde incluye documentales, programas televisivos, cápsulas turísticas además de cinco largometrajes de ficción que no necesariamente incluyen a Mexicali.

Este proyecto apunta también, además de los objetivos planteados anteriormente, hacia contribuir a la discusión sobre la relevancia del cine y de los paisajes que retrata, no nada más en el sentido de expresión artística, sino en la representación del entorno al cual se inscriben, las características de los personajes que son retomados y por lo tanto su contribución en la configuración de identidades. Hacer posible como señala Apodaca (2014, p. 15), rescatar los aportes del cine para acercarnos a la comprensión sobre el desarrollo, cambios y dinámicas de la vida social, en este caso, de la vida en Mexicali. Que, si bien no tiene un camino marcado en el protagonismo como personaje cinematográfico, sí lo tiene como escenario de diversas historias, un paisaje utilizado para representar y para sostener tramas que –como veremos- van del crimen a la redención y que puede contribuir a la descripción de ciertos personajes desde las características geográficas distintivas de la región.

Este estudio se asume conveniente y viable, tanto por la posibilidad de su desarrollo en el tiempo que se ha establecido, como en su enfoque hacia los Estudios Socioculturales en tanto comprometidos con el análisis de las articulaciones entre las subjetividades y las

estructuras sociales (Vizcarra, 2012, p. 78), proporcionan las bases conceptuales y metodológicas y permiten un acercamiento hacia otras disciplinas como la Geografía Cinematográfica y Cultural desde donde se pone el foco en los paisajes y su significación en los procesos sociales desde el análisis fílmico¹.

Siendo el cine un medio de comunicación que se expresa a través del lenguaje, es también creador discursos y por lo tanto forma parte en la configuración de identidades. Gómez Tarín (2012, p. 16) identifica la mediación del cine desde el proceso técnico de grabación/filmación, hasta el consumo mismo del producto terminado, su interpretación y reinterpretación. El cine intenta representar una parte de la realidad a partir de la mirada selectiva de un individuo, como afirma Olabuenaga “el discurso cinematográfico puede entenderse como una paráfrasis de la realidad” (1991, p. 47), no la realidad misma sino una construcción y reconstrucción de ésta.

El análisis del cine establece un puente, aunque mediado, hacia la comprensión de nuestros entornos, de mi propio entorno: el Mexicali que no me tocó vivir pero que hasta el día de hoy carga con vestigios de un pasado que van de lo extático a lo marginal, reflejado en sus paisajes y en sus personajes; un Mexicali al que podemos acercarnos a comprender –también– a partir de las producciones cinematográficas que lo han enmarcado bajo múltiples nombres y bajo múltiples rostros.

Las películas proporcionan experiencias visuales controladas y replicables que pueden permitirnos estudiar las formas en que las personas y los lugares interactúan a medida que se desarrollan las historias. [...] Al ampliar los contextos en los que vemos películas, podemos animar y enriquecer nuestra comprensión no solo de las películas en sí mismas, sino de los lugares representados en ellas² (Ford, 1994, p. 119).

Parafraseando a Ford (1994), considero que nunca entenderemos la manera en que se concibe y se perciben nuestros entornos, a menos que consideremos y pongamos

¹ Más adelante se dedica un apartado a este campo de la Geografía.

² Cita original: “By expanding the contexts in which we view films, we may enliven and enrich our understanding not only of the films themselves but of the places depicted in them [...] Films provide controlled and replicatable visual experiences that can enable us to study the ways in which people and places interact as stories unfold.”

atención a los roles que éstos juegan en las producciones mediáticas y de expresión que retoman, producen y reconstruyen representaciones de la realidad, tal como hace el cine.

El cine, los paisajes y sus personajes. Los estudios que anteceden.

Este proyecto se centra en las representaciones filmicas del paisaje y su transacción con respecto a sus personajes que permite la configuración de identidades. Son varios los trabajos que preceden a este estudio y que contribuyen, no solo con este sino con los estudios del paisaje y la cultura en general. Aquí cito a algunos y destaco los puntos esenciales que se relacionan con el presente documento.

Pilar Bellver en su artículo *El desierto habitado: Bajo California, de Carlos Bolado, y la redefinición del paisaje fronterizo en el cine mexicano contemporáneo* (2015), plantea un análisis de la película *Bajo california, el límite del tiempo* y examina la representación de los desiertos nortños, tan caracterizados por las producciones cinematográficas. Bellver insiste en el papel del desierto como personaje primordial en el desarrollo de la producción.

Se enfoca en un análisis de la película en relación con el *tercer espacio* –desde Edward W. Soja y Doreen Massey–, a través de retomar y contrastar ciertas secuencias que considera de fuerte carga simbólica o emocional que contienen los espacios en un ejercicio de desarticulación y reinterpretación. Aunque no toma en cuenta el contexto socio histórico dentro de la estructura de la película, sí considera las condiciones de producción haciendo hincapié en los estereotipos o estigmas adjudicados al desierto que predominan en otras producciones cinematográficas.

José Manuel Valenzuela Arce, en su artículo *Nortños ayankados: Discursos y representaciones de la frontera* (2000) hace un análisis a partir de una revisión de literatura, sobre la conformación y el sentido de los discursos sobre la región fronteriza, sobre lo que representa para México: para los mismos fronterizos y para los norteamericanos, de forma simbólica e historiográfica. Al analizar los discursos generados sobre esta región, señala que es posible entender las representaciones que integran la frontera de forma autoperceptiva como heteroperceptiva.

Juan Alberto Apodaca Peraza en su libro *Entre atracción y repulsión, Tijuana representada en el cine* (2014), hace un análisis de las producciones cinematográficas en donde aparece dicha ciudad, ya sea por sus locaciones o por sus historias. Inicia este

trabajo señalando el aporte de las películas en cuanto a su posibilidad de registro del desarrollo y las dinámicas propias de la vida en este entorno, así como por su participación en la construcción de imaginarios compartidos. Para el logro de esta propuesta, el autor integra al estudio aspectos contextuales, es decir de la situación socio-histórica y cultural en que se produce cada película, así como los elementos propios del producto en sí, a partir del lenguaje cinematográfico. Realiza un análisis que apunta a un balance en el estudio entre lo que dice la película, el contexto en que se realizó y el contexto al que representa.

Maximiliano Maza Pérez en su investigación *Miradas que se Cruzan: el espacio geográfico de la frontera entre México y Estados Unidos en el cine fronterizo contemporáneo* (2014), aborda el análisis de cine a partir de la perspectiva de la Geografía Cinematográfica y de la teoría fílmica enfocada en el espacio cinematográfico y en las representaciones fílmicas de la frontera México-Estados Unidos. Su objetivo, ayudar en la comprensión del impacto de las imágenes generadas en el cine para la construcción del imaginario sobre este espacio, así como la trascendencia de la frontera hacia una dimensión simbólica.

Christian Zúñiga propone en su tesis de maestría *Zona centro de Tijuana: paisaje e imaginario urbano* (2016), recurrir a los habitantes para explorar la relación entre el paisaje y el imaginario colectivo de dicha zona. Para ello entiende y explica al paisaje como una construcción social cuya representación es mediada para llegar a una interpretación y valoración subjetiva, cualitativa y simbólica (2016, p. 7). Lo que le preocupa en su trabajo es la búsqueda de identidad espacial referida en particular a una de las zonas más concurridas de la ciudad, y señala que esto se ve reflejado en la relación sujeto-paisaje, manifestada a través de los imaginarios de quienes habitan este espacio. Su propuesta, anota, distingue tres dimensiones del imaginario: referencial, cualitativa y la simbólica. Construye una cartografía a partir de las experiencias espaciales registradas en la memoria y que le permite distinguir también tres grandes preocupaciones: la transformación, el deterioro y la violencia (2016, p. 257). Para estos resultados, recurre al análisis de discurso y señala que es una estrategia que permite la interpretación del paisaje desde la subjetividad, es decir, desde lo simbólico. Dicha interpretación de significados, son posibles encontrar en productos culturales como lo es el cine que transporta representaciones de los

espacios que “obedecen a un contexto que debe ser deducido atendiendo a las particularidades que generaron dichas interpretaciones” (2016, p. 43).

Por último, Chris Lukinbeal quien a través de varios artículos y en colaboración con otros autores, propone un estudio de la geografía a partir del cine, explica a grandes rasgos cómo ha sido el surgimiento de este subcampo que denomina Geografía Cinematográfica. En varios artículos publicados en co-autoría, señala su interés por el estudio del cine y del paisaje a través de cuestiones referidas a representaciones, perspectiva, visualización y la necesidad de estudiar las condiciones en que se produce y se eligen los espacios de filmación y su preocupación por analizar los efectos de estas decisiones de producción poder (Cupples, Lukinbeal, & Mains, 2015).

En su artículo *“On Location” Filming in San Diego County from 1985–2005: How a cinematic landscape is formed through incorporative tasks and represented through mapped inscriptions* (2012), Lukinbeal insiste en su preocupación por la percepción y afectación de los espacios de filmación, por lo que, a través de análisis espaciales y cartográficos, entrevistas a profundidad y trabajo de campo, intenta evaluar cómo la forma del paisaje, el de San Diego en particular, captura representaciones variadas, tareas y prácticas que permiten comprender el paisaje cinemático de esta ciudad. Concluye anotando la necesidad de utilizar metodologías mixtas para poder acercarnos a la comprensión de los espacios cinemáticos en cuestión.

Su trabajo lleva consigo las influencias de autores como Stuart Aitken y Leo Zonn, quienes hicieron importantes aportes en relación a los estudios sobre geografía cinematográfica, así como en la aplicación de la Teoría de la Transacción, de la psicología al análisis de films desde esta área, que ayudó “proporcionando un contexto en el cual situar el análisis” (Cupples et al., 2015, p. 11).

Lukinbeal en conjunto con otros académicos como Anton Escher y Laura Sharp a quienes cito a través de este documento, conforman el grupo de trabajo *Media Geography at Mainz (MGM)* de la Universidad de Arizona que como señalan “indagan los vínculos entre medios, espacio, el yo y la sociedad al investigar el papel de los medios auditivos, visuales

y digitales en la producción de conocimiento geográfico y modos de comprensión³ ("Media Geography at Mainz," 2017). Este grupo ha producido una serie de libros en donde se recopilan ensayos referentes a esta temática, estos son *The Geography of cinema* (Chris Lukinbeal & Zimmermann, 2008), *Place, televisión, and The Orange County* (Fletcher, Lukinbeal, & McHugh, 2012), *The Fight to Stay Put: Social lessons through Media Imaginings of Urban Transformation and Change* (Curti, Craine, & Aitken, 2013) y *Comic Book Geographies* (Dittmer, 2014).

Como se observa, todos los autores mencionados abordan el cine con propósitos específicos y a partir de enfoques distintos. Sin embargo, ya sea retomando un único paisaje, discursos literarios, la geografía del filme, la recepción o la interacción y transacción con los personajes, el objetivo es entender y definir cómo es que estos espacios (que han sido apropiados por el cine de formas diversas), producen y reproducen significados; permiten y facilitan otorgar sentido; delinean, caracterizan y atraviesan a los personajes que se encuentran en constante transacción con el paisaje; y con esto, propiciando en cierto momento la construcción de representaciones sociales, entendidas como el medio y constitución de los perfiles identitarios asociados al entorno.

Estudiar a las representaciones cinematográficas del paisaje. Acercamiento metodológico.

Se debe partir de considerar a las producciones cinematográficas como unidades significativas, que, como he mencionado, aportan información pertinente sobre procesos y dinámicas sociales dispuestas en entornos específicos, por lo tanto, las películas pueden abordarse para su análisis como textos codificados, como entidades discursivas, es decir, como sistemas de significación posibles de interpretarse si conocemos el lenguaje con el que fueron escritos (Sharp & Lukinbeal, 2015, p. 24).

Fernando Vizcarra retoma la teoría de las mediaciones de Manuel Martín Serrano y describe:

Una película puede analizarse como un producto de mediación cognitiva que se orienta a la construcción de modelos de representación del mundo, en la medida

³ Cita original: "It queries the linkages between media, space, self, and society by probing the role of aural, visual, and digital media in the production of geographic knowledge and modes of comprehension."

que intercede entre los acontecimientos de la realidad y los sistemas de valores de las audiencias. Así mismo, dicha película puede estudiarse como un dispositivo de mediación estructural que apunta al establecimiento de formatos discursivos (que pueden ser géneros y estéticas), en la medida que interviene entre la dinámica social y un sistema institucionalizado de producción audiovisual (2012, p. 81).

El modelo de análisis textual busca identificar en el discurso cinematográfico un conjunto de componentes narrativos, estéticos y de representación social que posibiliten el análisis y la comprensión de esta forma simbólica. El modelo de análisis asume, por lo tanto, la búsqueda formal de una dialéctica: la construcción cognitiva de las relaciones primordiales entre un acontecimiento discursivo y sus condiciones históricas y sociales de producción (Vizcarra, 2013, p. 87).

De este modo este trabajo se desarrolla en el paradigma hermenéutico, que se define como una “ciencia interpretativa en busca de significados” (Vizcarra, 2009, p. 7) desde donde se concibe a la realidad social como un devenir en continuo movimiento, cambiante y multidimensional, no como dada o inamovible (2009, p. 7).

John B. Thompson propone al respecto, una *Hermenéutica profunda* para el estudio de las formas simbólicas, descritas como acciones, objetos y expresiones significativos de diversos tipos, insertas en contextos sociales e históricos distintos, que a su vez se estructuran también internamente (1993, p. 203). Señala que “las construcciones simbólicas son representaciones de algo; el discurso dice algo sobre algo, es este carácter trascendente el que tiene que ser incorporado” (1988, p. 56) y en este sentido, identifica tres momentos principales en su propuesta: análisis socio-histórico, intentando responder ¿en dónde se sitúa el objeto de estudio y bajo qué circunstancias?; análisis formal-discursivo ¿de qué manera se está produciendo el discurso, bajo qué términos y con qué elementos?; y, por último, la etapa interpretativa, la formulación de un significado probable sujeto a discusión.

Como producto cultural, es decir, como forma simbólica, el cine es posible de abordarse desde esta propuesta. Lo que Juan Apodaca desarrolla para su trabajo de análisis sobre los espacios urbanos de Tijuana en el cine, como *Hermenéutica cinematográfica*; donde propone partir de dos bases analíticas: el análisis cinematográfico

propiamente y un ejercicio de interpretación sociocultural de las películas a abordar. De este modo explica, se “ofrece un balance entre lo que dice la película estudiada, el contexto en el que se realizó y el contexto que representa (si es que representa a algún contexto en particular)” (2012, p. 17).

Otra propuesta retomada, corresponde a la de Francesco Casetti y Federico Di Chio quienes parten de aproximarse a las producciones entendiéndolas como lugar para las representaciones, como objetos de lenguaje, es decir, como unidades comunicativas (1991, p. 11) y, por lo tanto, posibles de leerse e interpretarse. Esta interpretación la realizan a partir de dos grandes fases en el proceso de análisis: la *disgregación* o *descomposición* en donde la unidad total se rompe en fragmentos, que tiene que ver con su construcción misma y posteriormente la *reagregación* o *recomposición*, relacionada al proceso interpretativo del análisis, es la etapa en la que los fragmentos se reúnen nuevamente en una nueva unidad que nos dice cómo es que está hecha y cómo funciona la primera; ambas etapas deben ayudarnos a comprender la manera en que la unidad funciona, su estructura y composición.

Francisco Gómez Tarín (2012, p. 10), resume estos pasos señalando que las unidades fílmicas, primeramente deben descomponerse en sus elementos constituyentes de forma descriptiva, seguido de establecer relaciones entre estos elementos; de este modo podremos comprender y explicar los mecanismos que integran a las películas, que constituyen el objeto analizado como un todo significativo. Señala que será en la reconstrucción en dónde podremos llegar a una interpretación (2012, p. 14).

Estos modelos se abordarán a detalle en el apartado correspondiente a los modelos de análisis, en donde explico su adecuación a este proyecto a partir de los elementos propios del cine y aquellos que se relacionan más con los objetivos de este trabajo. Es decir, lo correspondiente a la configuración identitaria de los personajes y a la caracterización de los paisajes, así como del proceso transaccional que se lleva a cabo entre ambos.

CAPÍTULO 1. GENEALOGÍA DE LOS CONCEPTOS

Perhaps, today, the notion that the 'reel' is also the 'real' would be more credible because, in another important sense, reality – the match of film and world – is a matter of representation, and representation is in turn a matter of discourse, and discourse is, in part, the organization of images and the construction of narrative conventions. The camera does not mirror reality but creates it, endowing it with meaning, discourse, and ideology. And this endowment can and should be contested (S. Aitken & Zonn, 1994, pp. 20, 21).

Para el desarrollo de este trabajo he identificado algunos conceptos que considero necesarios para enmarcar la problemática que me interesa abordar. De este modo intento dar un pequeño, aunque sustancioso abordaje a cada uno, no de forma aislada sino relacionados en función al proyecto.

Las Representaciones y los Estudios Socioculturales

Felipe Victoriano y Claudia Darrigrandi, en el Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos (2009), definen el concepto de representación como un acto cognitivo por el cual se produce un signo o símbolo que se instituirá como el doble de aquello que podamos llamar “original”, “real” e incluso “verdad”. Este proceso de cognición dependerá de la posibilidad de percibir e interpretar el objeto referido, representado. Por otro lado, el término, etimológicamente, implica el volver a mostrar o presentar aquello que no está ya aquí, en el amplio sentido de la presencia y la ausencia.

Pero no inicia aquí la delimitación del término, Emile Durkheim, desde la sociología, propone la “representación colectiva” diferenciando el pensamiento social en relación al individual. Desde este punto, Serge Moscovici trabaja con el término aplicándolo en psicología en relación al uso de conceptos propios del psicoanálisis en la vida cotidiana de los individuos y explica que las representaciones sociales se componen de figuras y expresiones socializadas, como una organización de imágenes y de lenguaje que simboliza y delinea actos y situaciones que son o se vuelven comunes; en otras palabras, su papel es dar forma a lo que proviene del exterior del individuo. Las define como una modalidad particular del conocimiento que ayuda en la elaboración de comportamientos y en la comunicación entre los individuos, toman parte en la constitución de la realidad por lo que la

representación “es alternativamente el signo, el doble del objeto valorizado socialmente” (Moscovici, 1979, pp. 16, 17).

Sandra Araya retoma el aporte de Moscovici y agrega el énfasis en la diversidad y flexibilidad de las representaciones como generadas y adquiridas en la interacción constante (2002).

Estos enfoques centran su atención en cómo las representaciones (sociales y colectivas) ayudan a interpretar nuestro contexto, pero no solo eso, nos ayudan a posicionarnos a nosotros mismos y en relación con los otros en espacios específicos dentro de la vida social, es desde el conocimiento de sentido común donde adquirimos y contribuimos a estas interpretaciones de la realidad. Así, María Banch (1986), sitúa la importancia de este sentido común en sociedades modernas que son bombardeadas constantemente de información y que contribuyen a su reproducción. En sus contenidos se pueden identificar la expresión de valores, actitudes, creencias y opiniones reguladas por la colectividad.

Desde la filosofía, Henri Lefebvre, propone romper con la diada sujeto-objeto, significado-significante o representado-representante y hablar en relación a representado-representante-representación, dando cabida a un tercer elemento: la representación, es decir la mediación que se establece entre los dos primeros términos en la triada (1983, p. 255). La define como el doble y también el “olvido de la presencia”, es decir, sustituto de aquello que desapareció a través de diversas formas, tales como reflexiones, imágenes, signos, etcétera (1983, p. 271). En otras palabras, las representaciones contribuyen a la amplificación, al desplazamiento y transporte de ciertas visiones del mundo, de “ciertas realidades” de forma inconsciente, que, como señala el autor, simbolizan lo imaginario al grado de volverse “corriente”, comunes, “casi instituidas” (1983, p. 60). Y explica que las representaciones:

Son hechos de palabra (o si prefiere de discurso) y de práctica social. Por lo tanto, las representaciones y sus tendencias provienen de “sujetos” sin reducirse a una subjetividad, y tienen una objetividad sin reducirse a objetos sensibles o sociales, mucho menos a “cosas”. [...] Así, el “objeto” y el “sujeto” se conciben como ocasiones y pasos de representaciones; ni sustancias ni instancias, sino

conjunciones de esos “pensamientos” que surgen a cada instante, desde los más fuertemente motivados hasta los más ocasionales (Lefebvre, 1983, pp. 94, 95).

Señala que la verdad en las representaciones, así como su falsedad se da a partir de operaciones ulteriores, de la actividad reflexiva y las condiciones de existencia de quienes las producen: “las representaciones son falsas en lo que apuntan y dicen, pero verdaderas con respecto a lo que las soporta” (1983, p. 52). Hace hincapié en no definir las simple o limitadamente como doble o mero reflejo del objeto o realidad, sino que, las representaciones constituyen, fortalecen y vuelven intenso aquello que representan al crear un vínculo hacia los afectos por lo que las representaciones, al incluir afirmaciones en su constitución se asumen como creíbles, se vuelven válidas, se imponen y se asumen como reales (1983, pp. 98, 99).

Contrario a las definiciones que he mencionado y criticando a sus colegas filósofos, Lefebvre insiste en entender a las representaciones no desde las prácticas mismas sino desde las interferencias de los componentes de estas, como la mediación entre las formas de las relaciones sociales. Es decir, entenderlas no de manera aislada sino constituidas a través y con los demás ya que las representaciones, insiste el autor, contribuyen en la constitución del sujeto social, lo atraviesan. A partir de esto, propone estudiarlas como “hechos del lenguaje” sin aislarlas de los actos mismos en el mundo social (Lefebvre, 1983, pp. 199, 200).

Partiendo de esto, es oportuno mencionar la labor de la Historia en la delimitación y utilización del lenguaje como análisis de realidades sociales, a partir de su giro historiográfico desde donde (no necesariamente de forma lineal o consecuentemente) reconocen (y replantean) el trabajo de la historia y del historiador como mediadores entre el pasado desde los documentos y su posterior estudio y/o explicación de las prácticas:

Debido a las influencias de corrientes teóricas como el posmodernismo y el poscolonialismo, las prácticas historiográficas contemporáneas han transformando sus metodologías y sus parámetros de objetividad en tanto que el pasado adquiere significado por medio de sus representaciones (Victoriano & Darrigrandi, 2009, p. 251).

Al respecto, Roger Chartier señala que tanto prácticas como las estructuras se producen por las representaciones que se encuentran en contradicción y enfrentamiento a través de las cuales es posible darle sentido al mundo (1992, p. 49). Cita a Furetiere, al agregar a la definición de representaciones, las relaciones simbólicas que implican. Es decir, la relación que existe entre el signo visible o tangible y su referente significado, e indica que no necesariamente esta significación se descifrará como debería ni de la misma forma. La representación no es reflejo de lo real, sino que se ve alterada por “la debilidad de la imaginación” que confunde lo real y da por sentados como reales estos signos visibles. Es entonces que la representación pudiera relacionarse con el engaño y la coacción interiorizada (1992, pp. 58, 59).

Aquí ya estamos más cerca de la definición de representación que nos atañe. Es con Stuart Hall que podemos entenderlas como categoría de análisis desde los Estudios Culturales. Como en los casos anteriores, el autor posiciona al lenguaje como el medio privilegiado a través del cual podemos otorgar sentido al mundo al servir como intermediario entre la cultura y los significados. Es decir, que nuestros pensamientos, nuestras ideas y sentimientos se representan en la cultura a través del lenguaje (Hall, 1997a).

De este modo, considera preciso proporcionar una definición de “cultura” que permita comprender mejor el trabajo de las representaciones, explica el termino como las prácticas que nos facilitan la interpretación, el intercambio de significados a través de los códigos, referentes y concepciones que compartimos con los miembros de nuestro grupo o sociedad. Es decir, la cultura depende de que los que integramos un grupo social podamos comprender y percibir nuestro entorno de formas similares, aclara que aunque podamos representar el mundo de formas infinitas, la cultura incluye sentimientos, emociones y relaciones o lazos que establecemos que nos permiten la significación (Hall, 1997a).

Agrega que es a través de las representaciones que se da este intercambio de significados, interpretamos al mundo por cómo es que lo representamos socialmente. Es decir, las representaciones se constituyen como sistemas no como unidades individuales o independientes, ya que incluyen nuestras referencias –nuestros conceptos, nuestras imágenes y emociones– así como nuestros códigos comunicativos –lo que nos permite la interacción y la significación–.

Esencialmente, podemos decir que todas estas prácticas “funcionan como lenguajes”, no porque todos estén escritos o hablados (no lo están), sino porque usan algún elemento para significar o representar lo que queremos decir, expresar o comunicar un pensamiento, concepto, idea o sentimiento (Hall, 1997a, p. 4).⁴

Ningún significado puede funcionar por sí solo, ni tampoco con una intención dada o aislada, sino como parte de este sistema de representaciones y prácticas de representación. La interpretación del mundo y de la realidad, requiere de referentes comunes incluso de aquello que solo existe de forma imaginaria; los códigos, signos y símbolos que compartimos nos permiten dar sentido. Concretamente:

Representación es la producción de significado de los conceptos en nuestra mente a través del lenguaje. Es el vínculo entre los conceptos y el lenguaje lo que nos permite referirnos al mundo “real” de los objetos, de las personas o de los acontecimientos, o incluso de mundos imaginarios de objetos, personas y acontecimientos ficticios (Hall, 1997b, p. 17).⁵

Como podemos apreciar, al poner atención a las representaciones es posible comprender los procesos sociales y culturales, por ser estas, formas en que significamos – ya sean nuestras relaciones o nuestro entorno– aun cuando lo que percibimos ni siquiera corresponda a nuestras propias referencias de la realidad. Así, podemos trasladar este concepto hacia la cinematografía: el cine toma, modifica y traslada referentes compartidos a través de la proyección de imágenes contenidas en discursos, el cine pues como productor y vehículo para las representaciones.

Los discursos cinematográficos

Reiterando, el cine es una importante herramienta para el estudio de lo social y de lo cultural, nos encuadra procesos y prácticas posibles de analizar, de pausar y de rebobinar. Mismas que hay que entender como representaciones de aquello que posiblemente ni siquiera hemos experimentado, sino que, percibimos desde las mediaciones. Para

⁴ Cita original: “[...] languages work through representation, they are “system of representation”. Essentially, we can say that all these practices ‘work like languages’, not because they are all written or spoken (they are not), but because they all use some element to stand for or represent what we want to say, to express or communicate a thought, concept, idea or feeling”.

⁵ Cita original: “Representation is the production of the meaning of the concepts in our minds through language. It is the link between concepts and language which enables us to refer to either the ‘real’ world of objects, people or events, or indeed the imaginary worlds of fictional objects, people and events.”

acercarnos a la comprensión de estos procesos y prácticas de estos sistemas de representación, es que recurrimos a los discursos que de ellas se generan. Es, nuevamente, el lenguaje el que nos permite leer e interpretar los fenómenos sociales y culturales. En otras palabras, el cine no parte de la nada, sino de aquello que nos es posible traducir de forma polisémica y desde nuestras propias condiciones de existencia.

Así, es posible interpretar los discursos cinematográficos al entender al cine como texto, pero texto cargado, significado, no como meras construcciones gramaticales sino como construcciones significantes. Aunque estas, desde el montaje⁶ propician la lectura e interpretación del producto mismo, las producciones no se encuentran aisladas o cerradas en su significación, sino que están insertas en un contexto, como enunciaciones que dan cuenta de las representaciones que corresponde identificar y comprender.

De esta misma manera, Lefebvre señala que el discurso no se limita a concatenación de signos y significados (tales como los que incluye el montaje), sino que implica también otros elementos que propician el sentido, como los valores y normas de la sociedad incorporadas en estos códigos, palabras clave, símbolos, imágenes, es decir, las representaciones, estas, señala, abarcan el conjunto del discurso y de su teoría (Lefebvre, 1983, p. 47). Por lo tanto, las películas al ser formaciones discursivas, se encuentran “integrada[s] en la política cultural de eras específicas. El contenido y el significado de cualquier película dada es relativo y depende del espectador, de la situación y de la era cultural” (Chris Lukinbeal & Zimmermann, 2006, p. 321).⁷

En este sentido, Gérard Imbert refiere:

[...] nos topamos con la doble función de los *mass media*: la función mimética, reproductiva de un cierto estado de las cosas [...] y la proyectiva o imaginaria, en la

⁶ Hay varios teóricos como el caso de Edgar Morin en *El cine o el hombre imaginario*, que señala que la sucesión de planos, es decir, la construcción de cada toma, escena y secuencia es lo que conforma el montaje y, por lo tanto:

[...] tiende a formar un discurso en el seno del cual el plano particular desempeña el papel del signo no inteligible. Dicho de otro modo, el cine desarrolla un sistema de abstracción, de ideación. Segrega un lenguaje, es decir una lógica y un orden: Una razón. (1972, p. 154)

Otros más lo explican de forma muy similar como el caso de Jacques Aumont o Christian Metz como parte de su trabajo en las metodologías del análisis fílmico y que abordaré precisamente en lo correspondiente a la metodología.

⁷ Cita original: “embedded in the cultural politics of specific eras. Content and meaning of any given film is relative and dependent on the viewer, the situation and the cultural era”.

que las representaciones son el *pre-texto* de otro texto, un subtexto que subyace a todas las formaciones imaginarias, un texto flotante, a veces informe, que revela estructuras profundas (de orden semántico y simbólico) al que el cine da *forma* (formaliza estética y narrativamente) (2010, p. 11).

Así mismo, señala que estos subtextos son diversos, no uniformes ni homogéneos por lo que es difícil abordarlos de una forma única, “los significados son múltiples, las formas varían de un género a otro y sin embargo se desprende una representación de lo social” (2010, p. 11). Aborda las películas que analiza como unidades significantes, que han sido producidas por alguien, que tienen un contexto, y explica:

Lo he hecho de acuerdo con el principio de la inmanencia: la primacía dada al texto porque el texto (con sus subtextos) contiene todo – lo visible y lo invisible –, es un conjunto de enunciados que nos informan implícitamente sobre sus condiciones de producción, sobre el contexto –pragmático e imaginario – en el que ha surgido (2010, p. 12).

Como relato fílmico o texto que contiene todo, texto enunciado en un tiempo y espacio específicos, podemos hablar de las películas como portadoras de discurso, mismo que es entendido desde Stuart Hall como las formas en que nos referimos o en las que construimos conocimiento sobre algún tema o práctica, es decir, el agrupamiento de ideas, de imágenes y prácticas que nos “proporcionan formas de hablar, formas de conocimiento y conducta asociadas con un tema particular, actividad social o sitio institucional en la sociedad” (1997a, p. 6).⁸

Parte de la posibilidad de que podamos decodificar lo que nos muestran en pantalla es que, precisamente, percibimos aquello que “podemos” decodificar. Es decir, la recurrencia de imágenes, de personajes, espacios, características, fetiches, no necesariamente tienen una intención propagandística o de opresión y control (aunque esta sea una posibilidad), pero evaden la necesidad de explicar o clarificar qué es lo que vemos. Al compartir ciertas ideas o visiones del mundo nos es posible participar en este juego comunicativo que, por lo dicho, apela al sentido común y a la recurrencia y repetición de

⁸ Cita original: “which provide ways of talking about, forms of knowledge and conduct associated with, a particular topic, social activity or institutional site in society.”

ciertos discursos que se relacionen con el acontecimiento social. Como menciona Edgar Morín:

La salida de una fábrica, el tren entrando a una estación, cosas centenares de veces conocidas y sin valor, atrajeron a las primeras multitudes. Es decir, que lo que atrajo a las primeras multitudes no fue la salida de una fábrica, ni un tren entrando a la estación (hubiera bastado ir a la estación o a la fábrica), sino una imagen del tren, una imagen de la salida de una fábrica. La gente no se apretujaba en el *Salón Indien* por lo real, sino por la imagen de lo real. Lumière había sentido y explotado el encanto de la imagen cinematográfica (1972, pp. 22, 23).

Es por esto, que ciertas imágenes tienden a la estereotipia, que, en algunos casos, “desemboca en la cristalización de verdaderos útiles gramaticales”, por lo que el filme podría convertirse –gracias a su construcción interna-, en un discurso lógico y demostrativo (1972, p. 161). En este proceso de reconocimiento y entendimiento, al comprender que la realidad no es estática, sino que se mueve y reproduce frente a nuestros ojos, es que las representaciones pueden ser aceptadas, interiorizadas y normalizadas.

Para este trabajo los discursos retomados corresponden a los de ficción. Metz los describe como cerrados “que logra[n] irrealizar una secuencia temporal de acontecimientos” (Gaudreault & Jost, 1995, p. 39). David Bordwell (1996) explica sobre la narración ficticia que ésta puede estudiarse de tres formas: como representación, al considerar el entorno de la historia, la descripción de la realidad o sus significados; además se puede estudiar como una estructura, una forma específica de combinación de las partes de un todo; finalmente, como un proceso, la actividad de seleccionar, organizar y presentar el material de la historia de modo que ejerza efectos específicos en un receptor.

José Rojas señala que “se trata de obras con mayor mediatez respecto al documental; con mayor peso de las mediaciones (signos, imágenes, estructuras, convenciones...) en cuanto construye y reconstruye, actúa y representa predominantemente” (2013, p. 154). El discurso de ficción nos permite el acceso a “mundos alternativos” de los cuales solo podremos conocer lo que de ellos se nos cuente (Martínez García, 2011, p. 33). Así, en las películas de ficción la “realidad” es retomada y reconstruida desde visiones y estéticas particulares para desarrollar historias que apelen a respuestas

específicas en el espectador y que lo comprometan en imaginación y en la suspensión de lo que sabe “posible” o “existente” en sus referentes “reales”.

Las representaciones cinematográficas del paisaje

Al ser este estudio referente a los paisajes representados en las producciones de ficción, es necesario recurrir a definiciones y aportaciones precisamente desde los estudios sobre el espacio, contribuyendo a la transdisciplinariedad que suma a los estudios de la cultura y sociedad al integrar enfoques teórico conceptuales y metodológicos desde otras disciplinas –como la geografía y el análisis cinematográfico- que contribuyan a una mirada y una crítica abiertas.

Una visión geográfica de la cultura

Edward Soja (2008) señala al trabajo de Castells, *La Cuestión Urbana* de 1972 y de Henri Lefebvre, *La producción del espacio* de 1974, como pioneros en el estudio del paisaje, no como representado sino como parte de la estructura económica-social, como espacio tangible. Posteriormente, con el creciente interés en los aspectos espaciales y geográficos, se abriría paso a campos transdisciplinarios en donde se propone reconocer a la ubicación y al contexto en los cuales tienen lugar fenómenos culturales, como aspectos fundamentales para la construcción del conocimiento sobre la cultura (Maza, 2014, p. 15).

Con la incursión de la geografía en otras disciplinas y en estudios que no eran considerados propios, inician una especie de transición (más no superposición) hacia los estudios del espacio desde las relaciones de producción y como representación de la realidad, lo que Chris Barker (2003) explica como inicio del llamado “giro espacial”, que Christian Zúñiga (2016), identifica en la incursión de la geografía humanística en aspectos sociales y culturales relacionados con el espacio. Se reconoce al espacio ya no como muerto, fijo, dado e inamovible sino como parte del entramado social y por lo tanto determinante en la comprensión del mismo.

Aunque la atención se centra en el espacio, no debemos olvidar que estos espacios también se sitúan en tiempos determinados, existe una historicidad que debe tomarse en cuenta; así mismo, no pueden definirse desde un solo concepto, ya que son polisémicos, sujetos a interpretación, a diversos significados y sentidos desde las representaciones que de ellos se desarrollan; del mismo modo actúan proporcionando diversos significados,

interpretando y otorgando sentido a aquellos que los ocupa o perciben, constituyéndose como campos en disputa. Por lo que los nuevos desafíos para su estudio desde el aspecto cultural (subjetivo, simbólico, humanista, etc.) se centran, como explica Camilo Contreras (2005) en entenderlos como constituidos desde ciertos patrones culturales, el paisaje –o la ciudad a la que se refiere–, abordado desde las demandas propias en su constitución particular y específica, desde su propia personalidad.

Sobre las ciudades, Rodrigo Culgovski (1998) proporciona tres aspectos por los cuales es importante considerar la relación con el cine: primero, el cine proporciona la representación de un espacio urbano; segundo, es también un factor de influencia y una fuente de información respecto a la creación de ciudades por su capacidad de representar y crear imágenes y deseos; y finalmente es un producto industrial perteneciente al contexto de la ciudad como hecho económico y comercial. A partir de esta relación triple que mantiene el cine “tanto de mirar una realidad, darle forma y surgir de ella, hace que el análisis del cine relacionado con ciertas urbes [y sus paisajes]nos pueda ayudar a entender sus procesos de cambios y la percepción social de estos procesos” (1998, p. 1).

Agustín Gámir y Carlos Manuel Valdez (2007) describen cómo desde la geografía moderna se dirigió la mirada hacia los medios culturales al ser relacionados con elementos territoriales, de paisaje o naturales y definiéndose así la línea de la Geografía Cultural⁹. Desde aquí, argumentan que las películas, así como los medios masivos de comunicación en general, son agentes de la “cultura popular”, por lo que deben de considerarse como esenciales a la hora de analizar el entorno. Señalan las principales líneas de investigación de esta nueva escuela desde el análisis de films: Didáctica de la Geografía, a partir de las posibilidades pedagógicas de los filmes en donde se describen los espacios y territorios de lugares distantes y/o desconocidos; Geografía Económica, al considerar al film como un producto de la industria cultural; y el de la Geografía Cultural centrada en la creación y difusión de imágenes relacionadas al entorno.

⁹ Además del giro espacial, dentro de los estudios disciplinares, la Geografía también hace cambios internos y se habla entonces de una *Nueva Geografía Cultural* que busca alejarse de lo que se había estudiado hasta ese momento abriendo los estudios hacia otras instancias y procesos que pueden ser analizados a través de la cultura más allá de lo tangible, en lo simbólico y lo subjetivo, entendiendo al lugar como aquel en donde el individuo construye su espacio y cultura (Zúñiga, 2016).

Esta última línea es la más acorde a este trabajo, con la cual explican que “la relación cine-espacio geográfico no se centra tanto en el individuo como en la consideración del cine como vector de expresión de las relaciones hegemónicas de la sociedad postmoderna sobre el territorio” (2007, p. 9). Los estudios de la Geografía Cultural nos permiten identificar cómo es representado cierto territorio, a partir de las relaciones complejas de poder que se presentan y se describen en las producciones cinematográficas.

Así es como surge la Geografía Cinematográfica una línea de investigación “que incorpora la conexión entre cine, representación y espacio geográfico al ámbito específico de la geografía cultural y que concentra su estudio en las representaciones de espacios geográficos en el cine y la televisión” (Maza, 2014, p. 79).

Lukinbeal y Zimmermann (2006) hablan de Geografía Fílmica (Cinematográfica) como un nuevo campo interdisciplinario que logra conectar la “espacialidad del cine” con la geografía social y cultural de lo cotidiano. Y sugieren las bases de este campo en varios autores, iniciando con J. K. Wright y su ensayo de 1947 *Terrae Incognitae: The place of the imagination in Geography* en donde propone a los geógrafos trasladar sus estudios al plano subjetivo de los espacios geográficos. Trabajo que posteriormente sería retomado por Lowenthal en 1961 quien sugiere incluir en los estudios geográficos estos aspectos subjetivos sobre percepción e imaginación y que llama una “geografía de la mente”. A partir de aquí, señalan los autores, las propuestas geográficas y de representación se han aplicado a diversos aspectos de lo sociocultural, desde estudios de recepción, identidades, procesos históricos, cartografías imaginadas, etc.

Aunque el cine no sea un mero reflejo de la realidad, no podemos negar que muchos de los lugares ya no necesitan explicación cuando aparecen en pantalla, aunque no hayamos estado en ellos podemos muy bien conectar lo que nos cuenta la película con el lugar del cual se habla. Así, por ejemplo, al compartir ciertos códigos o referencias, podemos identificar sitios como una garita internacional, edificios como el *Empire State Building* o incluso zonas mucho más genéricas como un café parisino, los castillos japoneses, las calles caóticas y frías de Nueva York, los verdes y nublados campos de Nueva Zelanda o los desiertos ocre y desolados en México. El cine, como género artístico y como producto de consumo, ejerce un tratamiento sobre los espacios, no desde

parámetros objetivos o científicos sino desde las necesidades propias de la producción que aproximan su proyección del espacio como una “narración novelada con imágenes” (Gámir & Valdés, 2007, p. 26). Esta narración novelada utiliza a las imágenes como soporte de las representaciones que significan por su naturaleza simbólica y apelan a la participación afectiva, al reconocimiento, al sentido.

De este modo, no solamente identificamos los referentes por construcciones icónicas, sino que entran en juego otros elementos que también contribuyen al proceso de identificación, desde el género que se aborde que nos va a indicar el tratamiento que se dará a los espacios y sus personajes; hasta el montaje, que a través de la distribución de planos, secuencias, objetos e incluso edición de color, es decir, de símbolos y signos nos permiten reconstruir estos espacios y finalmente otorgarles sentido, o mejor dicho por Lukinbeal: “el uso repetitivo de iconos por el cine y la televisión de lugares y edificios particulares puede crear un legado representacional que trabaje para construir y establecer un mapa cognitivo, un sentido de lugar” (2005, p. 8).¹⁰

Este uso repetitivo de las imágenes, favorece a la industria y a la narración, es decir, los lugares comunes, la naturalización de ciertas comprensiones del mundo, la estereotipación de grupos sociales o espacios (o grupos sociales en espacios particulares), los mitos y relatos, en general: los discursos, facilita la comprensión narrativa y la aceptación de los filmes por mayor número de audiencias o audiencias previamente consideradas. Esta es una de las razones por las que, intencionalmente o no, las representaciones que propone el cine repercuten ampliamente en la conformación social.

Lukinbeal y Zimmermann también señalan que la “repetición obsesiva” de imágenes y narrativas genera “geografías fractales”¹¹, las cuales refuerzan el *estatus quo* y el orden hegemónico. Es de esta manera en que el significado cultural y la ideología se naturalizan, en que los estereotipos dejan de percibirse como tal y se dan por sentado como verdades

¹⁰ Cita original: “The repetitive use of icons by film and television of particular places and buildings can create a representational legacy that works to construct and establish a cognitive map, a sense of place.”

¹¹ Diane Elam las define como una “espiral de aplazamiento infinito ... [donde] la representación nunca puede llegar a su fin, ya que una mayor exactitud y detalle sólo nos permite ver aún más de la misma representación” (Lukinbeal & Zimmermann, 2006, p. 315).

incuestionables que se interiorizan como sentido para uno mismo y para el otro en estos espacios representados, generan vínculos que dejan de ser suposiciones entre los espacios y sus habitantes, entre los paisajes urbanos representados y los personajes que lo transitan (2006, p. 315). Por lo tanto, aunque se hable del cine en sus bondades de acceso a lugares a los que quizás no podremos acceder de otra forma, borre fronteras y disminuya distancias territoriales, por otro lado, puede contribuir a amplificar las distancias culturales al instaurar modos de representar a los lugares y las personas, clasificándolos a partir de las características convenientes:

[...] la representación cultural y la clasificación de zonas urbanas como, digamos, negro o blanco, clase obrera o clase media, seguras o peligrosas, comerciales o residenciales, glamorosas o miserables son abstracciones culturales concretas a través de las cuales se vive el mundo. Se trata de representaciones *poéticas* con consecuencias definidas que plantean interrogantes sobre lo que está oculto y lo que se muestra. Una representación política tiene que preguntar acerca de las operaciones de poder que se llevan a cabo para clasificar los entornos. Al revelar sólo algunos aspectos de la ciudad, las representaciones tienen el poder de limitar los cursos de acción o encuadrar "problemas" de ciertas maneras (Barker, 2003, p. 372).¹²

Espacio, lugar y paisaje en el cine

Antes de continuar, es necesario abordar tres conceptos que se han adoptado de la Geografía para el análisis cinematográfico. Los defino aquí en términos teóricos y culturales para posteriormente abordarlos como elementos cinematográficos para su análisis en el apartado metodológico.

Barker (2003) señala que debemos partir de la diferenciación entre espacio (*space*) y lugar (*place*) cuando queremos centrarnos en la experiencia, memoria, deseos e identidades humanas. Así, propone que los lugares son construcciones discursivas, el

¹² Cita original: "[...] the cultural representation and classification of city zones as, say, black or white, working class or middle class, safe or dangerous, business or residential, glamorous or squalid are concrete cultural abstractions through which the world is lived. These are poetic representations with definite consequences that raise questions about what is hidden and what is shown. A politics representation needs to ask about the operations of power that are brought to bear to classify environments. By revealing only some aspects of the city, representations have the power to limit courses of action or frame "problems" in certain ways."

blanco de identificación o de inversión emocional. En tanto espacio es definido por el autor como una construcción y manifestación material de las relaciones sociales que revelan suposiciones y prácticas culturales. El lugar como subjetivo y construido desde el sujeto y el espacio desde las prácticas y las construcciones sociales.

Directamente desde del diccionario de Geografía Humana (2009), se refiere al *lugar* desde como una superficie transformada por el trabajo de los individuos, hasta los significados culturales o subjetivos a través de los que se construye y diferencia. El que aquí nos interesa es el sentido último. El lugar como significante.

Uno de los ámbitos de discusión sobre el concepto, tiene que ver precisamente con esto, la idea del lugar, necesariamente significativo. El concepto, como los que ya hemos revisado, se ha ido delimitando a través de los años, pero se coincide en que sin el lugar la actividad humana no puede constituirse ni interpretarse. Se ha concebido como construcción o construcciones materiales únicas y significativas particulares de cada cultura. Tim Creswell explica:

[...] lugar como un concepto que ayuda a marcar la distinción entre el orden/desorden social, lo apropiado/inapropiado y así sucesivamente. El lugar a este respecto es inextricable de las reglas sociales y culturales impuestas/internalizadas que dictan lo que pertenece a cada lugar. Denota el estado (alterable) de pertenencia versus exclusión, como lo sugiere la expresión que algo o alguien está 'en el lugar' o 'fuera de lugar' (2009, p. 541).¹³

De forma más concreta, Milton de Almeida Santos, define al lugar como “una porción de la faz de la tierra identificada por un nombre”. Esta “identificación” es lo que hace al lugar algo específico, le da materialidad o cuerpo: “un análisis simple muestra que un «lugar» es asimismo un grupo de objetos materiales” (1995, p. 137).

Además, contribuye a definir al *espacio*, distinto al *lugar*. Siempre en relación al tiempo, el espacio corresponde al conjunto de representaciones de las relaciones sociales

¹³ Cita original: “place as a concept that helps mark the distinction between social order/disorder, the proper/improper and so on. Place in this regard is inextricable from imposed/ internalized social and cultural rules that dictate what belongs where. It denotes the (alterable) state of belonging versus exclusion, as suggested by the expression that something or someone is ‘in place’ or ‘out of place’”.

pasadas y presentes y la estructura representada por relaciones sociales que ocurren y se manifiestan ante nuestros ojos a través de procesos y funciones: “el espacio es, entonces, un verdadero campo de fuerzas cuya aceleración es desigual” (1995, p. 138). En este sentido, el espacio se entiende como el soporte de las relaciones sociales, al mismo tiempo que parte de ellas, no hay relaciones sociales sin un espacio de ocurrencia, del mismo modo que no hay un espacio sin relaciones sociales (Martínez, 2013, p. 14).

Como podemos percibir, hay diversas formas de entender ambos conceptos, pero basándonos en las coincidencias, espacio y lugar funcionan como base a las prácticas significantes derivadas de las relaciones sociales: el *espacio* desde las representaciones materiales de estas relaciones sociales y el *lugar* como la significación misma, la construcción discursiva de éstas desde la interpretación del sujeto. Tuan explica que el *espacio* puede ser más abstracto que el *lugar* y así, este espacio indiferenciado se convierte en lugar en la medida en que lo conocemos mejor y le asignamos valor (1977, p. 6).

Y llevando las definiciones hacia el lugar y los espacios en el cine, cito a Stuart Aitken y Leo Zonn (1994), quienes explican a los espacios de filmación como marcos o cuadros que enmarcan cada disparo de la cámara y que, en conjunto pueden ser leídos como existentes en la realidad:

El *espacio* creado por el cine es simplemente el marco en el que se encuentra un sujeto, y veinticuatro de estos cuadros pasan ante nuestros ojos cada segundo. Este espacio permite al sujeto de la película desplegarse en una variedad de formas que pueden ser controladas por el cineasta. Más que espacio neutral, sin embargo, estos disparos exigen ser leídos como *lugares* reales con su propio sentido de la geografía y la historia (1994, pp. 15, 16).¹⁴

Jeff Hopkins diferencia también ambos términos, centrándose en el relacionado al *lugar cinematográfico* o *cinemático*, acude a Yi-Fu Tuan para explicar que este no puede definirse de modo convencional, ya que no está ligado a un espacio físico necesariamente,

¹⁴ Cita original: “the *space* created by film is simply the frame within which a subject is located, and twenty-four of these frames pass before our eyes every second. This space enables the subject of the film to unfold in a variety of ways that may be controlled by the filmmaker. More than neutral space, however, these shots demand to be read as real *places* with their own sense of geography and history.”

el *lugar* se define más como el centro o foco del sentido, por lo que es aquí “donde empiezan a desarrollarse los efectos ideológicos y de poder del cine” (1994, p. 52).¹⁵

Con esta distinción podemos pasar al concepto que, si bien no es conjugación de los dos anteriores, sí deviene a partir del *lugar* y del *espacio* y que además se conforma como unidad de análisis: el paisaje.

Este tampoco es un concepto dado, sino que ha pasado por diferentes acepciones. Christian Zúñiga hace un recorrido por distintos momentos de las geografías europeas para establecer una definición al respecto. Por ejemplo, en el siglo XVI, las raíces alemanas e inglesas refieren al paisaje como la modelación del suelo y el resultado de la acción; en el siglo XIX, los franceses lo identifican como la aprehensión de las partes visibles del territorio; mientras Rusia, al hablar del paisaje, ubica las características sociales del entorno y sus posibilidades como fuentes de recursos; a principios del siglo XX, señala, la visión anglosajona refiere mayormente al uso territorial, mientras la latina a un sentido artístico y simbólico. Finaliza describiendo al paisaje como: “la ordenación y gestión del territorio, la representación estética y los significados culturales” (2016, p. 30).

Denis Cosgrove (1998) define muy claramente este concepto, al señalar que el paisaje es *una forma de ver*, más que lo que vemos en sí. Esta tiene su propia historia, supuestos, consecuencias (que van más allá del uso y percepción de la tierra) y técnicas de expresión (que comparte con otras prácticas culturales):

[...] el paisaje denota el mundo externo mediado a través de la experiencia humana subjetiva de una manera que ni región ni área sugieren inmediatamente. El paisaje no es simplemente el mundo que vemos, es una construcción, una composición de ese mundo. El paisaje es una forma de ver el mundo (1998, p. 13).¹⁶

Camilo Contreras Delgado, define al paisaje partiendo de la inseparabilidad del espacio-tiempo. Habla en particular de *paisaje cultural*, el objeto de estudio de la Geografía Cultural, que tienen que ver con construcción social, representación y poder. Partiendo de

¹⁵ Cita original: “a “cinematic place”, and this is where the power and ideological effects of film begin to unfold”.

¹⁶ Cita original: “[...] landscape denotes the external world mediated through subjective human experience in a way that neither region nor area immediately suggest. Landscape is not merely the world we see, it is a construction, a composition of that world. Landscape is a way of seeing the world.”

los señalamientos de Cosgrove, señala que el paisaje cultural constituye una forma pictórica de representar, de estructurar o de simbolizar el entorno, advierte que los paisajes no son inmateriales sino que pueden representarse en una variedad de materiales o de superficies, como en pinturas, en fotografías, en piedra, en obras literarias, en la tierra, en el agua y en la vegetación sobre el suelo (2005, p. 10), por supuesto, el paisaje puede representarse con todos sus elementos a través del cine.

Así, el *paisaje cinematográfico* es definido por Hopkins básicamente como una representación fílmica de un ambiente que puede ser real o imaginario. Y extiende su definición al señalar que éste no es un lugar neutral ni tampoco espejo de lo real, “sino una creación cultural ideológicamente cargada donde los significados del lugar y de la sociedad son hechos, legitimados, disputados y oscurecidos”, por lo que, al estudiarlos pondremos en cuestión “el poder y la ideología de la representación, y la política y los problemas de interpretación. Más importante aún, contribuirá a la tarea más expansiva de mapear la geografía social, espacial y política del cine” (1994, pp. 47, 49).

Anton Escher agrega que este paisaje cinematográfico, aunque representa lo real, lo material, también representa lo subjetivamente organizado en la superficie terrestre, cargado de aspectos culturales pertenecientes al entorno ficticio de la vida cotidiana, es decir, el cine representa al paisaje como “el lugar de la rutina cotidiana de las personas y el centro de los acontecimientos cotidianos, las relaciones emocionales y las necesidades satisfechas según las percibimos” (Escher, 2006, p. 310).¹⁷

Es por esto que el estudio de los paisajes en el cine ha sido un punto de encuentro en el interés de los investigadores sociales desde varias disciplinas. Como explica Lukinbeal desde su interpretación de Don Mitchell, los paisajes pueden ser entendidos como lugares donde se disputa y negocian los significados. Aquello que notamos o percibimos como natural, lo que normalizamos en los paisajes que vemos a través de las películas es explicado como un sitio en concurso, por un lado, y el paisaje como sitio para la afirmación de las narrativas de identidad dominantes, por otro lado (2005, p. 14). Tanto los elementos visibles como los narrativos o interpretativos ocultos entre líneas –o entre tomas–

¹⁷ Cita original: “the landscape is always the place of people’s day-to-day routine and the centre of everyday occurrences, emotional relationships and satisfied needs as we perceive them.”

constituyen maneras en que se perciben los paisajes y por lo tanto en que se sitúa a dichos espacios en la realidad social.

Tuan (1977) señala que es bajo la influencia de las imágenes de los paisajes, las mediatizadas, que aprendemos a organizar los elementos visuales en una “estructura espacio-temporal dramática” (1977, p. 123) a partir de la cual es común que al ver la imagen de alguna región automáticamente organizamos sus componentes para que estén dispuestos tal como los imaginamos, alrededor de un camino que desaparece en el horizonte y por el que no es difícil pensarnos transitar, sabemos el sentido que tienen ciertos elementos como el horizonte asociado al futuro o el espacio abierto con la esperanza, etc.

En este mismo camino, Stuart Aitken y Deborah Dixon (2006) explican que el estudio del paisaje ha cambiado con el tiempo, este ha sido “re-imaginado”, pasando de la capacidad del cine para “reflejar” la realidad y la problematización de lo verdadero o falso, de la *crisis de la representación* que, desde la geografía de las películas, propició el estudio enfocado en el papel de los personajes proyectados en los paisajes mismos, en donde:

[...] el entorno en la pantalla tiene agencia en la construcción de caracteres, de narrativas y de todo tipo de ideas, de actitudes y de sentimientos. Esta es una visión más compleja del paisaje como producto y como agente de cambio, uno que, debido a las preocupaciones asociadas a la representación, se explora a través del medio de la película (2006, p. 331).¹⁸

Asumen también el papel del investigador y su capacidad de distinguir que tanto fuera como dentro de la pantalla, los paisajes no deben tomarse simplemente por su “valor nominal”, sino que, el análisis del paisaje en las películas dependerá de las suposiciones epistemológicas aportadas tanto por él como por el cineasta, pero en particular de la comprensión de lo social y de las formas en que “co-construyen” e imaginan lo espacial (2006, p. 329).

¹⁸ Cita original: “the on-screen milieu is seen to have an agency in the construction of characters, narratives and all manner of ideas, attitudes and sentiments. This is a more complex view of landscape as both product and agent of change, one which, because of the associated concerns over representation, is explored through the medium of film”.

Nicolás Ortega Cantero, señala que el paisaje permite ponernos en relación visual directa con el orden natural del mundo, conocer y significar ese orden, además de que nos permite conocer nuestro lugar en ese orden que nos rodea: el paisaje “es un modo de ver y entender el mundo exterior, y de vernos y entendernos con nosotros mismos” (2010, p. 47).

Agrega que el paisaje no solo nos habla del territorio y su naturaleza sino de quienes lo han constituido, es decir los sujetos que llevan consigo su pasado y su presente. De esta manera, paisaje y personaje mantienen nexos a partir de su modo de vida pero también de sus formas de pensar y de sentir “con sus horizontes interiores” (2010, p. 48).

Representaciones cinematográficas y los personajes

Además del paisaje de Mexicali, me interesa también conocer cómo se han representado sus personajes. Estos personajes como parte del paisaje, constituyen un elemento activo en diálogo constante con y desde los espacios que ocupa, tal como lo explican los teóricos que he citado, la configuración de los entornos sociales depende de las relaciones sociales que en ellos se llevan a cabo y viceversa, mediadas por las representaciones que bien pueden ser reproducidas desde la cinematografía. Es decir, así como los espacios, las ideas y la realidad misma se representan desde miradas particulares, no necesariamente propias o individuales, los individuos también son susceptibles a ser representados de maneras particulares. El cine desde sus narrativas posiciona a los sujetos en entornos particulares a partir de los cuales se forman y se transforman y a su vez forman y transforman sus entornos.

En este sentido, recorro a la teoría transaccional para el abordaje de los procesos de configuración de los personajes como individuos sociales que conforman el paisaje al que transforman y que los transforma.

Los paisajes y los personajes. Procesos transaccionales y configuración identitaria

Aunque la teoría o enfoque de la transacción viene de la psicoterapia desde finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta, se ha implementado también en otras áreas y líneas de investigación.

Leo Zonn (1984) la utiliza en sus trabajos de análisis cinematográfico, para explicar el proceso dinámico en que el individuo se relaciona e integra con el entorno a través de la transacción que los vincula, más allá de una relación desde la psique o desde lo físico, se

trata de un vínculo dinámico entre ambos. Señala que el paisaje, además de sostener o enmarcar, es una entidad activa que rodea al individuo además de que le proporciona información que alienta a la participación, la intención y por lo tanto a la significación.

Esta capacidad envolvente también significa que la información sobre paisajes es *multidireccional*, ya que puede emanar desde cualquier dirección alrededor del individuo. La información puede ser recibida a través de muchos de los sentidos, al menos parcialmente debido a la complejidad del paisaje y, por lo tanto, los paisajes son *multimodales* (Zonn, 1984, p. 145).¹⁹

Stuart Aitken (1991), en un acercamiento a este enfoque, señala que fueron Dewey y Bantley, y Pepper quienes dieron las bases a este enfoque desde su trabajo filosófico en las obras *Knowing the known* (1949) de los primeros dos autores y *Word hypotheses: a study in evidence* (1942) y *Concept and quality: a Word hypothesis* (1967) de Pepper en donde otorgan al contexto cualidades que lo vinculan a factores temporales y fenómenos físicos y psicológicos así como a los cambios sociales. Aitken señala que este enfoque, luego de estos trabajos, también fue adoptado por los psicólogos ambientales en los años setenta y posteriormente se extendió por varias disciplinas como la sociología, el diseño ambiental, los estudios desde la geografía y lo urbano, así como la percepción del paisaje.

Para las ciencias sociales, señala el autor, el transaccionalismo intenta entender los contextos persona-ambiente como transacciones en curso o continuas y explica que las investigaciones que se sitúan en este enfoque suponen que el individuo no se integra o no se adapta del todo a los entornos, por lo que su experiencia se desarrolla a partir de constantes cambios que ocurren debido a situaciones de desequilibrio o transformación derivadas de esta relación dinámica por lo que, al estudiar los eventos que ocurren en entornos e individuos particulares, se debe entender que estos “son un nexo de características conductuales, ambientales y temporales y, como tal, es importante no

¹⁹ Cita original: “This enveloping capacity also means that information about landscapes is *multi-directional*, in that it can emanate from any direction around the individual. Information can be received through many of the senses, at least partially because of the landscape’s complexity, and thus landscapes are *multi-modal*.”

fragmentar artificialmente una persona en el medio ambiente estudiando comportamientos o entornos por separado”(S. Aitken, 1991, p. 107).²⁰

Para el caso del análisis cinematográfico, este enfoque se trabaja desde varios marcos conceptuales: a partir de operaciones estéticas con el estudio del ritmo y secuencia, de percepción de las películas desde las audiencias y lo que nos ocupa, las transacciones persona-medio ambiente representadas en la película. Estas representaciones o maneras de presentarnos a los paisajes y sus personajes varían en su participación, Aitken señala, que estos no deben ser simplemente fondos neutros, sino que pueden estar yuxtapuestos. Los paisajes, pueden convertirse en lugares reales que den autenticidad a la ficción narrada, o bien, pueden representar o reproducir las emociones de los personajes mismos (1991, p. 115). En este sentido, entendiendo a las representaciones como formas de explicar y dar sentido al mundo que nos rodea, también contribuyen a comprender nuestro lugar respecto a él. Los lugares y las prácticas que llevamos a cabo en ellos, se forman tanto por nuestras imágenes como por nuestras identidades (S. Aitken & Zonn, 1994, p. 6).

Este constante intercambio de información, las experiencias a las que se enfrenta el individuo y la significación que otorga al contexto que lo rodea, las imágenes que elige para representar y representarse serán determinantes para el desarrollo de ciertos comportamientos o prácticas. Como señala Zonn, el enfoque transaccional refiere a la conexión entre el individuo y el entorno percibido, mientras que desde el modelo de representación se observa el carácter de la imagen o paisaje presentado a través de un medio (1984, p. 145), como el cine.

Y así como ocurre socialmente, a partir de esta transacción y el significado e información que de ella se derivan es que los individuos, y en este caso, los personajes se van descubriendo, su carácter, sus intenciones, su comportamiento. Aitken y Dixon, al respecto, señalan que aun cuando pueda ser problemático, los cineastas utilizan los paisajes como personajes o como una forma de contrastar emociones, como parte de la psique de los protagonistas, como ejemplo, señala los desiertos que se muestran en los *westerns* y que dotan a personajes interpretados por John Ford o John Wayne de cierto

²⁰ Cita original: “Events are a nexus of behavioral, environmental and temporal features and, as such, it is important not to fragment a person-in-environment whole artificially by studying behaviors or environments separately”.

carácter o personalidad, “el paisaje se entiende como una proyección del sentimiento o el espíritu del protagonista²¹” (2006, pp. 329, 330).

El género *noir* es un ejemplo en este sentido, la ciudad que influye en las acciones del personaje y que lo llevan a situaciones de riesgo o al límite, que lo esconde pero que también lo expone. Y no necesariamente el enfoque deba ser sobre cuestiones estéticas de interacción y transformación del entorno que presentan las narraciones sino que “este uso del ambiente puede desplazar la narrativa del particular al general, es decir, a una narrativa más amplia que puede comunicar un significado político, social o cultural subyacente” (S. Aitken, 1991, p. 106).²² Por lo que, el personaje que se desenvuelva en ciertos lugares, tales como el desierto o cierta ciudad, podrán hacerlo en entornos cada vez menos neutros que lo acompañan en sus aventuras y andanzas y más como agentes narrativos activos, que pudieran someterlo, no necesariamente a aventuras, sino a pruebas, que más allá de ser positivas o negativas, sean motivo de desvío en su recorrido o de apertura a la alteridad (Imbert, 2010, p. 256), de confrontación y transición.

Imbert (2010), en relación al cine posmoderno, trabaja con la representación de este tipo de entornos, y en ellos señala que la ciudad aparece como “omnipresente, palpitante”, como un lugar de “desrealización del sujeto” en donde se pone a prueba su identidad, el sentido de su propia existencia, donde la ciudad y sus personajes, señala el autor, ofrece un reflejo del malestar social, de cuestionamiento a las normas y al sistema mismo de valores heredados de la modernidad.

Esta mutua transformación o esta dialéctica que se establece entre el paisaje y los personajes que lo transitan, se constituye como representaciones a través de discursos que no necesariamente les pertenecen, en no pocas ocasiones un lugar y sus habitantes son fetichizados o desprendidos de la autorepresentación, ya sea atendiendo a las necesidades de las narraciones en pantalla o por la reproducción recurrente de representaciones.

²¹ Cita original: “In all of these examples, the landscape is understood to be a projection of the sentiment or spirit of the protagonist.”

²² Cita original: “This use of environment can shift the narrative away from the particular to the general, i.e., to a broader narrative which may communicate underlying political, social or cultural meaning.”

La representación cinematográfica también es el resultado de convenciones específicas de un determinado tiempo y lugar, que están evidentemente ligadas a una ideología, en el sentido de la posición que ocupa el sujeto en la trama discursiva que organiza su presente (Victoriano & Darrigrandi, 2009, p. 251).

Tanto el cine como el espectador se encuentran situados, enuncian y son enunciados, así mismo ocurre con los personajes que se van descubriendo en las producciones, con la diferencia de que estos son creados o configurados con intenciones y funciones determinadas para la historia que se cuenta igualmente en un entorno creado y configurado. Aun así, permite comprender tanto el espacio como los discursos en disputa que se desprenden de las condiciones propias de esos espacios y de esos personajes que los ocupan. Al respecto, Stuart Hall menciona:

Las prácticas de representación siempre implican las posiciones de las que hablamos o escribimos: las posiciones de enunciación. Lo que sugieren las teorías recientes de la enunciación es que, aunque hablamos, por así decir “en nuestro propio nombre”, de nosotros mismos y de nuestra propia experiencia, no obstante, quien habla y el sujeto de quien se habla, nunca están exactamente en el mismo lugar (1989, p. 68).²³

El autor define a las identidades como “puntos de identificación o de sutura que se hacen, dentro de los discursos de la historia y la cultura. No son esencia sino posicionamiento”²⁴ (1989, p. 72), este posicionamiento ocurre tanto de forma interna –propia del individuo–, como externo en –las relaciones sociales–, es decir, desde nuestra subjetividad y en nuestra interacción con el otro.

[...] la identidad es siempre en parte una narrativa, siempre en parte una especie de representación. Está siempre dentro de la representación. La identidad no es algo que se forma afuera y sobre la que luego contamos historias. Es aquello que es

²³ Cita original: “The practices of representation always implicate the positions from which we speak or write – the positions of enunciation. What recent theories of enunciation suggest is that, though we speak, so to say ‘in our own name’, of ourselves and from our own experience, nevertheless who speaks, and the subject who is spoken of, are never exactly in the same place.”

²⁴ Cita original: “Cultural identities are the points of identification or suture, which are made, within the discourses of history and culture. Not an essence but a positioning.”

narrado en el yo de uno mismo. Tenemos la noción de la identidad como algo contradictorio, compuesto de más de un discurso, compuesto siempre a través de los silencios del otro, escrito en, y a través de, la ambivalencia y el deseo (Hall, 2010, p. 321).

En este sentido, Barker se refiere a las identidades como una forma regulada de “hablar” sobre las personas, como productos de discursos (2003, p. 11), representaciones que constituyen el mundo para nosotros (2003, p. 228), o en palabras de Giddens, narraciones que expresan al “yo” de forma múltiple y variada según las circunstancias por las que atraviesa el ser social (1995, p. 26).

Del mismo modo como individuos y como seres sociales, Gilberto Giménez señala que las identidades se limitan al espacio y al lugar social que ocupan (1997, p. 23) y que se configuran a través de un proceso subjetivo de autorreflexión a través de la semejanza, pero también de su autonomía con respecto a los demás. La autoidentificación del sujeto requiere del reconocimiento de los demás con quienes interactúa para que exista social y públicamente (2007, p. 61). Señala que la identidad contiene lo que compartimos socialmente, lo que destaca nuestras semejanzas con los grupos en que tenemos parte, pero también contiene lo que nos hace únicos y que nos constituye como diferentes: “ambos se relacionan estrechamente para constituir la identidad única, aunque multidimensional, del sujeto individual” (Giménez, 2004, p. 6).

El paisaje también se construye y reconstruye, señala el autor, a partir de las relaciones y de las prácticas que en ellos se llevan a cabo, es decir socialmente. Explica que esta relación con el individuo se produce a través del proceso de socialización primaria con diversas colectividades territoriales que permiten una interiorización progresiva de los elementos simbólicos del entorno, un sentimiento de pertenencia (2007, p. 132). Es ahí, indica, donde los individuos invierten su afectividad, su imaginario y el aprendizaje sociocultural (2007, p. 164).

El paisaje como elemento identitario, se encuentra en constante construcción y reconstrucción, a partir de su significación como parte del entramado social. Sostiene estas diferencias y semejanzas en la identificación del individuo y de igual modo adquiere personalidad o tipicidad a partir de los valores que otorga y de los que son contenidos en

ellos. Nicolás Ortega Cantero (2010, p. 49) señala que entender el paisaje, lo que es y significa, sus cualidades y valores, permitirá conocer también los rasgos históricos e identitarios de estos espacios.

Tanto en los sujetos sociales como en los personajes ficticios, el entorno juega un papel primordial para la generación de los discursos o narraciones sobre sí mismos. Las transacciones que entre ambos –personaje y entorno– se desarrollen serán determinantes para la configuración de las identidades que nos interesa identificar. Tanto en la ficción como en la realidad, los rasgos referenciales del individuo propician no solo su cambio subjetivo o interno, sino que genera determinaciones en lo social, en la estructura externa al propio individuo. Giddens (1995) indica que estos rasgos referenciales son transmitidos en gran medida por los medios que propician la diversificación de identidades ya que, aun sin reflejar la realidad, sí son capaces de configurarla a partir de las representaciones que de ella se transmiten generando experiencias mediadas de la misma.

Recapitulando

Así entonces he propuesto esta base teórica para proceder a su aplicación a partir de los modelos metodológicos que señalaré más adelante. Hasta aquí, he tenido la intención de destacar la relevancia del estudio de las representaciones cinematográficas como contenedoras y reproductoras de las visiones del mundo, su contribución en la configuración de paisajes y de los perfiles identitarios de quienes los ocupan.

La importancia de poner el foco en estos tópicos va, no solamente a cuestiones informativas o descriptivas, podemos hablar de lo que Felipe Victoriano y Claudia Darrigrandi mencionan como “política de la representación”, en la que se juega “el orden de las cosas” pero principalmente la perdurabilidad misma del sistema (2009, p. 253). Por lo que es indispensable analizar la forma en que los paisajes como los de Mexicali, se representan en la cinematografía, cuáles son las características recurrentes, las concepciones que la definen y que contribuyen a observar sus dinámicas de una manera superficial; la ciudad, sus paisajes, personajes y prácticas como homogéneas e inamovibles, descritos y significados desde la estrecha dicotomía, en lucha constante entre el bien y el mal, entre el crimen y el castigo, el aquí y el allá.

De ahí, el carácter estratégico y político que cobra la representación respecto del régimen perceptivo del mundo, sobre todo hoy, que las imágenes y los discursos han logrado conquistar una extensión tecnológica sin precedentes debido al desarrollo exponencial de las llamadas tecnologías de información y comunicación (2009, p. 253).

Como parte de la industria cultural, las posibilidades y alcances de estas representaciones se transmiten de forma global, la democratización de los medios repercute en la posibilidad y acceso a la información y pone en cuestión la calidad y tratamiento de dicha información, ésta, siempre mediada desde diversas fuentes resulta en desinformación y al tratamiento de las problemáticas mundiales de forma simple, errónea y totalmente anacrónica y etnocentrista.

[...] a pesar de la intensidad con la que son retratados determinados lugares, incluidos los recientemente incorporados a este imaginario colectivo, no está de más recordar que el conjunto de las filmaciones de mayor impacto difunde una imagen incompleta de un globo terrestre en el que sobresalen algunos territorios que centran la atención de las cámaras frente a otros que quedan como grandes vacíos. Se trata de lo que podríamos calificar como “lugares olvidados” por el cine (Gámir & Valdés, 2007, p. 12).

CAPÍTULO 2. MODELOS DE ANÁLISIS

La imagen mental y la imagen material revalorizan o empeoran potencialmente la realidad que dan a ver; irradian la fatalidad o la esperanza, la nada o la trascendencia, la mortalidad o la muerte (Morín, 1972, p. 35).

Previamente he indicado que se requiere abordar a las producciones cinematográficas como vehículos de las representaciones a partir de los discursos que proponen las películas como textos cinematográficos. Por lo que se hace necesario situar este estudio desde la *hermenéutica* que hemos descrito como un paradigma que recurre a la lectura e interpretación crítica de las formas simbólicas y sus procesos de significación, en este caso de las películas seleccionadas. Como lo indica Vizcarra (2013), analizar las producciones fílmicas requiere reflexividad e interpretación, que permita la búsqueda de significados y aporte mayor comprensión sobre las relaciones entre la producción de estas películas y los procesos de elaboración de sentido en la sociedad, lo cual se logra a partir de este paradigma.

Así mismo, Vizcarra explica que, en el estudio de las representaciones, las teorías sociales y los contenidos fílmicos se enlazan “mediante la asignación de sentido (anclaje de las representaciones) que los personajes otorgan a sus situaciones e interacciones, en función de sus perfiles identitarios y de acuerdo con su configuración psicológica” (2013, p. 90). Continúa señalando que las problemáticas discursivas se posibilitan tanto por las cualidades de enunciación como las condiciones socio históricas e institucionales en que se producen: “el fenómeno fílmico es tanto discursivo como social, por lo cual, toda tentativa de exégesis debe contemplar además de la intertextualidad²⁵ del relato cinematográfico, sus relaciones con el sistema global de producción de significados” (2013, p. 90).

Siguiendo esta línea, se dejó establecido el abordaje textual a partir de las tres fases de la *hermenéutica profunda* propuestas por Thompson (1988) y desarrollada en el análisis cinematográfico desde el trabajo de Apodaca (2014; 2012): análisis socio-histórico, análisis

²⁵ Al respecto de la intertextualidad, Lauro Zavala (2003) explica que las películas, como productos culturales, y por lo tanto como textos, pertenecen y contienen elementos significativos relacionados entre sí, por lo que todo producto cultural puede ser estudiado en los términos de estas relaciones. Señala también que, debido a esta naturaleza de lo intertextual, no existe una forma única o definitiva de llevar a cabo el análisis pues puede haber tantas lecturas como textos y lectores.

formal-discursivo y finalmente la etapa interpretativa. Esto, complementado con el modelo de análisis de Casetti y di Chio (1991), basado en la disgregación o descomposición (segmentación, estratificación) y posteriormente la reagregación o recomposición (enumeración-ordenación, y recomposición-modelización). Y finalmente con lo propuesto por Gómez Tarín (2010), quien toma estos modelos y los puntualiza, señalando que, cronológicamente el trabajo del analista irá de la documentación (fase previa) a la descripción (fase descriptiva), seguido de la elaboración (fase descriptiva-interpretativa) y finalmente la interpretación (fase interpretativa) (2010, p. 69).

La tarea del analista, pues, consiste en evidenciar ese plural, esa polisemia, “recortando” y “descomponiendo el texto”. El principal instrumento de esta lectura analítica es la *connotación*, y lo que permitirá distinguir la verdadera connotación de la simple asociación de ideas es la sistematicidad de la lectura (Aumont & Marie, 1990, p. 102).

En lo siguiente, se describirán estos modelos de análisis para posteriormente llegar al establecimiento de un propio para este proyecto.

Primera fase de análisis: abordaje socio-histórico

Como producto cultural, las producciones cinematográficas corresponden y representan entornos particulares. Thompson (1998) señala al respecto que la forma en que están constituidas, en que son difundidas y su recepción en el mundo social, así como el sentido y valor que desprenden y que se les da, dependerá de algún modo del contexto y también de las instituciones que las generan, que las mediatizan y que las sostienen. Agrega que estos contextos son temporal y espacialmente específicos de la forma simbólica en cuestión. El objetivo principal de esta primera fase consiste precisamente en la posibilidad de reconstruir estas condiciones sociales e históricas en que fueron producidas, en que circularon y finalmente las de su recepción.

Para este proyecto, el análisis socio-histórico abarcará lo correspondiente a la ubicación espacio-temporal de la producción y distribución de las películas enlistadas, dejando para un posterior estudio lo correspondiente a la recepción de las mismas. Aunque se tendrá en cuenta la percepción mediática en las que esto sea posible, a fin de ampliar un poco este aspecto.

Además de la contextualización de las películas en sí mismas, inicio el apartado de análisis con uno correspondiente a la descripción tanto geográfica como histórica y social de Mexicali, a partir de las características relevantes para la comprensión de ciertos aspectos propuestos por varias de las producciones descritas. Esta contextualización se enfoca en los inicios de la formación de esta región como una población que posteriormente sería la capital del Estado, debido a que coincide también con la caracterización y adjetivación tanto del entorno como de su población, misma que se encuentra presente en los discursos que más adelante presento.

De manera particular, cada producción será descrita especificando su procedencia y sobretodo, como parte fundamental de este estudio, su lugar de producción y los espacios referenciales en que se desarrolla la narración especificando las funciones de estos espacios, así como su configuración en relación con la de sus personajes.

Gómez Tarín (2010) sugiere, que además de la documentación correspondiente, en esta primera fase, es posible realizar el *decoupage*, que nos permita establecer principios ordenadores y ubicar el proyecto en el modelo de representaciones correspondiente, así mismo, aclarar los objetivos a los que nos dirigimos para poder partir el análisis con los lineamientos establecidos y evitar las desviaciones o la pérdida del camino. Esta fase, Thompson y Casetti y di Chio la consideran ya como parte de la segunda fase del análisis.

Segunda fase de análisis: abordaje formal-discursivo

Instrumentos de análisis

Para el logro de una sistematicidad de la lectura e interpretación, corresponde la segunda fase, el abordaje del análisis formal-discursivo a partir de la segmentación y estratificación, así como la identificación y desarrollo de los instrumentos de análisis. Para ello, Jacques Aumont y Michel Marie proponen (entre otros) el *decoupage* y la *fragmentación filmica*. El primero, refiere a la descripción de un film en su estado final basado en la diferenciación de planos y secuencias (1990, p. 57), es decir, una descomposición de los elementos primarios, que permite extraer del texto cinematográfico su estructura, composición, distribución así como las características de los sintagmas (Gómez Tarín, 2006, p. 17) o secuencias, y al que podemos llegar solo a partir del segundo: la fragmentación de la película.

La fragmentación filmica.

Estos fragmentos o secuencias filmicas, explica Maza, “son instrumentos que facilitan la selección de las partes más adecuadas de un film para el análisis descriptivo” (2014, p. 120), relativamente autónomos como subdivisiones de la totalidad de la película. Por su parte Lauro Zavala describe a las secuencias a partir de su consistencia formal y estructural, e indica que “cada secuencia cuenta una historia, y tiene inicio, desarrollo y final, lo cual justifica que sea estudiada de manera independiente del resto de la película” (2018, p. 17). Aumont y Marie (1990) retoman a Metz, y establecen los siguientes criterios para la realización de la segmentación de la película: la selección de fragmentos bien delimitados, consistentes y coherentes, de organización interna visible y finalmente, deberán ser –tanto como sea posible– representativos del film a partir de los objetivos planteados.

Así, una vez hecha la fragmentación o segmentación, corresponde la estratificación, es decir, un abordaje de las partes individuales, una “indagación transversal [...] con el fin de captar los diversos elementos que están en juego, ya sea singularmente o en su amalgama” (Casetti & di Chio, 1991, p. 34). De esta manera, identificar aquellas secuencias susceptibles de analizar según los criterios establecidos en un inicio del proceso interpretativo. Se prosigue entonces con un análisis de los elementos que constituyen a estos fragmentos del film a partir de la identificación de recurrencias o elementos homogéneos, pero también de las divergencias y distinciones a partir de oposiciones de dos o más realizaciones y sus variantes en una misma realización que permitan una contraposición y diferenciación en sus elementos y por lo tanto un acercamiento más profundo a la descripción y análisis (1991).

Gómez Tarín, habla de esta etapa como la *fase descriptiva* ya que, desde este proceso de segmentación y selección de secuencias, se requiere de la identificación de ciertos rasgos o de principios ordenadores y de representación. Por lo que es indispensable recurrir a un primer acercamiento descriptivo que nos proporcione a su vez una primera aproximación al análisis del film.

Para esto, los autores que he señalado, proponen una descomposición o *proceso descriptivo* que se basa en “transformar los elementos que constituyen a una película como objeto discursivo en componentes significativos de un discurso que es articulado por un

emisor y que está sujeto a ser interpretado por un receptor” (Maza, 2014, p. 97), o en otras palabras, de “traducir a lenguaje verbal los elementos informativos y significativos que contiene” (Aumont & Marie, 1990, p. 73).

Aumont indica cuáles son los principios aplicables a la práctica descriptiva: *adherencia*, es decir, permanecer cerca de lo visible o sensible; *desplazamiento o dinamismo*, es decir, así como debemos permanecer cercanos a lo sensible, se debe, al mismo tiempo, mantener cierta distancia que permita ubicar aquello destacable en la imagen, mantener un equilibrio entre la mirada ciega y la mirada interpretativa; *impertinencia*, al establecer relaciones que aporten sugerencias figurativas; *equivalencia*, a partir de la comparación con otras imágenes que nos permita no caer en el “delirio interpretativo” (Gómez Tarín, 2006, pp. 17, 18).

Sobre esto, Gómez Tarín (2010) señala que la interpretación debe entenderse como un mecanismo de reflexión que permita un acercamiento coherente al texto mismo, una argumentación más que una suposición que nos ponga en el peligro de que estas interpretaciones equivocadas o sobre interpretaciones, en el peor de los casos, se asuman como verdaderas e inequívocas.

El decoupage.

El decoupage entonces quedará constituido por secuencias identificadas a partir del desarrollo de un suceso narrativo, recordemos que éstas corresponden a una serie de planos y escenas interrelacionados que en su conjunto forman una unidad de acción dramática coherente (Königsberg, 2004, p. 488).

Para cada producción seleccionada para su estudio, he identificado la manera en que se ha constituido como unidad coherente a partir de su constitución en secuencias. Se incluye también la división de estas secuencias a sus escenas constitutivas, que son definidas formalmente como cada uno de los emplazamientos de cámara que componen la secuencia, estas mantienen la unidad del lugar y del tiempo en que los personajes se encuentran (Cardero, 1994, p. 65). Las he identificado en función de las acciones más evidentes o determinantes e igualmente por el montaje y puesta en cuadro que explico más adelante. Estas secuencias incluyen también la duración y por supuesto la descripción que corresponde.

Abordaje descriptivo

Gómez Tarín (2010) propone para este momento del análisis, dos abordajes a partir de la descripción, el primero corresponde al análisis de los recursos expresivos y el segundo a los recursos narrativos.

Sobre los recursos expresivos.

Para acercarnos primeramente a una secuenciación adecuada y posteriormente a una codificación que nos permita la interpretación, debemos referir al análisis de los elementos propios de la producción cinematográfica.

Lauro Zavala (2003, 2007, 2018) señala diez elementos principales, posibles de analizar en una película: el *inicio*, es decir, el prólogo o la introducción; la *imagen*, desde la perspectiva técnica, tomando en cuenta elementos como la composición, la perspectiva de la cámara, etc.; el *sonido*, que tiene que ver no solo con la banda sonora, sino con los planos sonoros, los temas y motivos, incluso los silencios y la relación con la imagen; el *montaje*, que pone en relación las secuencias entre las imágenes, en éste se toma en cuenta el ritmo, la duración, la consistencia del tiempo y el espacio, su organización, etc.; *puesta en escena*, corresponde a la descripción y configuración de los espacios a partir de los elementos que se incluyen en la imagen; la *narración*, que contempla los elementos estructurales de la historia, que tienen que ver con la trama misma y aquellos efectos que puede lograr en el espectador; el *género y estilo*, habla de las fórmulas narrativas, aquellas convenciones a las que se inscribe el filme que pueden intervenir en cierto tipo de imágenes o composición, así como cierto tipo de personajes y de interacciones; *intertextualidad*, es decir, la relación del filme con otras manifestaciones culturales; la *ideología*, perspectiva o visión del mundo que propone el relato; y el *final* en donde se hace énfasis en la última secuencia para analizar por ejemplo, su relación y consistencia con respecto al resto de la historia y que también da información sobre el género.

Estos elementos se pueden abordar para su identificación y descripción ordenada, bajo la propuesta de Casetti y di Chio (1991), que identifican tres planos de funcionamiento de las imágenes cinematográficas: qué vemos, cómo es que lo vemos, y en un tercer plano, cuál es la relación de lo que vemos con lo que ya hemos visto y con lo que vamos a ver. Así, establecen tres niveles en que pueden identificarse las representaciones cinematográficas:

- La *puesta en escena*, lo que vemos, es decir los contenidos de la imagen. En donde se define y prepara el espacio que se va a representar. Estos contenidos, ubicación y características proporcionan consistencia y coherencia y profundidad al mundo que se representa en pantalla
- La *puesta en cuadro*, refiere a la manera en que los elementos incluidos en la puesta en escena han sido dispuestos, la mirada y modalidad que se le da al espacio, cómo es que se presentan. Qué es lo que se incluye y qué es lo que se deja fuera, cómo es que se dispone la vista sobre el espacio y cómo lo recorre la mirada.
- La *puesta en serie* o el montaje, refiere a la relación que se establece entre lo que vamos viendo. Establece nexos que permiten dar coherencia y sentido a estas imágenes como totalidad, proporciona temporalidad, seguimiento e con esto, establece un sentido del lugar.

De este modo, todos estos planos contribuyen para la realización del análisis. A partir de los objetivos de este trabajo, parto principalmente de la puesta en escena, por ser en donde se hace posible un acercamiento al análisis del paisaje cinematográfico a partir de su composición y de su disposición. Sin embargo, para la identificación de los procesos transaccionales en la configuración identitaria, se requiere del abordaje conjunto tanto de los elementos de análisis como de los planos de representación, en diferente proporción particular a cada producción.

Sobre los recursos narrativos.

Una vez explicado lo que corresponde a la técnica cinematográfica, lo siguiente en este apartado refiere a aquellos recursos que, en conjunto con los anteriores permiten un acercamiento a la interpretación. En relación a estos recursos, he dividido el apartado en tres: aquellos que corresponden al análisis de las representaciones cinematográficas del paisaje, lo correspondiente a los personajes y su configuración identitaria y finalmente el abordaje desde la teoría de la transacción.

El análisis de representaciones cinematográficas del paisaje.

El paisaje cinemático es el primer elemento que me interesa abordar. Este es definido por Anton Escher (2006) como una representación del paisaje material que está organizado de forma subjetiva y que además está cargado de elementos culturales o de

entornos ficticios de la dimensión cotidiana, señala que el paisaje cinematográfico es siempre el lugar de ocurrencia de la vida cotidiana, de las relaciones emocionales y de la satisfacción de necesidades. El paisaje cinematográfico pertenece a la puesta en escena, es en este nivel en que es construido.

Jeff Hopkins (1994, p. 49) describe al paisaje como una forma de representación sofisticada y poderosa ya que el paisaje cinematográfico es también un medio que, a partir de los elementos que lo constituyen produce una ilusión de profundidad, de volumen y movimiento que, al combinarse con el sonido logra crear un ambiente en el que realidad e imaginación quedan divididas en una frontera borrosa. Por lo que, como explica, Lukinbeal (2005, p. 3) la construcción de este paisaje es central para la formación de espacio cinematográfico, es decir, para la puesta en cuadro. El paisaje da sentido a los eventos y les proporciona posición y contexto histórico a las narraciones.

Como parte de una construcción –desde Higson–, Lukinbeal (Fletcher et al., 2012; 2005), describe cuatro funciones que el paisaje puede desarrollar para su percepción e interpretación, es decir, la manera en que llevan a cabo la representación de los paisajes en la construcción narrativa cinematográfica:

Como *espacio*, el paisaje proporciona un área delimitada en el cual puede irse develando el drama de la película, donde ocurren las tensiones y dinámicas espacio-tiempo. Bajo esta función, el paisaje queda subordinado al drama de la narración, se minimiza a partir de las tomas, ángulos de cámara y tiros, por lo que la atención se mantiene en el espacio social, en el diálogo e interacción entre los actores. Esto ocurre en películas o escenas de las mismas que transcurren en lugares que no son posibles de identificar o que no son relevantes para lo que estamos viendo, su presencia podría suplirse por cualquier otro lugar o en locaciones artificiales.

El paisaje como *lugar*, refiere a la ubicación en donde se desarrolla la narración, esta puede ser real o puede ser imaginaria. Es donde los eventos de la narración ocurren, transformando al paisaje en un espacio narrativo, en una geografía cinematográfica que promueve un “realismo geográfico”. Por ejemplo, cuando la temática de la película es la migración o la frontera, como ocurre en *El norte* (Nava, 1983), los paisajes usualmente hacen referencia a este entorno permitiendo una asociación y “veracidad” entre el paisaje y

la narración. Además, el paisaje como un lugar, sustenta el proceso o el tránsito del personaje hacia la transformación donde se asocian características específicas al entorno que lo configuran como “real” o propio de cierta realidad.

Como *espectáculo*, el paisaje funciona a partir de sus cualidades estéticas y visuales, explica que se trata de imágenes producidas para ser consumidas por el observador y que además suspenden la narrativa para dejar el foco en el espectáculo como tal:

El paisaje como espectáculo codifica relaciones de poder dentro de la mirada. La determinación de lo que constituye la belleza, quién está mirando y qué estamos mirando, son preguntas que ayudan a exponer las relaciones de poder inherentes incrustadas en los paisajes cinemáticos” (Chris Lukinbeal, 2005, p. 11).²⁶

En este sentido, producciones como *Resident Evil: Extinction* (Mulcahy, 2007) o *Soy Nero* (Pitts, 2016), proporcionan en sus producciones vistas espectaculares del desierto que llegan a conmover al espectador. Sin embargo, para el abordaje del paisaje como unidad de análisis desde los estudios socioculturales, considero que su función espectacular no debe limitarse a la belleza misma del entorno, sino que se debe abordar desde el impacto mismo que se pretende producir. Los paisajes, como configurados de forma deliberada y preconcebida, pretenden generar impactos particulares en relación a la narración y –como interesa para este trabajo– estos impactos propician también la configuración del personaje mismo.

Finalmente, mediante el uso de la *metáfora*, se otorga de significado e ideología al paisaje. Lukinbeal hace referencia a esta atribución o asignación, como parte de un proceso de naturalización de estereotipos y señala que éste es retomado por la Geografía Cinematográfica para explicar los procesos de dominación y negociación de significados que se hace sobre los espacios en el cine. Tal como ocurre con las características con que se han identificado y las cuales resultan ya inherentes para zonas como la franja fronteriza o de la imagen de lo que debe ser México, en casos que van desde *Mexicali Rose* (Kenton,

²⁶ Cita original: “Landscape as spectacle encodes power relations within the gaze. Determination of what constitutes beauty, who is gazing and what we are gazing upon, are questions which help expose the inherent power relations embedded within cinematic landscapes”.

1929), *Zachariah* (Englund, 1971) y *Happy Birthday* (Tebo, 2016), donde la frontera trae consigo los significados de los excesos y la diversión; o aquellas en donde lo que se muestran son historias sobre violencia y crimen organizado como en *Pilgrim* (Cokeliss, 2000), *C. A. T. Squad* (Friedkin, 1986), *Act of Valor* (McCoy & Waugh, 2012) o *Compadres* (Begn , 2016) o la pobreza y el deterioro como sucede en *The Game* (Fincher, 1997); y otras m s que recurren a un estereotipo m s con el estilo documental al mostrar ciertas im genes de la realidad a modo de denuncia, sobre todo en problemas referidas a la migraci n y violencia como ocurre en *Border Incident* (Mann, 1949), *Bordertown* (Nava, 2006) o *Desierto* (Cuar n, 2015).

As  mismo esta funci n de met fora no solo se observa en la representaci n del contexto, sino que tambi n puede contribuir a la expresi n del estado mental de los personajes. De modo tal que como ocurre en *Bajo California* (Bolado, 1998), en donde el desierto es un sitio de crecimiento y de descubrimiento para el personaje.

Adem s de identificar las funciones espec ficas de los paisajes, es necesario identificar tambi n las caracter sticas que los distinguen de entre otros paisajes cinem ticos y que adem s permiten una descripci n inicial de los mismos. Eugene Vale (1998, p. 40) proporciona cinco caracter sticas indispensables que se pueden considerar para su descripci n, estas son: el *tipo* de paisaje, es decir, el nombre con que se identifica al lugar (si es el desierto, si es una cantina o si se trata de una oficina); la *clase* de lugar, aquello que lo distingue otro del mismo tipo y que adem s ayuda a la caracterizaci n del ocupante (el desierto es hostil, la cantina estaba concurrida, o si la oficina era una oficina vac a); el *prop sito* del lugar, la funci n que cumple en la narraci n (es decir, si el desierto es un lugar de descanso o si el personaje se ha perdido ah ); la *relaci n con una o m s personas*, aqu  se establece la conexi n social, psicol gica o emocional entre el lugar y los personajes (si este desierto ser  el paisaje en donde el personaje aprenda algo o pierda algo); y finalmente la *ubicaci n* que sit a la narraci n en un contexto geogr fico espec fico (este paisaje corresponde al desierto de Mexicali) (Maza, 2014; Vale, 1998).

A partir de la descripci n de los elementos que componen la puesta en escena y posteriormente las funciones y caracter sticas del paisaje dentro de la narraci n, se pretende un acercamiento a la caracterizaci n de estas particularidades en los paisajes

mexicalenses para continuar con la posibilidad de identificar los discursos y su papel en el desarrollo identitario de los personajes.

El análisis de los personajes y su configuración identitaria.

De este modo, con un interés en el análisis de las representaciones de los paisajes, así como su influencia en la configuración identitaria de los individuos, toca entonces definir el abordaje de los personajes como partícipes en este proceso transaccional.

Como he señalado en el apartado teórico, las identidades son procesos subjetivos de autorreflexión a partir de los cuales el sujeto se define en relación con los demás (en las diferencias y semejanzas) y según el límite de su espacio, a partir de la interacción y la comunicación. De este modo, Gilberto Giménez (2004) propone una doble serie de atributos distintivos que participan en la configuración de la identidad de múltiples y variadas formas y que dependerán en importancia o determinación, de los contextos en que se encuentren:

Atributos de pertenencia social. Aquellos que lo hacen formar parte de grupos sociales en donde pueda ser reconocido, como la familia, su trabajo o profesión, la clase social, género, la edad, los grupos territoriales, etc.

Atributos particularizantes. Los que los diferencian del resto. Pueden ser “caracteriológicos”, referidos a su mentalidad y corporeidad, lo que le da personalidad; por su “estilo de vida”, es decir, hábitos de consumo; por su red de “relaciones íntimas”, su otros yo, aquellos seres más cercanos; por el conjunto de sus “objetos entrañables”; y por su biografía o proyecto de vida.

En resumen, los personajes, como representaciones de realidad, se configuran en la interacción con los demás en dos sentidos: lo que los hace formar parte e identificarse y en lo que los hace independientes y distintivos.

Jens Eder, define a los personajes como “seres representados identificables con una vida interior que existen como artefactos contruidos comunicativamente” (s.f., p. 73, 2010, p. 18)²⁷, es decir, seres contruidos pero aun así con percepciones, pensamientos, motivos o sentimientos que los llevan a moverse dentro de la trama.

²⁷ Cita original: “characters are identifiable represented beings with an inner life that exist as communicatively constructed artefacts.”

Para poder acercarnos a una descripción e identificación del proceso en que el personaje inicia su transformación con el entorno, en que se asienta en él la configuración de su identidad, debemos acercarnos primero a la comprensión de los personajes como ficción pero que se conforman con los modos de actuar y de vivir de la sociedad que representan.

[...] los personajes no son ni signos "en el texto" ni representaciones mentales "en la cabeza", sino construcciones colectivas con un componente normativo. Los modelos de personajes individuales de los cineastas y los espectadores se parecen entre sí porque están contruidos a partir de disposiciones corporales y mentales comparables, entre ellas el conocimiento compartido sobre la realidad y las convenciones de los medios. El desarrollo de modelos de personajes, sin embargo, no solo se basa en el conocimiento común sino también en las reglas del juego de la imaginación (Eder, 2010, p. 18).²⁸

El autor indica la importancia de estudiar este elemento cinematográfico, no solamente como artefacto visual sino al considerarse como representaciones de la humanidad o de grupos sociales, señala que éstos poseen poder comunicativo e impacto directo en la cultura al descubrir ideologías ocultas o las estructuras de la realidad que habita (s.f.).

Para su estudio entonces, propone partir de las necesidades propias del análisis, en este caso, interesa identificar las propiedades que relacionan al personaje con el entorno y aquellos elementos que den sentido a su existencia en los paisajes por los que transita.

Eder propone un modelo al que llama *The clock of character*, el reloj del personaje (s.f., 2010). Este reloj se compone de cuatro etapas, o estadios en que se presenta al personaje y que, señala, corresponden a los niveles de recepción que se tiene del mismo (s.f.). Es decir, que corresponden "más o menos, a las estructuras de nuestra conversación

²⁸ Cita original: "Nevertheless, characters are neither signs "in the text" nor mental representations "in the head" but collective constructs with a normative component. The individual character models of the filmmakers and the viewers resemble each other because they are built from comparable bodily and mental dispositions, among them shared knowledge about reality and media conventions. The development of character models, however, is not only founded on common knowledge but also on the rules of the imagination game".

cotidiana sobre los personajes, así como a varias teorías sobre el significado y el análisis del filme” (Eder, 2010, p. 21).²⁹

Primero el personaje es concebido como mero *artefacto* cinematográfico para el desarrollo de una trama. Así, para abordar al personaje desde este aspecto es necesario remitirse a los aspectos técnicos de su configuración, es decir, los ángulos de cámara, el montaje, el sonido con el que se presenta; así como a la información que estos elementos proporcionan, como el ritmo, la frecuencia, la calidad; las propiedades que se le otorgan como el realismo, complejidad, etc.; y las concepciones que se tienen de él a partir del género (si es *western* se esperan ciertas configuraciones del personaje como su estilo, su personificación), de su línea comercial o de distribución (puede ser independiente o *hollywoodense*), desde cierta época, estética, o línea de pensamiento (posmoderna, expresionista, etc.).

En un segundo momento, el personaje como la *representación de un ser* que aun sabiéndolo ficción que es posible asumirlo como “real”. Para este nivel, el personaje ha adquirido modelos mentales a seguir como personaje “existente”, aun de forma diegética. Para acercarnos en este sentido, se considera su corporeidad, es decir, los aspectos que lo identifican como “un ser”, el género, la edad, sus habilidades, su estilo de imagen o vestimenta, etc.; además, en un sentido holístico, su mentalidad que incluye su vida interna o introspectiva, su personalidad, emociones, motivaciones, conocimientos, etc.; su aspecto social, es decir, si pertenece a grupos sociales, si cumple con roles específicos sociales, el tipo de interacciones que mantiene, si la elementos como la distancia, el poder o el status juegan un rol, etc.; su comportamiento, la manera en que estas relaciones se llevan a cabo, sus actos discursivos, sus expresiones faciales, etc..

Seguido de esto, el personaje puede entenderse como *simbólico* cuando no solo es presentado a partir de la cámara o de sus características como parte de cierta ficción, sino que, articulando estos dos elementos es posible que el personaje signifique o adquiera sentido como representación del mundo. Esto lo podemos analizar a partir de las formas en que es descrito, es decir, si se le hace portador de cierto tema, si es parte de una metáfora,

²⁹ Cita original: “more or less, to the structures of our everyday talk about characters as well as to various theories of meaning and of film analysis”.

personifica algo más o ejemplifica ciertas situaciones; y también desde los tópicos de referencia, como problemáticas, virtudes o ideas, figuras míticas, ciertas realidades, etc.

Finalmente, el personaje puede entrar en un cuarto estadio, como *síntoma*. Más allá de sus propiedades de artificio, o de la manera en que se configura en relación a su existencia o lo que puede significar, los personajes también extienden sus alcances fuera de la pantalla. Es necesario abordarlos en sus relaciones contextuales a partir de sus referencias culturales, es decir, la alusión a cierta agenda, mentalidades, las condiciones de su producción y por supuesto su intertextualidad; además de que, esta relación con el mundo “real”, se dará también en base a las habilidades de recepción (es decir, el condicionamiento, la educación, las condiciones en que se recibió), así como en los efectos que produce (rechazo, frustración, imitación, construcción de identidad, aprendizaje, etc.).

Eder explica al respecto que esta diferenciación se da también en los alcances analíticos. Así, por ejemplo, en el cine comercial por lo general se da mayor énfasis a lo relacionado al artefacto o al ser representado de ficción al esperar efectos más fuertes en la experiencia cinematográfica. Por el contrario, en la interpretación académica, el simbolismo del personaje y los temas con los que se relaciona forman el objeto a estudiar. Así mismo, en lo que respecta al análisis desde las ciencias sociales y de la cultura, son los síntomas del personaje los que ocupan la atención (Eder, 2010, p. 32).

Para este trabajo, el énfasis radica en los últimos dos aspectos, la significación y el síntoma. Sin embargo, estos no son accesibles si ignoramos los anteriores: “como seres representados en el mundo representado, como artefactos en las estructuras textuales de la obra de arte, como símbolos en sus temas y como síntomas en sus marcos socioculturales” (Eder, s.f., p. 89).³⁰

³⁰ Cita original: “as represented beings in the represented world, as artefacts in the artwork’s textual structures, as symbols in its themes, and as symptoms in its socio-cultural frameworks”.

Estos cuatro estadios del personaje, no necesariamente se presentan como independientes o de forma cronológica, sino que, a lo largo de su configuración, el personaje puede presentar el predominio de un aspecto sobre otro a partir de las necesidades mismas de la trama. Aunque un aspecto no pueda entenderse en solitario o aislado de los otros, para su abordaje metodológico, será necesario partir de la identificación de los objetivos de la investigación de modo que se pueda poner especial atención en ciertos elementos. (Revisar ANEXO I para el desarrollo de cada estadio).

THE CLOCK OF CHARACTER

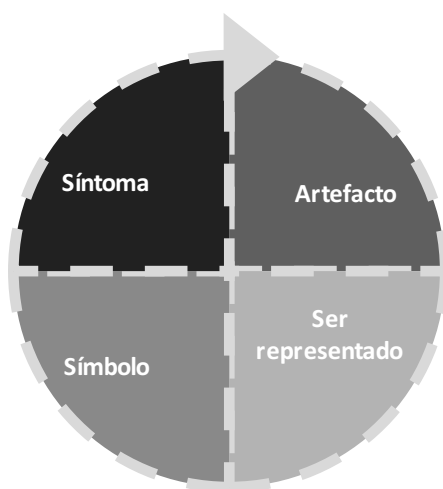


Figura 1. Los cuatro estadios del personaje desde Jens Eder.

El análisis de los procesos transaccionales.

Hasta ahora, ya he señalado los elementos que intervienen como unidades de análisis para iniciar con la descripción: aquello correspondiente a la configuración y funciones del paisaje y lo que refiere a la configuración y descripción de los personajes.

Ahora, es necesario identificar cómo se articulan para permitir un acercamiento a la identificación del proceso en que ambos configuran su identidad. Para ello recorro a la teoría de la transacción que he explicado en apartados anteriores. En resumen, desde este enfoque, paisaje-personaje se constituyen como unidad en su dinámica y por tanto en su abordaje metodológico. El paisaje y los personajes se desarrollan en la trama en relación y diálogo constante: puede ser como un recipiente del drama que sostiene los diálogos o los

conflictos, o como parte del desarrollo de estas interacciones interviniendo en el resultado de las mismas.

La fragmentación y selección fílmica deberá realizarse también en relación a los procesos transaccionales bajo las propuestas de Stuart Aitken y Elaine Bjorklund (1988). Estos autores explican que, al trabajar bajo el enfoque de la teoría transaccional, se debe iniciar con la identificación de un evento, una situación de perturbación en el entorno a la que el individuo intentará, al menos cuatro cosas: cambiar, adaptarse, retirarse o se verá superado por ella.

Se parte de entender que tanto el paisaje o el entorno, como el comportamiento del personaje se relacionan en diferentes sentidos, velocidades e intensidades. Los autores describen primeramente las condiciones para estos procesos al proponer que existen (a modo general) *eventos ordinarios*, es decir, aquellos habituales, a los que estamos adaptados y los que no nos representan ningún tipo de impacto; y *eventos extraordinarios*, aquellos que representan una necesidad de adaptación o de adecuación, que ponen en jaque nuestros esquemas mentales y requieren de nuestro replanteamiento de sentido. Así mismo, los *entornos también pueden ser del tipo ordinarios o extraordinarios*, es decir, pueden ser aquellos en donde nos movemos sin dificultad, que parecen inalterados y, por el contrario, el entorno puede mostrar cambios que alteren lo habitual.

A partir de esto, explican los procesos transaccionales que distinguen. En algunas ocasiones, el sistema se encuentra sincronizado por lo que no hay ninguna alteración ni en el entorno ni en el comportamiento, es decir, la transacción se da entre un *entorno y un comportamiento ordinarios*. En otros momentos, pueden ocurrir eventos ambientales extraordinarios pero el comportamiento puede mantenerse inerte o fijo por lo que, explican, tarde o temprano se presentará una falla o estrés en el comportamiento debido a que hay dificultades para procesar la nueva información y modificar los esquemas mentales que permitan adaptarse a este nuevo evento, la transacción aquí es entre un *evento extraordinario y un comportamiento ordinario*. El tercer tipo es aquel en que el comportamiento puede verse alterado de manera significativa a partir de cambios emocionales, nuevas aspiraciones, etc. Pero el entorno, sin embargo, no está sincronizado a este cambio y permanece inalterado, un *comportamiento extraordinario y un ambiente*

ordinario. Finalmente, la yuxtaposición de un *evento extraordinario* y un *comportamiento igualmente extraordinario* que resultará en la sincronía del sistema.

Posteriormente, Aitken (1991) aplica este modelo al análisis cinematográfico a las películas de Bill Forsyth, con el propósito de investigar las dinámicas entre las personas y sus entornos, en este caso el correspondiente al escocés, representadas en este medio, así mismo, intenta explicar la relación entre el realizador, el medio y la audiencia. Justifica su estudio al indicar que las producciones cinematográficas impactan en dos sentidos: a nivel social, ya que proporcionan un reflejo de las normas culturales, las estructuras sociales y las ideologías; y a nivel individual al ser las películas, elementos importantes en la configuración de experiencias y de la relación entre las personas y los lugares (1991, p. 105).

Aunque, señala, esto se puede aplicar a otras formas de arte, es el cine el único que representa a los espacios y a los individuos con los espacios e individuos mismos, a los que nos es posible ver en una interacción dinámica. Explica que el éxito de una producción a menudo tiene que ver con la capacidad del creador “de captar aspectos de significado que aluden a otros y comunicar la potencia de este significado” (1991, p. 105)³¹, pero también tiene que ver con elementos internos de la película misma. Lo que provoca el deseo en el espectador de ir de una escena a otra, por lo general se debe a que el impacto va más allá de experiencias cotidianas: “la representación de desequilibrios inusuales de un cuadro de película a otro y la representación de transformaciones únicas entre personas y entornos constituyen componentes vitales del buen cine narrativo” (1991, p. 106).³²

A partir de esto, el autor señala que son el ritmo y la secuencia –como elementos temporales en la película–, los que le dan cohesión y coherencia, que convierten en una unidad a la serie de imágenes proyectadas (es decir, lo que ya hemos explicado como la puesta en serie o el montaje). Retoma el término “evento-imagen” –desde Sol Worth– y lo define para su trabajo en el análisis de cine, como una “secuencia de tomas que violan o

³¹ Cita original: “[...] the film-maker’s ability to grasp aspects of meaning which allude others, and to communicate the potency of this meaning”.

³² Cita original: “The portrayal of unusual imbalances from one film-frame to another and the representation of unique transformations between people and environments constitute vital components of good narrative cinema”.

mejoran el ritmo de la película”³³, y que permiten desequilibrios y transformaciones tanto en los individuos como en el ambiente, lo que, además de generar una estructura rítmica, dota a la narrativa de continuidad y de vida (S. Aitken, 1991, p. 106).

Es entonces que retoma los cuatro modos de transacción paisaje-personaje y los adapta a la narración cinematográfica: un comportamiento ordinario en un entorno igualmente ordinario resulta en una narrativa sin incidentes, es decir, circunstancias habituales y cotidianas; un evento de comportamiento extraordinario en un entorno fijo centrará la atención narrativa en el desarrollo del personaje; por el contrario, si el comportamiento se mantiene y el evento extraordinario ocurre en el ambiente, la narración refleja un entorno dinámico y un conservadurismo en el individuo; finalmente la posibilidad de yuxtaposición de respuestas extraordinarias de comportamiento en ambientes igualmente extraordinarios (1991, p. 108).

Finaliza explicando que la teoría de la transacción nos ayuda a entender los procesos sociales dentro de la película, pero también los que ocurren entre la película y la audiencia y entre la película y el contexto. Para este trabajo dejaré como pendientes, aquellos aspectos relacionados con la recepción, tampoco es de interés si la producción propone una narración exitosa o no, sino aquellas transacciones entre los paisajes y personajes que permitan acercarme a la identificación de la configuración de ambos en un paisaje como el de Mexicali.

De este modo, para la selección de fragmentos y secuencias, se identificaron aquellos eventos que, a partir de su impacto en la unidad paisaje-personaje, derivaron en su transformación. Estos *eventos imagen* son identificables a partir del cambio en el ritmo de la secuencia, es decir en el montaje, así como en la narración misma. Al respecto, Casetti y di Chio (1991) identifican los tres momentos esenciales en la narración que guían en este proceso: sucede algo (acontecimiento), le sucede a alguien o alguien hace que suceda (personajes situado en un ambiente) y finalmente, el suceso cambia poco a poco la situación (transformación).

³³ Cita original: “An “image-event” may be defined as a sequence of shots which violate or enhance the rhythm of a film”.

Paisaje-personaje entran en un proceso que nos llevará en el camino hacia un paisaje-personaje distinto al inicial. Casetti y di Chio definen esta transformación como un cambio de escenario o la modificación de la situación de fondo (1991, p. 198). Para su análisis sugieren el estudio de extremos, es decir una situación de partida y otra de llegada: “el análisis de los dos segmentos cruciales del exordio y la conclusión, que son las puertas de entrada y de salida del texto, y que por ello contienen a menudo datos importantes para quien quiera realizar un análisis” (1991, p. 206). Para este estudio se incluye además un momento intermedio, el correspondiente a la acentuación de las características que van, poco a poco permeando en el personaje para su configuración.

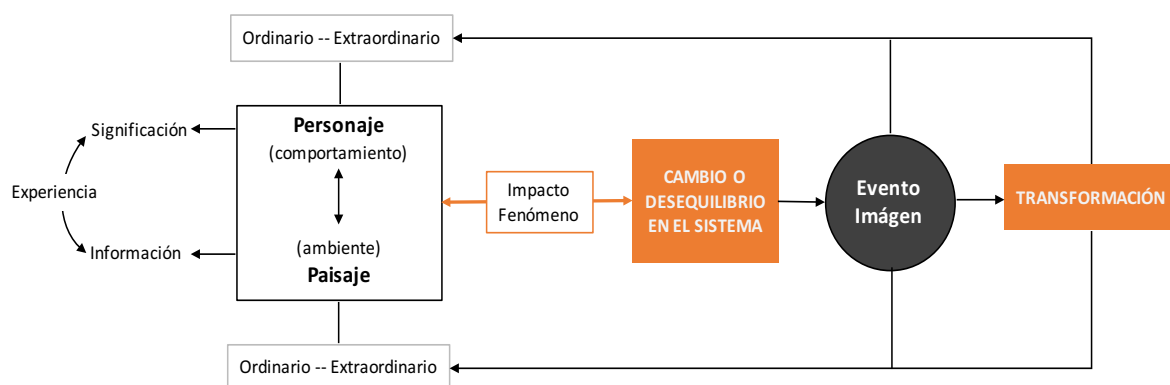


Figura 2. Modelo de análisis transaccional. Desde las propuestas de Lukinbeal y Hugson.

Tercera fase de análisis: la interpretación

Para la última fase de los modelos propuestos, corresponde la reagregación de los fragmentos o secuencias, en pocas palabras, hay que conjugar todos los elementos identificables que intervienen.

John B. Thompson señala que en este momento del análisis, se retoman y explican los resultados de las fases anteriores, esperando que la interpretación formule un significado probable y ofrezca una versión que pueda ser arriesgada y estar abierta a discusión (1988, p. 56). Pero al mismo tiempo señala que –aun partiendo de las etapas anteriores– al considerar a la película como forma simbólica, la interpretación demanda ir más allá, se espera cierta trascendencia a la misma por situarse y articularse socialmente.

Apodaca define esta última fase del análisis desde su apropiación como hermenéutica cinematográfica como el “proceso creativo en donde se cruza la información obtenida en el análisis socio-histórico de las películas estudiadas, con el análisis

cinematográfico para presentar una (re) interpretación de un fenómeno sociocultural mediatizado pre-interpretado” (2012, p. 20), para su trabajo el cine de ficción sobre Tijuana y aquí el cine de ficción sobre los paisajes mexicalenses.

Para poder llevar a cabo este proceso, recurrimos de nuevo a Casetti y di Chio (1991), quienes explican de qué manera ir conjugando lo que hemos obtenido en las primeras fases del análisis.

Como primer punto, se realiza la *enumeración*, es decir, un catálogo sistemático de recurrencias; para seguir con el *ordenamiento* en el que se concentra todo lo observado de forma sumatoria, además, la asignación de relaciones entre sus elementos al ser parte de un todo. Con esto es posible dar paso a la descripción que nos permita mapear al objeto y establecer diferencias y semejanzas entre los elementos y así establecer los códigos que rijan al objeto de análisis.

Los *códigos* son definidos por Roland Barthes como “campos asociativos” que dan una idea de la estructura, una “asociación pretextual de nociones” y agregan que esta asociación o relación nunca será fija o cerrada sino que estará siempre en función del texto analizado (Aumont & Marie, 1990, p. 103). Señala que estos forman una especie de red o de tópico por el que pasa el texto, y a partir de los cuales se hace texto (2011, p. 25): “en efecto se dirá que, lateralmente a cada enunciado, se oyen voces en *off*: son los códigos” (2011, p. 29).

Gómez Tarín explica a los códigos como *paradigmas organizativos*: la identificación del *principio ordenador* del texto fílmico que habrá de imponer reglas morfológicas y sintácticas derivadas de su condición de producto contextual (como por ejemplo el tipo de producción, género, nacionalidad, etc., que darán particularidades al producto en cuestión, a su lectura y a su estructura); el segundo es *el gesto semántico*, que corresponde a la mirada impuesta en el film, que puede condicionar el proceso de interpretación a partir de elecciones individuales particulares, igualmente situadas en condiciones contextuales e intertextuales particulares (2006, pp. 18, 19). Nuevamente se habla en términos de semejanzas y diferencias.

Este autor, señala, que es importante considerar también, que la película construye códigos propios desde su discurso por lo que el trabajo interpretativo radicaré en descubrir estos mecanismos de autocodificación (2006, p. 38): “cualquier lectura debe partir de la presunción de que todo elemento atípico, toda desviación, toda apertura enunciativa, responde a una voluntad discursiva que puede y debe ayudar –aun abriéndolo– al proceso interpretativo” (2006, p. 13).

Así mismo, es en esta etapa en donde se hace pertinente poner a dialogar los *recursos expresivos*, es decir, aquellos como los componentes del plano o la relación entre el sonido y la imagen, etc.; así como también, los *recursos narrativos* que corresponden a elementos como el análisis del relato, de la trama y de los personajes (Gómez Tarín, 2010), para este trabajo, los que he enunciado anteriormente referidos al paisaje, los personajes y su proceso transaccional.

Llegado el momento de *recomposición*, se inicia con lo que Casetti y di Chio describen como “la diferenciación del núcleo central del film: su sistema comprensivo, su estructura total” (1991, p. 50). Esto, señalan, se logra a partir de la síntesis y el reagrupamiento que se dará en función de la codificación directamente. Hace posible ir eliminando elementos o sustituyéndolos, o unificándolos de modo que permita una especie de filtro a los resultados “se cancela y se abstrae, se elimina y se amplía, para llegar de todas formas a una imagen restringida del texto” (1991, p. 51).

Con esto es posible pasar a la etapa final, una *modelización*, una explicación del fenómeno investigado, sus principios de construcción y sus principios de funcionamiento. Es decir, “una representación capaz no sólo de sintetizar el fenómeno investigado, sino también de explicarlo”, una visión global del fenómeno de estudio que sea capaz de delinear sus fuerzas y sus recurrencias, los principios de su constitución y funcionamiento (1991, p. 52).

Aunado a esto, Gómez Tarín propone integrar aquí los parámetros contextuales, que pueden ir desde los elementos relativos a la recepción o interpretaciones de otros analistas y finalmente, la correspondiente como resultado del trabajo de análisis descrito por el propio analista, siempre acorde a los objetivos planteados y siempre teniendo en cuenta “la base

descriptiva para no caer en la deriva de sentido o en interpretaciones aberrantes” (2010, p. 76).

Hay que aclarar que, aunque las etapas aquí descritas desde los diferentes autores, se muestren como fases bien diferenciadas en la teoría, en la práctica serán desarrolladas no necesariamente de forma independiente o seriada, sino que, como proceso de análisis, se presta a la multitarea. Como se muestra en la siguiente ilustración, en la que –además de sintetizar lo abordado en este apartado– se puede observar cómo las etapas pueden yuxtaponerse, superponerse e incluso omitirse, siempre y cuando se delimite el camino metodológico que lleve a los objetivos.

Thompson (1988)	Análisis socio-histórico		Análisis formal-descriptivo		Análisis interpretativo
Casetti y di Chio (1991)			Descomposición	Recomposición	
			Segmentación	Enumeración	Recomposición
			Estratificación	Ordenamiento	Modelización
Gómez Tarín (2010)	Fase previa		Fase descriptiva	Fase descriptiva-interpretativa	Fase interpretativa
	Documentación	Decoupage	Instrumentos de análisis		Interpretación global del analista
		Principio ordenador	Análisis		Interpretaciones ajenas
		Objetivos		Recursos expresivos	Recepción
				Recursos narrativos	
				Enunciación	
				Otros recursos	

Figura 3. Síntesis de los modelos de análisis

CAPÍTULO 3. APROPIACIÓN Y ADECUACIÓN DE LOS MODELOS

*Mexicali Rose, stop crying
I'll come back to you some sunny day
Every night you'll know that I'll be pining
Every hour a year while I'm away*

*Dry those big brown eyes and smile, dear
Banish all those tears and please don't sigh
Kiss me once again and hold me
Mexicali Rose goodbye.
-Helen Stone*

Una vez delineado el camino a seguir, toca el turno de aplicar esos modelos a este trabajo. Como he señalado, partimos de las tres etapas fundamentales: lo correspondiente a la documentación o abordaje contextual, la formal descriptiva en que se descomponen los elementos y su reagrupación para la interpretación.

Mexicali en la frontera de la ficción

El estudio de la ciudad (sus paisajes y personajes) –como hemos visto– no es un tema nuevo, desde su arquitectura y sus dinámicas, hasta sus cartografías imaginadas han sido motivo para muchos estudios. Su análisis desde la cinematografía, proporciona herramientas determinantes para acercarnos a las experiencias y a los procesos de cambio de las ciudades representadas en la pantalla, no únicamente desde el retrato de paisajes, sino que, su abordaje ha abarcado desde comprender cómo estos espacios son utilizados e incluso influenciados por el cine y cómo el cine ha sido transformado y ha ido evolucionando a partir de los espacios.

Una geografía en formación. La chinesca y el inicio de la leyenda.

En lo que refiere a Mexicali, esta es la ciudad más norteña del país y capital del Estado de Baja California desde 1915, entonces llamado Distrito Norte de la Baja California. Evoca adjetivos recurrentes por su particular ubicación: rodeada de varias elevaciones montañosas como la Sierra Juárez y San Pedro Mártir, la Sierra Cucapá y El Mayor, así como el volcán en reposo Cerro Prieto, asentado, como la región, sobre fallas sísmicas como la de San Andrés.

La alta Rumorosa la separa del resto de los municipios del Estado, a sus pies la Laguna Salada como si de obstáculos se tratara, se resguarda con el emblemático cerro del Centinela. El Río Colorado la bautizó y la Hermanó con Calexico. Ciudades separadas por la línea fronteriza, fundadas en medio del desierto como una afrenta a la naturaleza, como un reto para el ego del individuo que sobrevive a cualquier entorno.

El valle de Mexicali de este lado y el valle Imperial del otro, crecieron a la par como zonas agrícolas de gran importancia para sus respectivos países, a partir del diseño de canales de riego que intentarían domar el cauce del río hasta su desembocadura en el Mar de Cortés, es que lograron colocarse, además gracias a la propaganda y a la necesidad de trabajo obrero, como puntos importantes para el traslado de migrantes.

Puede decirse que el *Imperial Press* fue un periódico que se adelantó a la noticia misma [la de la fundación de estos valles agrícolas]. En clara impresión y breve formato, desarrolló una eficaz labor publicitaria incitando a la colonización del desierto del Colorado, empresa poco creíble ya que hasta entonces se había considerado como impracticable en razón de las elevadas temperaturas que rebasaban, según se creía, la resistencia humana y sobrepasaban la aventura misma que significaba arrostrarlas (Walther Meade, 1983, p. 34).

Temperaturas extremas que van de superar los 50 grados centígrados en verano y apenas sobrepasar los cero grados en épocas invernales regalan un paisaje desértico en todo su esplendor: de gigantes dunas arenosas hasta el Mar de Cortés, valles infinitos hipnóticos y mortales, montañas oscuras de piedra volcánica y montañas blancas que rumorean entre pendientes y curvas peligrosas, los cielos rojos en otoño y los movimientos telúricos todo el año³⁴.

Pero la hostilidad de esta región no detendría su crecimiento. El trabajo agrícola si bien la puso en la mira, no fue lo único que popularizó a Mexicali. Esta ubicación le proporcionó fama y esplendor en las primeras décadas de 1900 como una ciudad fronteriza

³⁴ Desde que se tiene registro, Mexicali ha sobrevivido a importantes movimientos sísmicos como los registrados en 1906 de 6.6 grados (mismo año en que tanto Calexico como Mexicali, estuvieron a punto de desaparecer del mapa en el que apenas se colocaban, luego de una gran inundación que arrasó con el gran valle que formaban), en 1915 otro gran temblor de 7.1, 1940 de 6.7, 1979 de 6.6, 1980 de 6.7, y el último en 2010 de 7.2, entre otros de menor intensidad y por supuesto aquellos de los cuales no se tiene registro (Trujillo Muñoz, 2009).

permisiva, un distrito tolerante que a pasos de cruzar “la línea” podría prometer todo tipo de ofertas para satisfacer las necesidades del turismo del vicio.

El mundo recién salía de la Primer Guerra y México continuaba su lucha revolucionaria, mientras Mexicali ofrecía una ciudad joven alejada de estos conflictos y que poco a poco se posicionaba como una región rica en oportunidades. Como refugio, como trampolín o como proveedor, Mexicali acogía a todo aquel que buscara su arropo: revolucionarios, exiliados, desamparados y por supuesto los burgueses de la época, encontraban en la ciudad lo que sea que estuviesen buscando; y con la aprobación de la ley seca en 1919 el turismo en Mexicali se acrecentó, y se integró al paisaje la visita de estrellas *hollywoodenses* que desde los Ángeles llegaban para experimentar de propia mano aquello de lo que ya llegaban rumores podían encontrar aquí.

Para entonces ya contaba con atractivos “centros recreativos para hombres” como El Tecolote, considerado por *Los Ángeles Times*, como el más grande de América; Jack Tenney, quien le diera melodía a la posteriormente famosa y múltiples veces interpretada “Mexicali Rose”³⁵, que además de pianista, en varias ocasiones fuera director musical en este centro en la década de 1920, llamó a este lugar hosco y poco atractivo, pero aseguró que “aun así, la “profusa exhibición de grandes masetas de palmeras artificiales” no solo hizo al Tecolote “culturalmente distintivo”, sino que también ofreció un “adelanto de lo que sucedería un día en Las Vegas””(Schantz, 2012, p. 117).³⁶

Una amplia gama de culturas se encontró en esta región, además de americanos y mexicanos, el centro de la ciudad (que se ubica al norte, justo a partir del cruce fronterizo), albergaban en sus comercios a visitantes japoneses, chinos, indios, etíopes, franceses, etc. Pero fue La Chinesca lo que distinguió a ésta del resto de las ciudades fronterizas.

La Chinesca se ubicaba a pocos metros del cruce fronterizo y en conjunto con el Tecolote, le dieron un aire exótico a este poblado al que se llegaba recorriendo el agreste

³⁵ Trujillo en *La otra historia de Baja California* (2009, p. 206) menciona sobre esta canción: “*Mexicali Rose* es un vals que vendió millones de copias en todo el mundo y que fuera interpretado por cantantes de la talla de Big Crosby y Gene Autry [cuya interpretación se cita más adelante en la sección de Directorio Cinematográfico]. Una canción de fama mundial nacida en un tugurio chino de la zona roja, en una ciudad fronteriza donde el gozo era eterno y la fiesta un baile desenfrenado al ritmo del siglo XX”.

³⁶ Cita original: “Called it “rough” and “unattractive”, like the mining towns of Nevada. Still, the “profuse display of large potted imitation palms” not only made the Owl “culturally distinctive” but also offered a “preview of what would happen on day in Las Vegas””.

desierto o el apenas abierto Camino Nacional que atravesaba a la imponente y mortal Rumorosa de aquel entonces³⁷. La Chinesca ofrecía, además del comercio sexual, fumadores de opio, cantinas y restaurantes principalmente para la población china que había sido trasladada a estas tierras para trabajar los campos agrícolas pero que sin duda atraía al turista extranjero. Largos túneles subterráneos conectan lo que ahora son locales comerciales por toda la zona centro de la ciudad, en donde el calor ni las miradas calan tanto. Ahí todavía quedan paredes y techos dorados y rojos guardando los secretos del Mexicali de aquellos tiempos.

Como lo menciona Schantz, aunque en muchas de las ciudades se encontraba un barrio chino, solamente Mexicali tenía a La Chinesca y cita a Hal Aikman quien identifica el elemento “asiático” como el distintivo de esta región, argumentando que en las demás el elemento exótico radicaba en sus habitantes de piel morena y de habla hispana, su arquitectura de adobe, y el visitante ocasional del interior del país que portaba sarape y sombrero de copa alta por lo que se identificaban a los mexicanos en las películas: “Mexicali era diferente, admitió Aikman, por la presencia de “hindúes con turbante y chinos con *pajammaed* negro” (Schantz, 2001, pp. 573, 574).³⁸

Señala cómo las asociaciones populares del barrio chino pasaron de una moral permisiva a la amplia apertura que atrae la diferenciación racial y étnica, esta zona quedó segregada al nivel de un *ghetto* que combinaba lo exótico y lo erótico, atrayendo a clientes de diversidad económica, racial y étnica (Schantz, 2001, p. 574). Trujillo describe a la Chinesca como:

[...] un conglomerado de callejuelas y comercios, de subterráneos donde miles de chinos se acomodaban para mal vivir mientras lograban ahorrar lo necesario para traer al resto de su familia a estas nuevas tierras, llenas de oportunidades para prosperar. Y la chinesca se volvió una réplica, en sus vicios y virtudes, de la China que habían dejado atrás (2009, p. 125).

³⁷ Gabriel Trujillo menciona sobre esto, que fue bajo la gubernatura del coronel Esteban Cantú cuando se ordenó iniciar la construcción del llamado Camino Nacional que conectaba a Mexicali con Tecate, y por lo tanto con el resto de los municipios entre los años 1916 y 1917: “a puro galope de dinamita se fueron abriendo paso los ingenieros y trabajadores” (2009, p. 173).

³⁸ Cita original: “The only exotic elements were the “Spanish-speaking browns skinned inhabitants, adobe architecture, and the occasional visitor from the interior flourishing a serape or the high-peaked sombrero by which Mexicans may be recognized in the movies”. Mexicali was different, Aikman conceded, for the presence of “turbaned Hindus and black-pajammaed Chinese”.”

No todo fue la derrama económica gracias al turismo del vicio. Además de la explotación sexual, el tráfico de personas y la corrupción, se vivieron varias manifestaciones de grupos de familias que, apelando a la moral, solicitaban se regulara y se erradicara esta fuente de ingresos. Varios fueron los intentos por reivindicarla, pero la ciudad se integró rápidamente a la leyenda negra que persigue a las regiones fronterizas. Como lo señala Schantz, Mexicali se asoció con la *red-light* del barrio chino, la cultura de salón y la hibridación de la frontera con Estados Unidos, tanto los medios como los rumores propiciaron que se sembrara la semilla de lo que él llama una “topografía imaginaria” a partir de las experiencias de quienes la visitaban (2001, p. 549). Así mismo, agrega que se limitó su identidad a la dicotomía que ya describían otras ciudades como abiertas o cerradas, secas o húmedas o como civilizadas o bárbaras y anota un fragmento del periódico La Crónica de Calexico para ejemplificar esta situación: “París tiene su Versalles, El Paso es Juárez, Detroit su Windsor, Calexico su Mexicali, y ahora viene Yuma con Algodones” (2001, p. 572).

Wide-open, permisiva, degenerada, bárbara, peligrosa eran los adjetivos con los que se describía a la ciudad y con los que se asociaba a sus habitantes y a aquellos que cruzaran la frontera para visitarla, parecía ser un acto de degeneración social y cultural (Schantz, 2001, p. 555).

Pero es de este modo en que la región ha crecido, se ha configurado desde entonces a partir de su ubicación geográfica y ha configurado a sus habitantes desde lo que esta misma ubicación ha exigido y ha permitido: “[...] el turismo del vicio en Mexicali surgió de los cambios estructurales que transformaron uno de los entornos desérticos más duros del mundo en una zona dinámica de agricultura comercial” (Schantz, 2001, p. 550).³⁹

A fin de cuentas, hasta el día de hoy, Mexicali se caracteriza por ser una ciudad dedicada a la industria y al comercio, a donde personas de varias latitudes siguen acudiendo en busca de trabajo o de la promesa de cruzar al otro lado; pero que se resiste a sus propios orígenes, desde los túneles subterráneos de la mística Chinesca a los escándalos del pomposo Tecolote, de sus entrañas incandescentes e inestables a sus

³⁹ Cita original: “Unlike in Tijuana, vice tourism in Mexicali emerged from the structural changes transforming one of the world’s harshest desert environs into a dynamic zone of commercial agriculture”.

fértiles valles coronados de algodón. Del placer y el hedonismo hasta el progreso industrial, Mexicali es sin duda lo que su geografía le ha dado el don de ser.

Directorio cinematográfico de Mexicali. La construcción de un corpus

Lo primero en la delimitación del corpus fue precisamente, establecer un directorio sobre películas que de algún modo hicieran referencia a la ciudad. De esta manera, las películas de mi interés fueron aquellas en donde la ciudad fuera, al menos, mencionada, para así, posteriormente poder acercarme a aquellas producciones en donde las representaciones de la ciudad, su paisaje urbano y sus personajes, fueran más evidentes y mucho más significativas.

La búsqueda de las producciones se enfocó, principalmente en fuentes digitales, como por ejemplo, inicié con la utilización de la herramienta de búsqueda por *keyword* en bases de datos como *Internacional Movie Data Base* (IMDB), en donde pude recopilar la primer gran cantidad de nombres de películas que incluyen a la ciudad, ya sea en locaciones o incluso en el nombre mismo; así, continué con el catálogo de la Filmoteca de la Universidad Nacional Autónoma de México, la Cineteca Nacional y los catálogos digitales de la *County of Los Angeles Public Library* y la *University of California of Los Angeles Library* (UCLA Library). De igual forma, el contacto con los creadores o involucrados en las producciones, fue una fuente importante, como el aporte de la Comisión de Filmaciones de Baja California (Baja Film) auspiciada por la Secretaría de Turismo del Estado, que me proporcionó las fichas técnicas de las películas que consideran las más representativas en donde se incluye al Estado en su producción. Retomé también algunos textos de autores como Gabriel Trujillo (1997, 1999, 2006) y Rogelio Agrasánchez (2010), y diversos trabajos de investigación como los elaborados por Norma Iglesias (1991) y Fernando Vizcarra (2006), así como publicaciones en blogs o revistas de Internet.

Todo esto como el primer acercamiento a la construcción de un directorio, el listado previo que posteriormente se habría de filtrar. El principal obstáculo para la continuación de la formalización del corpus, radicó en la dificultad de acceder a ciertas producciones para poder verificar la presencia de la ciudad dentro de la trama. La mayoría de ellas están disponibles de forma digital y para su compra, pero en otros casos solamente las pude reseñar a partir de otros autores, sobre la situación particular de cada una, hablaré más

adelante. Para otras producciones el acceso solo fue posible gracias al permiso y disposición de sus directores o encargados de la distribución.

El siguiente paso consiste en establecer una clasificación pertinente y correspondiente a las intenciones de este estudio. En la mayoría de los casos es posible confirmar las locaciones en los créditos presentados en las películas mismas, aunque no siempre aparecen de forma específica, sino únicamente como “México” o “Baja California”, así mismo en otras, es evidente la ciudad como escenario, sin embargo, no recibe mención alguna o en el últimos de los casos, la ciudad se nombra, pero nunca aparece. En otras circunstancias ha sido difícil ubicar a la ciudad por la película misma para lo cual las fichas técnicas han sido de gran ayuda para considerar o no dicha producción.

El acercamiento a los paisajes mexicalenses. Ordenamiento del corpus.

Así, aunque se revisaron más de 70 producciones, al momento en que termino este texto puedo contabilizar 52 de algún modo relacionadas con la ciudad. Lo que resta de este apartado corresponde a su clasificación a partir de la presencia en ellas del paisaje mexicalense, lo he realizado a partir de su consulta y análisis primario. Explico en cada grupo las características generales, así como la descripción de aquellas películas que se incluyen en cada una, una sinopsis general y las consideraciones que tiene hacia el paisaje.

Ciudad ausente. Mexicali como mención.

En este grupo incluyo aquellas películas en las que la ciudad no aparece, sin embargo, es mencionada aun cuando, en algunas ocasiones, ni siquiera se explica el referente. Enumero cuatro películas, todas ellas, producciones estadounidenses: *Mexicali Rose* (1929), *The Mexicali Kid* (1938), *Mexicali Rose* (1939), *Under Mexicali Stars* (1950). Menciono primeramente a las dos películas con nombre *Mexicali Rose*, que, aunque no estén relacionadas entre sí, ambas refieren a la canción del mismo nombre compuesta por Jack Tenney en 1923 (Palacios, 2015), cuya letra se inspira en un amor imposible nacido en esta ciudad.

Mexicali Rose (Kenton, 1929), en tan solo 59 minutos, presenta la historia de un triángulo amoroso, cuya discordia es implantada por Rosa (Barbara Stanwyck) que juega con el amor fraterno entre tío y sobrino. Luego de que Happy Manning (Sam Hardy), aconsejado por sus empleados, descubre las infidelidades que ocurren en su ausencia,

decide correr del rancho a Rosa por lo que, en venganza, logra casarse con Bob Manning (William Janney), sobrino de su ex esposo.

La trama se desarrolla en un pueblo caluroso de la frontera sur de Estados Unidos, algún lugar de México cuya vida de los habitantes gira en torno a la mina de oro del protagonista, que, además de emplearlos, muestra cierta protección y paternalismo, la cual es pagada con serias advertencias sobre la mujer con la cual, ambos hombres se han casado y que señalan como “una mujer peligrosa” de la cual hay que cuidarse. Ante esta situación, y a espaldas del joven novio, Happy presiona y advierte a Rosa por lo que no le queda otro camino que renunciar a ambos.



Fotograma 1. La rosa de Mexicali.

En una secuencia en el tercer cuarto de la película, Rosa visita el gran casino y cantina del pueblo, intenta coquetear con uno de los empleados, este la rechaza asegurando que ya ha aprendido la lección, Rosa, decepcionada le responde que “hay muchos peses en el mar”. Se dirige a una mesa cerca de la barra y pide un tequila, un hombre la aborda y asegura que la ha visto antes. La ciudad, finalmente es mencionada, ella confirma que se conocieron previamente en Mexicali.

La siguiente *Mexicali Rose* (Sherman, 1939) es un *western* musical, que gira en torno a Gene Autry, actor y cantante interpretándose a sí mismo que ayudará a salvar un orfanato de un fraude que pretende realizar la compañía petrolera Alta Vista. Esta misma compañía es la dueña de una estación de radio a donde se dirige en la primera secuencia, a todo galope para interpretar la canción que identifica a esta película, ahí mismo conoce a Anita Loredó (Luana Walters) encargada de cuidar del orfanato mexicano ubicado en una localidad identificada como “Ochenta”, junto con su tío, el padre Dominic (William Farnum).

Es cuando Gene y su inseparable y cómico compañero Frog (Smiley Burnette) se dirigen a este lugar, que se topan con un grupo de bandidos mexicanos comandados por Valdez (Noah Beery), de amplio bigote y sombrero, carrilleras en el pecho y pistola en el cinturón. Malvados, pero de buen corazón, conmovidos ante la música de Autry y en

particular con la canción de Mexicali Rose, deciden unirse a su causa. Bajo la influencia de este artista, Valdez y sus secuaces se idealizan e identifican a sí mismos como unos “Robin Hood” mexicanos, por lo que comienzan a ayudar al orfanato, tanto así que Valdez dará su vida para rescatar a un par de niños atrapados en medio de un tiroteo.

Al igual que en el caso anterior, no vemos a la ciudad, pero es el petróleo el móvil de la confrontación. Esto en un ambiente propio de un musical, vemos (además del protagonista) a los niños mexicanos vestidos de charros y chinas poblanas y a las mujeres andaluces cantando en conjunto con Frog una versión cómica en español e inglés de “Cielito Lindo” y en otra secuencia Gene y los bandidos interpretan, también en ambos idiomas, una versión adaptada de “Allá en el rancho grande” mientras galopan por el desierto salvando el día.

Aunque aquí el contexto no es relevante más allá de saber que se trata del desierto fronterizo en donde el español intenta sonar fluido, para el caso anterior es crucial el detalle de saber que Rosa estuvo alguna vez en Mexicali ya que le da realismo a las características con las cuales ha sido descrita, tal como explico en el apartado anterior.

La siguiente producción es *The Mexicali Kid* (Fox, 1938) también *western*, donde Jack Wood (Jack Randall) después de enterarse del asesinato de su hermano a manos de un grupo de bandidos de nombre The Collins, decide salir en busca de venganza, es así que encuentra a Mexicali Kid (Wesley Barry) desvanecido en el desierto, luego de una persecución en su contra tras haber burlado a la autoridad en un pueblo cercano. Una vez que recupera el sentido, este afirma ser originario de un pueblo pequeño en la frontera y se nos presenta como un ingenioso ladrón y estafador. Tras varios trucos e intrigas llenas de acción y persecuciones, en donde incluso vemos cómo ambos se ven obligados a galopar hasta saltar por un acantilado directo al río sobre sus caballos para poder escapar; ambos se unen para entregar a la justicia a esta banda que finaliza trágicamente para este chico



Fotograma 2. "You have heard of The Mexicali Kid"

presumiblemente de Mexicali, aunque no tenemos más información al respecto. La comedia está a cargo de Rusty, el caballo de Jack y McCarty (Chester Gan), un mayordomo oriental siempre desconcertado.

Under Mexicali Stars (Blair, 1950), *western* también, en donde Rex Allen actuando de sí mismo como agente encubierto, es asignado por el Departamento del Tesoro de Estados Unidos en la investigación sobre robo de oro a través de la frontera en una mina en “El Norte”, una ciudad pequeña en California. Vemos a Allen en escenas acrobáticas, a todo galope intercambiando balazos con los criminales que lo sobrevuelan en un helicóptero, luego, colgado de este en las alturas al intentar salvar a la chica en peligro, Madeline (Dorothy Patrick), corriendo en una carrera de carretas y también dándose el tiempo de cantar un par de canciones con su guitarra, todo esto enmarcado por un amplio valle desértico.

Mexicali se menciona casi al final, cuando, luego de perder el rastro de los criminales, un agente del Departamento Mexicano sugiere que una parte de los oficiales se dirijan a buscarlos al sur de la frontera, mientras él acude a las oficinas en Mexicali a hacer lo mismo. El grupo de bandidos también menciona a la ciudad al manifestar su preocupación de ser atrapados al cruzar la frontera.

No podemos ver a Mexicali, tampoco tenemos muchas referencias, únicamente se indica que se trata de una ciudad ubicada en la frontera y en donde las autoridades trabajan en colaboración con sus homólogos en Estados Unidos.

Ciudad suplantada. Mexicali como doble.

En los siguientes casos, la ciudad ha sido tomada con el propósito de “doblar” otros escenarios. Funciona meramente como una locación, no se menciona e incluso pasa desapercibida para quien no tenga referencias sobre el entorno: aparece con otro nombre, con objetos en el espacio que no le corresponden e incluso es maquillada con filtros y ciertas tomas para dar la impresión de tratarse del lugar que se anuncia. Esto puede deberse a diversas razones, por ejemplo, las facilidades o limitaciones económicas implicadas en el rodaje de la película, el acceso técnico o por las posibilidades que las condiciones climáticas y los paisajes pueden otorgar. Para esta categoría distingo catorce películas, entre las cuales, cuatro mencionan la participación mexicana en su producción: *Viento Negro* (1965), *Raid on Rommel* (1971), *Zachariah* (Englund, 1971), *El moro de*

Cumpas (1976), Mr. Horn (1979), License to kill (1989), Bajo California: el límite del tiempo (1998), Three kings (1999), Jarhead (2005), Bordertown (2006), Resident Evil: Extinction (2007), Quantum of Solace (2008), Fast & Furious (2009), Soy Nero (2016).

Primeramente, *Mr. Horn* (Starrett, 1979), *western* estadounidense que forma parte de una miniserie de dos episodios producida por CBS⁴⁰, se presume está cercanamente basada en la vida de Tom Horn (interpretado por David Carradine), agente que, en la década de 1880, fue contratado por el ejército estadounidense para encontrar al jefe Apache Gerónimo (Enrique Lucero). La historia se desarrolla en Wyoming y Arizona en Estados Unidos, aunque en realidad, se filmó en Mexicali, Sonora y Arizona (Arnold, 2017).



Fotograma 3. "Zachariah, you don't need a gun to die"

Zachariah (Englund, 1971), es un *western* musical estadounidense, que también es catalogado como el primer *electric western*. Está plagado de psicodelia con bandas setenteras tocando en pleno desierto (como *James Gang* y *Country Joe and the Fish*) y mujeres semidesnudas bailando *a go go* en escenarios teatrales del viejo oeste. Trata acerca del viaje de

Zachariah (John Rubinstein) por convertirse en un verdadero pistolero (o de encontrarse a sí mismo) en el cual somos testigos de sus visiones y tentaciones, así como de los encuentros con personajes casi surreales a lo largo de su camino que lo harán volver a Matthew (Don Johnson) quien, contrario a Zachariah, confía en que la vida de bandolero es la respuesta, hasta que finalmente acepta que su lugar está uno al lado del otro, galopando juntos hacia el atardecer del desierto.

Entre los lugares que se mencionan está "Camino", un pequeño pueblo ubicado en la frontera con Estados Unidos en medio del desierto en donde Zachariah encuentra cantinas y una gran casa de citas que representa el lugar central del pueblo, vemos también

⁴⁰ Debido a que la película nunca se proyectó, sino que fue lanzada directamente para la televisión, no me ha sido posible adquirirla para verificar personalmente los datos encontrados. Sin embargo, lo que señalo sobre ella lo he contrastado con diversas fuentes, citando aquí, la que me parece cumple más congruentemente con el objetivo de identificar la participación de la ciudad en ella.

la vida del desierto y de los viajeros por las montañas y ríos de la región. Gracias a los créditos, sabemos que este viaje se filmó enteramente en la Laguna Salada del municipio de Mexicali, y parte de las montañas de La Rumorosa, lo que nos deja ver e imaginarnos otra realidad para esta zona, tantas veces retratada, ahora ambientada con guitarras eléctricas.

Las siguientes películas son tres producciones mexicanas, la primera *Viento Negro* (Servando González, 1965), basada en una historia real, narra los acontecimientos alrededor de la muerte de varios trabajadores en la construcción del tren que permitiría a Baja California comunicarse con el resto del país, las dunas de arena y el brillante y desgastante sol del desierto de Altar en Sonora, conforman un escenario desolador y trágico para los conflictos entre estos personajes.

El moro de Cumpas (Hernández, 1976), una película musical mexicana con Antonio Aguilar como protagonista. Está basada en el corrido que cuenta la historia de dos caballos enfrentados en varias carreras: el Relámpago o Zaino de Agua Prieta y el Moro de Cumpas de Sonora. Estado en donde se desarrolla la narración, pero que nos muestra panorámicas de la Rumorosa desde donde podemos apreciar a Mexicali desde las alturas y del cerro del Centinela rodeado por verdes campos.

Bajo California: el límite del tiempo (Bolado, 1998), donde Damián Alcázar como Damián, realiza un viaje introspectivo a través de varios escenarios naturales a lo largo de la península de Baja California, en un intento por reencontrarse con sus raíces y de escapar de sí mismo. Esta producción es considerada como una de las primeras películas del cine contemporáneo en atender a la estética y cuidado de la imagen y en poner el paisaje en primer término (Bellver, 2015). En su camino, Damián realiza varias intervenciones artísticas al paisaje lo que permite amplias panorámicas de todos los paisajes que contiene el Estado: el desierto, los valles, la playa y las montañas. Aunque sabemos que recorre toda la península, nunca se indica a Mexicali como parte de la narración.

Raid on Rommel (Hathaway, 1971), *Three kings* (Russel, 1999), *Jarhead* (Mendes, 2005) y *Soy Nero* (Pitts, 2016), adaptan los escenarios desérticos de Mexicali a tramas bélicas. En la primera, de producción estadounidense, San Felipe en el municipio de Mexicali, se disfraza de Libia en la Segunda Guerra Mundial en 1942 donde Foster (Richard

Burton) y otros soldados británicos se hacen pasar por alemanes para infiltrarse en las líneas enemigas lideradas por Rommel (Wolfgang Preiss) y así destruir su armamento y proteger la ciudad de Tobruk.

Para el caso de *Three Kings*, el paisaje utilizado corresponde a la Laguna Salada para representar el desierto iraquí de 1991, justo cuando se ha declarado finalizada la Guerra del Golfo. Es debido a esto que hay una línea difusa entre los deberes de los soldados cuando encuentran soldados iraquíes y más cuando el pelotón en cuestión no ha tenido mucha acción en el campo de batalla, según reniegan. Es bajo esta condición, que uno de los soldados, Troy (Mark Wahlberg), mientras realiza una revisión encuentra un mapa en el trasero de un soldado iraquí que supuestamente conduce al oro que Saddam Hussein robó en Kuwait. Es así como él, junto con Archie (George Clooney), Chief (Ice Cube), y Conrad (Spike Jonze) se aventuran en la búsqueda del tesoro sin informar a los superiores en donde se verán envueltos en una serie de situaciones cómicas y de acción hasta formar parte de la liberación de un grupo de refugiados iraquíes.

En el siguiente caso, película de colaboración estadounidense y del Reino Unido, Mexicali enmarca la Operación Tormenta del Desierto también en la Guerra del Golfo. Protagonizada y narrada por el actor Jake Gyllenhaal como Anthony Swofford quien nos muestra la intimidad, la convivencia y los dramas que envuelven a un pelotón estadounidense autodenominados *Jarhead* en los desiertos de Irak, interpretados por Mexicali.

Finalizando con la temática bélica de esta categoría, *Soy Nero*, es un drama producido en colaboración México, Estados Unidos, Alemania y Francia; aborda la historia de un *dreamer* deportado de Los Ángeles a Tijuana. La primera mitad de la película narra el camino de Nero (Johnny Ortiz) de vuelta a la ciudad



Fotograma 4. Nero en el desierto pagando su *green card*

donde creció, en busca de su hermano mayor Jesús (Ian Casselberry), también ilegal en ese país. En este *road trip*, vemos los paisajes de los campos en Valle Imperial, las turbinas

eólicas en el valle de Coachella y por supuesto, los edificios de Los Ángeles en California. Nero se topa con varios personajes en este camino con los cuales manifiesta reiteradamente su postura frente a su condición de ilegal siendo ajeno a la cultura mexicana y según el Estado, también a la estadounidense. Por lo que, su plan, para la segunda parte de la película, consiste en enlistarse en el ejército para poder adquirir la *green card* y continuar con su vida tal como la había dejado. Es así como, en el paso de Nero por el ejército estadounidense, Mexicali interpreta una vez más, al desierto árabe.

Con otra temática, pero también en esta categoría, está *Bordertown* (Nava, 2006). Película estadounidense que intenta retratar la problemática de los feminicidios que han caracterizado a Ciudad Juárez y a México en general. Lauren (Jennifer López), es una periodista que viaja desde Chicago para investigar al respecto. Es ahí en donde se encuentra con Alfonso Díaz (Antonio Banderas), su ex pareja y jefe del periódico local que le ayuda en el reconocimiento de la ciudad y de sus habitantes. Lauren se involucra de tal forma que en cierto momento ella misma es víctima del grupo de criminales que comandan la ciudad, por lo que, además de asumirse como mexicana por sus raíces (ya que sus padres fueron asesinados en México cuando ella era una niña), también se asume como parte de las víctimas (todas ellas trabajadoras de fábricas locales), al pasar por un secuestro e intento de violación.

Al enfocarse en mujeres trabajadoras, varias de las secuencias se desarrollan dentro de las maquilas, es aquí donde se traslada la locación a Mexicali, primero al interior de la fábrica perteneciente a *Mitsubishi* ubicada en esta ciudad, y posteriormente a la garita Internacional Calxico-Mexicali con una pequeña toma; ambas ciudades son señaladas como Cd. Juárez.

Por último, para esta clasificación cuatro películas que son parte de sagas *hollywoodenses*, de presupuesto o popularidad importante. De la serie del agente 007: la decimosexta entrega *Licence to kill* (Glen, 1989) y la vigésimo segunda *Quantum of Solace* (Forster, 2008); de las residencias del mal: la tercera, *Resident Evil: Extinction* (Mulcahy, 2007); y la cuarta *Fast & Furious* (Lin, 2009).

En *Licence to kill* de la saga inglesa-estadounidense de James Bond, es Timothy Dalton quien interpreta al agente, y en esta ocasión, además de buscar justicia y de paso aventura, busca también venganza, al perseguir y capturar al narcotraficante

latinoamericano, Franz Sánchez (Robert Davi) quien asesina y viola a Della (Priscilla Barnes) recién casada con su mejor amigo y compañero en la C.I.A. y la D.E.A, Felix Leiter (David Hedison).

Para esta película, gran parte de las locaciones fueron en México, entre ellas, Mexicali, de donde aparece la fábrica *Kenworth*, que se hace pasar por una fábrica de cocaína ubicada debajo de un templo en Tula, Hidalgo, propiedad de Sánchez y en donde vemos largas secuencias de tiroteos y explosiones. Al salir de este lugar, el agente 007, continúa la persecución por el desierto, presumiblemente también mexicalense, ayudado por Pam, (Carey Lowell), quien sobrevuela en avioneta al auxilio de su compañero. Como consecuencia, vemos escenas de acción bastante elaboradas y coreografiadas (propias de esta saga) que incluyen, además de piruetas en la avioneta, una persecución en tráiler en la carretera que atraviesa La Rumorosa, conocida por su peligrosidad.



Fotograma 5. "Caminarás treinta kilómetros si quieres beber algo"

En *Quantum of Solace*, 19 años de perfeccionamiento de efectos y tecnología después, vemos a Daniel Craig como Bond enfrentándose, en esta ocasión, al gobierno sudamericano en una guerra por el agua. La narración nos lleva por Austria, Italia, Haití y finalmente llega al desierto de

Bolivia en donde ocurren las últimas secuencias de acción y que le toca a Mexicali interpretar.

Nuevamente no pueden faltar las persecuciones, los tiroteos y la "chica bond", papel a cargo de Camile (Olga Kurylenko), ya no en avioneta sino en un avión de carga, al auxilio del agente. Para esta entrega se recurre nuevamente al desierto y podemos apreciar un valle inhóspito y, para la trama, ideal para valorar el agua, y por qué no, para abandonar ahí al enemigo y hacer que el desierto lo haga pagar por sus crímenes.

Para *Resident Evil: Extinction*, de colaboración entre Estados Unidos, Francia, Alemania, Reino Unido y Canadá, Alice (Milla Yovovich) (que hemos ido conociendo en la saga como víctima de los experimentos de la Corporación Umbrella, misma que ha causado

el apocalipsis zombi en el que se desarrolla toda la trama), viaja junto a un grupo de sobrevivientes, intentando atravesar el desierto de Nevada para llegar a Alaska, en donde quizás encuentren un poco de esperanza, además de sobrevivientes.

Para ello, las dunas en el poblado de Los Algodones, Ciudad Morelos en el valle de Mexicali y la carretera que conduce a la ciudad de San Felipe, son suplantadas por un escenario post apocalíptico, aparecen desde los primeros minutos y continúan enmarcando la mayor parte de la película. En las primeras



Fotograma 6. La invasión zombi al desierto cachanilla.

secuencias nos muestran los restos de un letrero que indica que los personajes se encuentran en Salt Lake City en Utah, Estados Unidos. Posteriormente los personajes se dirigen a Las Vegas, al llegar podemos ver restos de sus edificios icónicos totalmente abandonados y tomados por la arena del desierto; aún es posible ir a tomarse una foto con el famoso letrero de esta ciudad que se utilizó para la película ubicado en las dunas, donde cada domingo las familias de adeptos al *off road* pasan la tarde. Tampoco es complicado ubicar a residentes de la ciudad que participaron como extras o como apoyo en esta producción.

Finalmente, la cuarta película de la saga centrada en carreras de automóviles ilegales, *Fast & Furious* (Lin, 2009) en donde vemos la continuación de la tormentosa relación entre Dominic Toretto (Vin Diesel) (corredor y ex convicto) y Brian O'Conner (Paul Walker) (quien fuera agente encubierto del FBI, cuyo trabajo era precisamente dismantelar las carreras ilegales, hasta que se enamora de la hermana de Toretto y se involucra en este mundo de carreras, asaltos y acrobacias automovilísticas). Ambos personajes, que han compartido ya varios atracos y enfrentamientos en las producciones anteriores, se encuentran de nuevo en la ciudad de Los Ángeles luego de que ambos se enteraran de que han asesinado a Letty (Michelle Rodríguez), pareja de Toretto, por lo que deberán dejar atrás sus conflictos para trabajar juntos y poder vengar su muerte.

No aparece la ciudad de Mexicali, aunque una de las secuencias de persecución se desarrolla dentro de túneles que según la narración se ubican a través de la frontera en Tecate. Los paisajes que vemos son amplios y oscuros desiertos, que, según las fichas técnicas consultadas, deberían pertenecer al municipio de Mexicali.

Ciudad genérica. Mexicali como escenario.

A diferencia de la clasificación anterior, en su utilización como escenario la ciudad hace referencia a cualquier otra parte del mundo sin existir una identificación precisa, su participación no permite dar una ubicación geográfica como tal, quizás entendemos el entorno al contener ciertas características que lo denotan, pero no por explicarse directamente. Tampoco podemos dar un seguimiento lógico a las locaciones, sino que funcionan únicamente a partir de la narración. Bajo estas características identifiqué ocho producciones en donde Mexicali funge como mero escenario, bien puede tratarse por ejemplo de “algún lugar de México”, “la frontera” o “el sur de Estados Unidos”, pero no es específico. En cuatro de estas se menciona colaboración mexicana para su producción: *Pray for the wildcats* (1974), *Survival Run* (1977), *El Norte* (1983), *The Game* (1997), *Julia* (2008), *La jaula de oro* (2013), *Desierto* (2015) y *Mano a mano* (2015).

Las primeras dos son thrillers en donde no se menciona a Mexicali, sino a “La Baja” en referencia a Baja California, como parte de las locaciones; aunque no se especifique, los paisajes se pueden identificar, sobre todo los alusivos al desierto: *Pray for the wildcats* (Lewis, 1974) una producción estadounidense para televisión y *Survival run* (Spiegel, 1977) de colaboración México-Estados Unidos.



Fotograma 7. Los gatos salvajes en el desierto.

Ambas tratan sobre el viaje de un grupo de amigos en busca de aventuras. En la primera, varios hombres parten con el propósito de recorrer “La Baja” en sus motocicletas, a lo largo del camino se irán descubriendo una serie de intrigas que llevarán a la tragedia a estos pilotos *off-road*. En el recorrido no es posible identificar alguna locación exacta, pero sí vemos su paso entre

montañas, desiertos y finalmente la costa que podemos asociar a los paisajes correspondientes a la península.

En la siguiente, el grupo de amigos es un poco más joven, inexperto e inmaduro, propicio para el desarrollo de este tipo de tramas: adolescentes, alcohol, sexo y drogas; se dirigen al desierto al que llegan en una camioneta tipo van. La premisa que dará pie a que las cosas se pongan turbias cuando, luego de tener un accidente, se topan con un grupo de traficantes de los que tendrán que escapar y en el peor de los casos, a los que tendrán que asesinar.⁴¹

En esta misma categoría ubico a *The Game* (Fincher, 1997), de producción estadounidense y que nos narra la historia de Nicholas Van Orton (Michael Douglas) quien, como consejo y regalo de cumpleaños de su hermano Conrad (Sean Penn) se inscribe en un



Fotograma 8. La embajada mexicana según El juego.

programa “hecho a la medida” que lo llevará al límite de sus capacidades tanto físicas como mentales, en donde ni él ni nosotros podemos identificar si todo es planeado como parte de este “juego” o si Nicholas es víctima de un grupo organizado de criminales que buscan quedarse con toda su fortuna.

Para la última parte de la película, luego de intentar huir y ser atrapado, Nicholas despierta dentro de lo que parece ser una tumba abandonada en un cementerio rodeado por el humo negro producto de la quema de basura; recorre algunas calles donde podemos ver casas abandonadas, barrancos llenos de desechos, espacios decadentes en los que abundan perros callejeros y niños llorando. Golpeado y desorientado, caminando entre el tráfico, se dirige hacia la embajada norteamericana donde no puede armar una historia

⁴¹ Como dato curioso, en ambas producciones se hace referencia a la saga *Star Trek*: en la primera, William Shatner (Capitan James T. Kirk en la *Serie Original*) es uno de los protagonistas y en más de una ocasión él y sus amigos visten con los colores característicos de su personaje en la serie; y en la segunda, cuando uno de los jóvenes pregunta a dónde van, otro responde “*where no man has gone before*” haciendo alusión al discurso inicial de la serie, seguido de esto todos entonan la característica canción de entrada.

creíble y se sugiere que intercambie su reloj (de valor altamente sentimental) por algo de dinero con el oficial que lo atiende. Seguido de esto se le deja ver comiéndose un taco en una carreta a la orilla de la calle y abordando un camión, que aquí en Mexicali conocemos como de la línea “blanco y negro”.

Son cuatro minutos que pasa en México, y aunque nunca se indica el lugar (ni el país), es algo que podemos percibir a partir de los elementos que utilizan para señalarlo, así como el idioma en que se leen los diferentes señalamientos y las conversaciones que se alcanzan a escuchar de fondo. Pareciera un tiempo corto y hasta cierto punto irrelevante para el desarrollo general, sin embargo, es bastante notable, tanto así que en los últimos minutos de la película (a manera de guiño), luego de la resolución de los conflictos, Conrad le regala a Nicholas una camiseta con la leyenda *“i was drugged and left for dead in Mexico – and all i got was this stupid t-shirt”*.

Tilda Swinton es *Julia* (Zonca, 2008) en este drama de suspenso, de colaboración francesa, estadounidense, belga y mexicana. Como en casos que anteriormente mencioné, son el caos y la tragedia los factores que llevan la historia hasta México. En esta película, Julia es un personaje en estado anómico: entrada en sus cuarentas y sin un empleo fijo, alcohólica, dependiente, desequilibrada y evidentemente desesperada. Por consejo del que parece ser el único preocupado por ella, su ex pareja Mitch (Saul Rubinek), asiste a reuniones de ayuda en donde se encuentra con Elena (Kate del Castillo), una mujer mexicana que ha perdido la custodia de su hijo Tom (Aidan Gould) y que recurre a Julia por ayuda para recuperarlo. Sin aparentemente nada que perder, Julia ve en esto una oportunidad de saldar algunas cuentas como el último intento para recuperar su vida, planea entonces, contrario a lo esperado, secuestrar a Tom. Es con esta premisa que la historia toma ciertos giros de los cuales no puede escapar sino huyendo del país hacia México.

Julia en un estado mental cada vez más paranoico, se ve enclaustrada en sus propias acciones, tomando decisiones más y más desesperadas. Ejemplo de esto son las secuencias que se realizaron en el desierto que atraviesa la frontera México-Estados Unidos, en donde Julia abandona a Tom a su suerte. Arrepentida, luego de todo el día, vuelve por él y es interceptada por agentes de migración sobrevolando en helicóptero, son ellos quienes indican que están en la zona fronteriza, del lado estadounidense. En la

persecución, atraviesan con el automóvil la malla que divide ambas naciones y podemos echar una primera mirada al México retratado para esta película: basura, grafiti, una notable cruz verde fluorescente, indigentes, tambos encendidos para aminorar el frío del desierto y poca población, lo que sugieren tratarse de un pueblo pequeño.

En su viaje, hacen una parada en una tienda de la cual apenas y se alcanza a leer su nombre “Campo Sonora”, ubicada, para la narración de camino a su destino, Tijuana. Es hasta revisar los créditos finales, en donde se agradece a la comunidad Cucapah las atenciones prestadas para esta producción, comunidad en donde encontramos el mencionado Campo Sonora, al sur del municipio de Mexicali, lejos de la zona estrictamente fronteriza. En esta ocasión, la geografía funciona a partir de la historia que se nos cuenta, no importan los lugares en sí, sino su función dentro de la trama, como complemento y aliciente para el estado mental de Julia.

Por último, para esta categoría, están *El Norte* (1983), una producción estadounidense y británica; y las siguientes tres, de producciones mexicanas, *La jaula de oro* (2013), *Mano a Mano* (2015), en colaboración con Estados Unidos y *Desierto* (2015), una producción franco-mexicana. Todas ellas abordan a la migración como tema central o como el móvil de las acciones que en ellas se describen, por lo que las zonas fronterizas correspondientes a México, son tratadas o entendidas de manera genérica, es decir, se señala a las ciudades grandes, pero el resto de las locaciones solamente se identifican partir de su paisaje.

En *El Norte* (Nava, 1983), Enrique (David Villalpando) y Rosa (Zaide Silvia Gutiérrez) son hermanos y viven en San Pedro, una pequeña aldea guatemalteca, ellos y su familia tienen problemas con el gobierno debido a la posesión de tierras por lo que el papá de ambos, Arturo (Ernesto Gómez Cruz) es asesinado a balazos y su cabeza es expuesta al pueblo, por otro lado, Lupe (Alicia del Lago), la madre, es raptada por el ejército, dada por muerta. En esta nube de violencia y ante la amenaza de correr con la misma suerte, los hermanos son seducidos por las historias de progreso y de bienestar que su madrina (una mujer con mayores privilegios en la aldea, que pasa sus días hojeando revistas y catálogos extranjeros), les ha contado toda la vida sobre “el Norte”, y deciden iniciar su camino.

Este trayecto ocurre sin percances, pese a lo que otras películas muestran sobre los peligros de la migración, lo que vemos es un enfrentamiento cultural, entre estos jóvenes

guatemaltecos y el México que los espera. Incluso se sugiere a estos que aprendan la jerga mexicana para poder pasar desapercibidos y son instruidos sobre las características de los personajes con los que se encontrarían en su camino. Una vez en México reciben ayuda de un *trailerero*, que tiene todas las características que les habían advertido y seguido a esto se dirigen a Tijuana viajando en camión; por las ventanas, el desierto cachanilla los sofoca de calor, es la única señal que tenemos de los paisajes de esta región. Una vez en este destino, se les anuncia que han llegado “al cagadero del mundo”, “la ciudad perdida”, “donde nadie es dueño de nada”, con retratos de las zonas marginales y deplorables contrastados con lo pulcro y ordenado de lo que, suponen, les espera al cruzar la frontera. La segunda mitad de la película, una vez más, contrastando con lo que vemos comúnmente en el tratamiento de esta temática, aborda el “después de”, lo que ocurre una vez que llegaron al “otro lado”. Así, los personajes intentan adaptarse a la nueva vida y, a través de imágenes oníricas nos damos una idea del conflicto interno de los dos hermanos al enfrentarse a otro entorno y a otra cultura, no es de sorprender que el final no es feliz para casi nadie.

La siguiente producción también se aborda la migración desde Guatemala. *La jaula de oro* (Quemada-Díez, 2013), donde tres adolescentes tienen como plan viajar hacia Estados Unidos, llegando primeramente al Distrito Federal, posteriormente a Mexicali (que nunca podemos identificar, aunque aparece en los créditos como una locación) y de ahí hasta Los Ángeles. Montados en el tren atraviesan paisajes impresionantes, entre ellos el desierto.

Contrario a la película anterior, aquí sí seguimos el camino violento y peligroso que implica su viaje, incluso, solo dos de los amigos, Juan (Brandon López) y Chauk (Rodolfo Domínguez) llegan hasta Tijuana, en donde son abandonados a su suerte en medio de la nada por los “coyotes”. En este escenario de abandono, son atacados por un cazador de ilegales, por lo que, finalmente, sólo uno llega a los Estados Unidos en un final desalentador.

En esta misma línea están los siguientes dos *thrillers*, el primero es *Mano a Mano* (Torres & Dyer, 2015)⁴², de producción independiente en contraste con *Desierto* (Cuarón, 2015) publicadas con meses de diferencia. En ellas se aborda, de manera general, la misma historia: un par de indocumentados que en su viaje hacia Estados Unidos deben trabajar en equipo en contra de sus cazadores norteamericanos, quienes los persiguen a través del desierto luego de haber asesinado ya al resto del grupo en el que viajaban. A través de una serie de estrategias para sobrevivir, nos van dando a conocer su historia, así como sus planes, hasta lograr acabar con sus verdugos. El desierto es motor, es testigo y cómplice a la vez que enemigo de los personajes, quienes, utilizan los elementos que encuentran disponibles para esconderse y para fabricar trampas, escapan de sus captores, pero también son víctimas del intenso calor y de las heladas noches. No identificamos la ciudad, pero, al revisar los créditos, podemos señalar que estos desiertos, son los mismos que rodean a Mexicali.

Ciudad coyuntural. Mexicali de paso.

Dentro de esta categoría están aquellas películas en las que el paisaje funciona como parte de la narración, aun cuando no esté vinculado a los personajes directamente. Estos pasan por la ciudad (ya sea de forma voluntaria o involuntaria), transitan por ella sin intención de permanecer o como requisito para llegar al fin a un destino. El paisaje aun, al servicio de la narración.

Como es de suponer, al ser Mexicali una zona fronteriza, es también una zona de paso y de tránsito, por lo que no sorprende que esta categoría en conjunto con la ciudad suplantada, sean las más amplias, enlisto un total de catorce películas: *The Walking Hills* (1949), *Border Incident* (1949), *The Hitch-Hiker* (1953), *The monster that challenged the world* (1957), *C.A.T. Squad: stalking danger* (1986), de producción estadounidense; *Alta Tensión* (1997), la única Mexicana; *Pilgrim (Inferno)* (2000) de presupuesto estadounidense, canadiense e inglés; y *The day after tomorrow* (2004), *Tennis anyone?* (2006), *Into the wild* (2007) y *Act of valor* (2012), también de Estados Unidos; *A man called Nereus* (2012) y las

⁴² La película actualmente no está disponible para su distribución, sin embargo, el director Danny Torres, a quien contacté desde la página oficial de la película (<https://www.facebook.com/manoamanofilm>), me proporcionó el acceso a ella a través de la plataforma de *vimeo*.

más recientes en esta categoría, *Down and Dangerous* (2013) y *Go for sisters* (2013) también estadounidenses, pero de corte independiente.

The walking Hills (Sturges, 1949) es un *western noir* que inicia con la siguiente leyenda: “A border town. Like so many in the Southwest it’s split in two by the International Line and has two names. Calexico in America and Mexicali on the Mexico side”.⁴³ Después este anuncio, se esperaría que la historia narrada ocurriera en esta zona fronteriza, pero Mexicali ya no aparece después de los primeros 11 minutos. Sin embargo, es ahí donde la historia comienza: con Shep (William Bishop) caminando hacia la garita internacional con dirección hacia México, en donde le piden identificarse. Al otro lado, observa con nostalgia a Chris Jackson (Ella Raines) (de quien después tendríamos más información), quien le devuelve la mirada con sorpresa. No vemos mucha diferencia al cruzar la frontera, si acaso, la presencia de un niño de sombrero de paja pidiendo dinero y una mujer caminando, cubierta con un rebozo.

Ya del otro lado, en Mexicali, Shep se dirige a una cantina donde, a primera vista, sólo encuentra al encargado del lugar y a Josh (Josh White), un afroamericano tocando y cantando para sí mismo algunos *blues* con una guitarra que lo acompañará a lo largo de la película con la que, a través de varias interpretaciones ambientará oportunamente algunas secuencias. Será en este bar en donde conocerá a su captor (que lo sigue desde Estados Unidos) y a un

grupo de hombres con los que irá a explorar las montañas movedizas del desierto de Death Valley, en el sureste de California, en busca de unos vagones cargados de oro que fueron abandonados años atrás junto a un grupo de migrantes chinos. Será en esta búsqueda entre la arena, que se desarrollarán y solucionarán los conflictos, se destaparán secretos y



Fotograma 9. “Once he escapes over the line, he will not stop”. Shep llega a Mexicali.

⁴³ “Una ciudad fronteriza. Como tantas en el Suroeste está dividido en dos por la Línea Internacional y tiene dos nombres. Calexico en América y Mexicali en el lado de México”.

se enfrentarán a tiros entre sí. Ya no vemos más Mexicali o a Calexico como se nos había anunciado al inicio.

Border Incident, (Mann, 1949) catalogada como *noir*, se centra en los crímenes de los que son víctimas los migrantes a la hora de intentar cruzar la frontera de forma ilegal en esa época. La trama se ubica en la frontera de California con México e inicia, luego de los créditos, con una toma aérea del *All-American Canal*⁴⁴, mientras un narrador explica, de manera casi didáctica, la importancia que tiene para la industria agrícola del Valle Imperial y para el resto del país, asegurando que es de esta zona de donde se abastecen para tener alimento en sus hogares.

Al mismo tiempo señala que esto es casi enteramente trabajo de los migrantes, específicamente mexicanos, los *braceros*. Describe ampliamente cómo se da la condición para que estos puedan entrar legalmente a su país a partir de los permisos otorgados por el gobierno, el contraste lo hace con aquellos que cruzan de forma ilegal, quienes corren el riesgo de ser asaltados o asesinados por bandidos que asegura, infestan ambos lados de la frontera. Termina esta secuencia con la siguiente invitación al espectador: *"It is this problem of human suffering and injustice about which you should know"*.⁴⁵ Los años cuarenta no parecen tan lejanos.



Fotograma 10. "Now safe and secure and living under the protection of two great republics"

Una vez contextualizados por el narrador, la trama se centra en dos agentes, uno del gobierno mexicano Pablo Rodríguez (Ricardo Montalban) y Jack Bearnese (George Murphy) del gobierno estadounidense, quienes, luego de reunirse con representantes de sus respectivos gobiernos en el que fuera el palacio de gobierno de Mexicali

⁴⁴ *All-American Canal*, es un acueducto que suministra de agua a 9 ciudades y a más de 200,000 hectáreas de terreno agrícola en todo el Valle Imperial en California, este comienza en la presa Imperial a 20 kilómetros al noreste de Yuma en Arizona y termina en la frontera al oeste de Calexico. ("Imperial Irrigation District: All-American Canal," s.f.) ("All-American Canal: Image of the Day," 2009)

⁴⁵ "Es este problema del sufrimiento humano y de la injusticia que debes conocer".

(actualmente Rectoría de la Universidad Autónoma de Baja California), concluyen en un plan para dismantelar un importante grupo criminal de la zona. Dicho plan consiste en hacerse pasar por un indocumentado, en el caso de Pablo, y Jack por un ex convicto buscado por la falsificación de permisos de trabajo. Esto, lleva a ambos a ponerse en situaciones de extremo peligro al mismo tiempo que conocen y nos dan a conocer, la situación por la que se sugiere, atraviesan los braceros.

Aunque el resto de las locaciones no se pueden reconocer, tanto por la época como por la posibilidad de que se trate de sets artificiales, la primer media hora se indica que se desarrolla en Mexicali. Para los espacios abiertos utilizados en esta zona, vemos bastante afluencia de peatones, la mayoría hombres, todos diferenciados socialmente por su vestimenta: para el caso de los hombres, todos con sombrero, algunos de manta y zarape, otros más de traje; en relación a las mujeres, o llevaban vestido o falda y reboso.

Luego de que los agentes logran infiltrarse, la trama se traslada a lo que parecen ser las afueras de Calexico y del Centro y ya no volvemos más a México. La película finaliza con la esperanza puesta en Dios y con un par de banderas en transparencia que cruzan la pantalla, una mexicana y una estadounidense, afirmando que “este mundo de trabajo y pago justo, respeto a los derechos y erradicación del crimen en la frontera”, es posible.

Cambiando un poco la trama, *The Hitch-Hiker* (Lupino, 1953) identificada como cine *noir* se basa en los crímenes y en la captura del asesino Billy Cook, quien atacó a automovilistas en aquellos años y que fue aprehendido por autoridades mexicanas en la comunidad de Santa Rosalía en Baja California Sur. En los primeros minutos, luego de la secuencia de créditos, aparecen un par de amigos viajando de los Estados Unidos a las playas de San Felipe, pero antes, uno de ellos propone pasar “for a drink in Mexicali”. Al llegar ahí, aun conduciendo su carro, la música del exterior suena y se dejan ver las luces de los bares alrededor. Son abordados por un par de hombres que los invitan a pasar a sus bares o a ver algún baile en los cabarets, sin embargo, continúan manejando a su dirección inicial. De vuelta a su



Fotograma 11. A drink in Mexicali.

camino, los planes cambian abruptamente cuando se detienen a darle un aventón al asesino que desencadenará el desarrollo de la trama en paisajes de Baja California, hasta llegar al sur de la península en donde serán liberados de este homicida.

Para variar un poco, una película de horror y ciencia ficción: *The monster that challenged the world* (Laven, 1957). Dicho monstruo, un molusco gigante que sale de una grieta en el fondo de *Salton Sea* luego de un terremoto que sacude al Condado de Imperial, en California, y que pone en peligro la zona fronteriza ante la posibilidad de que éste pueda llegar al *All-American Canal*. Para detenerlo, las autoridades y científicos deben trabajar en conjunto a través de este canal, dejándonos ver amplias panorámicas aéreas y secuencias en locaciones abiertas que permiten identificar el paisaje de la zona.



Fotograma 12. "I found a wonderful place to eat in Mexicali".

A la mitad de la película el comandante John Twillinger (Tim Holt) invita a su secretaria Gail McKenzie (Audrey Dalton) a cenar a un "wonderful place to eat in Mexicali", por su parte, Gail menciona, como pretexto que debe ir al Doctor a esta ciudad por lo que le es posible aceptar la invitación. Solo podemos identificar

el cambio geográfico por un letrero que señala que los personajes se encuentran en "México"; ya en el restaurante, un niño de sombrero de paja y vestido de manta se acerca a querer vender bolígrafos, la única palabra en español que menciona es "Señor", al dirigirse a su futuro cliente. Aquí conocemos a ambos personajes y su camino a establecer una relación romántica, lo que llenará de mayor tensión el posterior enfrentamiento con el molusco gigante que esta por desafiar al mundo.

En las siguientes películas es posible apreciar a la ciudad con un grado más de participación, aunque, igual que en las anteriores, con una función de trampolín o de coyuntura a los acontecimientos narrados.

C.A.T. Squad (Friedkin, 1986), producida para televisión por la NBC, trata de un grupo especial convocado por el gobierno de Estados Unidos cuyo propósito es actuar en conflictos de orden mundial, sobre todo en posibles atentados terroristas. Así, luego de que

varios científicos alrededor del mundo fueran asesinados, este grupo conformado por Richard “Doc” Burkholder (Joseph Cortese), John Sommers (Jack Youngblood), Bud Raines (Steve James), Leo Trepper (Bradley Whitford) y Nikki Blake (Patricia Charbonneau) deben seguir y atrapar a Carlos, también llamado Jorge Villalobos (Eddie Velez), un sicario, responsable de los últimos asesinatos ocurridos en varios puntos del globo, como París, Londres y Bélgica; mismo que manifiesta conocer a Richard y a John de anteriores enfrentamientos y atentados.

La persecución, finalmente, los lleva hasta Mexicali, en donde Carlos se esconde en apartamentos del Centro de la ciudad. El título “Mexicali” se lee con un amplio camino de terracería en el fondo y Carlos atravesando la toma en dirección a unos abarrotes en donde el tendero le da una postal que le fue enviada desde Londres, lugar en donde se ubica el resto de la organización criminal. Al salir, otros tres sujetos lo esperan en un carro y se dirigen hacia el centro de la ciudad, a la cantina Romero, donde ya lo esperan.

Mientras el comando observa a lo lejos, Carlos sale acompañado de dos mujeres de quienes se despide con un beso en la boca y alcanzamos a ver el aún vigente “Bar 13 Negro” en el fondo, entre toma y toma podemos perfectamente leer las ofertas de las cantinas en los postes y paredes, anunciando sus botanas gratis y sus horarios. El sujeto en cuestión atraviesa por un edificio de departamentos de nombre “El viajero”. La



Fotograma 13. Bar “13 Negro” ubicado en la Zona Centro de la ciudad.

persecución a pie continúa por todo el centro de la ciudad, hasta que se detiene en un cine para perder a sus seguidores, es así como regresa a la cantina inicial a alertar a sus cómplices y huir⁴⁶, primero en carro a través de terrenos abandonados y después en un avión en donde el comando especial, ya ha ingresado sorprendiendo al criminal, estos lo

⁴⁶ En toda esta secuencia, bien podríamos cartografiar la zona centro de la ciudad, ciertos lugares, como el cine ya no existen, sin embargo, los demás podrían ser aún identificables.

abaten con un disparo. Las tomas se abren y cierran constantemente lo que nos permite identificar sin mucha dificultad, el entorno en que se desarrolla la acción.

La secuencia de poco más de 9 minutos, es un recorrido por el centro de la ciudad, la zona que colinda con la garita internacional de 1986, las calles se presentan sucias y caóticas, pero podemos ver también la circulación y afluencia de carros y de peatones que concentraba esta zona de la ciudad.

Mientras vemos los créditos finales, un camión se acerca por un camino de terracería entre casas aparentemente abandonadas o al menos cubiertas de polvo, se detiene frente a un camión y se baja Carlos para indicarnos que la historia no ha terminado.

La siguiente, es una producción mexicana, *Alta Tensión* (De Anda, 1997) una drama de propaganda protagonizada por Lilia (María Colla), una reportera a quien se le ha encomendado la tarea de realizar reportajes sobre plantas de producción eléctrica a lo largo del país, y más específicamente, en palabras de su jefe y pareja, Uriel (Ricardo Dalmacci): reportar “el desmadre ecológico” causado por éstas. Al visitar las zonas encomendadas, Lilia se enfrentará a este discurso descubriendo las “bondades”, que, según la narración, otorgan estas plantas para el entorno inmediato y para el país, situación desarrollada a través de conversaciones en tono argumento-contraargumento en su llegada a cada una de estas plantas.

Lilia recurre a la familia de su ex pareja, Oscar (Juan Manuel Bernal), trabajadores de la Comisión Federal de Electricidad mexicana por tres generaciones, pese a los peligros y pérdidas que han sufrido. Para lograr sus objetivos, debe trasladarse a tres lugares, en todos ellos recibida por uno de los integrantes de la familia: la Central Termoeléctrica Petacalco, Guerrero, en donde trabaja Eva, la única hija; la Planta de energía Geotérmica Cerro Prieto en Mexicali, donde se encuentra Leonel (Daniel Martínez), esposo de Eva; y por último la Central Nuclear Laguna Verde en el estado de Veracruz, donde se reencontrará con su antiguo amor, Oscar. En la Ciudad de México se encuentra el tercer y mayor de los hermanos, Adolfo (Juan Carlos Colombo), dominado por su ambiciosa esposa, Inés (María Rojo).

En medio de este proceso, se nos van presentando los conflictos familiares a los que se enfrentan luego de la jubilación de Vicente (Ernesto Gómez Cruz), el papá de los

tres hermanos, casado con Clarita (Evangelina Elizondo); ambos forman una pareja de valores tradicionales bastante arraigados que, en su lucha por educar a los hijos, quienes les han exigido recibir parte de la jubilación, se enfrentan a ellos constantemente. Sus intentos de retorno a la gloria familiar, se reflejan en discursos de tolerancia a la violencia doméstica como un método de mantener los roles de género bien delineados o la justificación de la infidelidad causada por la ausencia de la mujer, quien obsesionada por alcanzar un mejor puesto de trabajo ha puesto en riesgo la estabilidad familiar.



Fotograma 14. Tomas de la geotérmica desde el helicóptero.

Son más o menos cuatro minutos en que la locación se traslada a Mexicali. La reportera llega a la planta Cerro Prieto, ubicada en el valle, y la recibe Leonel con quien sobrevuela la zona en helicóptero lo que permite largas panorámicas aéreas; mientras le explica el trabajo que ahí se lleva a cabo, Lilia describe el paisaje como impresionante y enseguida lo cuestiona sobre las manifestaciones y quejas de la población en relación al alto costo de la luz,

a lo que él argumenta que “en realidad es barato” e incluso razonable, comparado con Venezuela y Colombia, señalando que, debido a las temperaturas propias de la región de “55 grados a la sombra”, las personas usan desmedidamente los aparatos de refrigeración, que además son aparatos que han sido rechazados por Estados Unidos al generar gastos de luz tres veces mayor a lo que gastarían normalmente. Luego de la visita a este sitio, Lilia y Leonel aparecen comiendo en un restaurante de comida china, decorado con dragones de color dorado sobre paredes rojas, es ahí donde él confirma la sospecha que ella tiene, Leonel está saliendo con una mujer que en Calexico, lo cual, desde su perspectiva, era inevitable dada su situación de soledad por la negativa de su esposa a mudarse al norte.

La siguiente secuencia, minutos después, podemos suponer que Lilia se hospeda en el Hotel Lucerna ubicado en la zona hotelera de esta ciudad al cual se le agradece por los servicios prestados en los créditos de la película. Desde aquí, Lilia se enfrenta con su jefe Uriel ante la exigencia de reportar las situaciones negativas de las plantas que visita, en

respuesta, ella lo llama “enfermo”, debido a sus intenciones, y argumenta que “no toda la gente en México es delincuente”, que “también hay quien se chinga trabajando”. Con esta discusión Mexicali termina su participación. El resto de la película gira en torno a la resolución de los conflictos familiares muy atados a su época y de la vida amorosa de esta optimista reportera.

Para la siguiente producción Ray Liotta es Jack, el protagonista de un *thriller* lleno de intrigas y misterios que se van descubriendo en los paisajes de San Felipe en el municipio de Mexicali. *Pilgrim* (Cokeliss, 2000) también conocida como *Inferno* inicia con Jack descubriéndose a sí mismo en un lugar desconocido, al cual no sabe cómo llegó ni las razones por las cuales está ahí, en medio del desierto. Es Vicky (Gloria Reuben), una pintora que disfruta de salir a hacer su trabajo en medio de los paisajes que este entorno le ofrecen, quien le informa que se encuentra en México, específicamente en San Felipe. Le proporciona la ayuda que necesita y será con ella con quien vaya descubriendo su pasado y por lo tanto las razones que lo han llevado hasta esta costa, y finalmente será con quién compartirá su futuro luego de robar el motín que (en su olvidado y difuso pasado) ayudó a robar junto con un grupo de criminales. Por este motivo, sus antiguos compinches son ahora sus enemigos quienes lo persiguen en este poblado.

Vemos en San Felipe, una zona de poca población y, como podemos entender, a partir de la narración, alejada de las grandes urbes, aunque cercana a la frontera. Los espacios abiertos son caminos de tierra, zonas desérticas, un bar ubicado a las afueras, una cantina modesta, algunos negocios pequeños como abarrotes o la playa, lugares en donde podemos ver algunos pobladores locales. Las secuencias en interiores ocurren en algunas casas y en un hotel locales.



Fotograma 15. Ray Liotta se refugia en San Felipe.

The day after tomorrow (Emmerich, 2004) es una película de ciencia ficción estadounidense, de gran presupuesto y efectos especiales que trata sobre el inesperado congelamiento del norte del planeta a causa del calentamiento global. Y con esto, el

enfrentamiento de Jack (Dennis Quaid), experto paleoclimatólogo, representando a al conocimiento científico, en contra del gobierno representado por el vicepresidente Becker (Kennet Welsh), y las políticas capitalistas de Estados Unidos.

La propuesta que se hace para enfrentar este desastre natural, consiste en migrar a toda la población del norte, lo más al sur posible, por lo que México resulta un gran atractivo, aunque también, un golpe para el gobierno que propone saldar la deuda externa a cambio de establecer sus bases provisionales en Mexicali. De la entidad, únicamente apreciamos una toma aérea, aunque no se realizó aquí, nos muestran algunas carpas y quipo militar; a través de un anuncio de noticias, se describe que cantidades incontables de personas están cruzando de forma ilegal la frontera para refugiarse en México y la imposibilidad de detenerlos y controlarlos.

Además de las cuestiones políticas, la historia es aderezada con el drama que Jack y su familia (su hijo Sam interpretado por Jake Gyllenhaal y su esposa Lucy, Sela Ward), viven para poder reencontrarse en medio de esta tragedia ecológica que azota a todo el norte del planeta.



Fotograma 16. La Zona Centro de Mexicali desde una azotea.

El siguiente caso es *Tennis, anyone?* (Logue, 2006) una comedia acerca de Danny (Donal Logue) y Gary (Kirk Fox), dos amigos que se desenvuelven en la industria del cine pero que no logran el éxito que desearían; el primero por problemas personales, como el abandono de su esposa por otro hombre, varios

episodios bochornosos que lo llevan a perder su trabajo en una serie familiar; y el otro, simplemente por falta de talento. Lo que los une es el tenis, por lo que se inscriben como equipo en un torneo de caridad organizado en Los Ángeles en donde participan estrellas *hollywoodenses*. Este es un buen pretexto para ver desfilar gran cantidad de celebridades por esta película: Dany Trejo como Héctor, aparece en las primeras secuencias como parte de filmaciones que se realizan en Calexico, en donde podemos distinguir a poblados como

Browley y la conocida *Salvation Mountain*⁴⁷, una intervención artística religiosa, ubicada cerca de Salton Sea, también en el condado de Imperial en California; Jason Isaac como Johnny Green el villano que intenta no solo ganar el torneo sino desprestigiar a ambos amigos; Stephen Dorff como T.C. Jackson, cantando algunas canciones patrióticas del género *country*; y a Paul Rudd como Lance Rockwood, un actor de películas porno que en algún tiempo fuera compañero de cuarto de Danny; entre otros más como Sam McMurray, Henry Thomas y Kenneth Mitchell.

La historia comienza luego de su paso por Mexicali, en donde se explica, vive el papá de Danny, al cual visitan cuando ambos amigos se encuentran en la ciudad debido a que Gary tiene programado impartir clases de tenis a un grupo de niños de la localidad. Los protagonistas aparecen cruzando una calle concurrida en el centro de la ciudad frente a lo que se anuncia como “Bar 13 Negro”, mientras son abordados por un individuo que los invita a pasar a “El dólar, una cantina que promete a los personajes “encontrar muchachas”, la oferta que atienden es la de los tacos al cruzar la calle. Posteriormente nos ofrecen una postal de la ciudad al subir a una azotea desde donde vemos el icónico Hotel del Norte, justo al lado de la garita internacional, parte del centro y el horizonte infinito que la caracteriza. Mientras, Mike (Mike Logue), padre de Danny, explica que la ciudad es la capital del estado y que estima aproximadamente un millón de habitantes entre otros datos sobre el municipio.

Luego de estas secuencias en los primeros minutos, Danny se despide abruptamente e indica que debe irse, pero promete estar en contacto. Esto no ocurre hasta luego de un año que ambos personajes se encuentran de casualidad en la fiesta de un amigo en común en Los Ángeles, a partir de aquí la historia se centra en el torneo de tenis, en el que tendrán la oportunidad de conocerse más y reforzar su amistad.

A man called Nereus (Hill, 2012) relata la historia de Nereus (David Hayes), un hombre autista con poderes especiales, místicos y espirituales con los cuales puede predecir resultados numéricos e incluso corregir acontecimientos a través de viajes en el tiempo. Esta capacidad lo pone en la mira de varios grupos e individuos que intentan secuestrarlo para sacar provecho. Entre ellos Keith, (Seth Gandrud), un drogadicto en

⁴⁷ Dejo este link para saber un poco más de la zona a la que se refiere <http://www.salvationmountaininc.org>

aparente recuperación, cuyo plan consiste en llevar a Nereus a Las Vegas para utilizarlo en apuestas, pero no cuenta con los demás interesados ni mucho menos con los lazos que los irán uniendo.

Esta película de acción y ciencia ficción, incluye en su desarrollo, viajes interdimensionales, abuso de drogas, viajes astrales, cultos espirituales y lo que nos interesa, algunas locaciones en el municipio de Mexicali.

El viaje de Keith a Las Vegas se verá frustrado debido a todos los altercados que han tenido en el camino, por lo que se ven forzados a cruzar la frontera en dirección a San Felipe: podemos notar por las imágenes, que atraviesan en automóvil la avenida Benito Juárez, de las principales en Mexicali, y continúan avanzando hacia la carretera a San Felipe, y se nos anuncia su llegada con un letrero de bienvenida, es en esta playa en donde se desarrolla la última secuencia de acción y la resolución a los conflictos.

La siguiente película lleva por nombre *Act of valor* (McCoy & Waugh, 2012) es una producción de acción bélica que se centra en un grupo de élite de las Fuerzas Navales de Estados Unidos, protagonizada por militares enlistados. Fue promocionada como un homenaje a las tropas, por lo que el tratamiento de la historia va en este tono: el heroísmo y el patriotismo son el móvil para estos militares, entrenados en pruebas de combate y actos de rescate llevados al límite, por lo que la fuerza y la masculinidad se resaltan en cada cuadro, así como su compromiso moral con su nación, con su familia y con sus tropas.

Entre banderas estadounidenses, este grupo de soldados de San Diego, California, deben rescatar a una agente de la C.I.A. que ha sido secuestrada, en este rescate descubren a un grupo de terroristas que planean atacar a Estados Unidos. En su búsqueda por resolver los conflictos internacionales que se van desarrollando, pasan por Filipinas, Ucrania, y por varias locaciones estadounidenses como Puerto Rico, Misisipi, Florida y California; después, México hasta Isla de Cedros en Baja California Sur. Aunque algunos de estos lugares no se señalan en los créditos, en la narración son especificados como tal. Es en esta isla en donde logran asesinar a varios terroristas, sin embargo, otros más lograron escapar lo que los trae hasta Mexicali, en donde con ayuda de las fuerzas especiales mexicanas, realizan un plan para atrapar a los terroristas. Es así como se anuncia "*US/Mexico Border Wall*" y vemos a un camión entrar a una fábrica, un par de hombres con sombrero y armas les abren el paso.

Media hora antes del final, se anuncia entonces a Mexicali. Los soldados abandonan el helicóptero a la orilla del mar contrastando con el desierto en donde se encuentran con varias camionetas de agentes mexicanos, solamente vemos a uno de ellos; explican cómo ambos gobiernos comparten el interés por trabajar en la solución a este problema, siendo los estadounidenses los encargados de toda la logística involucrada. Se explica que estos grupos terroristas operan con túneles debajo de una fábrica descrita por el agente mexicano como demasiado peligrosa por estar controlados por cárteles mexicanos, ante esto aconseja que “preparen a sus hombres para la batalla más difícil de todas”.

Con esto, pasamos a la ciudad, un lugar sucio y cerrado en polvo, por donde atraviesan camiones tipo pipas a toda velocidad en donde viajan ocultos los soldados involucrados en la misión, entre barrancos y basura a lo largo de todo el recorrido.



Fotograma 17. Las fuerzas navales estadounidenses entran a Mexicali.

Siguiendo los letreros de locales que se alcanzan a apreciar, como el del “Bar Cielito Lindo”, “Zapatería La Nacional” o “Mueblería la Sin Enganche” podemos fácilmente ubicarnos en las zonas específicas que se utilizaron para estas secuencias y el recorrido que siguieron: el Centro de la ciudad, desde el callejón Reforma, casi en la garita internacional para después dirigirse lejos de la zona comercial hasta los Edificios Monte Albán, donde vemos a un hombre con tatuajes en el cuerpo y cara, sin camisa, en cuclillas que aparentemente alerta a los criminales de que el convoy se dirige hacia ellos, a las periferias de la zona.

A partir de este punto la acción no se detiene, con un estilo de punto de vista nos movemos entre detonaciones de granadas, tiroteos y sangrientas explosiones. Finalmente, el acto de valor, uno de los soldados se tira encima de una granada para salvar al resto, otro más, atacado con incontables disparos, de algún modo, logra evitar que uno de los últimos terroristas escape por los túneles, desmantelando así al cártel que controlaba esta zona de Mexicali en conjunto con los terroristas que planeaban atacar su nación.

Otra historia de crimen es *Down and Dangerous* (Forsman, 2013), una producción independiente estadounidense que se desarrolla en torno a Paul (John T. Woods) un narcotraficante, que, luego de que el jefe de la organización criminal a la que pertenece le ordenara cruzar cocaína a México, ve la oportunidad de sacar ventaja al traicionarlos, al mismo tiempo que venga el ataque del que ha sido víctima su mejor amigo Elliot (Dusti Sorg) y de paso se queda con el corazón de la novia del jefe de este grupo, Olivia (Paulie Rojas).

Para lograr esto, Paul y Olivia, deben familiarizarse con el cruce fronterizo por el que llevarán a cabo la tarea que les fue encomendada, precisamente el que divide Mexicali de Calexico. Paul recorre y cruza por la garita como cualquier peatón por lo que se nos permite observar el contexto a través de tomas rápidas: una señora que lleva de la mano a un niño vestido con un zarape y un sombrero de palma, un carro de policía, un paletero y el tráfico; luego, aparadores y comercios propios de la zona, y finalmente las oficinas de la garita de cruce peatonal de Calexico. Después de anunciarnos que lo que vemos es Mexicali, Paul se sienta a observar y hace anotaciones sobre las dinámicas de la garita lo que nos da a nosotros varias postales de la cotidianeidad del cruce fronterizo, aunque el personaje no se relaciona directamente con esta cotidianeidad.

En una segunda secuencia, los personajes se adentran más a la Zona Centro, podemos ver el hotel “16 de septiembre” ubicado precisamente en el primer cuadro de esta área, y a Paul y Olivia (Paulie Rojas) caminando hacia una habitación donde los espera el hombre al que le venderán la cocaína en cuestión, pero que previamente han intercambiado por lo que indican es laxante para bebé. Concluido el negocio, regresan a Estados Unidos, para volver casi enseguida al verse descubiertos, el cruce por la garita se repite.

Paul camina al lado de la malla fronteriza en donde libraré una persecución entre vagones abandonados y tiroteos. Finalmente, con ayuda de la policía logra todos sus objetivos, vengar a su compañero, quedarse con el dinero y con la chica.

Go for sisters (Sayles, 2013), otra película estadounidense que combina la acción, el drama y el crimen. Bernice (Lisa Gay Hamilton) y Fontayne (Yolonda Ross) fueron amigas muy cercanas durante sus estudios, pero ahora, luego de un par de décadas, coinciden cuando la primera se convierte en oficial de libertad condicional de California de la segunda, quien lucha con adicciones a las drogas y con no volver a la cárcel. Pero ahora, Fontayne

ayudará a Bernice en la búsqueda de su hijo Rodney (McKinley Belcher III), un joven veterano de guerra, que ha desaparecido en la frontera mexicana. Para dar con él, recurrirán a Freddy Suarez (Edward James Olmos) quien las guiará en los caminos fronterizos hasta dar con el grupo criminal que ha secuestrado a Rodney y que además



Fotograma 18. Las hermanas conocen los túneles de la chinesca.

trata con migrantes ilegales de origen chino. En este recorrido vemos el cruce fronterizo por Tijuana, sus calles, bares y lugares característicos, la describen como una ciudad en donde la policía no manda, y a las ciudades fronterizas como aquellas en las que viven las “mejores personas, pero también lo peor de ambos lados”. Es aquí en donde reciben información de Zeidy (Martha Higareda), la novia de Rodney, que les indica que probablemente su novio se encuentra en Mexicali.

Su viaje hasta esta ciudad inicia alrededor de la hora y media de película, llegan directamente al Centro de la Ciudad, que describen como “la nada”, Freddy les indica que hay que iniciar buscando por La Chinesca y a diferencia de otras producciones que se mencionan en este trabajo, se le da presencia a la cultura china de la ciudad, aun cuando no es determinante para el seguimiento narrativo: se nos muestran los edificios emblemáticos como la Asociación China, negocios y letreros pertenecientes a la misma. Al



Fotograma 19. Tacos de borrego para James Olmos.

preguntar por el supuesto grupo de criminales, un comerciante de la zona refiere a esto como parte de “la colorida historia de Mexicali”, y describe los túneles sobre los cuales está establecida la Zona Centro por los que comenta que se contrabandeaba alcohol. En algunas tomas se muestran estos túneles ya clausurados.

Seguido de esto, tras una postal del cruce a Calexico, siguen un camión en donde supuestamente transportan a los migrantes en dirección a Phoenix. Atraviesan el desierto

por terracería en donde logran encontrar abandonado este camión y dentro a Rodney en condición grave debido a las temperaturas y al hacinamiento en que se encontraba.

Into the wild (Penn, 2007), es quizás el mejor ejemplo para esta categoría. La película biográfica que se desarrolla en torno al viaje de Chris (Emile Hirsch), que luego de graduarse y deshacerse de todas sus posesiones (incluyendo sus lazos familiares), decide iniciar un viaje a través de Estados Unidos hasta llegar a Alaska en un intento de autodescubrimiento y “desintoxicación” que lo llevará a conocer y a lamentar sus propios límites.

En este *road-trip*, aparecen muchas locaciones y personajes que de algún modo intervienen en su proceso, es a través de las conversaciones y de recuerdos que vamos conociendo su historia, sus motivaciones y su trágico destino. Llega a México en un *kayak* hasta el Mar de Cortés y conocemos su recorrido a partir de una entrevista en migración en la garita Andrade que separa Los Algodones en el valle de Mexicali, de Yuma en Arizona. Nos enteramos de que cruzó a través de la Presa Morelos, ubicada también en esta zona, mientras, la narración se acompaña con algunas imágenes de tales sucesos. Esto transcurre en aproximadamente dos minutos, son pocas las imágenes que podemos apreciar, son los nombres de los lugares los que nos remite a las locaciones.

Como en los casos anteriores, los paisajes cachanillas propician la continuación de los acontecimientos dentro de la narración, nadie se queda en esta ciudad, sino que busca la manera de continuar su camino en su paso por Mexicali.

Ciudad protagonista. Mexicali, personaje principal.

Finalmente, el apartado en donde ubico a la ciudad siendo parte y partícipe en la trama. En las películas incluidas, se hace referencia a la zona, se indica que lo que vemos representa los paisajes y a los habitantes mexicalenses, aun cuando no correspondan o no sean identificables a simple vista, la narración es la que hace a Mexicali un personaje activo en interacción con los personajes. Para este apartado considero seis películas: *Raza de bronce* (1927), *Frontera de Mexicali* (2002), *Mexicali* (2009), *Levantamueertos* (2013), *Compadres* (2015) y *Happy birthday* (2016).

Primeramente, *Frontera de Mexicali* (Gómez, 1988), un *video home* que aborda la temática de migración, crimen y violencia que señalan, impera en la zona fronteriza. Manuel

forma parte de un grupo de coyotes y narcotraficantes que engañan a indocumentados que abandonan en la frontera de Mexicali. Aprenderá a la mala su lección luego de que su esposa embarazada, Martha (Cristi Olmos), lo abandona para encontrar una vida más tranquila y libre de violencia para criar a su hijo en Los Ángeles. Ante esto, Manuel deberá emprender su camino como ilegal y será víctima de los cazadores estadounidenses, muriendo de un tiro, en el anonimato, solo, en medio de la nada.

Las locaciones utilizadas en esta película no corresponden a la ciudad, en esta ocasión, son otros paisajes los que fungen de dobles para representar a Mexicali, elementos como el clima, la vegetación y los señalamientos los delatan: montañas nevadas, árboles de aguacates, etc. Aun así, la manera en que se eligen y se describen los elementos involucrados permite conocer cierta perspectiva de la ciudad.

Lo mismo ocurre en *Happy Birthday* (Tebo, 2016), un *thriller* estadounidense que relata el viaje que Tommy (Riley Litman) y Brady (Matt Bush) hacen hacia Mexicali, luego de que éste descubriera que su novia lo engaña y además en el día de su cumpleaños.

Como se explica, contrario a lo que Brady espera, su destino para los excesos y la fiesta, no es Tijuana, sino Mexicali: *más peligrosa, más sucia*, “*the real Mexico*”. Un México, que, al ver la película, coincide con el que el cine ha retratado en múltiples ocasiones, pero adaptado a las posibilidades actuales: peligro, drogas, callejones oscuros, filtros de colores sugerentes, personajes caricaturizados, sexo, etc.; incluso en un cartel que apenas se alcanza a entender podemos leer las palabras “secuestro”, “extorsiones” y “templarios”, en una misma oración.



Fotograma 20. El camino que lleva a Mexicali.

De este modo, los personajes llegan a la ciudad sin tener idea de lo que les espera, pero sabiendo que no será nada tranquilo, luego de viajar por carretera a través del desierto en donde los señalamientos viales están atravesados por agujeros de bala, mientras un ave se estrella contra el vidrio manchando todo de sangre, como un presagio para ambos amigos.

Texican (Erik Palladino) y Caballo (Matthew Willig) serán los guías y protectores en esta ciudad custodiada por el cartel de El Gato (Robert Miano), un personaje sacado de las películas de la revolución mexicana: bigote amplio, sombrero redondo, corbatín, un puro en la mano, además de la actitud de matón. Entre los lugares y eventos a los que acuden están una carreta de pupusas y una pelea de gallos en donde conocen a un chamán azteca Kasape Sukka (Steven Tyler) quien ofrece una amplia gama de drogas a estos turistas.

Conocen también a Katie (Vanessa Lengies) y Lucía (Britne Oldford), las encargadas de seducirlos y de secuestrarlos en un hotel en medio de la nada. Entre alucinaciones y confusiones, lo sugerente y lo difuso, vemos un Mexicali sin ley, sumido en excesos, incluso en la extravagancia, en irrealidad, sin sentido y desbordado; cuando finalmente nos enteramos de que todo por lo que pasó Brady en esta ciudad fue parte de una compleja broma de cumpleaños que le prepara Tommy a partir de un guión cinematográfico que él mismo escribió.



Fotograma 21. Mexicali: "the most dangerous place".

No vemos muchos espacios abiertos ni iluminados, no es posible identificar a la ciudad ni lugares específicos, tampoco aparece en créditos, por lo que podemos afirmar que la película fue grabada en sets artificiales. Mexicali, sus personajes y sus prácticas son

solamente referentes, representados a través de las características de los espacios y de las descripciones que le otorga la narración.

Aunque esta película podría aparecer en la categoría de ciudad de paso, debido a que la mayor parte de la trama se desarrolla en esta entidad y que al final no se observa su regreso a Los Ángeles, además de la relevancia de su participación en el desarrollo de la historia, he decidido dejarla en este grupo.

La siguiente es *Compadres* (Begn , 2016), de producci n mexicana y protagonizada por Omar Chaparro como el agente Garza. La pel cula trata sobre la b squeda que hace este polic a para encontrar a su novia Mar a (Aislinn Derbez) quien



Fotograma 22. El agente Garza y su compadre por los callejones del Centro.

aparentemente es secuestrada por

Santos (Erick El as), luego de que su operaci n criminal resultara frustrada a manos del agente. Para llegar a  l se asocia con un *hacker* de 17 a os Vic (Joey Morgan) estadounidense, no por gusto sino por necesidad, pero que al final se convertir  en su *sidekick*.

Desde el ojo de otros mexicanos, esta producci n es de las pocas que nos muestra varias panor micas en exteriores del paisaje actual de la ciudad: se muestran algunos callejones caracter sticos de la Zona Centro y la garita de cruce hacia Calexico, varias de las secuencias de confrontaci n ocurren dentro del bar “Porkys” ubicado tambi n en esta zona que en la trama corresponde al apodo del due o del lugar (Mauricio Barrientos), un mat n con el que se enfrentarn  Garza y Vico; otras secuencias ocurren en Granjas Virreyes, una de las colonias perif ricas de esta ciudad, as  como en algunas zonas des rticas que no se identifican; vemos algunos terrenos bald os, calles amplias de terracer a y basura tirada en la v a p blica; tambi n se incluyen tomas sobre carretera hacia distintos puntos que conectan con Mexicali, como Los  ngeles, Tijuana y Ensenada.

Aunque vemos algunas postales de la ciudad, no podemos identificar la participaci n de personajes locales ni la interacci n con el entorno, es decir, la ciudad es solamente un escenario o un pretexto, pero no tiene injerencia en la narraci n.



Fotograma 23. Peter llega a Mexicali, un encuentro contemplativo.

Otra película para esta categoría es la que lleva por nombre precisamente, *Mexicali*⁴⁸ (Herrlander & Palacio, 2009) una producción independiente, mezcla de imágenes documentales y de ciencia ficción, en donde Peter (Max Herrlander) y Pedro (Juan Palacios) recorren y se dejan sorprender por la ciudad mientras se descubren a sí mismos a través de sus conversaciones y de las narraciones

introspectivas que acompañan a toda la película. El primero, de nacionalidad sueca pero que ha escapado de su intercambio estudiantil en Phoenix, Arizona, y el segundo, un recién deportado que se reencuentra con la ciudad luego de mucho tiempo.

En su recorrido vemos de cerca las calles de la Zona Centro de la ciudad, la Laguna Salada y el Cañón de Guadalupe. También los vemos sucumbiendo a las drogas y los excesos, pero no vemos crimen ni combates, sino elementos asumidos como parte del contexto sin mayor implicación que el desgaste físico. Los lugares comunes de la vida cotidiana del joven cachanilla están retratados a través de la mirada de estos dos personajes, así como los íconos reconocibles en la región como el “Lupón”, considerado Santo del Valle de Mexicali, algunas cantinas clásicas y personajes muy característicos.



Fotograma 24. La nostalgia del paisaje cachanilla desde los ojos de Peter y Pedro.

A través de combinar fotografías, la narración en voz en *off*, algunas imágenes oníricas, música con letra referente a la ciudad, la película nos permite darnos una idea de

⁴⁸ Esta es una película que no tiene distribución, sin embargo, al contactarme con el director, Max Herrlander, accedí a permitirme el acceso a la película a través de la plataforma de *vimeo*. Dejo aquí el link oficial para más información <http://drömfångarfilm.se/films/mexicali/>

la aceptación a la vida en ella, la intención de dejarse impactar, ya no como un lugar para dejar sino uno en el que se puede quedar. Lamentablemente esta producción no fue realizada con fines comerciales ni cuenta con distribución.

Finalmente, dos películas mexicanas, ambas distantes en el tiempo, si no es que, en los extremos del recorrido de Mexicali en el cine, la primera en los inicios y la otra entre las últimas producciones. Decido dejarlas al final ya que, pese a esta distancia, mantienen varios rasgos en común que las separan del resto de las producciones. Estas son *Raza de Bronce* y *Levantamueertos*.

Raza de bronce (Calles, 1927), es considerada la primera película de ficción de producción mexicalense, pese a esto, no ha sido posible acceder a ella sino a través de crónicas y narraciones. Estuvo bajo la producción de Rafael Corella, considerado uno de los pioneros del cine en la región, quien luego de algunos documentales turísticos empresariales, decide incursionar en el cine de ficción encomendándole a Alfonso Tovar, periodista de *La opinión* de Los Ángeles y empleado de gobierno en Mexicali, la tarea de escribir el guión de esta película que aseguraba a la prensa, elevaría el prestigio de México pero sobretudo el de Baja California (Agrasánchez, 2010).

La película fue dirigida y protagonizada por Guillermo Calles como el Indio Miguel, que se enamora de una joven de clase alta interpretada por Esther García, y que en sus intentos por conquistarla pretende encajar en esa clase social que no es la de él, motivo por el cual es ridiculizado entre este grupo, pero también se gana el rechazo de los de su propia clase al sentirse traicionados, lo que lo lleva a valorarse a sí mismo por lo que es (Trujillo Muñoz, 1997).

En otras reseñas, la película se asocia a cine propagandístico y la catalogan como película nacionalista ya que intentaba recuperar el lado bueno de la región ante el estereotipo impuesto por Estados Unidos que relacionaba a Mexicali con otro tipo de conceptos como decadente, sucio, ignorante, falta de moral, etc.; esto bajo el gobierno del general Abelardo L. Rodríguez del entonces Distrito Norte que veía con buenos ojos la realización de dicho proyecto como “elemento publicitario de la entidad” (Trujillo Muñoz, 1999). Esta película incluyó en sus locaciones:

[...] casas y calles de Mexicali: en el patio interior de la *Colorado River Company*, en la casa de la familia Peralta, en el propio palacio de gobierno y en terrenos baldíos que hoy corresponden a la Colonia Bellavista. Para el trabajo interior, de set cinematográfico se utilizó un edificio pequeño que era propiedad de don Rafael Corella, situado en la avenida Obregón, entre las calles B y C (Trujillo Muñoz, 1999, p. 88).

Y no solo se grabó enteramente en la ciudad, sino que se cuentan alrededor de 400 extras entre los cuales estaban los mismos habitantes, así como el ya mencionado, 21 Batallón de línea, por lo que todo el proceso de producción hasta el estreno fue un verdadero acontecimiento para la región, según se narra en las crónicas de autores como Manuel Ortiz Marín (2006) y el ya citado Trujillo Muñoz. En fin, la película estaba hecha básicamente en y por Mexicali.

Rogelio Agrasánchez (2010), señala que la película fue proyectada en varias ocasiones y en distintos cines, por supuesto primeramente aquí en la ciudad, en el cine Iris, propiedad de Corella, que quedó en ruinas luego de que se incendiara en 1944, donde según estas crónicas se quemaron las copias de la película. Aun así, el autor afirma que la película se proyectó en Oakland, Los Ángeles y Hayward en California, así como en trece cines en la Ciudad de México, aunque no se ha podido ubicar la existencia de esta película.⁴⁹

La siguiente película a la que hacía referencia más arriba es *Levantamueertos* (Nuñez, 2013), basada en la obra *Amor otro* de Ángel Norzagaray. La relaciono directamente con la anterior ya que pasaron 86 años para volver a tomar a la ciudad como un lugar, no al que se llega, no al cual se quiera abandonar sino un lugar donde simplemente, se está.

⁴⁹ En los acervos de la Filmoteca de la UNAM y la Cineteca Nacional, así como los catálogos digitales de la *County of Los Angeles Public Library* y la *University of California of Los Angeles Library* (UCLA Library), es posible encontrar una modesta ficha técnica, sin embargo, en ninguno de estos lugares existe alguna copia a la cual tener acceso.



Fotograma 25. Iván lleva a Rosa al panteón Centinela.

Iván, interpretado por Daniel Galo, trabaja para el Servicio Médico Forense (SEMEFO) levantando cadáveres diariamente, se nos va revelando su vida en su cotidianidad, hasta el mínimo detalle: levantarse, ir a trabajar, regresar, pasar a los abarrotes, bañarse, tomarse una cerveza en su departamento desordenado y sucio, siempre en solitario.

El giro se da luego de su encuentro con Rosa interpretada por Sofía Félix, quien le pide que la golpee mientras tienen sexo en un motel en el centro de la ciudad. Al despertar, Iván cree haberla matado por lo que toda esa rutina ya establecida cambia, y va dejando al descubierto sus temores, ansiedades y su pasado; cuando se siente al borde, encuentra nuevamente a Rosa, e intenta volver a la normalidad, lo que resulta en que ella lo deje por otro hombre. Así, la rutina está completa de nuevo, aunque en este proceso se gana un cerdo en un sorteo de una iglesia vecina, al que adopta como compañero. Finalmente, Iván es llamado a recoger otro cuerpo, ante las experiencias previas parece un tanto resignado a lo que implica acudir a levantar cuerpos descompuestos por el sol, hasta que nota que uno de ellos está vivo dejando en pausa a esa resignación.

En esta película, la ciudad y sus condiciones son las que propician el desarrollo de los acontecimientos, vemos a sus habitantes y a sus paisajes reconocibles fácilmente por quien ha vivido aquí, la presencia inevitable del calor, las cantinas del centro e incluso la Rumorosa. Se ofrece un poco de complicidad con el espectador local al incluir detalles como las implicaciones de caminar bajo el sol, que corten la luz a pleno día, el golpe de calor, el ruido constante de los aparatos de refrigeración, frases como “*el jomi*” o “*la morra*” y la participación de actores y extras locales que se identifican por sus participaciones en la televisión, teatro o radio de la ciudad. Y pese a esta complicidad, tampoco está fuera de la comprensión de espectadores que no tengan estos referentes.

Y aunque el calor y la muerte son una constante, no se enfoca en situaciones de crimen organizado, narcotráfico, migración o frontera, temas por demás retomados en otro

tipo de producciones. Por lo que *Levantamuertos* parece darle un nuevo aire a la ciudad en el cine.

Así como en *Raza de bronce*, la proyección de esta película fue un tema relevante en la agenda cachanilla. Tanto en la televisión, la radio y la prensa locales, como en las redes sociales era común ver publicidad, promociones o comentarios sobre la misma.

En síntesis

Luego de este largo recorrido, quiero mencionar otras producciones en las que Mexicali está indicado como locación pero que, debido a la poca información, limitada sinopsis y ausencia de reseñas aunado a no tener acceso a ellas, dificulta identificar el tratamiento que se le da a la ciudad dentro de la trama: *Mártir de Mexicali* (1991), *Into the flames* (2002) y *The Grey Strip* (2010). Así mismo, menciono las siguientes producciones que suponen su estreno en próximas fechas: *Belzebuth* (2017), *Life for cash* (2017), *Rico's Ride* (2017).

Finalmente, propongo un resumen gráfico del resultado de la construcción de este directorio que sirva para sintetizar el apartado y que desarrollé con el apoyo del *software Atlas-Ti*.

Así, la categoría con menor cantidad de películas es la correspondiente a Mexicali como una ciudad ausente, es decir, en donde la ciudad no apareció ni tuvo participación explícita en el desarrollo de la narración, estas fueron las cuatro películas más lejanas en tiempo, de 1929 a 1950. En este periodo, las condiciones de traslado aunado a la caracterización de la franja fronteriza debieron ser factores determinantes para no trasladar las producciones a la entidad.

Después, con seis producciones, la ciudad protagonista; son pocas las historias que se presentan enteramente en la entidad o que intentan proponer la zona como un espacio para desarrollar y contar historias. Sin embargo, en últimos meses, el interés por Mexicali parece crecer en la industria ya que varias producciones aún sin fecha de lanzamiento, han recurrido a estos paisajes.

La siguiente categoría corresponde a la genérica con ocho producciones en donde no se especifica el lugar del que se trata de forma explícita sino a través de la caracterización de los espacios y personajes.

Los grupos más amplios con catorce producciones cada una, que corresponden a la ciudad suplantada en donde Mexicali presta sus espacios para representar a otras entidades, se utiliza principalmente el paisaje desértico tanto para narraciones bélicas como para crímenes relacionados con la migración hacia Estados Unidos; y la ciudad coyuntural o de paso, dejando ver a un Mexicali en donde no se intenta permanecer sino lograr salir, incluso escapar, función que cumple como ciudad fronteriza.



Figura 4. Resumen de la clasificación del directorio.

Incluí para este conteo, los dos casos en que Mexicali, aun apareciendo, como parte y participe en el desarrollo de los acontecimientos, no se realizó en esta región, tal como explico para *Happy Birthday* (Tebo, 2016) y *Frontera de Mexicali* (Gómez, 1988).

Otro elemento que he notado en el ordenamiento del corpus general corresponde a los géneros cinematográficos en los cuales se inscribe cada producción a partir de las fichas técnicas consultadas y de las observaciones propias que he realizado al momento de clasificarlas.

Así, el género cinematográfico más frecuente corresponde al drama con una recurrencia en 21 producciones, le sigue la acción con 17 y el crimen con 9. En al menos 6 de las películas, sobre todo en aquellas que sitúan al paisaje como de paso, el *road trip* es un recurso empleado. Seguido de estas, *western*, el *thriller*, ciencia ficción y bélico se presentan en cinco producciones; por su parte, la comedia y el cine negro corresponde a cuatro. Producciones con temática de deporte, musical y biográfico son 3; le siguen los géneros de horror en 2 y finalmente aventura, comedia negra y el formato de *video home*, una cada una.

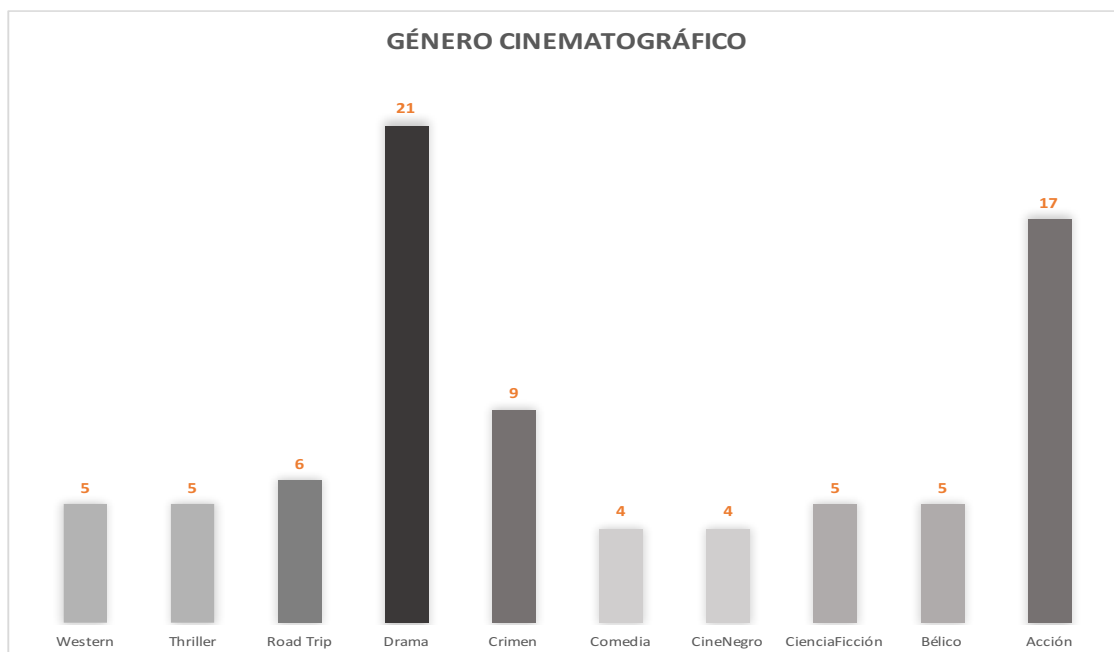


Figura 5. Recurrencias de géneros cinematográficos en el directorio.

Por supuesto, la mayoría de las películas se inscriben en más de un género, es la frecuencia del género lo que se considera en este conteo.

Con esto, podemos acercarnos a un panorama general de los tópicos y estilos con los que se da tratamiento a los paisajes, a partir de los requerimientos del drama propiciando acontecimientos en intensidad emocional; por el mismo camino el crimen y la acción pueden apelar al impacto en sus secuencias con efectos especiales, pero también a la imagen de violencia y peligro que requiere locaciones que refieran esta idea.

Siguiendo con la línea del uso del espacio que interesa en este estudio, pude también identificar aquellos lugares a los que se recurre más en estas producciones. De este modo, es el desierto en paisaje más recurrente con un total de 27 películas, al ser utilizado mayormente en producciones generalmente bélicas o de acción en donde estos escenarios den cierto realismo a la historia como ocurre desde *Viento negro* (Servando González, 1965), *Quantum of Solance* (Forster, 2008), hasta *Jarhead* (Mendes, 2005) o *Three kings* (Russel, 1999), por ejemplo.

Después, la zona centro es retomada para 14 de las películas, en estas se incluyen bares, calles, parques e incluso, los túneles de la chinesca y la Escuela de Artes. La garita

internacional es retratada en 9 de ellas, seguido por La Rumorosa, que, aunque pertenezca al municipio de Tecate, mantiene una conexión con el espacio mexicalense y se utiliza en 7 producciones.

De ahí, el Río Nuevo que aparece en 6 y la presencia de la zona rural de Mexicali, en donde se aprecian las afueras de la ciudad, o la zona valle en 5 ocasiones y San Felipe en tres.

En la categoría de otros, en once películas se pueden apreciar escenarios como calles de la Colonia Nueva, la Rectoría de la UABC, el bulevar Benito Juárez, el Tianguis del Caballito, la zona de fábricas, la Geotérmica y el aeropuerto. Así mismo, en 17 de las producciones algunos espacios utilizados fueron imposibles de identificar, ya sea porque son películas muy alejadas en tiempo o porque no se proporciona información suficiente al respecto. Seis de las películas que conforman el directorio, a partir de menciones o de la suplantación de la ciudad, no muestran espacios de la región en ellas.

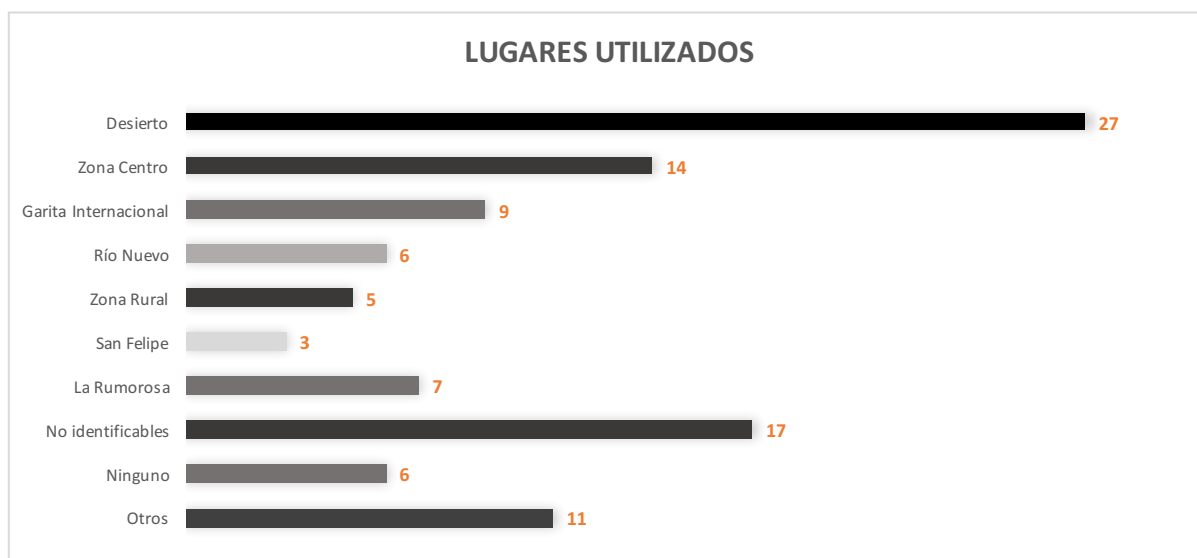


Figura 6. Los lugares presentes en las películas del directorio.

Además, a partir de los espacios utilizados y de acuerdo al género, también me fue posible identificar las temáticas predominantes en estas producciones. En 30 ocasiones las producciones abordan cuestiones sobre migración y frontera, después lo relacionado a la muerte y el peligro en 28, seguido de crimen en 25, las cuestiones emocionales se tratan en 14 de las producciones, seguido de lo relacionado a la vida nocturna en 9 películas para finalmente, en tres películas, el tema de la prostitución. Todas estas evidentemente relacionadas y que son coherentes con el tipo de espacios (desierto) y con los géneros (drama y acción) que predominan.

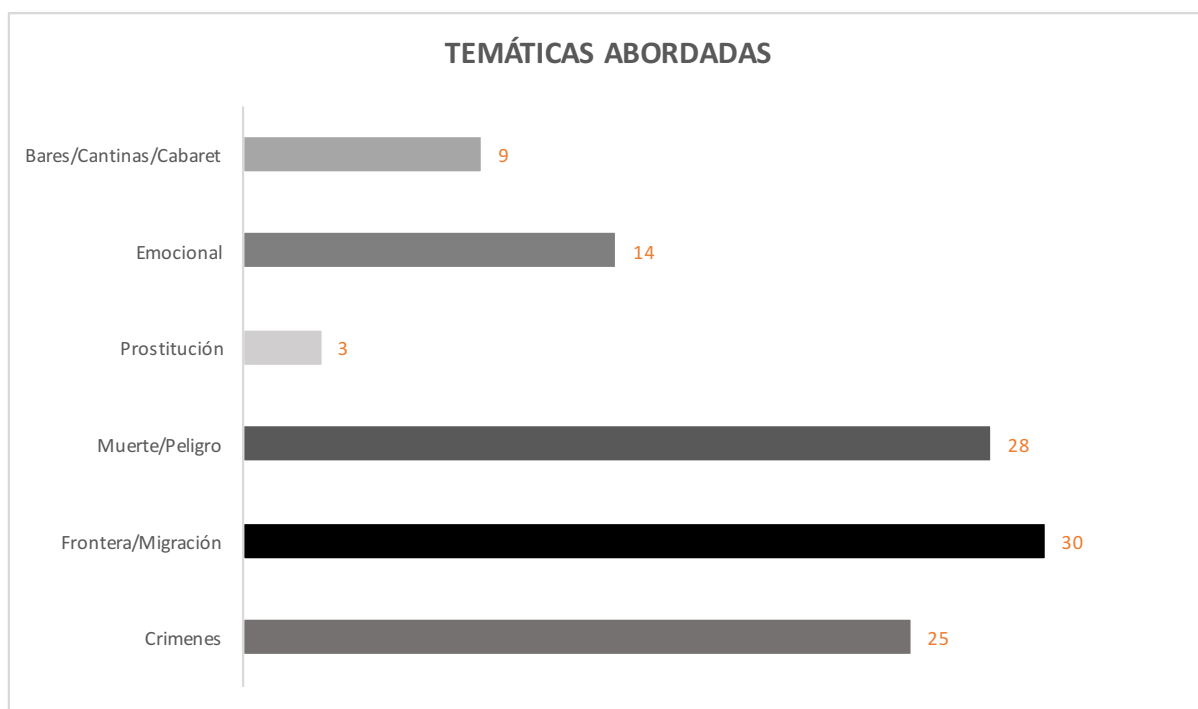


Figura 7. Temáticas más frecuentes.

Ya vimos los temas que predominan y que rigen la trama, pero ahora, me interesa los motivos por los que los personajes ocupan los espacios. De esta manera, los personajes son movidos por este entorno principalmente, y coincidiendo con el género y las temáticas, por la criminalidad en 25 ocasiones, y como consecuencia por la necesidad de huir o de cruzar la frontera en 24. Aun así, y con un rango de diferencia notable con 15 presencias, otro motivo para transitar la ciudad radica en el aprendizaje del personaje o su redención, en donde llega al entorno para transformarse en una mejor persona. Seguido de esto, en 10 películas el motivo está en la diversión y en la aventura; seguido de cuestiones

existenciales en donde, además de transformarse, el personaje se encuentra en busca de sentido y de su construcción de identidad. Y, finalmente, visitan o transitan este entorno personajes en busca de ayuda o de refugio.

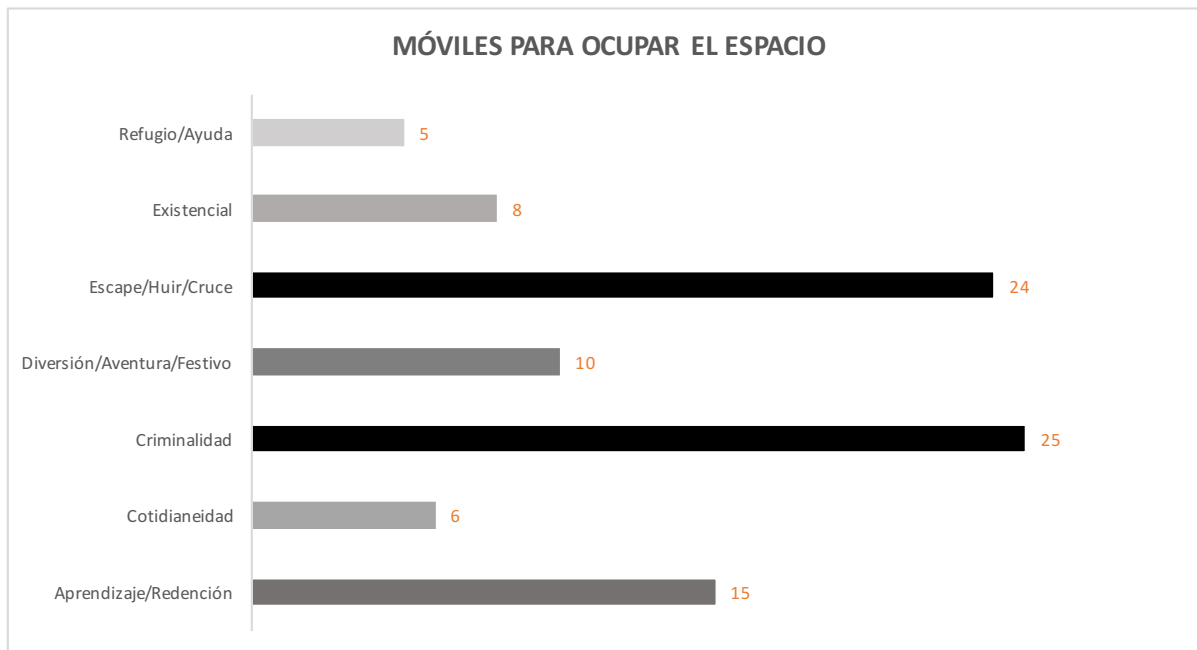


Figura 8. Móviles más recurrentes que llevan a los personajes a ocupar los espacios.

Los casos particulares. La delimitación del corpus

Con la contextualización general y particular de este estudio, así como de las producciones incluidas, luego del compilado y clasificación de las mismas, corresponde la selección de aquellas películas que entre todas las descritas cumplen con los requisitos a partir de los objetivos planteados inicialmente.

- Que las películas se hayan realizado en locaciones correspondientes a la región de Mexicali, en donde sea posible identificar elementos del paisaje asociados a esta entidad.
- Que las películas presenten personajes que se relacionen o estén en contacto con el entorno de modo que sea posible identificar el proceso de transacción que entre ambos se lleva a cabo para la configuración identitaria y la caracterización del entorno.
- Deberán ser producciones de larga duración e identificadas como de ficción, dejando fuera de consideración las producciones de cortometrajes, de animación y

documentales, al proporcionar señales o luces sobre las convenciones que se retoman para mediar y representar la realidad en que se inscriben y a la que nos dan acceso.

- Además, se requieren películas que se hayan proyectado o distribuido, que tengan la posibilidad de recepción. Aunque no sea un aspecto a considerar, al hablar de representaciones, es importante la capacidad de estas producciones para producirlas y reproducirlas.

Así, a partir estas observaciones, he considerado las producciones: Zachariah (Englund, 1971), The Game (Fincher, 1997) y Levantamueertos (Nuñez, 2013), como aquellas que mejor cumplen con estos requisitos para su abordaje, siendo esta última la más determinante para las conclusiones presentadas.

Estas películas las he abordado a partir del *decoupage* (consultar ANEXO II) en el que describo las secuencias y sus escenas identificables a partir del montaje, pero también, del uso de los espacios en cuanto a imagen, sonido y narrativa. Además, he incluido el tiempo de la película en que cada una se ubica.

Después de este proceso he identificado aquellos fragmentos de secuencia o secuencias pertinentes para el análisis siguiendo los criterios establecidos a partir del proceso transaccional identificable por la presencia de *eventos de la imagen*. Así, en primer lugar, aparece el número de secuencia al que pertenece, el nombre que le he asignado a dicha secuencia o fragmento, el tiempo en la totalidad de la película en que se encuentra, la duración del mismo y los códigos con los que los he identificado a través del *software* de análisis *Atlas-Ti*. Finalmente, identifiqué cada escena que contiene dicha secuencia o fragmento describiendo únicamente la acción central para describirlas a detalle en el análisis. Así, he seleccionado estos fragmentos a partir de:

- Los requerimientos propios del montaje, es decir, las marcas en que, según la producción, una secuencia da fin a partir de la música o transiciones como fundidos a negro, etc.
- El uso del espacio en relación al personaje, es decir, aquellas en que el personaje se encuentra por determinado tiempo y hasta que abandona dicho lugar.

- La identificación de eventos de cambio o de imagen, mismos que propician y que describen el desarrollo de la relación entre los paisajes y los personajes. Estos pueden ser cambios estéticos y de composición o en el ritmo e incluso de sonido, y son definidas en la puesta en cuadro⁵⁰ que permiten identificar tensión o alteración en el personaje, pero también memorias o sueños determinantes en su comportamiento diferenciando estas secuencias del resto de la línea narrativa.
- La presencia de acontecimientos o de acciones que den cuenta o que hagan evidentes estos cambios o alteraciones.

Los códigos

Cada una de estas secuencias y sus fragmentos que finalmente han sido seleccionados para su análisis, se abordan partiendo de lo expuesto en el apartado metodológico y correspondiente a la tercera fase del análisis, de la selección e identificación de los códigos. Como principios ordenadores he identificado tres grupos.

Sobre la identificación del proceso transaccional. Para poder describir este proceso de cambio por el que pasa la unidad paisaje-personaje, es necesario identificar tres momentos en su desarrollo: una *situación inicial* que dé cuenta del tipo de personaje y del entorno que se va abordar y que permita su posterior contraste; una *situación transitoria*, en donde se ponga de manifiesto su resistencia al cambio o su camino hacia el mismo; una *situación final* en la que pueda ser contrastada la situación inicial confirmando el cambio. Es requisito la identificación del *Evento Imagen*, aquel fragmento o secuencia que detone un cambio en relación a la unidad paisaje-personaje y que he explicado como la irrupción del estado normal de la situación. Finalmente, la *transformación* en donde será posible ver condensado todo este proceso.

Sobre la representación de los paisajes. Una vez identificadas las secuencias, su descripción se basará en las funciones propuestas por Lukinbeal desde Hugson y en las características propuestas desde Vale. Es decir, las funciones del paisaje como *espacio filmico*, diseñado a partir de las necesidades técnicas el medio; como *lugar*, al referirse a espacios “posibles” o “reales”, como representaciones; como *espectáculo* al producir impactos visuales; y como *metáfora* al dotar de sentido y de significado a las acciones.

⁵⁰ Consultar el apartado “Sobre los recursos expresivos” en lo correspondiente a los modelos de análisis.

Esto, posible desde la identificación del tipo de lugar del cual se trata, su clase, la función que tiene, así como la relación con los individuos y la ubicación geográfica del espacio al que representa.

Sobre la caracterización del personaje. Desde la propuesta de Jens Eder *"The clock of character"* o el reloj de los personajes que propone la identificación de cuatro estadios fundamentales relacionados con la estética (*artefacto*), la mimesis (*representación de un ser*), la temática (*símbolo*) y las causalidades (*síntoma*).

(Para un resumen de estos procedimientos correspondientes a la fase *formal-descriptiva* consultar ANEXO III).

Las representaciones del paisaje mexicalense.

Con todo lo hasta aquí descrito es posible continuar con la tercera fase del análisis, lo correspondiente al abordaje de cada una de las producciones en particular desde su recomposición.

Zachariah: El desierto conciliador

Ficha técnica.

Título: Zachariah

Dirección: George Englund

País: Estados Unidos

Año: 1971

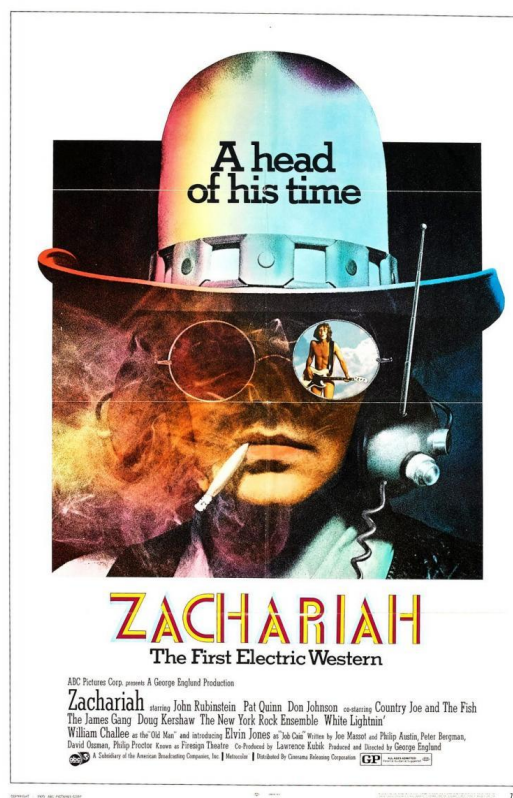
Duración: 1hr 33 min

Género: Western, musical, comedia, drama

Reparto: John Rubinstein, Patricia Quinn, Don Johnson, Country Joe and the Fish, The James Gang, Elvin Jones, Doug Kershaw, William Challee, White Lightnin', New York Rock Ensemble, Dick Van Patten, Robert Ball.

Fotografía: Jorge Stahl

Productora: ABC Pictures



Escritores: Joe Massot y la compañía de teatro The Firesingn Theatre (Phil Austin, Peter Bergman, David Ossman, Philip Proctor)

Productores: George Englund, Lawrence Kubik

Sinopsis

Un par de amigos, Zachariah (John Rubinstein) y Matthew (Don Johnson) inician un viaje por el desierto en busca de llegar a ser los mejores pistoleros, pero este camino deberá separarse luego de que descubran que buscan cosas distintas. Así, el paisaje y sus personajes irán acompañando a los personajes en este viaje de descubrimiento.

Reseña contextual

La película, marcada por el fin de los sesenta, propone el viaje de dos amigos en su autodescubrimiento, basada en su línea general en el recorrido que realiza Siddhartha de Hermann Hesse en que el personaje experimenta con los excesos y con la carencia encaminado hacia encontrar el equilibrio.

De este modo, ambos amigos ambicionan convertirse en los mejores pistoleros, por lo que, luego de que Zachariah matara a un hombre en un duelo de cantina, ambos se van y se unen a una banda de asaltantes, The Crackers con quienes harán una carrera hasta que esto ya no sea suficiente. Luego de esto, continúan su viaje ahora en busca de Job Cain, el mejor pistolero. Es entonces que Zachariah teme que eventualmente deba enfrentarse a Matthew. Al proponerle que se vayan de ese sitio, Zachariah le dice a Matthew que lo ama, pero este lo rechaza señalándole que ya no pertenecen al mismo viaje.

Zachariah visita la frontera en donde disfrutará de los placeres que le ofrecen, pero esto tampoco lo reconfortará y volverá al desierto con un sabio anciano en donde finalmente encontrará su lugar, en lo simple, en lo básico.

Posteriormente ambos amigos se volverán a encontrar poniendo en evidencia lo diferentes que son ahora. Finalmente, Matthew intentará enfrentarse en un duelo a muerte con su amigo.

En este camino de autodescubrimiento, ambos se toparán en escenarios y con personajes que pondrán al descubierto el contexto en que se sitúan y al que se hace

referencia desde su producción realizada enteramente en La Laguna Salada y La Rumorosa, incluso en la banda sonora se incluye una canción de nombre “Laguna Salada”.

George Englund (1926-2017) no solo tiene a Zachariah en su lista. Previo a producir y dirigir esta película, participó del mismo modo en *The Ugly American* (1963) protagonizada por Marlon Brando, y como productor en *The World, the Flesh and the Devil* (1959), *The Mercenaries* (1968) y *The Shoes of the Fisherman* (1968) con Anthony Quinn como protagonista.

El fotógrafo merece atención ya que, como describo en el siguiente apartado, la película está llena de paisajes espectaculares del desierto y de las montañas de la región que enmarcan a los personajes. Entre sus películas fotografiadas también está *Mr. Horn* (1979) que figura en la lista de películas filmadas en paisajes cachanillas.

De nacionalidad mexicana, tiene más de 176 créditos al respecto. Entre los directores con los que trabajó están Arturo Ripstein: *El santo oficio* (1974), *La viuda negra* (1977), entre otras; Jorge Fons: *Cinco mil dólares de recompensa* (1974), *Jory* (1973); Felipe Cazals: *El jardín de la tía Isabel*; José Bolaños (*Pedro Páramo*, 1978); Ismael Rodríguez: *Los tres huastecos* (1948), *Cuando lloran los valientes* (1947), entre muchos otros.

La película, de 1971, trae consigo los rezagos de la época, el *western* ya abierto a otros géneros, se ha fusionado en este caso con el *western eléctrico*, como se autodenomina esta producción –aunque no he identificado más películas para este género– aboca con su música a la psicodelia que aun significaba en la época.

La banda sonora es un elemento indispensable en esta película, es lo que la caracteriza y lo que da volumen a la trama. Las agrupaciones que participan, no solamente se encargaron de la banda sonora, sino que cumplen funciones de narradores y como parte de la trama en la misma.

Participan en ella grupos como Country Joe and the Fish (The Crackers) que interpretaran rock y folk psicodélico, son los responsables del álbum *Electric Music for the Mind and Body* (1967) uno de los más representativos de este estilo. El guitarrista que

aparece, Joe Walsh, posteriormente se uniría a *The Eagles* en 1976. Otra banda también psicodélica son los White Lightnin' (The Old Man's Band).

The New York Rock & Roll Ensemble que dieran música a la secuencia del encuentro de Belle Starr y Zachariah, es una banda también de finales de los años 60, y en la que se incluyen personalidades como Michael Kamen (teclados, oboe, cuerno inglés, sintetizador, voz) quien participara en la musicalización de producciones como *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *Someone to Watch Over Me* (Ridley Scott, 1987), *Licence to Kill* –que aparece en el listado de Mexicali– (John Glen, 1989), *Jack* (Francis Ford Coppola 1996), *X: First Class* (Matthew Vaughn, 2011), entre muchas otras. Mark Snow (batería, oboe) posteriormente sería conocido por la música principal de las series *The X-Files* (Chris Carter, 1993-), *The Smallville* (Alfred Gough, Miles Millar, 2001-2007) entre otras (JClark, 2006).

Otro factor determinante en la manera en que se desarrolla esta película, indudablemente está en los escritores. Joe Massot y la compañía de teatro The Firesign Theatre (Phil Austin, Peter Bergman, David Ossman, Philip Proctor) logran esta escenografía y estas coreografías que identifican cada una de las secuencias, así como algunas luces de comedia, de teatro y por supuesto la influencia psicodélica y surreal. Fueron nominados a los premios Grammy por mejor álbum de comedia con “The Three Faces of Al” (1984), “Give me immortality or give me death” (1998) y “Bride of Firesign” (2001). Además, la Biblioteca del Congreso integró a sus archivos el álbum “Do not Crush That Dwarf Hand Me the Pliers” (1970) (The Firesign Theatre, 2017).

Análisis

La película está dividida en 17 grandes secuencias, identificadas en importancia por el uso del espacio y elementos diferenciadores como la narración y la música que indican un cambio de tiempo o de tópico. Estas secuencias se han fragmentado en sus escenas a partir del uso del espacio para permitir la identificación de aquellas que, de acuerdo a los lineamientos presentados, proporcionen información sobre la caracterización del personaje, del paisaje y de su transformación como parte de su interacción. De este modo no se trabaja necesariamente con las secuencias completas sino con aquellos fragmentos

pertinentes. Aclarado esto, para Zachariah, se tomaron en cuenta 11 fragmentos pertenecientes a 7 secuencias.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
2	Presentación: Matthew y Zachariah	00:07:45:17	1min 51s	Situación inicial Lugar	Artefacto, ser representado
Escenas					
2.1	Zachariah entra al pueblo a todo galope mientras grita de júbilo.				
2.2	Matthew recibe a Zachariah.				
2.3	Ambos se ponen al día, hablan de sus oficios.				
2.4	Zachariah le pide a Matthew que le fabrique balas de plata: balas elegantes para tiros elegantes, entonces le muestra el arma.				
2.5	Matthew se acerca al niño que lo acompaña, Alfredo, y le pide que vaya con Mr. Harrison por más herraduras para que no escuche la conversación, apurándolo le grita en español: "ándale".				
2.6	Matthew pregunta por la procedencia el arma, Zachariah le responde que llegó en avión al tiempo que la inspeccionan.				

Los primeros dos fragmentos componen la totalidad de la segunda secuencia y corresponden a la presentación del personaje y del personaje contraste, Zachariah y Matthew. Siendo así, una propuesta inicial de la configuración del personaje-paisaje como unidad.

Es entonces que, luego de los créditos y el musical inicial, en un plano general en primer plano, se observa a un grupo de mujeres y hombres en un sepelio, mientras, en el fondo, se ve a Zachariah entrar en la toma a todo galope mientras grita de júbilo generando molestia en los dolientes.

Matthew sale a su encuentro y lo saluda de forma familiar, al preguntarle por lo que busca, de forma simpática, Zachariah le responde "*a friend*". Así, conocemos un poco más de ambos, Matthew es herrero y lo vemos en su trabajo bajo una ramada en donde le muestra una herradura que acaba de forjar, en ella Zachariah enciende un cigarro. Seguido de esto, pregunta por la situación en su lugar de procedencia, le dice que ahora todos se dedican a la agricultura, incluso él.

En un cambio a plano medio, Zachariah le pide a Matthew que le fabrique balas de plata, Matthew aun moldeando la herradura se burla de él diciéndole que si va a cazar vampiros. Zachariah le indica que no, que quiere balas elegantes para tiros elegantes, entonces le muestra el arma que acaba de adquirir, dándole un giro, al tiempo que inician acordes de guitarra dándole énfasis. Con esto se muestra un interés particular en la práctica de tiro propios de la época y de las cualidades de un hombre perteneciente a ese entorno.

Un niño los observa y ante esta petición, Matthew le pide que se retire y en español lo apura “ándale”. En un plano medio de los rostros, Matthew sonríe y pregunta de dónde sacó el arma, Zachariah le dice que llegó en un avión.



Fotograma 26. "I need fancy bullets for a fancy shots". La presentación de los personajes.

En el mismo cuadro en plano medio, Matthew toma el arma y la observa con asombro, apunta a la cámara. Además de la música, algunos ladridos de perros se escuchan en el ambiente.

En este primer fragmento, los personajes quedan configurados desde su primer estadio en el “reloj del personaje” como *artefacto* al proporcionar las características físicas de los personajes, así como su personalidad acorde al género en el que se inscribe la película, una fusión del western clásico y su poco reconocida línea eléctrica.

Desde su característica como *representación de un ser*, Zachariah parece no pertenecer a ese entorno particular, llega creando disturbio y directamente con Matthew, un personaje que sí pertenece a esa comunidad, en la que tiene un trabajo y una relación que se deja en evidencia cuando se dirige al niño en español. Este primer encuentro tiene el objetivo de identificar a los personajes desde una dimensión social.

En cuanto al entorno, desde la apertura de los créditos pudimos identificar que la trama se desarrolla en el desierto, no se ve poblado, sino que se muestran amplias zonas

deshabitadas en las que Zachariah transita. Para este fragmento en particular el paisaje funciona como *lugar*, se incorporan detalles que dan información sobre cierta época y cierto espacio: la vestimenta de los personajes en el sepelio, las carretas que circulan, grandes ruedas de carreta colocadas alrededor, ausencia de tecnología y los caballos como elemento recurrente. La narración también caracteriza los espacios, desde sus oficios y en el interés mostrado en el arma. Estos espacios en particular, nos proporcionan las primeras señales de la personalidad de ambos y de la relación entre ellos.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
2	Presentación: Aprendiendo a disparar	00:09:30:04	1min 44s	Situación inicial Espectáculo	Ser representado
Escenas					
2.7	El fragmento anterior se conecta con este con el sonido de un balazo. Matthew se nota excitado y dispara al aire de forma arrebatada, Zachariah se sorprende. Matthew se prepara para practicar sus tiros.				
2.8	Matthew dio en el blanco, una lata de pintura roja que observa con mucha emoción.				
2.9	Ambos juegan por la montaña.				
2.10.	Ambos descansan en la montaña mientras platican.				

En la segunda parte de la secuencia, se abre con el sonido de un balazo conectando la imagen anterior de Matthew apuntando a la cámara. Se continua con la presentación de ambos personajes, hay un acercamiento a una caracterización menos formal y más relacionada con su personalidad.

La relevancia en cuanto a la caracterización del personaje viene a partir de su relación con Matthew y con el entorno, es decir con su *representación como ser*. Ambos practican el tiro al blanco, Matthew demuestra su puntería atinando a una lata de pintura, una vez que atina, y entregándole el arma a Zachariah corre a toda prisa a revisar la lata de pintura a la que le disparó con una emoción explosiva.

A paso lento, más tranquilo, Zachariah se acerca, y Matthew aprovecha y le mancha la cara con la pintura. En un tono casi infantil complementado la carcajada de Matthew con la banda sonora también en este sentido, inician a perseguirse entre la montaña de piedra. Seguido de esto, ambos se sientan a conversar con las montañas al fondo.

Zachariah manifiesta una reflexión un tanto más profunda (en relación a los diálogos que se presentan en la película, no necesariamente porque sea una conversación compleja) de lo que Matthew alcanza a comprender o de lo que le pudiera interesar. Le pregunta a su compañero si sería más fácil dispararle al sol o a la luna, ante la respuesta de dispararle el sol, él explica que sería más fácil a la luna porque es vieja y está muerta.



Fotograma 27. "Which you think to be easier to shoot at with it, the sun or the moon?"

Estos personajes recorren el espacio y enmarcan el paisaje, constituyéndolo como *espectáculo*, aunque no se hace referencia desde la narración, la posición y el trayecto de los personajes permiten el impacto visual.

La siguiente es una secuencia completa, el inicio del camino de ambos personajes como compañeros de viaje. Con la llegada del grupo de asaltantes "The Crackers" a la cantina del pueblo, ambos amigos se dirigen a la fiesta donde un hombre en la barra, luego de burlarse, le dice a Zachariah "I'm gonna kill you, you little fag". Con las nuevas habilidades con el arma, Zachariah le responde en un duelo en donde termina asesinándolo. Preocupado por ese hecho, se plantea volver a su casa, pero Matthew emocionado le propone irse a otros lugares.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
4	El inicio del camino	00:17:33:22	1min 49s	Situación inicial	
				Espectáculo, metáfora	Ser representado, símbolo
Escenas					
4.1	Desde lo alto de una montaña Zachariah observa el amanecer.				
4.2	Al pie de la montaña Matthew entra al cuadro, observa alrededor y grita el nombre de Zachariah que hace eco en el entorno.				
4.3	Zachariah escucha en lo alto, se dispone a acudir al llamado.				

-
- 4.4 Zachariah le agradece el estar ahí. Ambos hablan sobre el futuro, luego de que Matthew confirma muerte del hombre del duelo. Zachariah indica que irá en busca de los Crackers y que se convertirá en un pistolero. Matthew le indica que irá con él. Posteriormente le regala la bala de plata que le había prometido.
-

Así, la secuencia inicia con la imagen de Zachariah en la montaña apuntando con su arma al sol en el amanecer del desierto a la espera de noticias sobre el hombre al que mató. Los planos generales empleados en el inicio de esta secuencia, así como la música como único sonido,



Fotograma 28. Zachariah a la espera de noticias.

permite la apreciación de los colores del desierto, incluso el personaje está situado al lado, permitiendo una panorámica de este paisaje funcionando así como *espectáculo*. Pero además de ser un paisaje apreciable para el espectador, funciona a manera de *metáfora* para darnos algunas señas sobre las motivaciones de Zachariah. Como parte de la presentación del personaje, se anuncia con esta secuencia que iniciará su camino hacia la transformación, que empezará a andar cierto camino hacia su propio descubrimiento.

En posteriores secuencias, se hablará recurrentemente de “llegar a la cima” de alcanzar cierta posición y reconocimiento. Aquí, lo vemos desde lo alto, observar sin decir una palabra, y después apuntar. Hay un punto al que quiere llegar a lo lejos, hacia el horizonte.

Además de esta advertencia sobre sus intenciones, el entorno también nos habla sobre el nivel de sociabilidad de ambos personajes. Zachariah no está en casa y se ha refugiado lejos de la comunidad a la espera de noticias sobre el duelo que ocurrió la noche anterior. Por su parte, al pie de la montaña en plano general, el único que acude a su ayuda es Matthew. Con el eco del grito de Matthew se observa a Zachariah en medio del cuadro rodeado por las piedras de la montaña en un plano general, la toma se abre a un gran plano general y podemos apreciar todo el paisaje montañoso que lo rodea, al mismo tiempo, inicia su descenso para acudir al llamado. Con esto podemos notar que se encuentran aislados,

que no hay nadie alrededor que pueda escucharlos, el eco tiene especial atención y podría indicarnos un vacío en el entorno, pero también la amplitud del espacio que tienen para conquistar.



Fotograma 29. El eco en la montaña.

Matthew lo espera con café en una fogata. Zachariah le agradece el estar ahí y ambos hablan sobre el futuro, luego de confirmar la muerte del hombre en el duelo. Ante esto Zachariah indica que irá en busca de los Crackers, con el propósito de convertirse en pistolero. Matthew se unirá en este plan y acto seguido le regala la bala de plata que le había prometido y que se muestra a detalle indicando la importancia que tendrá este objeto para el personaje.

Una vez más notamos la diferencia entre ambos, Zachariah contemplativo y preocupado por lo que hizo la noche anterior, reflexiona sobre lo que sigue para su vida, tiene un plan y tiene una motivación muy clara: convertirse en el mejor pistolero; y sabe cómo lograrlo: uniéndose a los

Crackers. En cambio, Matthew solamente desea irse, se ha mostrado impresionado desde el inicio por el arma y posteriormente por el duelo, por ese mundo de pistoleros. Incluso la corporeidad de ambos propone una caracterización determinante: Zachariah mantiene un mismo estilo, gabardina, pañuelo y sombrero; Matthew por su parte ahora lleva un abrigo y una gorra, su postura es un poco encorvada y se hacen un par de tomas hacia su rostro evidenciando una sonrisa dulzona, un tanto boba, casi infantilizada.

Luego de forjar una carrera con los Crackers (la cual es presentada en forma de elipsis⁵¹ con imágenes de la banda intercaladas con notas de periódicos que marcan la temporalidad), Zachariah siente que ha llegado a su límite con ellos, que no hay más que aprender o más que obtener con la banda. Así, en una secuencia musical, se entera de la existencia de Job Cain, el pistolero más rápido. Pese a la negativa inicial de Matthew, ambos dejan a los Crackers para buscar al bandido.

Al llegar a la cantina de Cain, éste los reta a ambos a participar en un “duelo amistoso” en el que deben disparar a un blanco situado al lado de cada uno para demostrar sus habilidades. Matthew acepta encantado e incluso da el primer disparo, sin embargo, Zachariah se niega desde un principio desconcertando a todos los espectadores, le dice que únicamente se pondrá a prueba contra él, pero no contra su amigo. Zachariah gana este juego contra Cain.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
6	Job Cain: Caminos separados	00:43:02:20	2min 18s	Evento imagen Metáfora, espectáculo	Ser representado
Escenas					
6.16	Afuera, Matthew le reprocha a Zachariah el haberse negado a participar en el duelo, preguntándole si ahora ya no quiere ser un pistolero.				
6.17	Con las montañas de fondo, Zachariah le explica que ese no es el punto y que deben irse de ese lugar argumentando que eventualmente deberán enfrentarse el uno al otro y terminarán matándose. Matthew reacciona incrédulo y se aleja.				
6.18	Matthew le dice a Zachariah que eso no sucederá, que en seis meses podrían ser dueños del lugar.				
6.19	Zachariah insiste y Matthew lo cuestiona sobre si sería capaz de dispararle, Zachariah le responde diciéndole que lo ama y que deben estar juntos. Matthew lo interrumpe aclarando que él no siente lo mismo.				
6.20.	Zachariah sale del cuadro ante la mirada de Matthew, esta vez no va detrás de él. Zachariah sube a su caballo.				
6.21	Zachariah se despide, Matthew le desea que encuentre lo que sea que esté buscando.				

Con esto como antecedente, se da pie a la secuencia que he identificado como el *evento imagen*, que describe la situación que modificará la configuración de ambos

⁵¹ Técnica narrativa que consiste en suprimir ciertos acontecimientos dentro de la línea temporal con el propósito de dar dinamismo al tiempo en la historia. Gómez Tarín, define a la elipsis como un “salto espacio-temporal, co-texto eliminado de la visualización pero supponible y reconstruible por el espectador” (n.d., p. 2).

personajes como individuos y en relación a su entorno, mismo que en este fragmento de secuencia, sostiene la narración a partir de su propia composición.

De esta manera, ambos personajes salen de la cantina de Job Cain, el entorno es diferente al igual que ellos demostrando que ha pasado algún tiempo desde que salieron del pequeño pueblo en el que se encontraban. El paisaje cumple dos funciones primordiales: como *espectáculo* al incluir elementos que lo hacen impactante a la vista y como *metáfora*, al sostener, pero también contribuir a la representación del estado en que se encuentra la relación entre ambos personajes. Veamos a detalle a qué me refiero.

La cantina, en donde se enmarca a Matthew en la mayoría de las secuencias, tiene algunas paredes cubiertas con cráneos blancos de ganado como adorno y algunos barrotes quebrados al rededor, y restos de carretas. En relación a los personajes, ambos visten de forma similar, Matthew ya utiliza sombrero y los dos llevan un arma en el cinturón.

Al salir de la cantina se percibe una ligera capa de neblina o polvo que se aprecia en planos generales, llenando la distancia que se genera entre ambos, dando además una idea de frialdad tanto en el ambiente como en su relación. Matthew le reclama ahora a su compañero la incongruencia que representa negarse a participar en lo que se les proponía, cuestionando los intereses que los sacaron de su pueblo en primer lugar, convertirse en pistolero. Al fondo se pueden apreciar cadenas de montañas y un extenso desierto; y en el horizonte, algunas nubes grises que se acercan y que generan sombras que van y vienen en el suelo y sobre los personajes. Estos planos generales permiten observar que no hay más población cerca del sitio en el que están.

Zachariah le pregunta si no ve lo que sucede y lo que pasará si se quedan ahí, le explica que, de algún modo, algún día, terminarán matándose uno al otro. Matthew sonriendo, le asegura que eso no pasará y que incluso, en seis meses podrían ser dueños del lugar. Ante esto, Zachariah insiste diciéndole que ya no se trata de los Crackers, que como quiera que lo vea, en algún momento se tratará de uno o del otro. Zachariah, declarándole su amor y recordándole que dijeron que permanecerían juntos, le propone que se vayan de ese lugar. Matthew lo interrumpe y de forma pausada, dando pasos hacia

atrás, le dice que no sabe lo que dice y que no quiere tener nada que ver con él. Vemos en su rostro gestos que no había mostrado antes: pierde la sonrisa infantil y pasa a la seriedad para posteriormente, ante la despedida de su compañero, pareciera un tanto triste y desconcertado.

Ante la ausencia de banda sonora, el viento se aprecia desde el inicio de la secuencia, pero se hace evidente en la pausa derivada de la ruptura con un plano general que los enmarca uno frente al otro a distancia, y que deja ver a Zachariah saliendo del cuadro una vez que asume la respuesta de Matthew. La música aparece hasta el momento de la despedida con el sonido de percusiones que refuerza la emoción en la última escena y da pie a la siguiente. Mientras Zachariah se aleja a caballo, se escucha la voz de Matthew que le dice que espera encuentre lo que busca, así, con tristeza lo observa alejarse.



Fotograma 30. El evento imagen: la ruptura de Zachariah y Matthew.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
7	El anciano solitario	00:48:13:20	5min 8s	Espacio, espectáculo, metáfora	Ser representado, símbolo, síntoma
Escenas					
7.1	Zachariah recorre varios paisajes en el desierto en su camino.				
7.2	Llega a una cabaña en medio del desierto.				
7.3	Un anciano lo recibe mostrándole algunas plantas en su sombrero indicándole que esa es su cena.				

7.4	Le indica a Zachariah que su arma debe permanecer afuera como parte de las reglas para estar ahí y lo invita a pasar.
7.5	Al amanecer, Zachariah se prepara para continuar con su camino.
7.6	Al preguntar la nueva dirección Zachariah señala al horizonte, así, el anciano responde indicando que se trata de la frontera: "going to the border eh?... horny, ah?". Ambos hablan sobre la soledad. Al no poder dar una explicación sobre la suya, agradece y se dispone a partir.
7.7	Zachariah inicia nuevamente su camino.

La siguiente secuencia es la número siete y viene inmediatamente después de la ruptura entre Matthew y Zachariah. Está dividida en tres momentos.



Fotograma 31. Zachariah inicia su camino hacia la transformación por los paisajes cachanillas.

El primero corresponde al camino que inicia nuestro protagonista en solitario y funciona al mismo tiempo como elipsis dejando en entendido que pasan varios días en a partir de los cambios de escenario, pero también de su atuendo. Luego se confirmará en la narración que lleva mucho tiempo solo. Así, para este primer fragmento el paisaje es utilizado como *espectáculo*, se aprovecha el andar de Zachariah, a paso lento en su caballo para presentar varios paisajes que van desde la orilla de un lago o río, montañas de piedra, otras de arena, valles con matorrales y planicies desérticas; todos en grandes planos generales y planos generales intercalados con planos medios y medios cortos del personaje, mismos que permiten notar mejor el cambio en su atuendo reflejando el descenso en la temperatura al llegar la noche con un poncho. El personaje se presenta como un *artefacto* propio de la producción que proporciona un acercamiento del espectador al género y el

paisaje como *espacio* en el mismo sentido, que, a través del tipo de planos empleados y la música justifica un cambio en tiempo y espacio, dando legitimidad a la narración.

El siguiente fragmento de esta secuencia corresponde al encuentro de Zachariah con el anciano de la cabaña quien empieza a constituirse como la figura del mentor para la configuración del personaje y que nos da algunos detalles de lo que viene para su transformación. La cabaña se muestra aislada al igual que el resto de los lugares que ha frecuentado Zachariah, funciona para acoger a los viajeros que pasan por ahí, tal como en el caso de nuestro personaje; además de lo que podemos observar alrededor, como un corral y leña apilada, el anciano da un primer acercamiento a la manifestación de la relación entre él y el entorno, al indicar la regla que Zachariah deberá obedecer: no se permiten armas ahí, lo que va en contra de todo lo que hemos conocido sobre las intenciones del personaje. Al dejar el arma fuera de la cabaña, el anciano reitera esta relación asegurando que la montaña la cuidará.

Así, ocurre la noche y llega el día con la imagen del amanecer a contra luz en plano general y con el cambio en la música acompañada por el canto de algunas aves anunciando la mañana. En este tercer fragmento de la secuencia, Zachariah se prepara para continuar con su camino y a partir de su diálogo con el anciano podemos destacar varios elementos en la caracterización tanto del personaje como del paisaje. El anciano le habla de dos cosas, de su camino previo y del camino que tomará a continuación. Sobre esto último, Zachariah indica su nueva dirección señalando el camino a lo que le responde: "going to the border eh?... horny, ah?". Esta simple frase nos da un adelanto de lo que veremos a continuación, pero, sobre todo, pone en evidencia lo que ya hemos supuesto sobre la caracterización de las ciudades fronterizas al adjetivarlas como ciudades del vicio, de la lujuria, y de igual modo aquellos que las visitan.

Luego de esto, el anciano le cuestiona sobre su camino solitario, con evidente tristeza, Zachariah le cuenta que no inició así pero que ya tiene un tipo solo. El anciano le dice que él decidió vivir solo, acompañado de su montaña por supuesto. Es evidente que es un tema sensible ya que Zachariah no puede dar una explicación al respecto. Con esto, podemos suponer que ir a la frontera tiene implicaciones mucho más profundas que únicamente consumir lo que ahí se oferta, como *símbolo* y como *síntoma*, la idea de que el

personaje vaya a ese lugar, caracterizado de este modo, tiene implicaciones tan significativas como la búsqueda de sentido, aquello que lo llevó a salir de casa en primer lugar. Es posible encontrar en ese entorno la oportunidad de crecer y madurar, como paso obligado en la llegada a la adultez para un joven a partir del enfrentamiento con su sexualidad, que además le dará la posibilidad de acercarse a ser el mejor pistolero, porque es ahí a dónde van los criminales más buscados y los pistoleros más veloces. Pero dejemos eso para la siguiente secuencia dedicada solamente a la frontera.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
8	El encuentro con la frontera	00:49:37:21	1min 29s	Espacio, lugar, metáfora	Síntoma, símbolo
Escenas					
8.1	Se muestran las imágenes que caracterizan el lugar al que se dirige Zachariah. La frontera.				
8.2	Zachariah se encuentra con la frontera: una mujer baila en una jaula con el torso desnudo, varios afiches adornan el lugar.				
8.3	Zachariah avanza y observa un edificio, adornado con un enorme sol y en cada ventana una lámpara china y una mujer en ropa interior a quien saluda emocionado y sigue su camino.				
8.4	En la plaza una banda toca, en medio de varios paseantes entre hombres y mujeres, en el fondo el cabaret Belle Starr.				
8.5	En otra zona un par de hombres se enfrentan a golpes ante la mirada y la exaltación de otros más.				
8.6	Unos caballos que jalan una carreta se descontrolan, el pueblo se presenta bastante ajetreado.				

La siguiente secuencia corresponde al encuentro de Zachariah con la frontera y está dividido en dos fragmentos, el primero corresponde propiamente a la presentación de este lugar y sus primeras impresiones al respecto, el segundo, que no analizaremos en esta ocasión, trata sobre la



Fotograma 32. "Camino", la representación de la frontera.

aparición de Belle Starr quien ya se nos había anunciado a partir del letrero del edificio principal. Mientras Zachariah atiende a los intentos de un comerciante de venderle un caballo, ella se acerca en una carreta y desde ahí, al identificarlo como un vaquero, lo invita a pasar a su cabaret.



Fotograma 33. Camino: el cabaret, el sol del desierto y las mujeres.

Tomo solamente el primer fragmento al ser el que nos proporciona información sobre el entorno y su significación, además de la impresión que causa en el personaje. Son las primeras imágenes, con las cuales se crea una caracterización al lugar, como espectadores y también en el personaje. De este modo, vemos varios elementos en torno a los cuales se identifica a esta zona fronteriza, llamada “Camino”: el edificio en el que se centra la atención es el que lleva el nombre “Belle Starr” representando la principal atracción en el lugar, en el fragmento previo notamos que todos los que rodean a Zachariah reconocen y saludan con amabilidad a Belle, por lo que podríamos asumir que la comunidad está congraciada con esta figura y con su cabaret; otro elemento son las armas y vaqueros al ser, podemos suponer, los principales visitantes; las mujeres, el principal atractivo; y el sol, la condición desértica del paisaje.

Principalmente como *espacio* fílmico, Camino se presenta primero en un gran plano general permitiendo conocer su dimensión y los elementos protagónicos, después, para apreciar los detalles, se

hace énfasis en sus características particulares en acercamientos e imágenes fijas. Como parte del género *western*, los personajes se mantienen en una época y estilo correspondientes, pero, en sus edificaciones opta por una semejanza con la escenografía de teatro –indudablemente bajo la influencia de la compañía The Firesingn Theatre–,

manteniendo su distinción –pese al bajo presupuesto– y su propio estilo, por su puesto también la fusión eléctrica y psicodélica que permea en la música, el baile *a gogó*, configuran este escenario.

Estas mismas características permiten que el paisaje funcione como *lugar*, al mantener el hilo narrativo. Ya se había advertido lo que Zachariah encontraría en la frontera e incluso, este fragmento nos explica un poco sobre la cotidianeidad en este lugar. La música, la diversión, la oferta de mujeres, así como los vestuarios utilizados muy de finales de los 1800 e inicios de 1900.

Vayamos ahora a la parte de la significación. Muchos elementos en este fragmento de secuencia podrían considerarse *simbólicos*, *sintomáticos* o *metafóricos*, tanto de forma diegética como extradiegética. Explico.



Fotograma 34. El elemento asiático presente en la frontera.

Camino es un pueblo que al centro de su composición tiene situado al cabaret de Belle Starr, figura que, podemos suponer, ocupa una posición central y protagónica para el poblado al ser este el edificio (por su nombre, posición y colorido) que roba nuestra atención desde el inicio –sobre pensando un poco– muy probablemente sea este establecimiento el que dirija la economía del lugar. Camino da la bienvenida al visitante con la joven *a gogó* que los recibe, el lugar ofrece sus cartas de presentación visibles a distancia por la representación en madera y en un tamaño imposible de ignorar de sus elementos más representativos que ya he mencionado: las mujeres, las armas y el sol del desierto.

Estas características corresponden a las que han servido para adjetivar al pequeño y naciente poblado de Mexicali a inicios del siglo XX. La economía de Mexicali giraba en torno a los grandes cabarets como El Tecolote y la zona de la Chinesca. Mismo elemento que

podemos encontrar en las mujeres que, desde sus ventanas, coquetean con Zachariah al incorporar al cuadro elementos de la cultura asiática como la lámpara y una de las mujeres. Además de esto, el personaje cumple con los roles propios del joven que cruzaba la frontera para el encuentro con la diversión, con lo prohibido, con la primera experiencia sexual que lo separaría de la infancia, así Zachariah no puede evitar la excitación al encuentro con todos estos elementos por primera vez, mismos que ya se le había advertido en su conversación previa en la cabaña. Así, Camino concentra en este minuto y medio, las características que nos permiten pensar en el Centro de Mexicali de la misma época.

Seguido de este fragmento ocurre el acercamiento con Belle que lo invita a pasar al cabaret indicándole que en Camino hay más cosas que ver de cerca que el caballo que inspecciona con el comerciante. Así, Zachariah abandona ese grupo de personas y camina hacia una de las instalaciones que se han descrito, la que está representada con la silueta de la mujer de brazos abiertos.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
8	El encuentro con la frontera: el ajuar de Zachariah	00:54:01:18	2min 11s	Situación transitoria Metáfora	Símbolo
Escenas					
8.11	Zachariah toma un baño de vapor mientras un grupo de mujeres lo atiende.				
8.12	Se arregla para visitar a Belle Starr, se coloca en el cuello la bala de plata de Matthew. Un hombre toca la trompeta desde una tina de baño.				
8.13	Las mujeres que lo atendían le dan a Zachariah los últimos accesorios de su atuendo para disponerse a salir.				
8.14	Zachariah se dirige al cabaret de Belle Starr.				
8.15	Un hombre con acento mexicano le dice que no puede entrar, que esa casa es privada, Zachariah insiste amenazándolo con su pistola, entonces lo invita a pasar.				

El fragmento a describir corresponde a lo que ocurre dentro de esta especie de sauna o *spa* y las características que se presentan que permiten que Zachariah intente una nueva imagen y una nueva actitud, por lo que este fragmento corresponde a la *situación transitoria* de la configuración de su identidad.

Desde el primer cuadro a su entrada, la figura que representa a esta habitación es la de una mujer con los brazos abiertos, dentro de este lugar varias mujeres lo arropan y preparan. Como ser representado, corresponde a un primer intento de cambiar para el personaje, a un acercamiento al sentido que busca. Deja de lado sus antiguas ropas y su voluntad entregándose a las atenciones de las mujeres que lo rodean quienes comparten una pipa con él, lo alimentan, lo limpian y lo preparan para lo que viene después. Para alcanzar su meta de ser un gran pistolero, debe hacer lo que los pistoleros hacen, lo que sólo los pistoleros pueden: estar con Belle Starr. El único objeto que mantiene cerca, sigue siendo, la bala de plata que Matthew le regaló, lo único que no ha cambiado para él.



Fotograma 35. El ajuar de Zachariah.

Como *espacio*, el entorno ha sido descrito a partir de planos medios y medios cortos, dando la impresión de tratarse de un lugar pequeño, todo en él está dominado por un mismo color dando pie a que el entorno y el personaje, como unidad, sean presentados principalmente como *metafóricos* para el primero y *simbólicos* para el segundo. La habitación es notoriamente blanca, así como los elementos y las prendas de los personajes que la ocupan, un lugar dedicado a la desintoxicación, a la limpieza, a la preparación de Zachariah para su encuentro con Belle. El personaje se desprende de todo lo que representa su vida pasada para avanzar a sus objetivos, todo menos Matthew, al que sigue guardando en el pecho. Con ayuda de las damas de honor, Zachariah viste completamente de blanco, de gala, satinado, de guante largo y de pluma ancha, como preparado para su boda, el virginal caballero, con la melodía del Himno de Batalla de la República, camina erguido a su primer encuentro sexual que nos indican las escaleras y la instalación rosa que lo espera.

Luego de esto, en un musical y con un estilo de la puesta en escena de teatro ocurre el encuentro sexual entre Belle y Zachariah: escenografía y espacios movibles, músicos en vivo, cambios de vestuario; al final, cuando ambos descansan en la cama, ella nombra a varios pistoleros con los que ha estado e indica que nadie se compara con él. Este fragmento sobre Zachariah en la frontera, es interrumpida por una secuencia en la que vemos que Job Cain deja a Matthew a cargo de la cantina, éste, todo vestido de negro, sentado en el escritorio del jefe, manifiesta que tiene planes, -después sabemos que consisten en seguir a Cain a Camino para asesinarlo-, finalmente, una sonrisa malvada adereza su caracterización.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
8	El encuentro con la frontera: despedida	01:02:59:12	0min 47s	Situación transitoria	
				Ser representado	
Escenas					
8.26	Zachariah se despide de Belle diciéndole que Camino no le ofreció las respuestas que buscaba.				

Con esto, volvemos a la frontera, en este fragmento, pondremos atención a la narración, en la *representación* del personaje. Zachariah se despide de Belle, luego de su encuentro sexual y mientras ella todavía está en cama. Argumenta que, aunque pensaba que Camino tendría una respuesta para él, no ha encontrado lo que buscaba, haciéndose consciente de eso, le señala que no pertenece a ese lugar. Belle le asegura que sí, y, pese a que su vida gira en torno a sus relaciones con los pistoleros, le cuestiona qué será de ella ahora. Zachariah le dice que contrario a él, ella sí pertenece a Camino. Así, con el canto de los pájaros en la habitación, se va, ella, viéndolo salir, solo repite su nombre con tristeza.

Zachariah no está satisfecho con lo que implica convertirse en el mejor pistolero. Ya previamente, al despedirse de Matthew renunció al duelo con armas, ahora renuncia también a los placeres a los que este mundo de vaqueros le da acceso. Habla de pertenencia, y esto aclara también la búsqueda que persigue y que no tenía del todo clara. Ya no busca la fantasía infantil de jugar a los bandidos y a los pistoleros, como le señala a Matthew en la despedida, ya no se trata de los Crackers. Tampoco es la aventura y el exceso juvenil que ofrece la frontera. Ahora habla de pertenencia.

Para continuar su camino, el personaje regresa a un punto previo, se le ve cabalgando de vuelta a la cabaña con el anciano solitario, al desierto. Esta secuencia refiere a este encuentro con el entorno, pero la he dividido en dos fragmentos: su llegada y su posterior aceptación.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
10	Zachariah vuelve al desierto.	01:05:23:03	2min 23s	Situación transitoria Lugar, metáfora	Ser representado, símbolo, síntoma
Escenas					
10.1	Zachariah regresa a la cabaña.				
10.2	El anciano no reconoce a Zachariah con la nueva ropa que lleva.				
10.3	Zachariah se identifica y el anciano lo invita a pasar.				
10.4	De noche, ambos cenar, Zachariah señala que no encontró lo que buscaba.				
10.5	El anciano le indica que en el desierto encontrará incluso paz y que por la mañana lo llevará.				

Abordaré primero lo que refiere al regreso y llegada. Así, se *representa* a un Zachariah ya distinto, su ajuar blanco ahora se nota desgastado y sucio, sin el brillo que le daba el satén. Se acerca a la cabaña y da inicio la melodía de violín con la que se le ha caracterizado. En su nivel *simbólico*, se habla no solo del desgaste en su imagen sino físico e incluso emocional que queda en evidencia en sus respuestas un tanto cansadas y hartas y su imposibilidad al tratar de explicarle al anciano cómo se siente, cómo le fue en su aventura y qué es lo que sigue en su camino.

El joven a la puerta de la cabaña, parece desconocido para el anciano, quien desde dentro se ha asomado solamente para apuntarle con la escopeta, Zachariah le recuerda quién es, pero el anciano insiste en que ese no es el Zachariah que él conoce. Con un gesto cansado, el joven le pide continuar la discusión dentro de la cabaña. Con esto, el anciano, como si de utilería se tratara, tira la escopeta a un lado y lo invita a pasar.

La toma se traslada al interior con un plano general que nos permite conocer la cabaña, pequeña en dimensión, pero con varios elementos que la constituyen: estantes que guardan enseres básicos, un par de lámparas de aceite con la que se alcanza a iluminar, utensilios de cocina en la pared, una pequeña mesa y las dos camas que arropan a ambos personajes. El entorno presentado funciona en el nivel de *lugar* dotando a la narración de

sentido y coherencia, pero también, definiendo un poco más al anciano que se ha descrito como solitario y en relación cercana con su paisaje, la montaña y el desierto. Como *metáfora* la apreciación de este entorno permite notar la contradicción en relación a Camino y a las atenciones que recibió Zachariah en la frontera. No solo la cabaña, sino en unidad con el anciano constituyen el extremo opuesto, sin atuendos lujosos, sin excesos, sin atenciones o regalos; solamente lo necesario para vivir tranquilamente.

Así, observamos al anciano que sirve la cena en un entorno íntimo y acogedor. La toma se cierra para indicarnos la relevancia de la conversación que viene a continuación. Primero, con el rostro del anciano en primer plano, éste le pregunta sobre su estancia en Camino y si encontró lo que buscaba. Por su parte, Zachariah cabizbajo y con gesto de decepción y cansancio le contesta que no, que cuando se fue no sabía lo que buscaba ni lo que encontraría al llegar. Ante su imposibilidad de explicar, confundido indica que necesita dormir.

Con esto, se levanta para limpiar su plato indicando que debe levantarse temprano. El anciano le pregunta hacia dónde se irá esta vez, pero Zachariah no tiene un plan claro como lo tenía anteriormente, solo le indica que irá a un lugar al que no haya estado antes.



Fotograma 36. "I'm Zachariah". Zachariah vuelve al desierto.

Con esta respuesta, y en un primer plano corto, el anciano le dice que él puede llevarlo ahí, se enfatiza "*the desert*", al desierto. La descripción que realiza sobre éste es determinante para la caracterización del entorno y que en la siguiente secuencia nos permitirá comprender un poco más la relación entre los personajes y este sitio tan significativo.

Como parte del nivel *sintomático* del personaje, –aun sin declaraciones concretas o directas, se pueden tener indicios al respecto con el cambio de escenario y el contraste, así

como las expresiones que hace Zachariah a su llegada de Camino– ha dejado en evidencia que la frontera, no le proporcionó una respuesta existencial, más allá de la diversión, las atenciones o lo que Belle pudiera significar; no resultó suficiente para él, no lo ayudó a constituirse de forma compleja sino superficial. Se convierte este paisaje en un sitio de paso, al cual no se pertenece, en otras palabras, un escalón obligado para considerarse un pistolero –un hombre– de verdad.

Así, el anciano describe a Zachariah que en su desierto puede encontrar cosas sorprendentes, donde incluso podría encontrar paz. Mientras lo cobija para dormir, el anciano le asegura que, si no es paz lo que busca, entonces no lo está haciendo bien. Finalmente, le dice que le gustará su desierto.

Frente la austeridad que podría suponer la cabaña, aislada de otras poblaciones, y lo solitario que podría asumirse al anciano, con esta descripción podemos entender que él, en esas condiciones y en ese paisaje, lo ha encontrado todo.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
10	Zachariah vuelve al desierto: la transformación.	01:09:27:08	4min 5s	Transformación Espacio, lugar, espectáculo, metáfora	Artefacto, Ser representado, símbolo, síntoma
Escenas					
10.6	Al amanecer a contra luz vemos la cabaña al lado de una montaña.				
10.7	Dos hombres tocan frente a ella. Zachariah y el anciano salen a recibir la mañana.				
10.8	El anciano invita a Zachariah a seguirlo y ambos salen corriendo de la toma los músicos siguen tocando.				
10.9	Ambos caminan por el desierto.				
10.10.	Zachariah se deshace de todo el ajuar que traía de Camino.				
10.11	Se lanza rodando de la duna dejándose "empapar" por completo de arena, el anciano lo sigue caminando y posteriormente lo imita rodando duna abajo.				
10.12	Desde la cima de la montaña, el anciano le explica a Zachariah que, aunque no lo parezca, todo está cambiando todo el tiempo.				
10.13	Continuando con la lección, el anciano le dice que la montaña deja registros de todo en ella, le muestra conchas de mar en lo alto de la montaña, al sentarse, le dice que abajo en la arena, nuevas montañas están naciendo.				
10.14	Ambos observan el paisaje.				

El siguiente fragmento para esta secuencia, corresponde al encuentro de Zachariah con el desierto, el que le ha descrito el anciano. Así, el canto de un gallo y la música de

violín y banjo que han acompañado a este paisaje a lo largo de la película, nos anuncian que da inicio un nuevo día. Como ha ocurrido en otras secuencias, los músicos se integran como diegéticos interpretando la banda sonora que se asume extra diegética lo que caracteriza a esta producción y lo que rompe con el *western* tradicional pero que mantiene estos toques del estilo teatral. Entonces, dos hombres tocan frente a la cabaña la canción



que ha acompañado a este paisaje, uno el violín y otro el banjo mientras bailan vestidos ambos en la línea de *western*. En este sentido el paisaje se constituye como un *espacio* filmico al mantenerse en un estilo y un género particular que lo dotan de características propias.



Fotograma 37. "You're gonna like my desert". La transformación de Zachariah.

Después de salir corriendo con el amanecer, inician su paseo por el desierto, ahora caminan más lento, con el sol detrás y la música en primer plano. De frente, Zachariah toma su sombrero de pluma blanco y lo lanza a la arena con la aprobación del anciano. En esta caminata podemos escuchar gritos de alegría y risas en segundo plano mientras se mantiene la conexión con los músicos a partir de tomas intercaladas de éstos y acercamientos a primeros planos cortos de sus instrumentos. Ambos personajes continúan, saltando y bailando mientras Zachariah se desprende de todo su ajuar: los guantes, el saco, el pantalón para finalmente, verlo sentado en una duna de arena, ahí, con ayuda del anciano, se quita la última prenda.

De este modo, tal como el paisaje se ha constituido como un espacio filmico en función de la narración y del género, los personajes –

incluidos los músicos- cumplen con su identificación *artificial* a partir de su indumentaria que

es descrita en este intercalado de planos que permiten centrar la atención en la indumentaria que los constituye, pero también en la pérdida de la misma. En cuanto a los músicos se permite su presencia a lo largo de toda esta secuencia festiva y de celebración. Todos, enmarcados, a partir de los grandes planos generales, en un paisaje muy particular.

Ya con su antigua ropa y descalzo, Zachariah se lanza rodando de la duna dejándose empolvar por completo en la arena, como si con ello se desprendiera de todo. El anciano lo sigue caminando y posteriormente lo imita rodando duna abajo. Ahora en cámara lenta, ambos caminan y saltan por la arena como niños emocionados.

La música de banjo y violín se fusiona con otra más tranquila hasta desaparecer completamente, mientras ambos personajes se observan en primer plano llegar a la cima de una montaña, de fondo a ellos se observa un amplio desierto. Aquí y en lo subsecuente para esta secuencia, se refuerza la función *espectacular* del paisaje que ya se venía configurando, pero se hace evidente ante el impacto que provoca en Zachariah quien lo señala y además le da una pausa a la narración para dar paso a la admiración del mismo. El anciano le explica que el desierto todo el tiempo está cambiando.

Tal como ocurre en el paisaje, a partir de la conversación que se desarrolla, ambos personajes muestran un cambio en su relación, así el anciano se configura finalmente como el mentor que Zachariah escucha con atención y al cual sigue con admiración. En su estadio como *ser representado*, el personaje ha cambiado nuevamente su apariencia mostrándose más cómodo, se ha liberado de esa ropa y de lo que representaba, cambia su relación con el anciano, pero principalmente, cambia su concepción del mundo.

Se abre la toma y los vemos avanzar hacia la cima de la montaña de piedras oscuras, permitiendo apreciar el gran desierto de fondo. El anciano le explica a Zachariah que la montaña deja registros de todo en ella, que todo en la naturaleza deja su marca. Se detienen un momento y el anciano le muestra conchas de mar en la cima, al sentarse, le dice que abajo, en la arena, nuevas montañas están naciendo. El joven escucha con atención, se sienta a su lado y el anciano le dice que debe ir más despacio, ante esto, Zachariah le responde que ir despacio solía parecer fatal, el anciano le asegura que ir a prisa lo matará: "hurry up and die... hurry up and die". Luego de una pausa para la reflexión,

ambos dan la espalda a la cámara, Zachariah pide un momento para observar el paisaje. La cámara cambia y los vemos ahora de frente.

Con esto, se puede hablar ya de la caracterización del personaje como *símbolo* y como *síntoma*, consecuentemente, del paisaje como *lugar* y *metáfora*.

Desde el inicio de la secuencia, Zachariah realiza acciones que podrían considerarse simbólicas. Se desprende de todo lo que había perseguido y había conseguido hasta ahora. Al quitarse las ropas, no solo cambia de apariencia, sino que da paso a la transformación en la configuración identitaria del personaje. Como había explicado antes, ya no persigue los mismos motivos, ni ser un pistolero ni convertirse en un hombre, ahora el sentido se lo da el pertenecer a un lugar que en este caso es el desierto. Para estas escenas particulares, el desierto funciona como *metáfora*, ayuda a Zachariah en este proceso transformador sirviendo (como normalmente haría el agua), para lavarse de su vida anterior –tal como un bautizo- marca un nuevo inicio al lanzarse a la arena y quedando con su ropa sencilla y descalzo para seguir su camino.



Fotograma 38. "What a view". Zachariah aprende del desierto.

Otro punto importante para esta función del paisaje y que se asocia directamente con la caracterización *simbólica* de Zachariah, se identifica con la continuación en la montaña, en donde el anciano le explica que no es necesario correr para dejar una marca.

Como en algún momento discutiera con Matthew, ambos deseaban estar en la cima, alcanzar reconocimiento como pistoleros; pero ahora, Zachariah comprende que no necesita estar en la cima del mundo para tener sentido. Está en la cima de esa montaña, lo ve todo desde arriba, el entorno se observa interminable, por lo que no hay prisa por su conquista. El desierto, como se le había descrito, no está vacío, sino que contiene la oportunidad de Zachariah de crecer como las montañas en la arena y de dejar su marca como las conchas que se encuentra entre las piedras que le muestra el anciano.

Como *lugar*, continúa con esta coherencia para la narración. Este desierto ha sido descrito por el anciano como un lugar de cosas sorprendentes, repleto de elementos visibles, pero también significantes que, para el caso del anciano, lo llenan y lo acompañan en esa soledad que él manifiesta vivir por decisión propia. De forma *sintomática*, contrario a representaciones usuales del desierto, este se presenta como acogedor y purificador, alejado de la violencia entre los pistoleros y de los vicios de la frontera.

En la siguiente secuencia son pocos segundos en que se deja ver a Job Cain que ha llegado al cabaret de Belle Starr. Inmediatamente después, viene la secuencia que corresponde al encuentro que ocurre entre Zachariah y Matthew y con la que queda asentada la transformación de Zachariah, el significado del entorno en este proceso y el cambio en Matthew como parte del contraste que permite una manifestación más clara del resultado de este proceso transaccional.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
12	Matthew y Zachariah de frente nuevamente, ambos han cambiado.	01:13:20:10	3min 20s	Lugar, metáfora	Situación final Artefacto, ser representado, símbolo
Escenas					
12.1	En el desierto, una carreta se acerca a la cabaña.				
12.2	El anciano y Zachariah observan a la carreta acercarse mientras repiten las palabras: "hurry up and die".				
12.3	La carreta llega, el anciano y Zachariah la reciben. Matthew viaja en ella.				
12.4	Matthew escucha que Zachariah es uno de los que los reciben.				
12.5	Matthew y Zachariah se reconocen y se saludan de forma entrañable.				

12.6	Ambos amigos se ponen al día poniendo en evidencia lo diferentes que son ahora. Matthew revela su plan al señalar que va a Camino a matar a Job Cain. Zachariah se muestra decepcionado.
12.7	Matthew sube de nuevo a la carreta, Zachariah le desea suerte lo que Matthew niega necesitar.
12.8	Zachariah se dirige a la cabaña y busca su arma colgada afuera en la pared.

Así, esta secuencia inicia con los gritos de un jinete que después se aprecia en un plano general atravesando parte del desierto a toda prisa acercándose a la cabaña. El anciano y Zachariah observan desde los corrales y se repiten para ellos las palabras: "hurry up and die". La carreta llega y en un plano cenital⁵² vemos al anciano y a Zachariah recibirlos y desmontar los caballos mientras saludan a los jinetes con familiaridad dando la impresión de que se conocen de antes y que, probablemente Zachariah ya lleva un tiempo viviendo con el anciano al conocer estas dinámicas.

La toma se cierra a la ventana de la carreta en donde vemos a Matthew, serio y reservado escuchando lo que ocurre afuera. La toma se abre de nuevo y, no conforme con la impresión que se dio al inicio, se escucha a los jinetes señalar que llevan prisa. La toma se cierra en Zachariah mientras el anciano lo nombra para darle indicaciones, así, vemos a Matthew asomarse por la ventana de la carreta reaccionando ante el nombre que acaba de escuchar. Llama a Zachariah y este suspende lo que está realizando sorprendido y en respuesta, repite el nombre de Matthew.



Fotograma 39. El reencuentro de Zachariah y Matthew.

La faceta *artificial* de ambos personajes se constituye más claramente en esta y las subsecuentes escenas de esta secuencia a partir del uso de la banda sonora principalmente, y en menor intensidad de las tomas utilizadas, su vestuario y la narración que

⁵² Aquel en el que el punto de vista de una cámara se encuentra perpendicular en relación al suelo y la imagen obtenida ofrece un campo de visión orientado de arriba abajo.

se hace al respecto, dando pie para su *representación* a partir de la relación que se establece entre ellos y de la información que ofrecen para reconocerse nuevamente uno al otro, luego del tiempo que ha pasado.

Al ser el encuentro más deseado, parece que el tiempo transcurre más lento. En movimientos pausados, Matthew abre la puerta y se detiene en el escalón antes de bajar observando perplejo, justo en ese momento se escucha el inicio de una melodía romántica que indica la naturaleza de este encuentro. Zachariah se acerca igualmente, sin saber cómo reaccionar, los vemos a ambos frente a frente observándose, se saludan de mano y Zachariah lo sostiene para abrazarlo. El abrazo los pone en igualdad de condiciones, ambos se corresponden emotivamente con la cercanía y un gesto que demuestra que ambos se han extrañado. El anciano los observa de reojo sin intervenir. Una sonrisa más madura se observa en Matthew, ya no explosiva sino reservada.

Ambos caminan detrás de la carreta, para ponerse al día. Zachariah observa a Matthew de pies a cabeza, éste, lleva sombrero, viste todo de negro con pequeños detalles de metal en el saco y el pantalón, en la mano sostiene un par de guantes, igualmente negros. Justamente al respecto, Zachariah señala que nadie en casa lo reconocería con toda esa ropa negra, Matthew sonríe señalando lo mismo para Zachariah, quien, por el contrario, mantiene estilo desenfadado: camisa sin detalles, pantalón gris, pañuelo al cuello, con el cabello alborotado y ya no lleva sombrero ni pistola al cinturón. Ante esto, él le responde que sigue siendo el mismo de siempre, cambiando la expresión de Matthew, y en un primer plano corto, afirma que está seguro que detrás de todas esas cosas negras, él sigue siendo el mismo Matthew.

Así, ya sin sonrisa, éste, con seriedad, le dice que no sabe si es el mismo, pero que sabe en lo que se convertirá. Zachariah emocionado le dice que está seguro de que ya llegó a la cima, se le acerca y Matthew, tomándolo de los hombros le cuenta sus planes: esa noche irá a Camino y entonces, luego de matar a Job Cain, estará en la cima y nadie será mejor que él.

Zachariah suspira decepcionado, entonces le indica que debe dejar los caballos listos y al alejarse, Matthew lo detiene pidiéndole más información. Le pregunta qué es lo que hace ahí, si se ha vuelto loco, Zachariah responde que sí, de cierta forma; al preguntar

ahora por el arma, Zachariah lo observa y antes de contestar, ambos son interrumpidos por los jinetes que señalan que es hora de irse. El paisaje, con este cuestionamiento se configura como *metáfora* constituyendo a su vez, el reconocimiento y asociación del personaje como *símbolo*.

Este encuentro, pese a que parece inicialmente una oportunidad, termina de establecer la ruptura entre ambos. Desde el atuendo hasta la pérdida de la sonrisa en Matthew y las ambiciones que manifiesta, posicionan en un extremo distante a Zachariah, quién ahora quiere ir más despacio, sin ambiciones más que la tranquilidad de la vida simple. Distancia que imposibilita una reconciliación.

Al mismo tiempo pone en contraste el sentido del paisaje. Por un lado, Matthew, como hiciera en su momento Zachariah, ve en Camino la oportunidad de llegar a la cima a través del asesinato del que se considera el pistolero más veloz. Y por el otro lado, al cuestionar a Zachariah sobre las razones por las que está en ese lugar, para él, se necesita estar loco. Ahí no hay nada que pueda ambicionar, nada que le otorgue el reconocimiento que desea.

Matthew, acercándose nuevamente a Zachariah y tomándolo del hombro, le pide que se cuide y sube a la carreta. Desde la ventana, Zachariah le desea suerte, Matthew le responde que la suerte no tiene nada que ver. Así Zachariah se queda de pie observando a Matthew alejarse. Luego de esto, finalmente, el anciano y Zachariah están en la ramada de la cabaña, éste último se dirige a buscar su arma que ha permanecido colgada donde el anciano le indicó desde la primera vez, la toma y la observa, al mismo tiempo, el anciano lo observa a él.

De esta manera, considero a esta secuencia como el punto final del cambio de Zachariah ya que nos permite contrastarlo con Matthew que a su vez ha cambiado en el sentido opuesto. Al alejarse, ambos siguieron cada uno con su camino, pero Zachariah lo hizo en otra dirección, en otro sentido. No solo lo hizo en relación a su propia existencia y a su relación con Matthew, sino que lo ha hecho a partir de su trayecto con el entorno, a partir de un proceso transaccional en el que se constituye, finalmente, como uno con el paisaje. Cuando ambos se vuelven a ver dejan al descubierto las emociones que sienten, pero al ponerse al día, ambos descubren las diferencias que los aleja nuevamente.

A partir de esta secuencia, se dejó atrás el viaje de Siddhartha al que refiero al inicio como la línea que sigue Zachariah.

Matthew cumple su cometido, llega a Camino y en un duelo, termina con la vida del legendario Job Cain. De este modo, solamente le queda un obstáculo para ser libre. Aún hay algo que lo ata a su pasado, al Matthew pueblerino y de sonrisa bobalicona, ese es Zachariah. Y, tal como temía, Matthew regresa para enfrentarse a él.

El anciano ha muerto en la montaña y Zachariah, con el atardecer lo despide. Para su sorpresa Matthew ha llegado al desierto, y pese a que espera que se quede con él, debe buscar la manera de evitar el duelo que se avecina.

Tras una serie de provocaciones y evasivas, luego de que Zachariah le confiesa no tener balas para el duelo, Matthew le dice que aún tiene una bala, la que cuelga de su cuello –la bala de plata que le forjara al inicio de la película–. Con esta última provocación, Zachariah lo enfrenta a golpes, lo somete en el suelo diciéndole que las balas son para vampiros, no para amigos, así, lo deja tirado y se marcha en su caballo. Es entonces que Matthew explota descontrolado, dando balazos al aire y jurando que lo matará, cae rendido al suelo con la bala entre las manos, llorando desconsolado empieza a sonreír de nuevo para después, salir tras Zachariah.

Además de la línea que sigue el camino que siguiera Siddhartha, esta historia aborda de forma sutil, la historia de amor entre dos vaqueros. De forma natural, ambos personajes van mostrando la relación inocente que tienen y la diferencia que establecen con el vaquero del *western* tradicional. Así, cuando son enfrentados en la cantina con los Crackers al llamarlo “*fag*” o “marica”, Zachariah intenta calmar la situación, aunque finalmente asesina a un hombre por lo que se siente consternado. Después, de forma emotiva ambos discuten sobre su nuevo camino y señalan que deben permanecer juntos hasta el incidente en la cantina de Job Cain donde Zachariah le dice a Matthew “*I love you*” cuando intenta que ambos se marchen. Aunado a esto, la música que los acompaña denota que se trata de escenas románticamente emotivas y finalmente, ambos galopan hacia el atardecer.

The Game: Un paisaje quebrantado.

Ficha técnica

Título: The Game

Dirección: David Fincher

País: Estados Unidos

Año: 1997

Duración: 2hr 9 min

Género: Thriller

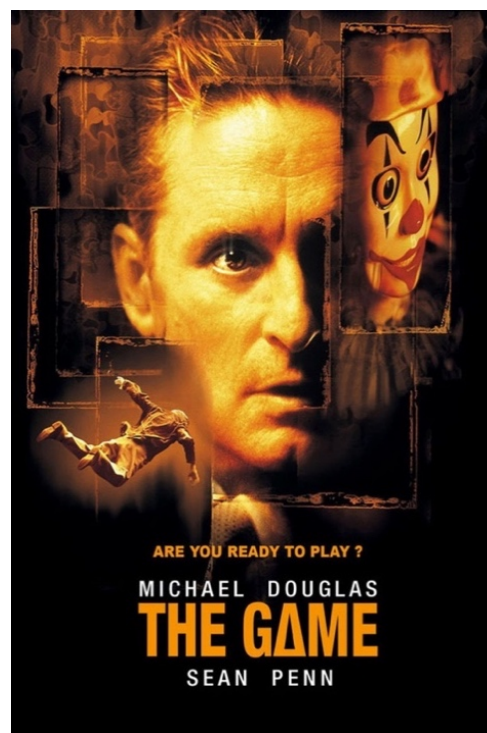
Reparto: Michael Douglas, Deborah Kara Unger, Sean Penn.

Fotografía: Harris Savides

Productora: Propaganda Films

Escritores: John Brancato, Michael Ferris

Productores: Ceán Chaffin, Steve Golin



Sinopsis

Nicholas Van Orton (Michael Douglas) es un hombre de negocios solitario y con todo bajo control. El día de su cumpleaños recibe un misterioso regalo de parte de su hermano Conrad (Sean Penn), que lo llevarán a CRS, una empresa dedicada a crear “experiencias profundas de vida” adaptadas a las necesidades, pero también a las resistencias físicas y mentales de los clientes. Nicholas se verá envuelto en una serie de sucesos como parte de este juego retorcido que lo llevarán al límite de sus fuerzas hasta que finalmente acepte que todo en su vida está lejos de su control.

Reseña contextual

David Fincher es un conocido director característico por producciones oscuras y con protagonistas perturbados propios del thriller, el misterio y el drama. Esto ocurre con *Seven* (1995), *Fight Club* (1999), *Panic room* (2002), *Zodiac* (2007), *Gone Girl* (2014), incluso en

Alien3 (1992), Apegado a estos géneros, el director sabe cómo enviar a sus personajes por laberintos que, para *The Game*, hace olvidar que, precisamente, todo se trata de un juego diseñado a la medida de Nicholas. Estos personajes, son llevados al límite hasta descomponerse. En esencia, esto es lo que ocurre en esta película en particular, aunque no fuera tan bien valorada en relación a otros éxitos del director. “En términos de éxito financiero, *The Game* ocupa el octavo lugar de las diez películas de Fincher cuando se ajusta por inflación. En un nivel creativo, *Zodiac*, *The Social Network* y *Seven* se consideran muy por delante” (Biggs, 2017).⁵³

Como cinematógrafo, Harris Savides (1957–2012) trabajó también en películas como *Restless* (Gus Van Sant, 2011), *Somewhere* (Sofía Coppola, 2010), *Whatever Works* (Woody Allen, 2009), *Zodiac* (David Fincher, 2007) y *Elephant* (Gus Van Sant, 2003) entre otras. Aunque no he encontrado aún relación entre él y la selección tan característica que se hicieron para las locaciones de esta producción en particular.

Aun así, Gabriel Trujillo en *Baja California: Ritos y Mitos Cinematográficos* (1999) cita a Ángel Norzagaray y señala sobre la imagen del panteón específicamente:

Junto al puente Colorado nace un cementerio. Digo nace porque apenas ayer no existía. Pocas cosas tan paradójicas como un cementerio recién nacido. Fue construido para que de entre una de sus tumbas aparezca como acabado de renacer Nicolás, el personaje que interpreta Douglas [...] (1999, p. 260).

Además, señala que Fincher declaró que su intención de traer la producción a Mexicali radicaba en la fealdad de esta ciudad “tercermundista” (1999, p. 262). Al respecto, en la revista *Rolling Stone* se hizo esta declaración al respecto de la visita de Michael Douglas a Mexicali:

Es un poco después del amanecer en la ciudad mexicana fronteriza de Mexicali, y los gases de escape de los camiones de *The Game* pelean con los olores orgánicos más feos de lo que sea que hayan tirado cerca del arenero actual de una locación.

⁵³ Cita original: “In terms of the financial success, *The Game* ranks eighth out of Fincher’s ten films when adjusted for inflation. On a creative level, *Zodiac*, *The Social Network*, and *Seven* are all considered well ahead of it.”

El Río Nuevo –un tiradero de mercurio y partes de pollos– bordean la tierra en donde se ha instalado un cementerio (Schruers, 1997).⁵⁴

Y agrega:

Una máquina de viento gruñendo, manda a Douglas el polvo, quien, como el equipo que llegó en un vuelo chárter antes del amanecer, parecen tan desorientados como su personaje. “¿Qué hasta ahora en esta película,” pregunta Fincher retóricamente, “nos ha preparado para Mexicali? Nada.”

[...]

Fincher observa detenidamente la larga capa que envuelve el monitor de video, mirando al empolvado Nicholas: "Está aprendiendo que la forma en que está acostumbrado a tratar con el mundo ya no es apropiada. Tiene que aprender a ser un poco más obsequioso".

[...]

Aunque el equipo está instalando máquinas de viento, el polvo de Mexicali sopla por sí solo, produciendo un olor sulfuroso que es quizás lo que hace que Fincher arrugue la nariz mientras continúa: "me encantaría algún día poder hacer una película que, ya sea que sea aclamada o cortada en selecciones de mandolina, pueda decir 'Esto es lo que tenía en mente' (Schruers, 1997).⁵⁵

Sobre la historia misma, esta ha sido relacionada y calificada en varias reseñas de Internet como una “versión moderna” de la novela de Charles Dickens “A Christmas Carol”,

⁵⁴ Cita original: "It's a little after sunrise in the Mexican border town of Mexicali, and the exhaust from The Game's heavy trucks fights it out with the uglier organic smells from whatever's recently been dumped near today's sandpit of a location. The New River — a sump of mercury and chicken parts — borders the land where a cemetery has been installed".

⁵⁵ Cita original: "A growling wind machine sends dust blowing past Douglas, who, like the crew that came in via a predawn charter flight, seems as disoriented as his character. "What thus far in this movie," Fincher asks rhetorically, "has set us up for Mexicali? Nothing".

[...]

Fincher peers into the long hood that wraps around his video monitor, watching the dust-blown Nicholas: "He's learning that the way he's used to dealing with the world is no longer appropriate. He has to learn to be a little bit more obsequious."

[...]

Though the crew is setting up wind machines, the Mexicali dust is blowing around on its own, bringing a sulfurous smell that is perhaps what makes Fincher wrinkle his nose as he continues: "I'd love someday to be able to make a movie that, whether it gets cheered or cut into mandolin picks, I would be able to go, 'This is what I had in my mind.'"

“Un cuento de Navidad” en donde Ebenezer Scrooge, un egoísta, ambicioso y avaro hombre, recibirá la visita de tres fantasmas (el de la navidad pasada, el del presente y el de las navidades futuras) que lo harán cambiar hacia una mejor persona. Evidentemente tenemos al avaro y por supuesto que Nicholas carga con los fantasmas del pasado, con las imágenes de la muerte de su padre, los del presente a través de su hermano y la del futuro que le muestra Christine.

Análisis

Para esta película, la selección de las secuencias y los fragmentos a trabajar fue un poco más demandante debido al paradigma estético al que se inscribe (cine posmoderno) y que se observa tanto en los rasgos propios del género (*Thriller*) así como al estilo del director⁵⁶. De este modo, aunque sólo una secuencia se desarrolla en el paisaje que nos interesa, con motivos metodológicos he tomado algunos fragmentos que muestran el proceso de cambio del personaje a partir de una serie de acontecimientos que se desarrollan o se hacen evidentes en los momentos que he seleccionado correspondientes a nueve fragmentos de ocho secuencias.

La película inicia mostrándonos parte del evento imagen que ha configurado al personaje paulatinamente a lo largo de su vida. Dicho evento corresponde al suicidio de su padre cuando él era un niño y se presenta al espectador a partir de insertos subjetivos⁵⁷, es decir como recuerdos que el personaje recrea una y otra vez en su cabeza a lo largo del primer cuarto de la película por lo que, se han identificado como parte de una misma secuencia, pero dividida en varios fragmentos. Funciona para entender cuál ha sido la situación que impactó su vida a grado tal que modificó todos sus esquemas mentales. Pero vamos por partes.

⁵⁶ Lauro Zavala explica tres paradigmas estéticos: el *cine clásico*, que define como todo aquello que es atemporal y convencional, apoyado en la tradición y de efectividad universal; por el contrario, el *cine moderno* surge desde una visión individual, desde el punto de vista personal del autor, que pretende hacer obras únicas e irrepetibles, lo define también como experimental, vanguardista, exigente y de difícil acceso; y el *cine posmoderno* que define como paradójico y tendiente a la ironía, y que consiste en una yuxtaposición de rasgos tanto clásicos como modernos en un mismo texto (2016, p. 74). Señala que “no necesariamente corresponden a un desarrollo cronológico, sino que están dirigidos a un espectador implícito y la mirada que reciben de cada espectador real es distinta, dependiendo de su contexto histórico” (2013, p. 1).

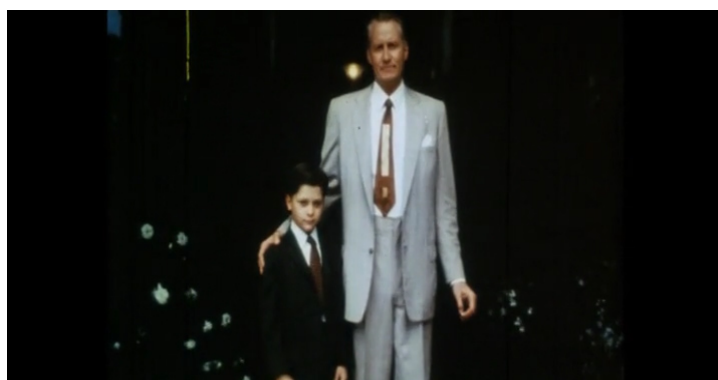
⁵⁷ Los *insertos* son aquellos planos cuya autonomía se debe a su estatuto de *interpolaciones* sintagmáticas. Los insertos *subjetivos* específicamente, refiere a imágenes que no se experimentan como presentes sino como ausentes por parte del protagonista, como los sueños, recuerdos, premoniciones, etc. (Metz, 2002, p. 147).

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
0	Inserto: En la memoria de Nicholas.	00:02:35:14	1min 47s	Evento imagen	
Escenas					
0.1	Sin narración, imágenes de la infancia y familia de Nicholas. Los preparativos y el inicio de su fiesta de cumpleaños. Finalmente, el rostro del festejado sonriendo y se alcanzan a percibir los demás niños cantando las mañanitas.				

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
3	Inserto: En la memoria de Nicholas.	00:10:46:07	0min 41s	Evento imagen	
Escenas					
0.3	Al colgar, mientras conduce, vuelve a las memorias de su infancia, ve la silueta de su padre sobre el techo de su casa.				

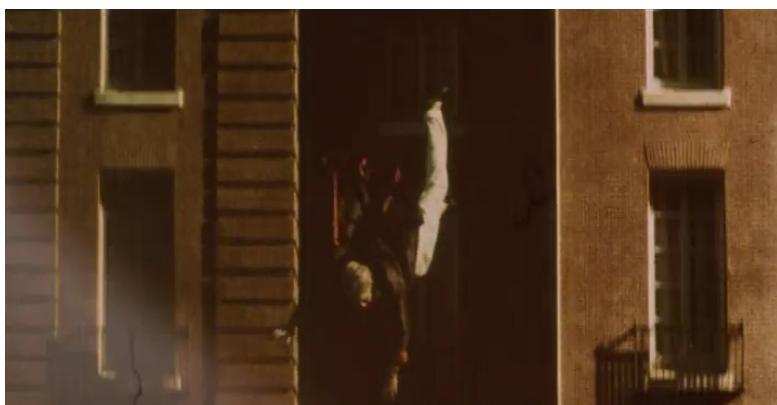
Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
4	Inserto: En la memoria de Nicholas.	00:13:24:12	0min 20s	Evento imagen	
Escenas					
0.4	Nicholas se recarga, vuelve a los recuerdos. Su padre lanzarse desde el techo.				

Antes de conocer al Nicholas Van Orton en cuestión, vemos parte del evento que lo ha llevado a ser quién es en el tiempo interno de la narración. Así, lo primero que se presenta es una serie de imágenes estilo *video home*, sin narración ni secuencia evidente, con música de piano y



Fotograma 40. El pequeño Nicholas.

los sonidos de carrete simulando una proyección. Vemos en un inicio al pequeño Nicholas posando para una fotografía al lado de su padre. Lo que se identifica, posteriormente, son los preparativos y el inicio de la fiesta de cumpleaños del pequeño. Se da énfasis a la figura de su padre, que se nota ausente; posteriormente aparece Nicholas cargando a un bebé, Conrad, su hermano menor; algunos payasos que entretienen a los invitados para luego, verlo jugando con su padre, quien, al retratarse con él, arroja su cigarro y se pierde en un fondo negro. Finalmente, el rostro del festejado sonriendo y se alcanzan a percibir a los demás niños cantando las mañanitas.



Fotograma 41. Evento imagen. El suicidio del padre de Nicholas.

Esta memoria es interrumpida en el mismo plano corto en que vimos al pequeño, pero ahora es el rostro del Nicholas adulto, el personaje en cuestión. Sin embargo, dejaré esta entrada para dar paso a la continuación de este inserto de los recuerdos de Nicholas para cerrar un poco

con el precedente de su configuración dejándole el trabajo de misterio a la película misma.

En el siguiente inserto, el pequeño Nicholas viaja en la parte trasera de un automóvil, el mismo camino que sigue como adulto. Al bajarse, corre entre árboles, se deja escuchar la agitación de su respiración, posteriormente se detiene y ve la silueta de su padre sobre el techo de su casa.

La narración cierra o cobra sentido en el tercer inserto en donde el pequeño, observa nuevamente el techo de su casa y ve a su padre lanzarse y caer lentamente, se intercalan imágenes de su padre ya en el suelo y personas de la prensa y oficiales rodeándolo.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
1		00:05:34:25	2min 58s	Situación inicial	

Presentación de Nicholas		Artefacto, ser representado
Escenas		
1.1	Nicholas aparece lavándose el rostro.	
1.2	Se aprecia su habitación: algunos retratos viejos sobre una mesa en donde también hay varios sellos. La mesa de noche, en donde se encuentran un par de mancuernillas y su reloj.	
1.3	Nicholas baja las escaleras, vestido de traje y con un maletín. Sus pasos hacen eco.	
1.4	Toma su desayuno en la cocina mientras Ilse arregla algunas flores, agradece y se dirige a salir al trabajo.	
1.5	Nicholas sale de su propiedad en su automóvil.	
1.6	Dentro del vehículo escucha las noticias en el radio en donde se menciona el clima y tráfico de San Francisco. Se aprecian los edificios de la ciudad.	
1.7	Nicholas llega a su trabajo, un hombre lo recibe. Del edificio se lee su apellido "Van Orton".	
1.8	Dentro del edificio, desde su oficina, Nicholas discute algunos asuntos sobre negocios. María, su secretaria, le menciona algunos eventos de caridad y sociales que Nicholas, rechaza.	
1.9	Nicholas recibe la llamada de su ex esposa, pero no atiende. Su secretaria lo felicita por su cumpleaños y éste se molesta. Un tal "Seymour Butts" lo invita a comer, Nicholas le pide a María que cancele su almuerzo y haga una reservación para él y el señor "Butts" en el <i>City Club</i> en la mesa de siempre.	

Con esto como antecedente podemos pasar a la caracterización del personaje. En esta secuencia, se presenta la faceta actual, en los términos de la narración interna y lo he dividido en tres fragmentos a partir de los espacios en que se ubica al personaje.

Primero, en casa. Luego de ver el rostro sonriente del niño del cumpleaños, pasamos de forma abrupta al rostro del adulto quien aparece lavándose la cara. De fondo, el audio de un noticiero y de frente, Nicholas se mira al espejo un breve momento dando pie a su configuración primera como *artefacto*. Sin embargo, de entrada, no se nos presenta en su corporeidad, sino fragmentos que nos dan un poco de información: su rostro, el noticiero, algunos objetos personales.

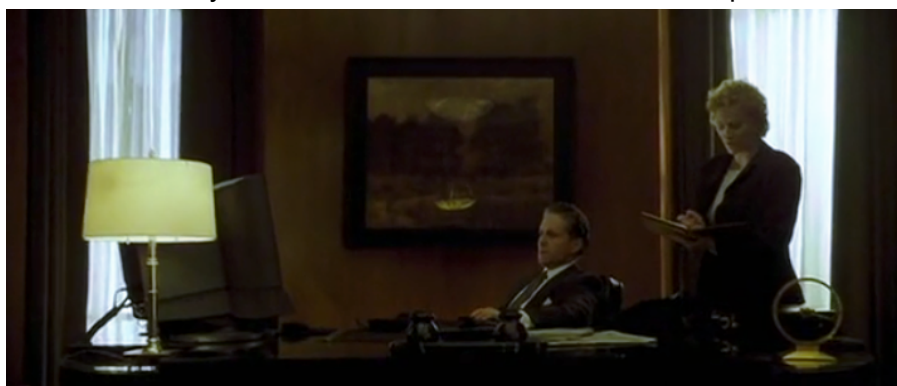
En la siguiente escena, el sonido se interrumpe al igual que la imagen, y desde el primer nivel de la casa, en un plano general, lo vemos bajar las escaleras vestido de traje y sosteniendo un maletín. Cada paso deja un eco en la casa por lo que podemos asumir que se trata de un lugar amplio y vacío. En la cocina Nicholas bebe de una taza de café, con la

corbata hacia la espalda cuidando de no ensuciarse. Detalles como este, en inicio insignificantes, después permitirán entender el grado de orden y pulcritud que Nicholas mantiene en su entorno.

En un segundo fragmento Nicholas escucha las noticias en el radio dentro del vehículo, en donde se menciona el clima y el tráfico de San Francisco, dándonos la ubicación del personaje y que se reitera con un gran plano general de la carretera y los edificios de la ciudad, por la que se aleja Nicholas.

Desde un callejón, se aprecia la llegada de Nicholas, uno de sus empleados lo recibe y lo saluda sin obtener respuesta alguna del personaje. Entra a un edificio mientras la toma permanece a la altura de la identificación del lugar que anuncia "Van Orton Building", el apellido de Nicholas.

La tercera parte de esta secuencia ocurre dentro de la oficina de Nicholas y nos permite conocerlo en este entorno, como un hombre de negocios. La toma se abre con la voz en *off* de alguien que habla por teléfono con el personaje sobre negocios, el interlocutor se escucha preocupado y un tanto alterado. La cámara nos guía por un pasillo hasta acercarse finalmente al escritorio de Nicholas. Al colgar sin emoción alguna, su secretaria le menciona algunos eventos de caridad y sociales a los cuales ha sido invitado, pero Nicholas —mirando las noticias en televisión sin sonido que tiene sobre su escritorio—, rechaza las invitaciones haciendo énfasis en los protocolos sociales que estos implican.



Fotograma 42. La vida ordenada de Nicholas.

En medio de sus argumentos, otra mujer, desde la puerta, indica que "Elizabeth" lo llama, pero Nicholas hace una pausa en la que María interviene señalando que se trata de su ex esposa. Nicholas molesto, asevera que sabe quién es y le pide que tome el mensaje.

La mujer confirma y agrega una felicitación a Nicholas por su cumpleaños, pero es María es quien agradece ante el silencio descortés de su jefe.

María continúa con las invitaciones y señala una llamada de "Seymour Butts" quien lo invita a comer. El rostro de Nicholas deja su dureza y responde "*Under the Bleachers, by Seymour Butts*", haciendo referencia al juego de palabras. Le indica a María que cancele su almuerzo y haga una reservación para él y el señor Butts en el *City Club* en la mesa de siempre.

A pesar de que Nicholas es un hombre que nos ha dado muy poca información sobre sí mismo, es su nivel de artefacto el que nos lo describe a partir del encuadre de ciertos elementos: las fotografías, la imagen de la casa, el letrero del edificio; del sonido: el eco de sus pasos, la constante de las noticias; la narración: la discusión telefónica, su crítica a los eventos de caridad y sociales, su incomodidad ante la felicitación y la llamada de su ex esposa. Estos permiten a su vez identificar el tipo de hombre *representa* Nicholas: de negocios, poco sociable, solitario, indiferente. Pero al mismo tiempo, alguien que le ablanda el rostro, el Sr. Butts.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
2	El contraste y la intriga: Conrad y CRS (<i>Consumer Recreation Services</i>)	00:09:10:14	3min 6s	Evento imagen Situación inicial Lugar, metáfora	Artefacto, ser representado, símbolo
Escenas					
2.1	Nicholas espera ansioso en un restaurante. Conrad con una broma se acerca a su hermano y lo felicita por su cumpleaños.				
2.2	En la conversación, Conrad comenta que la última vez que estuvo ahí, compraba anfetaminas al capitán de meseros, agrega que fue durante la universidad lo que Nicholas pone en duda al preguntar a qué universidad se refiere, Nicholas responde " <i>touché</i> ".				
2.3	Conrad sugiere que no se han visto desde el funeral de su madre, más de dos años atrás. Enciende un cigarro y Nicholas lo reprende, Conrad llama la atención de los demás comensales levantando la voz al decir " <i>Fuck California</i> ".				
2.4	Conrad se entera que Nicholas se ha divorciado. Este señala que le perdió la pista desde la última vez que tuvo que ir a visitarlo a rehabilitación.				
2.5	Conrad menciona el cumpleaños de Nicholas y ambos refieren a fechas distintas, con esto, Conrad le entrega una tarjeta de cumpleaños, mientras señala "¿qué le das al				

	hombre que lo tiene todo?", dentro encuentra los datos de la compañía " <i>Consumer Recreation Services</i> ".
2.6	Durante la insistencia de Conrad para que su hermano llame a la empresa, la mesera incomoda a ambos derramando el té. Ansioso, Nicholas cuestiona a su hermano sobre su consumo de medicamentos, Conrad le responde ofendido.
2.7	Aun así, Conrad vuelve a insistir sobre CRS, Nicholas en que sí lo hará solamente que odia las sorpresas. Conrad da la señal para que los meseros canten las mañanitas a su hermano.

Lo siguiente corresponde precisamente a la comida que programó en la secuencia anterior. En un plano general observamos el lugar, un restaurante amplio amenizado con música clásica. Ahí, Nicholas revisa algunos papeles y con esa actitud de indiferencia, le indica a la mesera que está esperando a alguien, prepotente, le señala el vaso, diciéndole que debería haber té helado ahí.

Con lo que hemos conocido de Nicholas hasta ahora, resulta sencillo identificar al personaje que está por aparecer como su contraste, el extremo opuesto. Se trata de Conrad, su hermano menor, quien se acerca por detrás de Nicholas –ya desesperado observando el reloj– y le rocía el rostro con un atomizador, simulando un estornudo. Le da un beso en la frente felicitándolo por su cumpleaños. Lo llama "Nicky".

Estos detalles configuran a los personajes en su primer momento como *artefacto*, el espectador recibe la información y la legitimación del papel de ambos a partir de las tomas y las acciones específicas que son descritas. Como *espacio* fílmico, veremos a lo largo de esta secuencia, el entorno está dispuesto para sostener la conversación entre ambos, a partir de su presentación en un plano general y las siguientes tomas en las que se da prioridad a la conversación en la que se dejará al descubierto información determinante para su caracterización.

Con el desarrollo de la trama podremos dar cuenta de que cada elemento de los escenarios en que Nicholas interactúa ha sido también una disposición premeditada para lograr ciertas reacciones en él como parte de este juego al que se ha inscrito.

Como *lugar*, ya Nicholas nos informó en la secuencia anterior, que se trata de un restaurante exclusivo y que lo frecuenta, Conrad, por su parte es lo primero que anota al llegar al referirse al saco que le dieron en la entrada para dejarlo entrar. Este escenario

forma parte también del contraste con que se verá a Nicholas al final de su proceso de transformación cuando debe pedir ayuda en una cafetería a la orilla de una carretera estadounidense, en donde incluso se puede apreciar el especial para cenar por 5 dólares.

Con el inicio de la conversación se da pie a la caracterización como *representación* de Nicholas a partir de la exposición de aspectos personales de su vida, y que, en consecuencia, permitirá su configuración *simbólica* que, de cuenta de sus emociones, sus preocupaciones y aquello que lo ha llevado a ser el hombre que ahora es.

Desde su entrada, su hermano menor llama la atención, desinhibido y despreocupado por los protocolos que Nicholas parece conocer a perfección. Esto se demuestra –además de la broma telefónica y la inicial para esta secuencia– cuando Conrad enciende un cigarro dentro del lugar: primero Nicholas lo reprende preguntando si no había dejado ya el cigarro, después le aclara que está prohibido fumar en los restaurantes de California, y finalmente Conrad levanta la voz para decir “Fuck California”, llamando la atención de todos los que están a su alrededor y por su puesto evidenciando la molestia que causa en Nicholas. No es la única vez que hay referencias a California –aun con solamente un par de tomas espectaculares–, es una recurrencia en la narración denotando que es importante el ubicarlos en ese punto del globo que además podemos relacionar con mayor facilidad con Mexicali: ya lo mencionaron en la radio, ya lo dijo Conrad y ahora Nicholas le explica que su ex esposa se ha vuelto a casar y que vive en Sauzalito (aunque con la llamada de la mañana y en posteriores secuencias, sabemos que mantiene una relación cordial con ella y que, sin falta, cada año lo llama en su cumpleaños para ponerse al día además de felicitarlo).

Nicholas parece haber estado al pendiente de su hermano por algún tiempo, como otra relación determinante para él, aun cuando manifiestan tener un tiempo sin verse. Al preguntarle a Conrad por su vida, éste le cuestiona si ya no le ha estado siguiendo la pista, Nicholas le asegura que dejó de hacerlo luego de “aquel fin de semana familiar en rehabilitación” dejando constancia de los problemas de adicción por los que ha pasado su hermano y de los cuales Nicholas dejó de tomar parte.

Sabemos que no viven en la misma ciudad y que han estado distanciados, es por eso que, directo al grano, Nicholas le pregunta cuál es el motivo de su visita, pero, ante la

incredulidad de su hermano insiste en que solamente se acordó de su cumpleaños: "12 de octubre, cumpleaños de Nicky", Nicholas lo corrige diciéndole "11 de octubre". Ahora sabemos que la fecha es relevante ya que coincide –como vimos en el inserto–, con el suicidio de su padre, quien además cumplía la misma edad que él está cumpliendo.

Tampoco pasa desapercibido que Conrad se refiera a “el Sr. Van Orton”, como “Nicky”, ya que pone de manifiesto que, pese a la distancia y el tiempo, aún hay cierta familiaridad y confianza –derivado más probablemente por su propia personalidad que por la de Nicholas–. Pero este apodo desenmascara la otra parte del empresario exitoso, la parte más “humano”, es decir como hermano, como esposo, como hijo, etc.

Conrad le entrega un sobre a su hermano, de forma irónica, argumenta que no hay nada que se le pueda dar a un hombre que lo tiene todo. Así, con este gesto y con la relevancia que se le da a lo que contiene el sobre, podemos anticipar, que efectivamente, Nicholas no lo tiene todo y es por eso que necesita de lo que hay en ese sobre. Dando relevancia al mismo, en un acercamiento a plano detalle, Nicholas lee en voz alta: *"Consumer Recreation Services"* (CRS: “Servicios de recreación para el consumidor”). En un primer plano corto del rostro de Conrad, solamente le dice “llama a ese número”, vemos ahora a Nicholas, que, intrigado, levanta la mirada y pregunta la razón, Conrad le dice que hará su vida divertida.

Hasta aquí, se había estado mostrando a Conrad en un semi perfil en planos medios cortos, en este punto de la conversación, denotando la relevancia, se toma en un primer plano a su rostro, mientras le dice sonriendo: “una experiencia profunda de vida”. Aun viendo su rostro, se escucha que se derrama un líquido, la toma se abre permitiendo ver la superficie de la mesa y a ambos personajes. El momento es interrumpido por la mesera que derrama el té.

Nicholas, conforme avanza la secuencia, se ha mostrado más incómodo y aquí, entre la mesera limpiando y su hermano insistiendo, le responde a Conrad, molesto que ya le dijo que llamará. Pero Conrad, más tranquilo y de forma contundente, le dice que no se lo ha asegurado. Al ser contrariado por su hermano, a la defensiva, Nicholas, inclinándose hacia delante, le pregunta si ha estado tomando medicamentos.

En la misma posición, tranquila e irónica que ha mantenido Conrad desde el inicio, cuestiona la indagación de su hermano. Al mismo tiempo, la mesera les pregunta si desean ordenar, lo que continúa incomodando a Nicholas, que se muestra cada vez más intranquilo cambiando de posición y evadiendo la mirada, mientras Conrad se ha mostrado inmutable. Nicholas le dice que no quería ofenderlo y con un cambio en su tono de voz, Conrad, más contundente indica que ni siquiera está viendo a un psiquiatra y que se siente bien. Inesperadamente, incluso para Nicholas, se sobresalta con la mesera quien se retira de la escena.

Volviendo a su estado inicial, Conrad vuelve con el asunto CRS, asegurándole que es lo mejor que le ha pasado en la vida. Un poco harto, Nicholas insiste en que sí lo hará solamente que odia las sorpresas, Conrad afirma que lo sabe y toca la copa con uno de los cubiertos como señal a los meseros que ya se encuentran a espaldas de su hermano para que canten las mañanitas como una sorpresa para su hermano, nuevamente con ironía, Conrad sonríe.

Esta última parte es en sí, el *evento imagen* que queda marcado por el cambio en el ritmo y en el tipo de tomas, así como la insistencia en la narración y en la contrariedad entre ambos personajes. Este regalo, genera la intriga que guiará al resto de la historia, tanto para el espectador como para Nicholas, será un misterio a resolver.



Fotograma 43. "It's just ... I hate surprises". El regalo de cumpleaños como evento imagen.

Vemos un cambio en el estado de ánimo de Nicholas, quien, privado de información, muestra el agobio al que está siendo encaminado. El entorno, aunque ordinario, no solo sostiene la conversación, sino que cumple una

función *metafórica*. Varias situaciones, como vimos, llevan al personaje a un punto en el que deja su seguridad y se muestra incómodo y agobiado: por una parte, Conrad se altera

en un par de ocasiones, sacándolo del protocolo: primero con el cigarro y posteriormente con su insistencia que lo lleva a perder la postura dándole a su hermano un golpe bajo al preguntarle por los medicamentos; después las interrupciones de la mesera en momentos cruciales en la conversación y finalmente, como un escenario público que implica cierta etiqueta, cierto comportamiento, el entorno facilita que Nicholas no pueda dominar la situación.

Luego de esto, tal como le dijo a su hermano, Nicholas acude a la dirección de la compañía CRS. Desde el momento en que entra se nota un tanto caótico, pareciera en remodelación. El personaje, tal como lo hemos descrito, recibe el trato que recibiría cualquier individuo, lo que le genera molestia: quien lo recibe come en su escritorio –para sorpresa del pulcro Nicholas- mientras, sin darle información le explica los procedimientos para ver si es candidato a recibir los servicios de la empresa sugiriendo la posibilidad de “no calificar”, se le informa que será breve, pero termina pasando todo el día ahí. Así, una vez más, el personaje pierde el control de la situación y se muestra a esta compañía como quien tiene el poder, como el antagonista o antihéroe para Nicholas.

Esta molestia y rechazo con el primer encuentro se disipa y su interés aumenta luego de que unos colegas hablan al respecto, pero ninguno le da información directa sino más señales difusas relacionadas a cambios en sus vidas, ni a Nicholas, ni a nosotros como espectadores, se nos revela de qué se trata. Para colmo y como parte del juego, la empresa contacta a Nicholas y sin explicación le dicen que ha sido rechazado hiriendo su orgullo de manera evidente. Incluso le deja un mensaje a su hermano diciéndole que no tiene tiempo para eso, sin confesarle que no ha sido aceptado.

La siguiente secuencia será la que indique el inicio del juego en el que el personaje será llevado al límite, tanto física como mentalmente. Además, de que anticipa el camino que recorrerá Nicholas, el mismo que siguió su padre: el suicidio. Por la noche, Nicholas entra a su propiedad, antes de llegar a la puerta de su casa, con las luces del carro, se alcanza a apreciar la figura de un hombre sobre el suelo, en la misma posición y con ropa similar a la que recordara de su padre. El personaje baja del carro y con cautela se acerca, al voltear el cuerpo en el suelo, se da cuenta que se trata del muñeco de un payaso, desconfiado, lo lleva hasta la entrada de su casa, dentro, empieza a sacar un listón de la

boca del muñeco con la música de tensión propia del género. Así, al final del listón, una llave con las letras CRS.

Debido a las intenciones del juego, a partir de ese momento, no hay descanso para Nicholas, se ve envuelto en una serie de eventos en los que la mesera, que al inicio lo sacará de quicio, será la principal guía. Por una parte, se le presentan eventos con implicaciones físicas, como persecuciones, tiroteos, incluso un accidente en taxi que lo llevarán muy cerca de la muerte; y, por otro lado, confusiones que ponen a prueba no solo su razonamiento lógico sino su confianza en todas y cada una de las personas que lo rodean. En la siguiente, el entorno más próximo, íntimo y controlado de Nicholas será el que detone en él la desconfianza incluso en sí mismo.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
11	La irrupción en la casa: "Like my father before me, I choose eternal sleep"	01:07:45:22	3min 6s	Situación transitoria Espacio, espectáculo, metáfora	Artefacto, ser representado, símbolo
Escenas					
11.1	De noche, Nicholas llega a su casa. Saca un arma de la guantera y la guarda en su maletín.				
11.2	Desde dentro de su casa, se escucha el teléfono desconectado y todas las luces están apagadas.				
11.3	Avanza en la oscuridad y el sonido del teléfono descolgado sube de volumen. Al tomar el teléfono el sonido se detiene de inmediato. Saca la pistola y se pone a la defensiva.				
11.4	Al llegar al centro de la habitación se encienden lámparas de luz negra, las paredes pintadas con mensaje fluorescentes, entre ellos "welcome home". Y estridentemente se escucha la canción <i>White Rabbit</i> de <i>Jefferson Airplane</i> .				
11.5	Observa que el resto de su casa está vandalizada.				
11.6	Al entrar a la sala el payaso sentado sostiene una hoja de papel: "Like my father before me, I choose eternal sleep" y en una segunda hoja, la fotografía de su padre muerto en el suelo.				
11.7	Nicholas corre a buscar a Ilsa, le dice que se encierre muy bien.				
11.8	Nicholas llama a emergencias mientras regresa a la casa.				
11.9	En la ventana se ve a Conrad que con señas le pide guardar silencio y le indica que necesita su carro.				

Al entrar, se percata de que algo no anda bien, se escucha el teléfono descolgado con su pulsar intermitente. Sospechoso y desconcertado, llama a Ilsa, pero nadie responde. Conforme avanza, el sonido del teléfono aumenta su volumen, otros ruidos se escuchan en la casa y, con torpeza por los evidentes nervios, saca el arma de su maletín.

En su nivel de *artificio*, el personaje en esta secuencia en particular se apega y responde a las demandas del género. Al entrar, se percata de que algo no anda bien. Las tomas son cerradas a un plano medio corto, limitando la vista del espectador a la figura pasmada de Nicholas, que, en conjunto con los sonidos en la casa y la música, fomentan un constante misterio y angustia. Así, a ciegas, apunta con su arma y advierte sobre ella en un grito. Al avanzar a la siguiente habitación, la toma cambia de ángulo y lo vemos ahora de espaldas continuando tenso y nervioso, tropieza con algún



Fotograma 44. "Welcome home". El espacio íntimo de Nicholas ha sido violentado.

mueble y el ritmo y volumen de la banda sonora aumentan. Así, la música nos avisa, como espectadores, que las cosas no marchan bien –aun cuando desde el título se nos ha anunciado que todo es parte de un juego, este tipo de secuencias envuelven al espectador–, y los sonidos ambientales ponen en alerta al personaje.

Al llegar al centro de la habitación, la cámara gira un poco a su alrededor y sorpresivamente se encienden lámparas de luz negra, la cámara comienza a rodearlo dejando ver las paredes pintadas con mensajes fluorescentes directos para Nicholas: "welcome home", "momma's boy", "fuck you", "die die die", en un gran mural "Nicholas Van",

entre otros indescifrables, y finalmente, a los lados del televisor se lee *"don't cry pretty boy"*. Este recorrido que hace por la casa hasta llegar a la sala de televisión lo hace también con cambios en el volumen de la canción "White Rabbit" de 1965 del grupo psicodélico sanfranciscano (como Nicholas), *Jefferson Airplane* que sigue retumbando en la casa. Estos movimientos de cámara, los letreros y la música generan un ambiente y una imagen del lugar *espectacular*, impactante para el espectador, pero de forma *simbólica*, impactante también en la mentalidad del personaje, como explico.

Con todo su entorno intervenido, Nicholas poco a poco pierde el control. El único lugar en donde no había forma de perderse, ha sido violentado. Como *ser representado*, vemos al personaje afectado, imposibilitado para asumir nuevamente el poder sobre lo que lo rodea, impactado por lo que está presenciando, se nota cada vez más al límite emocional. No solo entraron a su casa, sino que el factor sorpresa sobresalta aún más al personaje.

Estos elementos externos al personaje, los que configuran el espacio de forma premeditada (dentro de la historia por CRS y fuera por David Fincher) derivan en su función *metafórica* hacia las referencias del espectador. La psicodelia, en estilo (con la música y el uso de los colores), pone de manifiesto la explosión de los sentidos, el impacto, no solo visual sino mental que se genera en la disposición de los elementos que he mencionado. De forma significativa, evoca también a la alteración de la mente a la que ha sido empujado el personaje a través de la falta de certeza, de la imposibilidad de distinguir de forma lógica lo que es real y lo que él intenta descifrar y, sobre todo, con la pérdida del control sobre sí mismo, sobre los que lo rodean y sobre sus espacios más íntimos.

De esta manera, llega a la sala y la música suena con más claridad, debo incluir aquí, que la canción inicia y termina en puntos específicos reforzando la significación en la secuencia, como se lee, se enfatizan la pérdida de la lógica y del control y la falta de razón y de posibilidades explicativas frente a la situación en que se encuentra:

*When the men on the chessboard get up and tell you where to go.
And you've just had some kind of mushroom, and your mind is moving low.
Go ask Alice, I think she'll know.*

When logic and proportion have fallen sloppy dead.

*And the white knight is talking backwards.
And the red queen's off with her head.
Remember what the dormouse said.*⁵⁸

Molesto, Nicholas pateo algunas cosas, y en el sillón frente a la chimenea, el payaso que recogiera de la entrada de su casa, se ha colocado sentado y sostiene una hoja de papel en la boca que Nicholas la arrebató y finalmente, el mensaje más directo que se le ha dejado: "Like my father before me, I choose eternal sleep" ("como mi padre antes que yo, elijo el eterno descanso"), y en una segunda hoja, la fotografía de su padre muerto en el suelo.

Así, esta secuencia es la que he identificado como la que nos muestra la *situación transitoria* entre el Nicholas inicial y el que está en camino a configurarse de forma obligatoria. Lo vemos descompuesto y con los nervios alterados frente a un Nicholas ordenado, pulcro, frío y distante.

En las siguientes secuencias Nicholas continúa acercándose al límite. Discute con su hermano y éste plantea la idea de que CRS es una empresa de extorsiones, fraudes y matones, asegurándole que lo persiguen y que no tiene idea qué hacer. Conrad acusa a su hermano de ser cómplice dando inicio una discusión en que Conrad deja en evidencia sentimientos aún más profundos de Nicholas.

Primero, lo describe como controlador y manipulador indicándole que esta vez no será él quien controle la conversación, después le dice que está resentido porque él sí vive su vida y finalmente, logrando que Nicholas se ponga a su nivel, de forma sarcástica, Conrad le dice que lamenta ser una decepción señalándole que él no le pidió que actuara como su padre. Ante estas declaraciones, Nicholas responde, finalmente a gritos, que no tuvo alternativa.

⁵⁸ Cuando los hombres en el tablero de ajedrez se levantan y te dicen a dónde ir.
Y acabas de comer algún tipo de hongo, y tu mente se mueve lentamente.
Ve a preguntarle a Alicia, creo que ella sabrá.

Cuando la lógica y la proporción han caído muertas descuidadamente.
Y el caballero blanco está hablando al revés.
Y la reina roja se va con la cabeza.
Recuerda lo que dijo el lirón.

Aunque no incluyo esta secuencia en el análisis, es interesante notar estos puntos, que, como en la irrupción a su casa, ponen en evidencia características que ya se venían planteando sobre la personalidad de Nicholas, pero en este caso, Conrad, deliberadamente, logra que su hermano asuma y lidie con la verdad, que finalmente atienda a emociones más humanas y arrebatadas.

Seguido de esto, también se pone a prueba la resistencia física del personaje, luego de un accidente en el que termina, él y un taxi en el agua, debe librar una ráfaga de balas y la posterior persecución al lado de Christine, la mesera de la secuencia inicial.

Nicholas ya no solo lidia con tener que mantenerse a salvo, sino que se le ha informado que ha sido desfalcado, las cuentas de su empresa fueron vaciadas. Con esto, la siguiente secuencia del análisis corresponde al desarrollo del último *evento imagen*.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
16	Un giro en la historia: "Ya no está en tus manos".	01:33:34:27	3min 40s	Evento imagen	
				Espacio	Artefacto, símbolo
Escenas					
16.1	Se observa la cabaña de la familia Van Orton al amanecer.				
16.2	Dentro de la cabaña, se dejan ver algunas fotografías de Nicholas.				
16.3	Luego de que Christine ella le ofreciera una taza con una bebida caliente, ambos discuten. Él le explica que el dinero pertenece a pensiones y nóminas.				
16.4	Nicholas recibe una llamada de su abogado quien le explica que sus cuentas están intactas.				
16.5	Christine le dice que el abogado está involucrado en el fraude.				
16.6	Nicholas se da cuenta de que ha sido drogado por lo que le dio a beber Christine y se observa mareado.				
16.7	Christine, mientras Nicholas se maree aún más, le dice que el asunto ya no está en sus manos.				
16.8	Nicholas cae al suelo a los pies de ella quien lo ve mientras fuma.				
16.9	Christine explica que las llamadas que hizo a los bancos en realidad fueron con ellos y ahora todo está hecho. Se despide y sale por la puerta de la cocina.				

Nicholas, acompañado por la mesera Christine, huye con dirección a la cabaña de su familia que se presenta sobre todo como *espacio* fílmico desde el inicio. A partir de un plano general podemos verla desde fuera, con pocas luces, pero aun así se aprecia

bastante grande. Algunos pájaros cantan lo que nos anuncia que ya está amaneciendo. Continuando con esta caracterización, dentro de la cabaña se aprecian algunas fotografías, igual, podemos ver el espacio en un plano general pero no se da gran información al respecto, aunque pareciera un lugar acogedor, aunque con la banda sonora, un poco perturbador al mismo tiempo.



Fotograma 45. "It's out of your hands". El evento imagen donde Nicholas pierde el sentido.

En un intento de conciliar la situación y de justificarse, Christine le aclara que solo se trata de dinero por lo que debería de estar agradecido de estar vivo. Con esto, da a conocer el origen de sus ingresos y por lo tanto de su trabajo. Apelando a la humanidad de Christine, le señala que no se trata solo de él sino de pensiones y de nóminas, enfatiza la suma de seiscientos millones de dólares. De forma notoria, a partir del encuadre de la cámara y el sonido, nos percatamos de que él le da un sorbo más a la taza caliente que Christine le ha preparado.

Con ella desenfocada en la cocina, Nicholas recibe una llamada, es Samuel, su abogado. Mientras hablan, impaciente, camina por la habitación. El abogado le explica que está preocupado pero que luego de hablar a donde correspondía, se dio cuenta de que sus cuentas están intactas. La toma, deliberadamente, cambia a un primer plano de Christine le asegura que el abogado está involucrado en el fraude.

Nuevamente fuera de control, preocupado y asustado señala que deben irse, con la música de la banda sonora y el constante sonar del teléfono, la secuencia cambia de ritmo

incrementando la tensión y permitiendo también identificar que se acerca el momento crucial, el impacto al sistema que propiciará la transformación del personaje.

Christine lo observa aun en la cocina y Nicholas intenta entender cómo es que involucraron a su abogado, pero empieza a verse mareado. Christine, mientras enciende un cigarro, le dice que ella no se preocuparía por eso. En punto de vista de Nicholas, la imagen da el efecto de mareo y distorsión acompañado por un sonido intenso que refiere al estado de aturdimiento en el que está entrando. Observa a Christine y le pregunta a qué se refiere, sus palabras se escuchan igualmente distorsionadas y con eco, ella le dice que la situación ya no está en sus manos.



Fotograma 46. Espacio y personaje configurados para la transformación posterior.

Como *artefacto*, en esta secuencia y estas escenas en particular se utilizan varios recursos para transmitir las sensaciones del personaje. Los cambios de ángulo enfatizan los rostros de ambos y permite apreciar el cambio de personalidad: por un lado, Christine se muestra más segura, menos preocupada y menos empática cuando nota que la bebida que le ha preparado está dando efecto; por su parte Nicholas muestra un rostro asustado, nervioso hasta caer al suelo perdiendo por completo el control de lo que ocurre. El uso del punto de vista transmite la descomposición anímica del personaje a través de tomas y desenfoques vibrantes.

Nicholas observa la taza, en primer plano aún más mareado, camina por la habitación golpeando con los muebles mientras ella lo observa hasta que cae al suelo junto con un tablero de ajedrez.

En una superposición de imágenes, en punto de vista, y desde distintos ángulos, Nicholas ve a Christine en un contrapicado y con movimientos de cámara aleatorios, quien le explica con eco en su voz, que todas las llamadas que ha realizado proporcionando contraseñas y códigos de acceso, fueron interceptadas por CRS. En un alejamiento, se ve en un plano general a Nicholas tirado en el suelo, ella se despide y sale por la puerta de la cocina. La imagen se va a negro.

En su *representación*, tanto Nicholas como los espectadores, percibimos la pérdida completa del control. Hasta ahora, ha perdido su casa, sus relaciones más cercanas (Conrad, su abogado), su estabilidad emocional y ahora, pierde por completo el sentido de sí mismo. Con el cambio de actitud de Christine cualquier teoría sobre lo que está sucediendo queda en duda. Nicholas intenta atar cabos, intenta explicar y entender, su rostro muestra total confusión que refleja una caída inminente del personaje. Finalmente, desde su significación en su caracterización *simbólica*, no hay escape, está totalmente a disposición de Christine (CRS), la incertidumbre se sale de la pantalla y tal como el tablero de ajedrez que cae junto con él, Nicholas parece haber perdido el juego, sin oportunidad de mover sus piezas, es más, sin oportunidad de siquiera de saber que está jugando.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
17	La caída de Nicholas: México	01:38:05:27	4min 30s	Transformación Espacio, lugar, espectáculo, metáfora.	Artefacto, ser representado, símbolo, síntoma
Escenas					
17.1	Nicholas despierta en una tumba abandonada.				
17.2	Sale de la tumba a un panteón.				
17.3	Camina por las calles de Mexicali que se observan en abandono.				
17.4	Sale por un barranco entre partes de carros y demás basura hacia un camino más transitado.				
17.5	Nicholas se sienta, lastimado y sucio, en una banca.				
17.6	Corre entre el tráfico, pregunta por la embajada norteamericana.				
17.7	En la embajada, intenta dar una explicación de lo sucedido. El empleado, incrédulo, le sugiere que le dé su reloj a cambio de dinero para poder irse.				
17.8	Nicholas se come un taco mientras camina para abordar un camión en el que sale de la ciudad.				
17.9	Nicholas en el camión observa por la ventana.				
17.10.	Al lado de la carretera, pide un aventón a los conductores.				

Con este fundido a negro, se da pie a la siguiente secuencia del análisis derivada del evento imagen que acabamos de describir. Corresponde al paso de Nicholas por México, más precisamente, por Mexicali. En función de esto, la he dividido en tres fragmentos, tres momentos que me permitan abordar el paisaje a detalle: su recorrido por el entorno, el punto extremo en su caracterización y su retorno a casa.

De este modo, se empieza a iluminar a Nicholas de perfil que se encuentra tendido; de forma abrupta inhala aire y despierta. Golpea la tapa de una caja en la que se encuentra, en un plano general podemos notar que la caja está a su vez dentro de una especie de tumba apenas iluminada por la luz natural que entra por algunas rendijas. Se escucha una mosca, el rechinar de algunos fierros que cuelgan y ráfagas de viento que se cuelean. Nicholas viste de blanco, su ajuar funerario.

A partir de esto es posible la identificación de la función del paisaje como *espacio* filmico al situar al personaje en un entorno que enfatiza su estado anímico y que propicia el contraste que se ha venido anunciando en la narración desde la presentación inicial del personaje. Esto se vuelve evidente con el tipo de planos y ángulos de cámara y la banda sonora y sonido ambiental con que se configura cada cuadro además del filtro ocre con el que se presenta esta secuencia. No conforme, hay que recordar que, para esta escena en específico el panteón fue montado y se le integraron elementos como ventiladores para esparcir el humo que enmarca el cuadro.

Nicholas sale del suelo al exterior y observa su alrededor. Cambia la toma y nuevamente en plano general fijo horizontal, aun intentando reconocer su entorno, camina hasta medio cuadro ocupando un espacio mínimo apenas notorio. La mayor parte del cuadro en las escenas para esta secuencia lo ocupa el paisaje: luego del panteón continua por una zona de casas en deterioro, algunas abandonadas y todas vandalizada. Situación que se fija con la música que acompaña el recorrido, así como algunos sonidos de niños indescifrables.

Siguiendo su camino, también en un plano general en picado, lo vemos caminar en una vereda entre un par de barrancos cubiertos de basura y oscurecidos en sombras. Se alcanza a apreciar un horizonte alto nublado también por humo negro, algunas fogatas y

chatarra. La cámara, a distancia, gira sobre su eje siguiendo a Nicholas quien a su vez sigue el camino de tierra hasta salir al asfalto.



Fotograma 47. La representación del paisaje mexicalense en *The Game*.

Aunque no se proporciona una imagen del paisaje embellecida, considero a este un paisaje *espectacular*, ya que, con los elementos que he mencionado no solo impacta visualmente, sino que ha sido configurado de modo tal que cause efecto no solo físico sino interno en el personaje. Con esto, para la siguiente escena se pone de manifiesto la configuración como *artificio* del personaje, pero también, da pie a su caracterización *simbólica*.

La toma cambia, en la siguiente parte de la secuencia. De estos planos generales, se observa ahora desde el suelo los pies de Nicholas, para posicionarse después a su altura: zapatos sucios, sin calcetas y su pantalón ennegrecido por la suciedad.

Sentado en una banca, Nicholas

parece limpiarse la cara con un papel periódico doblado, la cámara sube hasta su rostro y lo escuchamos suspirar. Para evidenciar aún más su caracterización, en un primer plano corto, el rostro de Nicholas: algunas heridas, barba crecida, una mosca rondándolo y su mirada –todavía intentando reconocer–, pareciera a punto del llanto. El sonido ambiente es caótico, entre niños y el ruido de los carros que pasan.

Nicholas corre entre el tráfico, se escuchan que suenan las bocinas, corre también entre varias personas desenfocadas hasta llegar a una esquina, al paso de la gente y con camiones de fondo,



Fotograma 48. La transformación del rostro de Nicholas.

apenas y se escucha que pregunta por la embajada norteamericana en inglés a un hombre que barre la banqueta, éste le señala la dirección.

Así, en este entorno que no conoce, con un idioma distinto al suyo, sin nociones de lo que le ha pasado, ni qué tan lejos está de su casa, Nicholas acude por ayuda a la embajada, en esta secuencia vemos con mayor claridad al personaje desde su *representación*.

Este escenario, no corresponde a algún lugar en Mexicali, sin embargo, se le incluyen elementos que lo hacen pasar como parte de este entorno, por ejemplo, se mantiene el mismo color que el resto de la secuencia, se alcanza a apreciar a las personas de fondo tratando de mitigar el calor, y son caracterizados de sombrero, camisas a cuadros o ropa desgastada. Desde un plano general se parte con una toma que recorre desde el techo hasta un escritorio en donde habla con un empleado. Rodeados de varias personas circulando con el sonido de timbres de teléfono y otras conversaciones, propias de oficinas de gobierno, Nicholas intenta explicar lo que pasa, pero el empleado con un gesto frío lo interrumpe y lo silencia. Ya no tiene la palabra ni es quien dirige las conversaciones.

Luego de que se señala que no tiene ni identificación ni pasaporte ni dinero, el empleado le autoriza dar una explicación, tomando posición para escuchar con gesto escéptico. Después de inventar una explicación en donde dice que fue robado y que no dio aviso debido a que no habla español, el sujeto le dice a Nicholas, intentando tomar ventaja que un hombre con un reloj como el que lleva, no tiene problemas con su pasaporte. La

música vuelve cuando Nicholas se quita el reloj y lee grabado "On your 18th birthday your father's watch love mother".



Fotograma 49. En la embajada: Nicholas es uno más.

Este reloj ha sido un objeto recurrente que constituye la caracterización de Nicholas desde la primera secuencia donde lo vimos prepararse para ir al trabajo. Y aunque lo llevara siempre consigo,

hay algunos momentos en que este objeto ha tomado protagonismo mostrando también su preocupación por la puntualidad. Así, lo vimos mientras espera a Conrad en el restaurante la primera vez, cuando espera la llamada de cumpleaños de Elizabeth, nuevamente esperando a Conrad para otra cena a la cual no llega, pero en la que termina aliándose con Christine, finalmente al intentar abrir la puerta del taxi en el que tiene el accidente, se hace una toma a detalle del mismo.

Ahora con esta escena entendemos la relevancia y el apego que Nicholas tiene con este objeto y lo que podría significar tener que desprenderse de él.

En la calle y desenfocados en el fondo, se aprecian varios transeúntes y comensales en mesas de plástico, lonas que funcionan como techos y en el ambiente una especie de neblina o tierra los rodea. Nicholas se observa en un local de comida callejera, se prepara con prisa un taco, la cámara lo sigue mientras se apresura a abordar un camión de pasajeros. El camión avanza hacia el horizonte y la cámara lo sigue dejando en primer plano desenfocado una torre de depósitos de refrescos, otro ciclista atraviesa la toma.

Nicholas deja Mexicali en este camión, en un fundido encadenado, lo vemos dentro junto con otros pasajeros con los que intercambia una mirada que pareciera distanciarlo aún más del resto de las personas. En un primer plano corto, Nicholas observa por la ventana. Luego de esto, en otro fundido, un par de luces muestran la silueta a contraluz del personaje, que, al lado de la carretera, de espaldas pide un aventón a los conductores.

De forma *simbólica* y *metafórica*, desde el inicio de la secuencia se nos presentó al personaje en condiciones lamentables, al igual que las del entorno. Nicholas sale de la tierra misma: como vuelto a nacer o como muerto en vida. Opto por la primera opción pese a la condición en que lo hace porque es desde este punto, desde esta caída que Nicholas tiene la oportunidad de reconsiderar el rumbo de su vida –por lo cual contrató a CRS en primer lugar, aunque en este momento es una información que desconoce–.



Fotograma 50. Nicholas deja Mexicali siendo otro.

Así, sus ropas blancas permiten un mayor contraste y afianzamiento de su deterioro y de su desgaste, no solamente físico como vemos en ese encuadre inicial que se hace a su rostro golpeado y de barba crecida, sino también mental, evidente tanto en esa escena con el suspiro y la mirada desorientada como en su interacción con el hombre en la embajada. El entorno por su parte se muestra mayúsculo en relación al cuerpo de Nicholas, sobrecogedor y desmoralizante como su propia imagen. Reflejo y complemento de su configuración.

Es tal su desamparo y abandono que incluso se desprende de su objeto máspreciado para poder volver a casa, en un gesto de rendición o de aceptación de que ya nada está bajo su control. Con esto, se ha desprendido de todas sus posesiones (materiales e inmateriales) de manera forzada, pero, aun así, sigue caminando.

A partir de aquí podemos pasar a la descripción de la función del paisaje como *lugar* que se relaciona directamente con su significación complementando al paisaje como metáfora, desde la caracterización *sintomática* del personaje.

En este sentido, se ha recurrido a la estereotipia del paisaje mexicano o latinoamericano o tercermundista para concretar el sentido del lugar. El sonido ambiente de perros, de niños jugando o llorando, letreros en español, hombres con sombrero, el intento de Nicholas de hablar en español para pedir la dirección de la embajada. Además, el filtro seleccionado refiere igualmente a regiones fronterizas o desérticas y al final, una especie de polvo rodea al personaje antes de subirse al camión. Se recurren a características, no solo en cuanto al entorno sino a sus habitantes, mismas que ya han sido utilizadas en el cine para caracterizar este tipo de regiones: el hacinamiento, los predios vandalizados, la situación de marginación, el abandono, el deterioro.

Finalmente, todos los elementos integrados a esta secuencia, proporcionan el contraste con el personaje que se presentó al inicio, es la culminación de la intriga o al menos una parte, una especie de caída del personaje como consecuencia de las situaciones a las que se ha sometido con el propósito de cambiar el sentido de su vida.

El paisaje aquí es protagonista, juega un papel primordial para el logro de tal estado, sin embargo, muestra una cara poco amable de un contexto real que, aunque propicia la configuración identitaria del personaje poniendo en evidencia niveles más complejos del mismo, también acentúa y contribuye a la configuración y perpetuación de esta representación del paisaje mexicalense.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
17	La caída de Nicholas: el cambio evidente.	01:39:06:12	1min 1s	Situación final Artefacto, ser representado, símbolo	
Escenas					
17.11	Nicholas entra a una cafetería.				
17.12	Pide la atención de los comensales, les pide que le den un aventón a San Francisco, lo ven con desprecio.				

La segunda parte de esta secuencia da inicio con el camino que inicia Nicholas desde Mexicali hasta San Francisco y se marca a partir del inicio de la banda sonora inmediatamente después de que Nicholas dejara la embajada, en la escena del local de comida. He decidido dividirla, más en función del uso del paisaje que por lo que marca la banda sonora para cerrar la estancia del personaje en Mexicali.

Así, entonces, con la misma canción, vemos en plano general la fachada de una cafetería estadounidense. Por fuera en un plano conjunto, Nicholas avanza hacia la puerta, y vemos varias máquinas de dulces de monedas, por la ventana se alcanza a apreciar el letrero con la oferta de una cena completa por 5.49, dejando en evidencia el contraste con el restaurante exclusivo que solía frecuentar en San Francisco.

Como *artefacto*, el personaje se ha colocado al centro del encuadre, dispuesto a la mirada de todos los comensales y por supuesto, de la audiencia. Su imagen no puede ser peor, sino hasta que se complementa con la banda sonora que genera tensión e incluso angustia en esos acercamientos a su rostro y a su figura.

De cuerpo entero, lento y cabizbajo, Nicholas avanza y de su bolsa de su pantalón saca algunas monedas. Al llegar a una altura intermedia del pasillo pide la atención de todos. La toma inicia un acercamiento que nos permite notar que se ve aún más sucio y deteriorado. Nicholas pregunta por alguien que viaje a San Francisco que pueda llevarlo, incluso ofrece sus 18 dólares y 78 centavos. La cámara cambia hacia los comensales que se miran entre sí, y que le dan la espalda.

Como *representación*, el hombre frío, distante y déspota que no respondía a sus empleados, ahora debe pedir ayuda a desconocidos que lo miran con desprecio o que simplemente le evitan la mirada, ya no queda nada del personaje inicial. *Simbólicamente*, después de todo el camino y las situaciones en las que se ha situado a Nicholas, sin tapujos, se nos deja ver morbosamente cómo ha llegado al límite de sus fuerzas y de su propia identidad. Varios recursos logran esto, pero es el entorno del que acaba de salir el punto culminante de esta transición, el momento en que sabe que ya no tiene nada que perder porque lo ha perdido todo.



Fotograma 51. El cambio evidente.

La tercer y última parte de esta secuencia – en función de la banda sonora–corresponde al último trayecto del regreso a casa. Esta parte no es objeto de análisis, pero, aun así, la describo como compromiso con la secuencia misma.

Nicholas viaja en el asiento trasero de un tráiler. Lo hace en posición fetal, a través de un acercamiento podemos ver que, pese a esa posición,

mantiene los ojos abiertos como en estado de alerta o de *shock*. Con un fundido encadenado, aparece una panorámica de la ciudad de San Francisco y la autopista por la que avanza el tráiler y algunos carros. En un plano general, de derecha a izquierda otro tráiler atraviesa la avenida y la toma, al salir del cuadro y permitir la vista, vemos a Nicholas de cuerpo entero en un plano general, caminando al horizonte con la luz del amanecer.

Así, de noche, indicando que lleva el día caminando hasta su casa, se acerca a una reja, en un primer plano, el letrero en el candado de la reja indica que no se puede ingresar a la propiedad. Nicholas rompe el vidrio de la puerta para poder entrar. Una vez dentro, la música inicia un descenso. Nicholas avanza en la oscuridad hasta que queda en plano americano terminando con la canción.

Levantamueertos: Lo extraordinario en lo cotidiano.

Ficha técnica

Título: Levantamueertos

Dirección: Miguel Núñez

País: México

Año: 2003

Duración: 1hr 22min

Género: Comedia Negra

Reparto: Daniel Galo, Sofía Félix, Felipe Tututi, Roberto Medina, Heriberto Norzagaray, Ray Garduño, Ricardo Gómez, Norma Bustamante, Javier Guardado, Andrés García, Rubi Molina.

Fotografía: Evan Phan

Productora: Esuna cine, Universidad Autónoma de Baja California.

Escritores: Miguel Núñez basado en "Amor Otro" de Ángel Norzagaray.

Productores: Miguel Núñez, Yolanda Osuna.



Sinopsis

Levantamueertos trata sobre Iván (Daniel Galo), pero Iván en Mexicali. Trabaja en el Servicio Médico Forense por lo que cuando el calor aumenta en la ciudad, su trabajo se vuelve más extenuante. Vive solo en alguna colonia, su vida transcurre normal hasta que conoce a Rosa (Sofía Félix) y luego de un encuentro intenso en algún motel del centro, al creerla muerta, pondrá en perspectiva toda su vida. Finalmente se gana a *Homie* en la rifa de la iglesia, un cerdo con el que entablará una relación de amistad. Con el descenso del calor, vuelve la tranquilidad a su vida.

Reseña

Aunque la película se exhibió por primera vez en 2013 para el Festival Internacional de Cine de Guadalajara, llegó a las salas de la Mexicali hasta finales de 2015. Aun así, recuerdo escuchar hablar de ella a donde sea que fuera, por haberla visto o simplemente preguntando de qué va. Puedo decir que esta película fue con la que pude cerrar la idea para este trabajo, preguntándome si había más películas sobre Mexicali y que partes de la ciudad se mostrarían.

El director y guionista, Miguel Núñez, oriundo de esta ciudad, pero que reside en Estados Unidos, realizó sus estudios en California y esto le ha permitido trabajar en producciones en ambos países. *Levantamueertos* es su ópera prima, aunque anteriormente había realizado los cortometrajes *La estructura de la fe* (2007), *Dizque libres* (2009), y *Vayijel* (2011).

Para *Excelsior California* (G. González, 2003), declaró que la película tiene raíces en Mexicali, no solo por haberse grabado enteramente aquí, sino que recibió el apoyo de la Facultad de Artes de la UABC e incluso integra en su elenco a talento teatral del estado como Felipe Tututi, Roberto Medina, Norma Bustamante y Heriberto Norzagaray. Se ha exhibido en múltiples salas alrededor del país como Monterrey, Durango, Mazatlán y en la Cineteca Nacional en Ciudad de México, además de en Ensenada y Tijuana.

En este medio, el director también comenta que para hacer el guion y preparar al personaje con este humor negro con que se desarrolla la película, se entrevistó con empleados de SEMEFO: “ellos tienen un sentido del humor fuerte, además tienen un estómago fuerte, y tienen que trabajar para sobrevivir como cualquier otra persona” (2003). De ahí también que en varias secuencias se haga alusión a los códigos con que se refieren a los cuerpos que levantan, como “chop suey con arroz” o “ceviche”. Además de que, señala, estos trabajadores deben mantenerse limpios y protegidos de las enfermedades que puedan portar los cuerpos con los que tienen que estar en contacto. Otro detalle que incluye el director en el personaje que en varias ocasiones lo vemos aseándose. Pero esto lo veremos en el análisis.

Para el periódico *La Jornada* (Caballero, 2016), el director explica a detalle la “fórmula del guión”, cómo fue que integró la historia que presenta en su película:

La historia de *Levantamueertos* surge en un contexto mexicalense, donde cada verano muere más de una docena de personas a consecuencia de golpes de calor. La población sólo sobrevive a las inclemencias del clima si tiene aire acondicionado en su casa. Esto me llevó a conocer a los trabajadores del Servicio Médico Forense, que recogen a las víctimas y son coleccionistas de la nota roja. Luego incorporé un texto breve del dramaturgo Ángel Norzagaray, en el que relata la historia de una joven con tendencias sadomasoquistas. Por último, integré a la trama un personaje singular: un cerdo llamado *Homie*.

Además, señaló que como película independiente y en su intención de retratar el noroeste del país, *Levantamueertos* intenta dejar de lado los clichés del cine mexicano y fronterizo para centrarse en la vida cotidiana de esta zona:

Por otro lado, mi intención era no mostrar más violencia de la que ya vemos en los periódicos y noticiarios de televisión. Se tocan los temas de muertes violentas y circunstanciales, como la de un viejito que tuvo sobredosis de viagra en un motel, sólo que el punto de vista de *Levantamueertos* llega a la escena del crimen, ya que ha pasado lo peor de cada incidente.

[...]

Generalmente las películas que tienen lugar en la frontera se relacionan con el tema de la migración y el narcotráfico. Desde un inicio mi intención fue hacer un largometraje que retrate el calor infernal que hace en Mexicali y que con sentido del humor nos muestra cómo sobrevivimos a la vida cotidiana.

La película como se anuncia en su página (<http://www.levantamueertos.com/>) ha sido seleccionada en festivales de cine de Guadalajara, Monterrey, Durango, Chicago, Montreal y Londres, entre otros, el director por su parte fue nominado al mejor guión adaptado en los premios Ariel.

Análisis

A diferencia de las otras dos producciones que se han retomado para este análisis, en *Levantamueertos* el protagonismo se le adjudica primeramente al entorno. En las anteriores, el inicio ponía de frente a los personajes, se presentaban y caracterizaban para permitirnos, después, contrastar esta imagen. Para el caso de *Levantamueertos*, se presenta en primer lugar al paisaje. He identificado 16 secuencias totales, de las cuales abordo 9 en 15 fragmentos.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
1	Presentación de Mexicali	00:02:26:12	2min 26s	Espacio, lugar	
Escenas					
1.1	Los créditos aparecen con el cielo despejado de fondo, y el ruido del aleteo de una paloma. La imagen de una paloma muerta en tierra erosionada y un hormiguero.				
1.2	Dentro de una casa una mujer mayor duerme sentada en un sillón con el aire de la refrigeración y la telenovela. La refrigeración se apaga. Por la ventana, observa que le han cortado la luz.				
1.3	La señora sale intentando detenerlos.				
1.4	La mujer atraviesa el paisaje bajo el sol que la hace sentirse mal.				
1.5	Con la imagen del sol, se escucha a la mujer caer al suelo.				



Fotograma 52. La imagen para los créditos de apertura condensa la temática.

Lo primero que vemos es el cielo despejado y el sol abarcando el cuadro. Los créditos aparecen y se deja escuchar el aleteo de un ave. El título aparece sobre una paloma muerta sobre tierra erosionada, el leve sonido del viento y la imagen de un hormiguero.

Con un plano detalle, se nos transporta al interior de la casa en donde

lo primero que se observa es el aparato de refrigeración y lo primero que se escucha es el sonido que emite, así como el de una telenovela desde la televisión. En un plano general podemos ver la habitación en donde una mujer mayor duerme sentada en un sillón. Ella descansa hasta que, con un plano detalle, se muestra que el aparato de refrigeración se ha

apagado. El calor la despierta y al ver por la ventana se percata de que le han cortado el servicio eléctrico.

Desde afuera, el entorno nuevamente se nos muestra en un plano general y podemos ver a la señora salir apurada cubriéndose la cara del sol. En un acercamiento la vemos hacer señas y gritar que la esperen, pero el carro no se detiene mientras la mujer intenta alcanzarlos. En un plano general, se aprecia un horizonte bajo sobre un amplio terreno agrícola desértico. La toma es atravesada por el carro en cuestión mientras continuamos escuchando los gritos de la señora. De este modo podemos ubicar con mayor precisión cuál es el entorno en que se ha ubicado a este personaje.

A detalle se observa el medidor de luz, en un cuadro silencioso y pausado. De vuelta a la misma toma fija del horizonte, la mujer camina hasta el último cuarto del cuadro. Hay tanto silencio que se escuchan sus pasos, la mujer se detiene y observa al cielo mientras manifiesta sentirse mal. En un primer plano corto a su rostro podemos confirmarlo a partir de sus gestos. Emprende su camino de regreso, sin embargo, con la repetición de las tomas hacia el sol que intensifican su malestar y los sonidos cada vez más lentos de sus pasos, se escucha que la mujer cayó al suelo.



Fotograma 53. Las inclemencias del paisaje.

Con todas estas características el paisaje cumple con su función cinematográfica, como *espacio* filmico, ha retomado elementos propios del entorno y los ha conjugado con el énfasis en ciertos sonidos y cierto tipo de tomas para enviar su mensaje: cuál es el entorno y cuál la dinámica entre éste y las personas que entrarán en interacción, fungiendo también como *lugar*. Así, sabemos de un Mexicali rural y despiadadamente caluroso en un primer vistazo.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
2	Presentación de Iván: levantamueertos	00:05:03:23	2min 37s	Situación inicial	
				Lugar	Artefacto, ser representado, símbolo
Escenas					
2.1	Iván come una sopa instantánea y contesta el teléfono, primero habla sobre el clima y después recibe otra donde le informan que debe recoger un cadáver.				
2.2	Se prepara para salir a hacer su trabajo.				
2.3	Iván conduce hacia la dirección que le dieron.				
2.4	Se observan los campos de algodón.				
2.5	Iván con ayuda, sube el cuerpo de la anciana a la camioneta.				
2.6	Iván vuelve, habla con Paul informándole que fue golpe de calor. Paul habla sobre un concierto en el que presentará una nueva canción.				

En la siguiente secuencia, se nos presenta ahora, al segundo elemento que conformará esta unidad a analizar: Iván en una situación inicial que permita un posterior contraste. Aunque la secuencia puede dividirse como he hecho con anterioridad, en función del uso del espacio, también he mencionado la relevancia en las consideraciones al montaje y a la narración, de manera tal que, en esta ocasión, el paisaje se deja en segundo término para enfocarnos en el desarrollo del personaje en el mismo por lo que, aunque la secuencia se pueda fragmentar a partir de tres escenarios, la abordaré en su conjunto.

En un primer plano corto vemos primero un teléfono sonando, Iván lo contesta, pero únicamente se observa su brazo que atraviesa la toma para dejar su sopa instantánea y tomar el teléfono. Podemos apreciar que se trata de un sujeto que trabaja para SEMEFO. Como *artefacto*, se constituye así un primer acercamiento un tanto fragmentado e incompleto de su imagen. A través de su conversación telefónica podemos asociarlo con el mismo entorno de la anciana anterior, refiere que no quiere salir de donde está porque afuera hace “un calorón” y adentro el aire “está bien rico”. En una segunda conversación informa que irá a recoger un cadáver a un ejido cerrando la ubicación de la anciana a la zona valle de Mexicali.

Mientras prepara su equipo, ya es posible conocer a Iván integrando las imágenes fragmentadas que se habían mostrado de él. Además de eso, Iván sale y se le ve conduciendo hacia las afueras permitiendo cierto seguimiento lógico de sus recorridos y

sobretudo una constitución de su entorno. A lo largo de toda la película, imágenes de las calles, así como del personaje dentro de su carro serán las elipsis de una parte del día a otra y las transiciones de una secuencia a la otra respectivamente.

Iván entonces, se traslada al valle, con un plano general y la cámara fija, se presenta un campo de algodón y sobre él, una avioneta fumigadora que levanta el vuelo, con su sonido se pierde la banda sonora.



Fotograma 54. En el valle, una anciana muere por golpe de calor.

Iván se prepara: traje hermético, guantes plásticos y mascarilla. Con ayuda de quien representa al Ministerio Público, suben el cuerpo de la mujer mayor s una camilla y posteriormente a la camioneta. La camioneta se aleja con una toma desde el suelo árido que deja al descubierto el polvo que se levanta.

Finalmente, como tercer fragmento de la secuencia, Iván llega de vuelta a su lugar de trabajo donde, con ayuda de su compañero Paul, se disponen a bajar el cuerpo de la camioneta. Antes de esto, Iván le reclama la camilla que le dejó para trabajar. Ambos bajan el cuerpo e Iván confirma –como se sugirió en la primera secuencia– que la causa fue golpe de calor.

En un gesto que permite visualizar a Iván fuera de su trabajo, en el entorno social: Paul le pregunta si irá a su concierto, mientras se llevan el cadáver y le canta un adelanto de la nueva canción que tiene con su grupo punk: “todo por atrás, todo por atrás, el futuro se ve por atrás”⁵⁹.

Aunque no tenemos mucha información, esta secuencia nos permite identificar aspectos importantes en la *representación del ser* como punto de partida en su configuración: primero, ya sabemos cómo se ve Iván, cuál es su trabajo y en dónde lo

⁵⁹ Dejo el link de la canción que forma parte de la promoción de la película: <https://www.youtube.com/watch?v=bWH8sIIQuqE>

desempeña. Al mismo tiempo que se describe al paisaje en su función como *lugar*: desértico, de clima duro, árido, pero agrícola.

Con éste último fragmento podemos también acercarnos al personaje como *símbolo*. Este pequeño diálogo, tan trivial, que mantienen conforme maniobran el cuerpo, no solo nos indica la naturaleza sino la relación con su trabajo. En cierto momento, con la intervención de Paul, incluso se olvida que lo que llevan ahí es a la anciana a la que le cortaron la luz y ninguno de los dos da muestras de sentirse perturbados o de lamentar en algún modo su trabajo, es simplemente un trabajo. Y es esta, la situación inicial para el proceso de transformación que abordaremos en adelante.

La siguiente secuencia corresponde al acercamiento a la vida de Iván, fuera de su trabajo, la segunda etapa de su caracterización, la he identificado como parte de la situación inicial para la unidad personaje-paisaje, para posteriormente tener un punto de referencia en el proceso de cambio por el que atraviesen. Así, la he dividido a partir de tres momentos: el primero que nos permite verlo circular por el paisaje camino a su casa, seguido de su parada en unos abarrotes dejándonos ver una parte social de Iván y finalmente, una tercera parte adentrándonos a un aspecto más íntimo, igualmente en el espacio más íntimo, dentro de su casa.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
3	Después del trabajo: trayecto a casa	00:06:07:08	1min 3s	Espacio, lugar	Artefacto, ser representado
Escenas					
3.1	Con los créditos, Iván se prepara para subir a su carro intentando sacar el calor.				
3.2	Imágenes de Mexicali.				

En el primer fragmento, los créditos continúan luego de haber sido pausados en la secuencia anterior. Iván sale del trabajo y tras abrir su Volkswagen rojo, hace lo que cualquier habitante de Mexicali haría, se prepara para el horno que lo espera a subir.

El calor se mantiene como elemento determinante para el paisaje y para la relación que el personaje puede mantener con éste proporcionando respectivamente la

representación del habitante de la ciudad que se mueve a partir de las condiciones que el paisaje como *lugar* le permite.

Además,
complementando esta primera
escena y este primer estado
de caracterización, se
continúa con una sucesión de
tomas fijas: vemos a un
hombre con un carrito de
nieves, sentado en la banca
de un parque que se refresca
echándose agua en la cabeza



Fotograma 55. Iván se arma de valor para subir al carro.

con una botella; después una mujer que vende agua helada al lado del cerco de la garita internacional; un anuncio espectacular digital que señala 50 grados centígrados; y por último los carros de frente haciendo fila en la garita internacional.

Al darnos toda esta información solamente a partir de las imágenes específicas de acciones tan peculiares, paisaje y personaje cumplen respectivamente con sus funciones técnicas, dejando al calor como el común denominador, como *espacio* fílmico y como *artefacto*.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
3	Después del trabajo: los objetos básicos	00:07:55:11	1min 49s	Espacio, lugar, metáfora	Artefacto, ser representado, símbolo
Escenas					
3.3	Iván entra a unos abarrotes y toma el periódico.				
3.4	Mientras toma algunos objetos, otros jóvenes hacen comentarios sobre el olor de Iván.				
3.5	La cajera le dice a Iván que no vaya después del trabajo porque espanta a los clientes. Ambos conversan.				
3.6	Afuera, mientras fuma, observa a un hombre que se acerca sobre un caballo.				

Y continuando con esta cotidianeidad, el siguiente fragmento tiene que ver con el entorno habitual de Iván, en este sentido, como *artefacto*, el personaje es caracterizado a

partir de los productos que consume y los diálogos que se desarrollan, tanto los que lo describen directamente a él como los que mantiene con la cajera de los abarrotes al que se detiene antes de llegar a su casa. Así se permite también su caracterización desde como un *ser representado* a partir de las compras específicas que realiza específicas para Iván. Así mismo, se asienta en su entorno con la familiaridad con la que se desenvuelve y las palabras con las que se expresa, que, como explico adelante, ubican a Iván en una región geográfica específica.

Iván, entonces, entra a la tienda y toma algunos productos. Algunos jóvenes ponen en evidencia el olor particular que despiden el personaje que podemos asociar a su trabajo. Iván los escucha sin darles importancia.

En un plano medio, la cajera demostrando cierta familiaridad, le dice “te pasas, no vengas después del jale, me espantas a los clientes”, Iván con ironía le contesta "sorry" y le pide unos cigarros. En detalle vemos sus compras: un jabón "zote" rosa, sobre un periódico que anuncia "carreterazo", con la fotografía de un cuerpo, una cerveza y los cigarros que acaba de pedir. Al despedirse, Iván le dice que cuando quiera se “echan unas cheves”. En tono de burla ella le pregunta si no se le “engusanan los zapatos”, le contesta "de vez en diario". Sale de la toma.



Fotograma 56. "Este es mi homie": la vida cotidiana en Mexicali.

Afuera de la tienda Iván tiene un encuentro peculiar que domina este fragmento. Inicia una canción al momento que un hombre se acerca sobre un caballo, lentamente, con sombrero y sin camisa en un plano general permitiendo apreciar todo el entorno sin pavimento, rural. El hombre se dirige a Iván mientras le señala

que ese es "su *homie*", Iván solamente alza el pulgar asintiendo.

El *espacio* filmico en este fragmento, se ha configurado en primer lugar con esta toma amplia del sujeto a caballo y los detalles que se aprecian en las tomas dentro de la tienda, pero sin duda las palabras que he citado arriba y que destacan en la narración forman parte de este aire cotidiano que ha venido permeando. Y que permite que este espacio funcione también como *lugar*, a partir de la naturalidad con que se aprecian los elementos como las conversaciones, las compras y aun el jinete a caballo que sin duda rompe con lo cotidiano de Iván, pero que no rompe con lo cotidiano del entorno.

Como *metáfora* y como *símbolo*, paisaje y personaje dan información el uno del otro. Mexicali habla sobre Iván: vive a las afueras de una ciudad o en una zona rural tranquila y apacible y con la que tiene una relación al saberse familiar en este entorno; Iván sobre el paisaje proporciona casi una geografía exacta a través de las conversaciones que lleva a cabo en donde utiliza palabras en inglés como *homie*, *sorry* o modismos como el “báñate, paro” que dicen los jóvenes, las *cheves* que le propone a la cajera, el “de vez en diario” o *jale*, sumado al acento, ubica la trama en el norte del país, en la franja noroeste de la frontera. Este empleo de palabras en inglés o de modismos seguirá utilizándose a lo largo de la película reforzando el sentido del paisaje.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
3	Después del trabajo: la intimidad de la casa	00:10:05:11	2min 7s	Situación inicial Espacio, lugar, metáfora	Artefacto, ser representado
Escenas					
3.7	Iván llega a su casa, la música de la iglesia se escucha.				
3.8	La luz ilumina las escaleras de la casa de Iván.				
3.9	La rutina: se terminó la cerveza, toma un baño, abre una lata de atún.				
3.10.	En su cuarto se come el atún directo de la lata, recorta algunas imágenes del periódico que coloca en un álbum.				
3.11	Antes de irse, Iván observa la puerta de otra habitación. Sale de su casa.				

Finalmente, en el siguiente fragmento, se permite un acercamiento a Iván desde su espacio más íntimo, desde su casa, desde su habitación.

Con una cámara fija en un plano general al frente de su casa, Iván se estaciona por fuera. Con esto termina la canción con que se acompañó la transición y da paso al sonido ambiente: cantos de alabanza cristianos. Iván baja de su carro y ya bebe su cerveza. En un

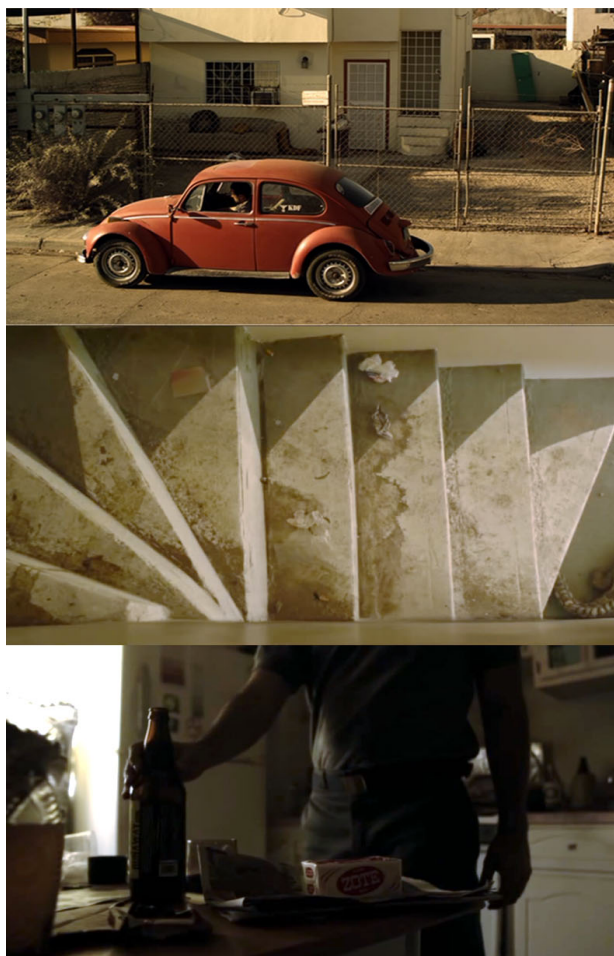
ángulo cenital de la entrada de la casa, la luz que alcanza a colarse deja al descubierto la suciedad de las escaleras por las que pasa el personaje.

Continuando con su rutina, y en lapsos cortos, toma un baño, abre una lata de atún, y finalmente se sienta en su cama con el aire acondicionado sonando y come directo de la lata mientras revisa el periódico. A través de tomas a detalle, lo vemos tomar unas tijeras y recortar algunas imágenes de nota roja del periódico que coloca en un álbum donde ya hay otras notas acumuladas dejando claro que este es el pasatiempo de Iván. Así mismo, ya el director había hecho alusión a esta parte de la caracterización del personaje al relacionarlo con las entrevistas que mantuvo con los trabajadores de SEMEFO.

Hasta aquí, el personaje cumple con su función de *artificio*, no se acompaña de ningún diálogo, sino que se realiza una descripción meramente visual.

Como unidad, igualmente queda establecido el entorno como *espacio* fílmico dándonos algunos detalles que se complementarán en posteriores secuencias y que dejarán establecido el vínculo que hay con este entorno.

En la siguiente escena, aun sin diálogos, Iván deja en evidencia un elemento que genera cierto desequilibrio en su dimensión emocional o existencial, se trata de la habitación de su hermano fallecido y del que –en este momento de la película–, no tenemos información. Esta habitación está cerrada y lo único que se observa es que Iván, antes de



Fotograma 57. El espacio y la vida íntima de Iván.

entrar a su habitación se detiene brevemente frente a la puerta y la observa en una pausa en su camino.

Con esto, luego de las descripciones previas queda sentada la *representación* de Iván y la función del paisaje como *lugar*. Un joven sin complicaciones evidentes, que come sopa instantánea y atún directo de la lata. Vive solo en una colonia a las afueras de Mexicali en un entorno aún rural y cerca de alguna congregación cristiana. No se preocupa por su entorno directo ya que, desde la entrada vemos cierto abandono y olvido en los espacios retratados, la casa es particularmente oscura y desordenada. Contrario a esto, sí se ocupa en su propia persona tomando un baño como primera acción al llegar a su casa y luego de ver que entre sus artículos resaltaba la gran barra de jabón rosa (esto como referencia también a las declaraciones del director sobre sus entrevistas de preparación del personaje). El único espacio libre es su cama en donde dedica un tiempo al asunto del álbum. Se nos informa también que no siempre estuvo solo –por la habitación cerrada– y que eso es algo que lo aflige.

Al apagar el aparato de la refrigeración y las luces, Iván sale de su casa. La secuencia termina aquí e Iván se traslada al centro de la ciudad, la zona de cantinas aledaña a la garita internacional.

Así, la siguiente, corresponde al encuentro de Iván con Rosa, lo que permitirá el inicio del evento imagen con el que Iván replanteará el sentido de su propia existencia. La he dividido en cinco fragmentos y veintiún escenas, nuevamente, en función del cambio de escenario de ambos personajes. No he integrado toda la secuencia para el análisis (aunque sí describo su totalidad), sino únicamente dos fragmentos en los que se abre y se cierra el acontecimiento y que, además, a manera de recuento integra lo que ha ocurrido en el resto, pero sobre todo estos fragmentos se constituyen como determinantes para la configuración del personaje y del paisaje.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
4	Iván y Rosa: Bar La Quinta	00:13:58:22	4min 35s	Espacio, lugar	Ser representado, símbolo, síntoma
Escenas					
4.1	Imágenes de Mexicali: el tráfico nocturno.				

4.2	Dentro de una cantina iluminada de color rojo, una mujer (Rosa) bebe una cerveza. Iván entra al lugar.
4.3	Un hombre la acosa. Iván la defiende.
4.4	Ambos conversan, la joven le pregunta por su hermano Dani.
4.5	Iván pide una caguama en la barra.
4.6	Iván no quiere hablar de su hermano fallecido. Ella se presenta como Rosa.

Como he advertido, este cambio de secuencia ocurre con una serie de imágenes de Mexicali de noche. Primero el tráfico con las luces de los carros y el sonido ambiente, luego un local de comida callejera en donde ya se deja escuchar la música propia de la zona; en un crucero, un joven hace malabares con fuego entre los carros; luego, en la oscuridad resalta la luz de un anuncio que indica cuarenta grados centígrados de temperatura, seguido de una imagen más cercana del número que desciende a 39; nuevamente el malabarista que apaga el fuego con la boca, despide el acto y recibe algunas monedas; después otro crucero desde otro ángulo que permite ver una amplia calle del centro de la ciudad en donde algunas personas caminan.

Esta serie de imágenes al igual que la transición que menciono al inicio, configura el *espacio* fílmico que sostiene la historia, pero al mismo tiempo apela a su función como *lugar*. Como se observará en lo consecutivo, no se integran elementos a la puesta en escena, sino que se aprovecha lo que ya existe a partir de enfoque sugerentes (como la temperatura o el siguiente espacio iluminado completamente de rojo), dando prioridad a ciertos aspectos para el realismo y la significación del paisaje.

En este bar rojo, conocido localmente como La Quinta Bar, suena música nortea. En un primer plano con cámara fija, Rosa –a la que aún no se ha presentado– se toma una cerveza, posteriormente a Iván entra al lugar. El colocarlo en este espacio, ambientado de esa manera, mantiene la coherencia como representación de un joven de clase media-media baja mexicalense que podría indicar desde su lenguaje previo, los productos que ha adquirido, su carro o su oscuro departamento. Esto continuará reforzándose a lo largo de la secuencia también con las palabras con las que se expresa, lo que consume y los lugares que frecuenta.

De regreso con Rosa, en plano medio corto, un hombre se le acerca y la invita a bailar, ella incómoda lo rechaza e indica que espera a unos amigos, pero éste insiste y pide dos "cheves"; la toma se abre a un plano general de la cantina que permite ver también la posición de Iván desde el fondo sentado en la barra. El sujeto le pregunta si prefiere la cerveza "roja o *light*" –refiriéndose a la marca *Tecate*–, y ella responde escupiéndole cerveza y riéndose de él. Apenas intenta disculparse, el hombre la sujeta con violencia, por lo que Iván interviene también violento, la toma se cierra a ambos mientras le grita: “- ¡hey, hey, hey!, ¡¿qué pedo? ¿eh?, túmbese a la verga!, ¡Órale!” con una pausa en que ambos sostienen la mirada, el sujeto cede: “ya’stuvo”, retirándose del cuadro. Seguido de esto, se abre la toma por un instante a un plano general, mostrando las dimensiones de la cantina mientras el hombre se aleja. Así, ambos se sientan dejando la toma en la conversación en un plano medio.



Fotograma 58. En la Quinta Iván se encuentra con "La Rosa de Mexicali"

Iván se queja diciendo que eso es lo único que le "caga" de esos lugares, pero ella asegura que nunca le había pasado, detalle importante para la caracterización de la Zona Centro de Mexicali que será determinante en la transformación del personaje a partir de las descripciones y

de las concepciones que se hacen sobre ella.

Ella pregunta si “era” hermano "del Dani", tema que evidentemente incomoda a Iván, que le responde acentuando que "es" su hermano, ante esta actitud ella se disculpa diciendo que se le hacía parecido. Para cambiar de tema, le agradece por defenderla, Iván aceptando relajarse sobre el tema de su hermano y solo le responde "pinches teporochos" con una sonrisa.

Una vez más, el lenguaje juega un papel importante para entender al *ser representado* por este personaje y al entorno en que se desenvuelve. Las frases que he destacado, son propias del norte del país y, en conjunto con la entonación en la discusión resultan familiares para la región. Desde su configuración sintomática, se asoma un poco a la descripción de este tipo de lugares que caracterizan a la zona y a los que las frecuentan como “teporochos”.

La incomodidad sobre el tema de Dani y la explosión con la que defiende a Rosa, deja ver un aspecto íntimo de Iván por primera vez a partir de su *significación*. Le otorga complejidad al personaje, ya no se trata de los aspectos básicos como el trabajo o su cotidianeidad, sino que se da paso a una configuración de su identidad. Aunque con violencia, pone de manifiesto ciertos valores civiles y morales aun cuando saque provecho al establecer una relación con Rosa. Además –contrario a ella, que asegura estar esperando a unos amigos–, Iván no da muestra de ir al lugar para compartir algunas cervezas con sus amigos, incluso a Paul le dijo que no podría ir al concierto esa noche, con todo sonó su celular antes de salir, no da información al respecto.

Luego de que Iván pide una caguama y dos vasos en la barra, la comparte con Rosa en la mesa. Iván al fin pregunta por su hermano, ella le cuenta que iban juntos a la secundaria y que se enteró de lo que le pasó. Iván hace una pausa y ella, intentando recuperar la plática le pregunta si su nombre es Iván, él responde que sí, y ella se presenta como Rosa extendiéndole la mano de forma coqueta, él le corresponde y se va al baño.

No es casualidad que este personaje haya sido nombrado “Rosa”. En lo que se refiere a la ciudad, Mexicali tiene una larga relación con este nombre. Como he explicado en el apartado *Mexicali en la frontera de la ficción*, parte de la cultura popular de la región está muy vinculada a la canción *Mexicali Rose*, musicalizada por Jack Tenney y que refiere a la época, digamos, de oro de la ciudad –tanto así que, como he descrito también en el *Directorio cinematográfico* dos producciones se titulan de este modo–. Así, de muchas maneras, cuando se habla de la cultura cachanilla, es imposible no hacer referencia a esta canción, otorgando a esta producción mucha más cercanía con la región.

El siguiente fragmento –que no incluyo en el análisis pero que describo para cerrar la secuencia– relata cómo ambos personajes deben dejar el bar. Rosa, notoriamente

molesta, le dice a Iván que se vayan de ahí, que la acompañe y afuera le cuenta lo que pasó. Una vez afuera, Rosa le explica que el mismo sujeto del inicio ("ese *pinche* viejo, horrible") volvió a molestarla, que la acosó y la tocó ("¡me agarró las chichis, pendejo!"). Ante esto, Iván no puede dejar las cosas así y vuelve a entrar al lugar y le da un par de puñetazos al tipo que bebe en la barra.

Iván, agitado, regresa y sube al carro con Rosa. El siguiente fragmento se desarrolla en este espacio. En el camino a algún lugar, Rosa le agradece a Iván el haberla defendido besándole los nudillos lastimados. Finalmente, él se estaciona para responder a este gesto subiendo el tono a un encuentro pasional. Pero ella, lo detiene pidiéndole que se vayan a otro lado, Iván propone un motel del centro que ella describe como "lo más pervertido que puede haber", haciendo referencia nuevamente a la caracterización de la zona, ya no solo como visitado por gente en estado de ebriedad sino donde la sexualidad es otro tema recurrente, ya sea por este acosador o por el encuentro que tendrán Rosa e Iván.

De este modo, la secuencia continua, para su cuarto fragmento dentro del motel. Ahí, mientras se desarrolla este impaciente encuentro, Rosa rompe un poco con la dinámica de Iván al pedirle que la golpee, a lo que responde: "calmada morra". Es entonces que Rosa detiene el encuentro por lo que Iván sale a su carro a buscar una botella que le dé la inhibición suficiente para complacerla. Volviendo a la excitación inicial y aludiendo nuevamente a la configuración desde el lenguaje, él le dice, agitado: "ahora sí cabrona, ¿dónde quieres el primer putazo?".

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
4	Iván y Rosa: La mañana siguiente	00:20:49:19	1min 42s	Evento	Imagen
				Espacio, metáfora	Artefacto, ser representado, síntoma
Escenas					
4.19	Iván despierta, al observar a Rosa la da por muerta.				
4.20.	Iván trata de entender lo que pasó.				
4.21	Limpia algunas cosas del lugar y sale asustado.				

Con esto como antecedente, se da pie al siguiente fragmento marcado por la terminación del día y que, además, a partir del cambio de ritmo, el empleo de otro tipo de música para la banda sonora y los ángulos de cámara, permite su identificación como el

evento imagen que servirá como punto de partida para el proceso de transaccional de Iván y Mexicali.

A la mañana siguiente, en un plano general, el cuarto del motel está completamente iluminado con la luz del sol. Como ya es recurrente, se escucha el aparato de refrigeración y en segundo plano, algunos pájaros y el tráfico del exterior. Iván se sienta en la cama tocándose la cabeza y examinándose las manos demostrando la molestia física de la resaca.

En primer plano corto, Iván se dispone a revisar a Rosa, este instante toma otro sentido con la entrada de la banda sonora anunciando la tensión del personaje, el rostro de Iván toma un gesto de preocupación. Al destapar a Rosa, la música en un efecto de sorpresa emite un estruendo, es entonces que se aprecia su rostro ensangrentado.

El personaje de Iván, en su modo de *artificio* y el entorno como *espacio*, son caracterizados a partir del montaje que nos permite identificar con mayor facilidad el evento imagen. La tensión del personaje se pone de manifiesto a partir de la música de suspenso y los sonidos de sorpresa, así como el sonido ambiente con la respiración y los sollozos de Iván, la angustia se



Fotograma 59. El evento imagen: Iván cree que ha asesinado a Rosa.

sustenta y refuerza a partir del cambio en el ángulo de la cámara, que, al estar inclinado genera este efecto de desequilibrio en el entorno.

A lo largo de este fragmento, se intercalan insertos de los recuerdos de la noche anterior, de los golpes que le dio a Rosa. Camina por el entorno dándole dinamismo al fragmento y dejando al descubierto la emoción por la que pasa. Luego de respirar profundo, limpiar algunos objetos queriendo quitar sus huellas, recoge sus cosas y al borde del llanto, abandona el motel y a Rosa.

En la *representación* de Iván, el personaje da muestra de sus emociones frente a una situación de riesgo. Su conciencia y seguridad se pueden manifestar aquí. Desde la noche anterior Iván recurrió al alcohol para ceder a la petición de Rosa, pero, además, previo a eso en más de una ocasión dejó al descubierto su sentido civil al defenderla y a la primera negativa de golpearla. Después le dirá que no le gusta hacerlo. Ahora, al recordar lo ocurrido muestra arrepentimiento y miedo por las consecuencias que dicho evento le traerán.

Al asomarse por la ventana y por la puerta y recorrer el cuarto se muestran aspectos también del entorno. Este sitio en particular, ya había sido descrito previamente (como perverso), y ahora, esta descripción significa aún más. El personaje como *síntoma* y a su vez, el paisaje como *metáfora* cargan consigo no solo las consecuencias de la golpiza que le ha dado a Rosa, sino el hecho de habérsela dado en un motel del centro. Al mismo tiempo que, al ser “lo más perverso”, llama a la desinhibición (propiciada también por el alcohol), a la falta de pudor y al atrevimiento; además, refuerza la culpa, el arrepentimiento y la vergüenza como veremos en las siguientes secuencias.

Iván se dirige a su casa notablemente desconcertado. Al llegar, intenta recomponerse, pero, devastado, fuma en la cocina. Le pide a Paul que lo cubra para no ir al trabajo ese día, pero se niega.

De forma inesperada un par de niñas de la iglesia lo visitan e intentan venderle un boleto para la rifa de un “cochi” para juntar dinero y comprar instrumentos para el coro de la iglesia. Inmediatamente Iván se niega, pero insisten, de forma sugerente, una de ellas, en

voz en *off* señala “pobrecito, Dios lo va a castigar”, lo que hace a Iván retractarse y finalmente les compra el boleto.

Así, Iván recibe una llamada del trabajo en la que le indican que debe ir a recoger un cuerpo al Centro, esto aumenta la tensión al pensar que se trata de Rosa.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
6	La crisis de Iván: "puras de'sas"	00:30:44:09	5min 34s	Situación transitoria Espacio, lugar, metáfora	Artefacto, ser representado, síntoma
Escenas					
6.1	Iván llega a la oficina de su tío y jefe. Paul le hace un conteo del trabajo que tuvieron por la noche. Su tío lo manda a recoger un cuerpo.				
6.2	Iván prepara su equipo.				
6.3	Con noticias sobre crimen organizado en el país, Iván conduce por el centro de la ciudad.				
6.4	Una prostituta le explica al oficial que ella no es culpable de la muerte del anciano.				
6.5	El representante del Ministerio Público le informa que ya puede pasar, que se trata de un anciano que tomo pastillas para la impotencia sexual.				
6.6	Iván entra a la habitación y comienza a sentirse mareado.				
6.7	Un policía se roba el resto de las pastillas mientras Iván está en el baño.				
6.8	Iván vomita.				
6.9	El policía explica que el anciano no salía de ese lugar. Iván le pide ayuda con el cuerpo.				
6.10.	Se observa el rostro del anciano que cubren con una sábana.				
6.11	El policía cuestiona a Iván sobre la frecuencia con que acude al centro, él niega que vaya seguido a la zona.				
6.12	Iván cierra las puertas de la camioneta.				
6.13	Iván habla con su tío sobre su malestar en ese trabajo, le prometen vacaciones para el verano.				

En la siguiente secuencia el personaje se desenvuelve en dos espacios, su trabajo y nuevamente un motel del centro. Estos espacios sostienen el desgaste físico en el que ha entrado Iván que manifiesta tanto en su imagen y comportamiento, como en los diálogos que mantiene. Este malestar forma parte de la transición entre el personaje al inicio de la película y el personaje en el que se convertirá posteriormente y que se pondrá en evidencia en su transacción con el paisaje.

Iván entonces, por órdenes de su jefe y además tío, debe ir al centro a recoger un cadáver, pero teme que se trate de Rosa. Con planos medios cortos al su rostro se le ve renuente y preocupado.

Como comedia negra, el tema de la muerte y las situaciones chuscas, hasta cierto punto involuntarias, se conjugan con la música de misterio y los ángulos inestables en que se retratan permitiendo un acercamiento a la articulación de su estructura genérica en los términos de *espacio* filmico y *artefacto* para el paisaje y personaje respectivamente. Veamos con mayor precisión.



Fotograma 60. El Centro de Mexicali adquiere otro sentido para Iván.

En punto de vista subjetivo, y música de tensión, Iván conduce por el centro, se observan varios bares a los lados del camino. En la radio el locutor habla de las condiciones de violencia por el crimen organizado en diversos estados del país. La toma cambia dejando ver el rostro nervioso de Iván. La toma sale de la camioneta para verlo pasar intentando cubrirse el rostro para no ser reconocido.

En un cambio de escena, se deja escuchar la voz de una mujer que luego apreciamos desenfocada en un primer plano mientras Iván escucha al centro del cuadro, en segundo plano. Haciendo

referencia a la prostitución característica de esta zona de la ciudad, la mujer intenta explicar lo sucedido a un oficial señalando que "solamente le estaba haciendo el sexo oral" y que posteriormente el "viejito" le cayó encima. El policía se la lleva y ella se queja al respecto.

En plano medio, el representante del MP le informa a Iván que ya puede pasar a recoger el cadáver y, así mismo le comunica las condiciones del fallecido: "un viejito que exageró con un puño de esas pastillas azules", "dicen que le quedó un tiro montado en la recámara". Nuevamente el lenguaje cotidiano.

Dentro del hotel con un plano inclinado desde el suelo, se observan los pies del cadáver, la base de la cama y los pies de Iván al entrar en cuadro. En primer plano corto, y con el sutil sonido de estática se evidencia el malestar de Iván que, con un gesto de mareo en un fondo desenfocado y el movimiento desorientado e inestable del personaje, observa los pies del fallecido estableciendo una conexión entre lo que ve y su estado anímico. La toma se abre a plano medio donde le pregunta al policía que lo recibe, si puede entrar al baño con un gesto descompuesto. El policía le confirma: “simón, ahí no hubo nada de acción”, así que entra a vomitar.

Luego de que el policía aclara que el anciano era cliente habitual del lugar, Iván le pide ayuda para levantar el cuerpo. Seguido de esto, y orillando al espectador a empatizar con el impacto de Iván hacia el cadáver, en un primerísimo primer plano vemos el rostro del anciano fallecido, e inicia nuevamente la música de tensión.

Ya afuera, con la cámara en contrapicado a lo largo de la secuencia, Iván camina empujando la camilla. El policía de forma reiterada cuestiona a Iván sobre sus visitas al centro poniéndolo cada vez más nervioso lo que se nota en sus respuestas cortantes en donde enfatiza

que no es asiduo a ir al Centro. Pero el policía persistente intenta confirmar si Iván trabajaba antes por la zona, con lo que Iván no puede seguir evadiendo y confirma que anteriormente trabajaba ahí.

Con esto se establece la situación en que Iván se encuentra, tanto física como emocionalmente permitiendo un cambio en el *ser representado*. Luego de verlo levantar cadáveres sin ningún problema se deja claro que ahora, el nerviosismo y la tensión se han apoderado de él al punto de enfermarlo físicamente, se le ve desgastado, ojeroso, cansado.



Fotograma 61. En el motel, Iván comienza a sentir los estragos en su trabajo.

Como *lugar*, no solo se da un seguimiento coherente al trayecto por la zona del centro y se observan los elementos propios, sino que queda reforzado, como a lo largo de toda la película, por el lenguaje utilizado en las diferentes conversaciones. Además, se le añade otra característica de la que no se había hablado: la criminalidad que se destaca a lo largo de toda la secuencia.

Derivado de esto, en conjunto, paisaje-personaje permiten una caracterización desde la función *metafórica-sintomática*. Hay tres momentos en que se realiza una crónica de los crímenes. Primero, Paul hace un conteo extenso de lo que ocurrió en una sola noche, manifestando lo pesado que resultó: “un picado, en una volcadura fallecieron dos, un descabezado, dos quemados, un colgado... estuvo fuerte”; después en la radio se hace un nuevo conteo para hacer una crítica al país: “tres cuerpos fueron encontrados en una fosa clandestina cerca de los Mochis, en Durango se encontraron once cadáveres, siete de ellos decapitados”; y por último, el policía le comenta a Iván que no es raro este tipo de situaciones en la zona: “cuando no es uno por congestión alcohólica, es uno *filereado*, ¿no?, puras *de'sas*”.

Estos argumentos funcionan en dos sentidos: como caracterización de la zona y como configuración del personaje.

Primero, hay que volver al inicio de la línea narrativa en donde Rosa pone cierto contraste al negarse a la adjetivación del centro de forma negativa. Ahora, Iván bajo las condiciones recientes, prefiere negar su relación con ese entorno particular consiente de su nerviosismo e incluso intenta pasar inadvertido. Ahora, se empieza a plantear un sentido del lugar más evidente con estos conteos que se aderezan con la presencia de la joven prostituta como elemento propio de la zona, que propicia su caracterización como elemento cinematográfico, pero también el reforzamiento de estas concepciones como propias del entorno.

En otro sentido, con su articulación con la música de tensión, se refuerza el nerviosismo por el que está pasando Iván que coincide con esta caracterización violenta y corrompida del entorno propiciando el desarrollo del proceso transaccional por el que pasan como unidad. En el mismo sentido en que Iván comienza a sentir los efectos de su angustia, se presenta una cara también angustiante de la zona centro. Ambos corrompidos,

Iván y Mexicali, están entrando en un estado de alteración encaminados hacia la descomposición y la vulnerabilidad que los pone cada vez más en evidencia.

Para cerrar este estado, de vuelta a la oficina, su tío le dice que Paul lo enseñará a embalsamar para que ayude en noches como la anterior. Iván aprovecha para decirle que ese trabajo no es para él e incluso le cuenta de los malestares físicos que está experimentando. Su tío responde diciéndole que, si no se "espantó al principio, ahora menos" lo que enfatiza el cambio que también como espectadores se ha percibido.

La siguiente secuencia llegamos finalmente al punto opuesto de la situación inicial en que se nos presentó a la unidad paisaje-personaje. Como en ocasiones anteriores, he dividido la secuencia de once escenas en cuatro fragmentos, nuevamente en función del uso del paisaje, pero también del montaje.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
7	El cambio de Iván: El cuarto del Dani	00:33:04:23	2min 8s	Transformación	
				Metáfora	Ser representado, símbolo
Escenas					
7.1	En casa, Iván continúa intentando abrir la puerta cerrada.				
7.2	Dentro del cuarto, observa algunos dibujos y fotografías de su hermano, toma una caja de toques y la utiliza.				

En su casa, reiteradamente poco iluminada, se ve a Iván finalmente enfrentándose a la puerta que generaba cierto desasosiego tanto en el personaje como en el espectador, la del cuarto de su hermano. La música suena despacio, pero justo cuando logra abrirla, – anunciando el logro– sube su volumen y ritmo.

Contrario al resto de la casa, como un santuario esta habitación se encuentra notoriamente iluminada y ordenada lo que permite apreciar con mayor claridad la composición del espacio. Iván se sienta en la cama y observa una fotografía de su familia que se muestra en un plano detalle, saca del cajón varios dibujos que mira con tristeza y una máquina de toques.

En un picado, lo vemos encender la máquina a medida que la música incrementa su ritmo y volumen mientras Iván pareciera querer hacerse explotar incrementando la energía de la máquina. Cuando ya no soporta más, la suelta y comienza a llorar en posición fetal mientras abraza algunos dibujos de su hermano, quedándose dormido.

Este pequeño fragmento y la secuencia en general, permite su abordaje desde los aspectos significativos de su configuración. Así, Iván como *ser representado* ha venido



Fotograma 62. La habitación "del Dani": el contraste con Iván.

generando cierta expectativa por la habitación, sin embargo, aun conociendo el impacto de su muerte, queda evidenciada ahora al ingresar finalmente a este lugar, hasta cierto punto, prohibido. No solo muestra la habitación, sino que deja al descubierto las emociones que lo han conformado como el Iván que se nos presenta,

este, desde su configuración *simbólica*, es un Iván que ahora, luego del desgaste físico que se ha mostrado, entra en un desgaste emocional, es a través de la máquina de toques, como intenta sacar estas emociones.

Del mismo modo y no de forma independiente, esta pequeña habitación se configura *metafóricamente*. Siendo parte de la casa donde habita Iván, se ha identificado como el único sitio resguardado del abandono y del deterioro en un evidente contraste que se había ido trabajando desde las secuencias anteriores. De forma metafórica, esta pequeña parte de la casa, contiene la vida familiar de Iván que vemos a través de las fotos, ha estado encerrada en ese pequeño cuarto. Pero así también, contiene las emociones que no había dejado salir. Intacto y ordenado, resguarda a Iván del caos exterior. Como negación y aislamiento y como tesoro resguardado, esta habitación simboliza, desde ambos sentidos, el objeto más preciado para Iván: su hermano Daniel.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
7	El cambio de Iván: El sueño	00:34:19:05	1min 15s	Espacio, metáfora	Símbolo
Escenas					
7.3	Iván se queda dormido y sueña.				
7.4	En el sueño, Iván intenta jalar algunas cuerdas que lo rodean.				
7.5	Iván está cada vez más enredado y cae.				
7.6	Iván despierta en la noche.				



Fotograma 63. El paisaje de la geotérmica como elemento onírico.

El siguiente fragmento es sobre el sueño que tiene Iván al quedarse dormido en la cama de su hermano. Como inserto subjetivo, a partir de la configuración del paisaje como *espacio* para su desarrollo, se hace un evidente cambio en la imagen y en el estilo de las tomas con que transcurre la narración, así como los sonidos empleados.

Se abre, entonces, con la imagen del cielo azul y despejado, la música y los sonidos generan un ambiente místico, con el sonar de cuencos, algunos instrumentos de viento y otros que simulan una especie de goteo y la exhalación de vapor. La imagen se nota sobreexpuesta y los ángulos de cámara fuera de línea con algunos puntos desenfocados e inclinaciones que no son habituales pero que, aun así, permiten distinguir el paisaje característico de la zona de la Planta de energía geotérmica “Cerro Prieto” de Mexicali característico por el vapor que emana del suelo.

Con esta composición de la imagen, se observan varias tomas aparentemente discontinuas, pero con los antecedentes permiten una significación

delimitando la función *metafórica* del entorno principalmente y *simbólica* de Iván como consecuencia.

En primer plano, se observa un cerdo vestido con un suéter azul haciendo referencia al cerdo que, posteriormente se gana en la rifa de la iglesia. Con una toma directa al suelo se siguen unas sombras que se mueven de forma constante y después un plano medio corto a Iván que con esfuerzo intenta jalar algo. Después vemos que son cuerdas sujetas al suelo por una llanta enterrada. Posteriormente, la toma se abre a plano medio y vemos a Iván que ya no intenta jalar algo, sino que intenta soltarse con desesperación hasta que cae. Luego de esto, en un picado, vemos a Iván que despierta asustado en la oscuridad, se escucha un perro ladrar.

Los sueños, en su uso como modelos de representación del subconsciente de los personajes, nos permiten arriesgarnos un poco con la interpretación sin desviarnos hacia el psicoanálisis. Desde su significación *simbólica-metafórica*, las ataduras de Iván que salen desde el suelo como raíces, lo privan del movimiento y lo mantienen sujeto. Una sonrisa al inicio podría dar la impresión de que la cosa no es tan complicada, sin embargo, al abrirse la toma se aprecia que las cuerdas que jalaba, en realidad lo encalla en el suelo. Iván se encuentra en una situación de la cual sabe que no tiene escapatoria y que, eventualmente lo van a encontrar y juzgar, pero más allá de eso la muerte de su hermano es una soga que lo oprime y que lo mantiene sujeto al mismo entorno, dejando a la situación con Rosa como un dispositivo de escape a lo que verdaderamente lo tiene aprisionado. No se trata solo del supuesto asesinato de Rosa, sino de la muerte de Dani.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
7	El cambio de Iván: La limpieza del "cantón"	00:35:43:23	1min 23s	Transformación Espacio, metáfora	Artefacto, símbolo
Escenas					
7.7	Prende la luz de la cocina.				
7.8	Iván limpia su casa.				

El siguiente fragmento deja evidenciado el cambio en el entorno de Iván luego de la pesadilla de la que acaba de despertar. Pertinentemente como unidad, el entorno y

personaje coinciden en su caracterización desde su composición como *espacio* y como *artefacto* y en su significación desde la función *metafórica* y *simbólica*, respectivamente.

Como *espacio* fílmico, la casa de Iván ha sido enmarcada en cuatro tomas principales que nos permiten una familiaridad con su imagen: la del exterior, la de las escaleras, la cocina y su habitación. Todos desde planos generales que nos han permitido darnos una idea de la relación que tiene con ellos y en planos a detalle, enfocando aquellos elementos que pudieran ser más significativos, como los recortes del periódico, las fotografías, e incluso lo que come, etc. Se hizo hincapié en su entorno directo a partir de varios detalles como la saturación de objetos basura, la falta de iluminación y en general el desorden y el deterioro.

Con esto claro para el espectador, desde la cocina, en plano general, Iván enciende la luz por primera vez en la película, lo que permite un cuadro completo de esa parte de la casa que no se había podido apreciar.

Predominan las botellas de caguama vacías, trastes sucios y algunas manchas de suciedad en las paredes, es difícil identificar espacios vacíos hasta que abre el refrigerador donde únicamente hay una botella de agua.



Fotograma 64. Iván enciende la luz de la cocina y con esto inicia la transformación de su entorno.

Movido por la pesadilla que acaba de tener, como reflejo de estas emociones, desde la mesa en un plano medio, vemos a Iván que se dedica a limpiar dándole un respiro al entorno que le permitan soltarse de las sogas que lo sujetaban al suelo.

Finalmente, como parte del proceso transaccional, este entorno particular e Iván se habían ido configurando uno al otro. El personaje en su ensimismamiento y evasión emocional mantenía el entorno como un acumulado de basura que lo iba aislando cada vez más hacia el único espacio libre, su cama. Al mismo tiempo que mantenía prohibido para sí mismo, el lugar santuario en que se convirtiera la habitación de Dani, como metáfora de sus propios sentimientos. Ahora, hace una limpieza general que inicia con el entorno más inmediato pero que continua consigo mismo.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
7	El cambio de Iván: La visita al "carnal"	00:37:05:15	1min 22s	Transformación Espacio, espectáculo metáfora	Artefacto, símbolo
Escenas					
7.9	Iván conduce por carretera al amanecer en dirección al Centinela.				
7.10.	Iván visita la tumba de su hermano.				
7.11	Se le observa sentado en el panteón.				

El siguiente y último fragmento para esta secuencia corresponde al enfrentamiento de Iván con su lado más sensible.

Nuevamente Iván está al volante, esta vez al amanecer en dirección al panteón Centinela. Solo escuchamos su voz cantando una melodía nostálgica. Al llegar, camina entre tumbas en un plano entero con la luz violeta de la mañana siguiendo con la canción.

La toma se cierra mientras se acerca a la tumba de su hermano. En plano detalle se pone en evidencia el abandono en que –como la casa– se encuentra la tumba, además se vuelve aún más legítimo el sentir del personaje al mostrar en pantalla el año en que su hermano falleció, 2000, apenas tres años atrás si consideramos el tiempo externo de la película. Retira basura y velas viejas entre flores artificiales cubiertas de polvo. Después, en otra secuencia se informa que sus padres viven en Ensenada por lo que Iván es el único que está cercano a este escenario.

Como *artefacto* y *espacio*, el paisaje se nos muestra primero desde la vista de Iván. Con el amanecer se logra dar temporalidad a la acción del personaje que ha pasado parte

de la madrugada limpiando. El motivo de recorrer ese paisaje es reforzado con la canción que acompaña a toda la secuencia haciendo una mezcla de voz en *off* y del canto directo de Iván. Según los créditos la canción es “Lluvia” del grupo *Locomotora*:

*Lluvia tan negra nunca dejes de mojarme,
Pues tus gotas las siento de mi sangre.
Un cielo tan rojo vino ayer a acompañarme,
Y las aves volaron con sus vientos.
Siempre el camino donde sé nunca escogiste,
Lluvia, mójales y llévate mi corazón.*



Fotograma 65. En este paisaje, con estas tonalidades, Iván enfrenta sus emociones.

Los colores del desierto juegan un papel importante para el reflejo de su condición, su tristeza y la reconciliación con sus emociones (y que además empatan con la letra de la canción) pero también en su relación con el espectador estableciendo su función *espectacular*. Rosas pálidos y violetas dominan la secuencia que combinan con los adornos de la tumba de su hermano y que se utilizan después en los reflejos de luz en la cámara generando un impacto desde su composición visual hasta su ambientación con el acompañamiento de Iván.

En el sentido *simbólico y metafórico*, esta secuencia indica una especie de caída del personaje. No necesariamente hacia la pérdida, sino hacia la adquisición de sentido que permite esta transformación. Finalmente se enfrenta al evento que había evadido y que queda en evidencia en varias ocasiones: la conversación con Rosa en donde se molesta cuando se le

cuestiona por Dani, la angustia generada por la habitación inaccesible y finalmente el abandono en que se encontraba la tumba.

Tal como la supuesta muerte de Rosa ha producido esta serie de acontecimientos. Es necesario considerar el accidente de su hermano como el *evento imagen* que desató la transformación de Iván en primer lugar y que ha contribuido en la configuración identitaria del personaje en mayor medida, aunque únicamente forma parte de la trama desde la narración que, gradualmente, se ha desarrollado al respecto.

En la siguiente secuencia, luego de todo este proceso por el que ha pasado Iván, queda resuelto el misterio de Rosa. Al volver a casa luego de la visita al panteón, Iván se dispone a seguir con su rutina diaria, esta vez, resignado a que eventualmente lo van a acusar de asesinato, incluso practica al espejo las frases con las que va a responder si lo encuentran. De camino al trabajo se detiene en la tienda habitual para dejar una caja de envases vacíos de caguama que pretende vender como parte de su limpieza y de su nuevo “yo”. Al salir, Rosa se acerca pidiéndole que la espere. Iván, obviamente se muestra incrédulo. Ella le reclama el haberla dejado aquella mañana en el motel y seguido de esto le pide un aventón a su casa que señala, se encuentra a unas cuadras.

En el trabajo, Iván le cuenta a Paul lo que pasó manifestando todos los cambios que hizo debido al susto, reduciendo un tanto el impacto a una anécdota chusca que se justifica en el género de la película. Iván pareciera un tanto ingenuo y la idea de la muerte, un tanto absurda. Aun así, el proceso por el que ha atravesado continúa afectándolo como se deja apreciar en la siguiente secuencia del análisis en la que debe enfrentarse nuevamente a la muerte.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
9	El levantamiento del bebé	00:44:03:05	2min 28s	Situación transitoria Espacio, espectáculo, metáfora	Artefacto, ser representado, símbolo
Escenas					
9.1	Iván se dirige a levantar otro cuerpo.				
9.2	Llega a un basurero municipal.				
9.3	Algunos pepenadores caminan entre las montañas de basura.				
9.4	Uno de ellos relata los hechos: encontró el cuerpo de un bebé en descomposición.				
9.5	Iván se conmueve por la historia, el representante del MP le dice que puede pasar y trata de consolarlo diciéndole que no queda de otra.				
9.6	Iván se prepara detrás de la camioneta.				
9.7	Iván levanta el cuerpo del bebé.				

9.8 Sobre una parte del basurero una garza se posa en un tronco.

He identificado esta secuencia como parte de un segundo momento de tránsito del personaje hacia una estabilidad en la configuración de su identidad. Se da inicio, como ha sido de forma recurrente, con Iván conduciendo hacia el levantamiento de un cuerpo. Mientras fuma se alcanza a apreciar la carretera que lo lleva a este destino.

Se trata entonces de un tiradero de basura, mismo que, por los créditos finales se sabe corresponde al ubicado en el valle de Mexicali, específicamente en el Ejido Benito Juárez. Lo menciono particularmente ya que el paisaje retoma protagonismo en este punto. Así, las primeras imágenes muestran algunos pepenadores trabajando y se pasa a una toma desde el punto de vista subjetivo del personaje que deja ver su llegada. La narración de los hechos inicia con esta imagen y continua con un plano general de la basura que ocupa todo el cuadro. En ella una voz masculina indica que mientras pepenaba se encontró un bebé.



Fotograma 66. "No se agüite... ya estamos metidos en esto": Iván enfrenta la muerte de forma distinta.

A la escena se integra el mismo sujeto –el representante del Ministerio Público– que, como es costumbre, le indica que ya puede pasar a hacer su trabajo. Con la toma de un perro sediento en la sombra, el sujeto le recomienda a Iván que se ponga todo el equipo porque el cuerpo "está bien putrefacto". Como *ser representado*, luego del camino que ha seguido Iván, no puede hacer las cosas del mismo modo: emite un suspiro y mira hacia el suelo, con una palmada en la espalda, el sujeto le dice que "no se agüite" e, intentando empatizar, le dice que ya están metidos en esto y agrega que no queda de otra.

En esta escena, el personaje se constituye como *artefacto*, pero es el paisaje, desde su función como *espacio* fílmico el que permite su configuración. Incluso la narración pasa a segundo término dándole protagonismo a partir del ambiente abrumador que se construye con del uso de planos generales y de la banda sonora.

Con un horizonte alto y cámara fija, se ve a Iván atravesar el cuadro a lo lejos con el sonido de una especie de rechinido y algunos instrumentos que aumentan su volumen cuando la toma se cierra a un primer plano del feto en descomposición. En esta misma posición de cámara, Iván regresa con el cadáver en brazos. La música está en primer plano.



Fotograma 67. Este paisaje enmarca la muerte y la podredumbre, pero también la vida y el trabajo.

En cámara fija, con horizonte medio, se muestra el plano general de una parte del basurero con una garza posada en un tronco como enmarcando el paisaje. Pese a que los elementos que forman parte de la puesta en escena para esta secuencia sean perturbadores, el impacto que generan y la manera en que han sido dispuestos a partir de las tomas y la banda sonora empleada, considero que, como pocas veces a lo largo de la producción, el paisaje ejerce su función *espectacular*.

Desde la interpretación de la secuencia, el aspecto *simbólico-metafórico*, nuevamente es dominante.

Inicialmente se deja claro que Iván no tenía problema con su trabajo a partir de un par de momentos: el cuerpo de la anciana al iniciar que, junto con Paul maniobran sin atención particular y la aclaración que hace su tío cuando Iván intenta persuadirlo de que no puede continuar con su trabajo. Pero, a partir del evento con Rosa y la aceptación de la muerte de su hermano, Iván ha cambiado su perspectiva hacia este trabajo, no solamente por lo que

implica recoger un feto "bien putrefacto" sino por la humanización que hace, al referirse a él como "cuerpecito" pero, sobre todo, por la manera en que lo levanta: con cuidado lo cubre como si fuera a arrojárselo y lo carga igualmente mientras atraviesa el cuadro en que se sitúa. Iván enfrenta a la muerte de forma distinta.

Las siguientes secuencias conforman igualmente parte de este proceso, pero únicamente describiré los acontecimientos que permitan un seguimiento de la trama. Así, Iván regresa a su casa, pero a diferencia de otras ocasiones no entra, sino que se queda afuera ante la inesperada visita de Regina y Casandra, las niñas a las que les compró un boleto para la rifa. Iván ahora tiene un compañero al que, tal como le indicara el jinete frente a la tienda, llama *El Homie*.

Con él y con Rosa, visitan el lugar de la muerte de su hermano al lado de la carretera de La Rumorosa. El encuentro con este sitio es un poco violento al igual que el entorno: en medio de fuertes ráfagas de viento, Iván se desahoga gritando frente a la cruz que, explica, le ha pintado su papá. De regreso al carro Iván le cuenta a Rosa aspectos relacionados a su trabajo y habla sobre lo duro que puede llegar a ser. Finalmente regresan a Mexicali ya de noche en donde se entiende que Iván ya le ha confesado a Rosa que creyó haberla matado.

La siguiente vez que vea a Rosa, será con otro hombre en la entrada de su casa dando fin a la relación. Esa misma tarde, *el Homie* casi muere de calor en la casa de Iván luego de que le cortaran la luz por lo que decide llevarlo al valle, en donde su madrina tiene un criadero. Y con esto, llegamos a la secuencia final en la configuración de la identidad de Iván.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
15	Una tregua para Iván.	01:18:15:24	3min 14s	Espacio, metáfora	Situación final Artefacto, ser representado, símbolo, síntoma
Escenas					
15.1	Una patrulla está estacionada sobre un barranco.				
15.2	Los policías dentro se quejan de no tener armas y de tener que trabajar así.				
15.3	Iván llega y observa a tres cuerpos amordazados en el fondo del barranco.				

15.4	Los policías explican que no ha llegado nadie porque también se reportaron otros cuerpos en la salada, se quejan de que los "tiren", tan lejos. Iván asegura que vio a uno de los hombres vivo.
15.5	Los policías dan aviso.
15.6	Iván baja al barranco para revisar al hombre, una paloma blanca se posa al lado de él.
15.7	Desde arriba, los policías observan.
15.8	Iván revisa al hombre con cuidado y detalle y se escucha el aleteo de la paloma.

Iván, estando en el valle para dejar a su cerdo en la granja de su madrina, recibe una llamada para recoger un último cuerpo más que será el último en la película.

Con una toma directa al sol, en silencio, se pasa a un plano general de un barranco, en la cima, una patrulla estacionada. Dentro de la patrulla dos policías que escuchan corridos, se quejan de su situación, señalan que están "*a raíz*", "como policía de rancho". Cuando uno indica que qué va a pensar "su morrita" si lo ve llegar sin pistola, el otro se burla albureándolo. Este breve momento, con este pequeño chiste, contribuye a la condensación de las características del género como comedia negra, posteriormente la escena se pone en contraste con la entrada de tensión a partir de la banda sonora.

La toma se abre al plano general inicial y los policías se bajan de la patrulla ante la llegada de Iván. La toma se cierra a un contrapicado de los policías y de Iván que se asoman por el barranco seguido de la imagen de tres hombres boca abajo amordazados en el fondo. Se propicia así la función del entorno como *espacio* fílmico a partir de elementos propios del paisaje y de los personajes en su *artificio* sustentando el género y la línea narrativa.

Los policías le explican a Iván que no hay prensa ni ministeriales porque también ejecutaron a otros en La Salada. Uno de los policías se queja de que "tiren" los cuerpos tan lejos y el otro le responde " 'pos sí, más *chinga*". El paisaje funciona también como *lugar*, se habla de la distancia que se hace propicia para el crimen organizado que aparece nuevamente en la narración.

Iván sorprendido asegura ver a uno de los hombres vivo, así que inicia a bajar al barranco para revisar y ayudar. Se puede apreciar cómo queda cubierto de polvo. En un primerísimo primer plano de observa el rostro de uno de los hombres que abre los ojos. Iván se acerca y repite "está vivo" entre risas de alegría. En un primer plano corto se observa el

rostro de Iván quien detiene sus gritos y deja la sonrisa al percatarse de una paloma blanca que se encuentra parada frente a él en una llanta enterrada. Un ligero sonido de viento realza este momento. El rostro de Iván refleja su intento por tratar entender tal suceso.

Desde arriba, los policías observan y comentan "regresó del infierno". Mientras, abajo, Iván revisa al hombre con cuidado y detalle, fuera de cuadro se escucha el aleteo de la paloma que sugiere haber volado.

En su etapa *representacional* como personaje, hemos visto a Iván hacer su trabajo en repetidas ocasiones evidenciando las etapas por las que ha transcurrido. Primero inmutable y luego en estado vulnerable; por primera vez, hay un hombre vivo y su exaltación y entusiasmo no se dejan esperar, marcando una diferencia en su estado de ánimo luego de todo por lo que ha pasado.

Desde su configuración significativa, hay varios elementos que retomar para esta secuencia. Primeramente, de forma *metafórica*, lo que observa Iván en el paisaje, remite hasta la secuencia inicial en que escuchamos y posteriormente vemos a la paloma muerta en el suelo. Con este mismo sonido del aleteo ahora la escuchamos volar. La muerte al inicio y al final, la esperanza: la paloma vuela e Iván no tendrá que levantar tres cuerpos sino dos, como en una especie de tregua que le da el entorno y que *simbólicamente* sugiere cierto descanso.



Fotograma 68. La tregua entre el Mexicali e Iván.

Como parte del *síntoma* que se expresa en el personaje vuelve aquí el tema del crimen organizado y las muertes violentas, pero ahora se hace visible. Este es el único cuerpo que ha levantado, a lo largo de la película, relacionado con el crimen. al mismo tiempo es también el único en el que encuentra a uno vivo y por el que, en conjunto con la imagen de la paloma remite a que no todo está tan mal. Además, es notorio que la paloma se encuentra posada sobre una llanta enterrada, al igual a la que se encuentra sujeto el personaje en su sueño.

Y con esto como antecedente, abordo la última secuencia para el análisis que a su vez corresponde a la última de la película. El cierre conclusivo.

Número	Secuencia / Fragmento	Tiempo	Duración	Códigos dominantes	
				Funciones del paisaje	Caracterización del personaje
16	Redención: "no tengas miedo que ya bajó el sol"	01:19:49:01	1min 22s	Situación final	
				Espacio, espectáculo, lugar, metáfora	Artefacto, ser representado, símbolo, síntoma
Escenas					
16.1	El cerdo camina por el rancho al atardecer.				
16.2	Iván se viste con un traje especial de plástico.				
16.3	Iván atiende al cerdo en el rancho mientras le canta.				

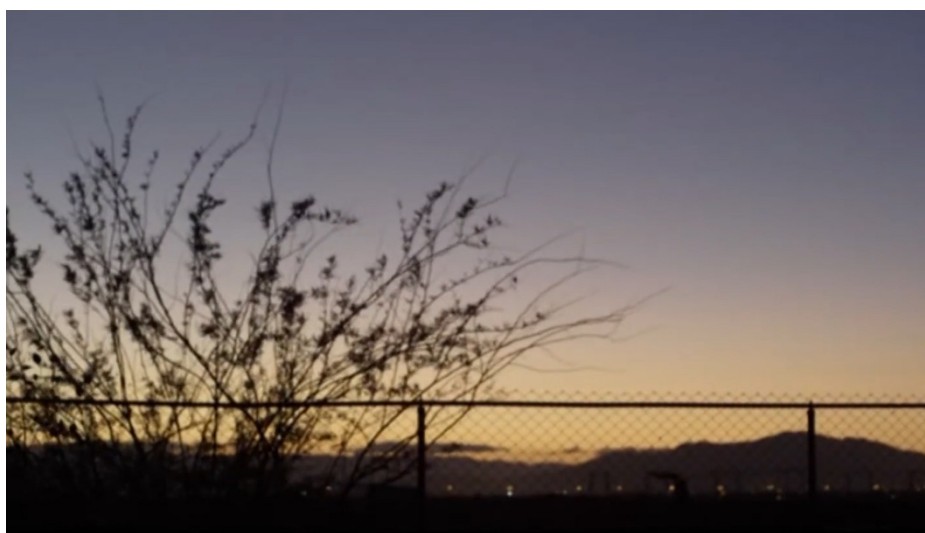
En un plano general, vemos al cerdo que Iván se ganó en la rifa de la iglesia, en el rancho de su madrina con algunos sonidos ambientales de otros animales de granja. En un fundido a negro, se observa el atardecer en un paisaje a contraluz.

Como *artefacto*, a partir de tomas cerradas a planos a detalle y con la intención de desorientar un poco al espectador, vemos fragmentado el procedimiento de Iván al ponerse botas de plástico, un traje completo y guantes de látex, tal como hemos sido acostumbrados a ver que lo hace para levantar los cuerpos.

Con el cerdo en primer plano se escucha la voz de Iván que le canta: "*Homie, Homie*". El cerdo se aproxima a la cerca donde Iván lo acaricia y en voz en *off*, sirviendo de narrador, se escucha al personaje dirigirse a él: "*Homie*, no tengas miedo que ya bajó el sol, y tú eres un chingón". Iván rodeado de los cerdos a los que alimenta con una sonrisa permite su *representación* en un estado final para su transformación.

Igualmente, como *espacio*, aunque no se muestra información del entorno, se da énfasis a la relación del personaje con los cerdos y desde la narración, el elemento protagonista, el común denominador de las acciones en las secuencias desde el inicio se remite nuevamente al calor. Lo que permite también la configuración de la función del paisaje como *lugar*, dejando ver las características de la zona en que se encuentra, alejado de la ciudad que se aprecia en el atardecer a lo lejos –como espectáculo–y el ansiado descenso de la temperatura como un factor de esperanza.

En la significación, como *símbolo*, la frase y su actitud permiten finalmente la tregua anunciada en varios aspectos: consigo mismo, con la muerte (de su hermano y en su trabajo) y, finalmente, con el entorno que, en su función *metafórica*, se anuncia desde el descenso de la temperatura indicando incluso que ya no hay por qué tener miedo. Regresa a Iván la certeza y culmina con esto el duro proceso de transformación dando otro sentido a la transacción entre él y Mexicali.



Fotograma 69. El atardecer de Mexicali con el que cierra Levantamueitos.

Así, en articulación con el aspecto *sintomático* que encarna Iván, el calor se posiciona como el elemento característico de la ciudad. Aun con otros aspectos como la prostitución o el crimen organizado, lo que

se destaca como propio del paisaje es este constante enfrentamiento y violencia que puede llegar a ejercer sobre los individuos por lo que se necesita ser “un chingón”. Finalmente, el calor ha cedido.

CONSIDERACIONES FINALES: COINCIDENCIAS Y DIVERGENCIAS

Aunque el abordaje que se hace del paisaje en cada una de estas producciones es distinto, con diversos propósitos tanto internos, –desde la trama para el personaje–, como externos –por la misma naturaleza de cada una de las películas–, a partir de las consideraciones del análisis de los procesos transaccionales, las tres permiten un acercamiento a la configuración identitaria de los personajes y de la representación del paisaje derivados.

Para el abordaje de las secuencias –su selección y análisis cuantitativo–, recurrí nuevamente al *software Atlas-ti*, con el cual asigné los códigos que he descrito a cada uno de los fragmentos que he seleccionado.

Para el abordaje del proceso transaccional en que se involucran paisaje-personaje he partido de cinco momentos que permiten evidenciarlo y describirlo.

Situación inicial. Para las tres películas coincide con la secuencia del inicio, y se tomaron dos momentos para cada una que corresponden a la introducción a las características del personaje, su trabajo, sus intereses, sus relaciones con otros y con el espacio; y un segundo momento en el que se dejan ver también sus motivaciones más personales en conjunto con sus espacios más íntimos. Para el caso de *Levantamueertos*, como he señalado, se presenta primero al entorno, pero en seguida se asocia al personaje.

Situación transitoria. En donde el personaje manifiesta un asentamiento de sus características previas o posteriores al cambio. Para *Zachariah*, corresponde a su encuentro con la frontera en donde hace un cambio a su imagen y al acercamiento primero con el desierto en donde se desprende de ella. *Nicholas* por su parte, pone en evidencia su camino al cambio con la irrupción e intervención a su casa, su espacio personal. E *Iván* en dos momentos: en su primera crisis cuando debe volver al centro a recoger el cadáver del anciano luego de creer que había matado a Rosa, y después, ya que se ha enterado de que no es un asesino, cuando debe levantar el del bebé en el basurero.

Situación final. Aquella en donde queda re configurada su identidad y que se puede identificar por el contraste con la situación inicial y con la estabilidad en sus características o personalidad, así como en la relación con los demás y con el entorno.

Zachariah, se configura de este modo en la secuencia en la que se reencuentra con Matthew, aquí se contrasta y se le define al observar que ha cambiado, que es un loco por vivir donde vive y enfatizar la ausencia de su arma –el primer móvil hacia el cambio, el de ser un pistolero–; se define a sí mismo asegurando que no ha cambiado y afirmando que probablemente sí es un loco al vivir en el desierto. Nicholas por su parte, afianza su caída y su transformación, así como el cambio de su entorno al llegar a la cafetería al lado de la carretera en donde deja ver el quiebre de su identidad de forma explícita, dejando clara evidencia del contraste con el personaje inicial pero también de su camino hacia la reconstrucción. Para Iván, la situación final de su configuración ocurre cuando finalmente encuentra a un individuo vivo, se muestra entusiasmado y hasta cierto punto resignado, esto coincide con el descenso de la temperatura en Mexicali que cambia todo el ambiente que lo rodeaba.

Evento imagen. El cuarto momento considerado, corresponde a aquel en que el personaje ha sido impactado por la “realidad” a partir del cual se inicia el proceso de cambio. Zachariah debe iniciar su camino en solitario luego de que Matthew lo rechazara en la montaña; Nicholas se ha configurado en un primer momento por el suicidio de su padre en su casa, después inicia un camino hacia el caos cuando su hermano Conrad le presenta a CRS y finalmente, cuando pierde por completo el control sobre sí mismo al ser drogado por Christine y despertara en Mexicali; Iván debe enfrentar la muerte de su hermano, pero solo lo logra al creer que ha matado a Rosa lo que lo lleva a enfrentarse a la muerte de modo distinto.

Transformación. Finalmente, estos momentos desembocan en una transformación del personaje que se pone en evidencia en secuencias específicas, no transitorias ni finales, sino en sí, muestran este proceso de forma evidente. En la asignación de códigos –sobre la caracterización del paisaje y del personaje–, esta es la única secuencia que –contraria a las demás en donde algunos códigos se manifiestan en mayor proporción que otros– tiene una presencia determinante y dominante de todos los códigos que he propuesto, por lo que se

sugiere que esta es, cinematográficamente –desde el montaje, imagen, narración, etc.– y significativamente –desde el sentido, simbolismos y relación intertextual o contextual– la secuencia más representativa para evidenciar el proceso transaccional.

Zachariah en Camino cambia su imagen para su encuentro con Belle Starr y después de esto se desprenderá de sus ropas nuevas en la arena para volver a la vida simple en el desierto; Nicholas ha sido vestido de blanco para surgir de una tumba y camina sucio y golpeado por una ciudad fronteriza mexicana igualmente sucia y golpeada; Iván, limpia su casa, limpia la tumba de su hermano y se resigna a que debe seguir con su vida pese a que será encontrado por el asesinato de Rosa, limpiándose también a sí mismo de toda la basura acumulada en su luto y abandono.

A su vez, estos fragmentos se han trabajado para su descripción y análisis a partir de dos aspectos fundamentales: las *funciones del paisaje* propuestas por Lukinbeal desde Hugson y que incluye en su caracterización la propuesta también de Eugene Vale. Al respecto, he identificado a los paisajes como espacios, es decir, desde la cinematografía; como espectáculo, al ejercer un impacto visual en el espectador; como lugar al representar un entorno determinado; y como metáfora al configurar estos elementos con el propósito de dar significado o sentido al paisaje desde la narración misma en el personaje como en su inter y contextualidad.

En este sentido, Zachariah, en las secuencias consideradas propone un paisaje que tiende a la significación, Camino y el desierto ponen en evidencia la transformación, pero también su relación con Mexicali en su función de representación. Junto a ésta, los paisajes también funcionan de modo espectacular al enmarcar a los personajes y sus conversaciones, pero también al impactarlos visualmente a ellos y al espectador.

En The Game, el paisaje que nos interesa tiene menos intervención, pero lo hace de forma determinante. Así, como parte también de la transformación del personaje, todas las funciones del espacio se pueden identificar de forma dominante: como espacio fílmico con los ángulos y planos generales que a su vez funcionan por su impacto visual y emocional, como representación de la frontera o de México y en su significación como parte del deterioro del personaje y a su vez como parte de la imagen con que se define a la región.

En *Levantamueertos*, el paisaje cumple principalmente como espacio fílmico que, a partir de los ángulos, los planos, el sonido, en general de los elementos cinematográficos, permite al personaje dar sentido a su entorno, pero también al espectador comprender el proceso de Iván.

El otro aspecto fundamental para el abordaje de las secuencias corresponde a la *caracterización de los personajes*. Para ello recurrí a la propuesta de Jens Eder, “Clock of Character” en donde propone identificar tres estadios o fases: el personaje en su función de artefacto desde las técnicas cinematográficas, como ser representado, como símbolo en su significación y como síntoma en su intertextualidad y contexto.

De este modo Zachariah, al ser no solo el protagonista sino el nombre de la película lleva consigo la carga de las referencias a la realidad, debe ser creíble y en este sentido, el esfuerzo por lograrlo propicia que este sea el código dominante en las secuencias seleccionadas, Zachariah es definido y caracterizado dando pie a su significación como un joven vaquero del viejo oeste movido por su búsqueda de sentido y de pertenencia.

Nicholas es definido principalmente en su función cinematográfica, se constituye desde los elementos técnicos para enfatizar después el tipo de hombre que representa y lo que significa. Primero vimos fragmentos de él, algunas señales en la narración sobre su vida y finalmente su transformación a partir de la imagen y el sonido que permiten la interpretación de su proceso.

Iván por su parte, se ha configurado primeramente desde los elementos propios del cine. Tal como Nicholas, se dio una primera imagen de él fragmentada para después ser ubicado en su contexto. Éste, con el apoyo de la narración y las imágenes y sonido permiten su identificación como un ser representado, como un cachanilla, para posteriormente permitir su significación derivada del entorno, de sus acciones y de su transformación.

De manera global, los códigos más recurrentes o dominantes corresponden, por un lado, al paisaje como espacio y al paisaje como metáfora y por el otro al personaje como artefacto y personaje como símbolo. Lo que permite una configuración coherente de la

unidad paisaje-personaje. Primeramente, en su significación (metáfora-símbolo) y después como artificio cinematográfico (espacio-artefacto).

Las tres películas parten de la propuesta de presentar a sus personajes en dos sentidos. Desde su vida social y su contexto: Zachariah agricultor en el viejo oeste, Nicholas, hombre de negocios en San Francisco, e Iván, joven trabajador de SEMEFO en Mexicali. Luego se les caracterizó desde su intimidad: Zachariah y su amor por Matthew y los deseos de ser un pistolero, Nicholas y su angustia con la muerte de su padre y su desentendimiento social e Iván, afectado por la muerte de su hermano.

Zachariah, Nicholas e Iván, viven su vida cotidiana, muestran sus rutinas diarias, personajes ordinarios que se enfrentan a eventos extraordinarios que han venido a modificar sus esquemas mentales de modo tal que deben replantearse su propia existencia. Los cuestionamientos y reflexiones que realizan para encontrar un orden o un sentido ocurren a partir de su tránsito por paisajes propios de Mexicali, algunos ordinarios otros más extraordinarios.

Comparten los tres un mentor que los guiará en este proceso: Zachariah tiene al anciano que le presenta al desierto, Nicholas ha sido guiado por Christine permitiendo su abandono en México, por el contrario, Iván no tiene una figura a la cual recurrir, sino al recuerdo de su hermano por el que inicia una transformación iniciando por su propia casa.

Los tres personajes tienen algo que los mueve a transitar su camino por estos entornos: Zachariah se mueve por la búsqueda del sentido y de pertenencia, Nicholas por recuperar el control de su vida y a Iván lo mueve el duelo por la muerte de su hermano. Los tres también se aferran a un objeto que representa estas necesidades para poder continuar: la bala de plata, el reloj de su padre y la habitación de su hermano, respectivamente.

Elementos como el sonido ambiental y la banda sonora han sido parte de los recursos utilizados en la presentación de los paisajes, dotándolos de profundidad y permitiendo su participación en la trama. Así, por ejemplo, el sonido del viento ocupa el primer plano durante la ruptura entre Matthew y Zachariah; los perros ladrando y los niños gritando en conjunto con la música permiten la construcción de un ambiente devastador y

de abandono para Nicholas; a Iván lo siguen los sonidos de la refrigeración y la banda sonora permite una presencia más impactante de las muertes a las que se enfrenta.

Como he señalado en el apartado teórico, otro elemento determinante en la configuración de la identidad de los personajes corresponde al lenguaje. Así, a través del uso de frases o palabras características podemos ubicar al personaje en el espacio, pero también, como unidades discursivas y de representación, acercanos a la comprensión de su configuración identitaria.

En Zachariah, varios personajes con los que dialoga hablan en español, aunque todos, sin distinción son trabajadores o no forman parte de la trama. Por ejemplo, Matthew se dirige al niño Alfredo diciéndole “ándale” en español, después, Belle habla con su mayordomo “Pancho” que previamente se dirigió a Zachariah con acento mexicano.

Nicholas, al estar en México intenta darse a entender con alguien para pedir direcciones, posteriormente, con el hombre de la embajada, le explica que no habla español por lo que no pudo pedir ayuda. Sabemos que vive en San Francisco por todas las referencias que se realizan, además de las reiteradas menciones sobre California que sustentan el poblado en el que es abandonado.

Estos dos personajes, a partir de estas pocas identificaciones, permiten que se ubiquen en la franja fronteriza y con esto, la interpretación de las interacciones que mantienen en sus respectivos lugares.

Finalmente, Iván, mientras interactúa con otros individuos denota igualmente su vida en frontera, mezcla el español con el inglés en un par de ocasiones. Todavía más, las palabras con las que se expresa hablan también de su posición de clase como media o media baja. Con otros personajes y a partir del acento también cierran la franja fronteriza a la parte noroeste.

Los personajes, en la ficción, han sido configurados desde la representación de individuos en la realidad. Proceso que (como he señalado desde Gilberto Giménez) ha sido posible desde sus atributos sociales al ubicarlos en un entorno y con individuos que los sustentan y desde sus atributos particularizantes dotándolos de mentalidad y corporeidad, de un estilo de vida, de relaciones íntimas, de objetos preciados y de un proyecto de vida.

Luego del camino que ha recorrido Zachariah y de su pérdida de sentido, encuentra en el desierto la pertenencia que buscaba. Justo con el baño de arena en las dunas Zachariah renace como un individuo nuevo, alejado de las armas y de las perturbaciones del mundo en el que no tenía un lugar. Nicholas ha visto el fondo de su propia existencia, ahora sale de la tierra para enfrentarse a un paisaje igual de devastado y abatido que él. Después de ser un hombre frío y controlador de su espacio, debe pedir ayuda en un lugar donde no significa nada. Iván, a diferencia de los otros, recorre los mismos lugares y los mismos espacios en su rutina diaria. Sin embargo, estos mismos lugares y esta misma rutina significan algo distinto ante la sospecha de ser un asesino, lo ponen en evidencia y contribuyen a su tensión. El calor propio de su paisaje lo someten a situaciones que ya no tolera, hasta que el sol descende, Iván finalmente encuentra esperanza mientras, como los otros personajes, se cubre de tierra para volver a empezar.

Finalmente, para estas tres películas, seleccionadas por su tratamiento del paisaje y de los personajes como unidad en transformación, el paisaje representa más bien, una lección que les permita realizar un cambio hacia el mejoramiento de su vida, encontrar el sentido de su existencia. A partir de los objetivos planteados se ha hecho un acercamiento hacia las representaciones sobre el paisaje mexicalense en donde, más que revelador de aspectos contextuales o del desarrollo socio histórico de la ciudad como tal, se ha identificado como parte determinante en el desarrollo, transformación y configuración identitaria en los personajes. El desierto, el calor, las condiciones estructurales (socioeconómicas e incluso arquitectónicas), protagonistas en estas producciones, contribuyen al establecimiento de relaciones específicas entre los individuos, pero también entre los paisajes y estos personajes posibles de entenderse como unidad en constante transacción.

Quedan pendientes el abordaje a otras producciones que permitan ampliar el desarrollo de los conceptos aquí planteados y que den pie a discusiones más exhaustivas sobre el papel de la ciudad de Mexicali en el cine, que deberá complementarse con los estudios de recepción, así como la inclusión de material histórico que pueda contribuir a relacionar estas conclusiones con las condiciones propias de la ciudad y de sus habitantes. Finalmente, espero contribuir de forma metodológica al estudio de productos audiovisuales

como objetos significantes, como productos de la cultura, en los que es posible encontrarnos a nosotros mismos y a nuestros paisajes.

ANEXOS

I. Los cuatro estadios del personaje desde Jens Eder

Personaje	Definición	Características	Momento de identificación	Efectos en su recepción	Preguntas para análisis
Artefacto	Aspectos estéticos en su configuración.	Representaciones específicas del cine (ángulos, montaje, sonido, etc.). Distribución textual de información (duraciones, cantidades, frecuencia, secuencia, modos, calidad, etc.). Propiedades del artefacto (realismo, complejidad, transparencia, consistencia, etc.). Concepción general (comercial, independiente, realismo, posmodernidad, etc.).	Relaciones con dispositivos estilísticos. Tipos de información cinematográfica.	Experiencias perceptivas.	¿Cómo y de qué manera se representa el personaje?
Ser representado	La construcción de los modelos mentales y de representación del personaje como ser existente.	Corporeidad (género, edad, figura, habilidades, rostro, estilo). Mentalidad (vida interna, personalidad, emoción, motivaciones, cognición). Sociabilidad (su pertenencia a un grupo, relaciones, roles sociales, interacciones, el rol de la distancia, poder, estatus). Comportamiento (expresiones faciales, gestos, prosémica, actos discursivos).	Modelos mentales.	Credibilidad, personaje como real.	¿Qué características y relaciones posee el personaje como habitante de un mundo ficticio? ¿Cómo actúa y se comporta el personaje en este mundo ficticio?
Símbolo	Los significados indirectos que tiene el personaje.	Formas (portador del tema, metáfora, personificación, ejemplificación). Tópicos de referencias (temática del mensaje; propiedades generales, problemas, virtudes; ideas; significados latentes; roles sociales, grupos, tipos; figuras míticas, religión, realidad).	Se puede deducir de sus características como seres ficticios y artefactos.	Significación, identificación de metáforas.	¿Qué significa el personaje? ¿Qué significados indirectos transmite?

Síntoma	Comprensión de las relaciones contextuales.	Contexto cultural (mentalidades, agenda, estereotipos; conexiones intertextuales, condiciones de producción).	En las causas de su configuración.	Posicionamiento ideológico Identificación, rechazo.	¿Qué causa que el personaje sea como es?
		Efectos de la recepción (condicionamiento, educación, frustración; afirmación; descubrimiento del mundo; manipulación; aprendizaje; construcción de identidad; imitación; (sustituto de) acciones sociales). Productores (intenciones (in-) consientes, condicionamientos, obsesiones, experiencias, estilo, autobiografía).	En las herramientas utilizadas para su desarrollo en pantalla.		¿Qué efectos produce?

II. El Decoupage

Zachariah (1971)		
Secuencia	Escenas	Tiempo
1 Créditos de apertura.	1.1 Un joven galopa por el desierto, se escucha el viento y el cabalgar. Inicio de música y créditos. Contra el atardecer. Continúa la canción.	
	1.2 Mientras nos acercamos al joven jinete, vemos instrumentos musicales en medio del desierto. La música cambia a más eléctrica. Seguimos al jinete.	
	1.3 Una banda aparece tocando los instrumentos, el jinete deja al caballo y pone en el suelo una caja. Siguen los músicos tocando en el desierto.	
	1.4 El joven abre la caja es un revolver que ha llegado por correo. En una toma aérea vemos al jinete practicar tiros.	
	1.5 Plano americano a panorámico y medio, lo vemos practicar, inicia torpe y después perfecciona la técnica.	
	1.6 En un letrero observa anunciada la recompensa de la captura a un grupo de delinquentes.	
	1.7 El jinete cabalga a toda velocidad, ahora lo acompaña otro jineteando un pony, de regreso al pueblo. La música termina.	00:05:54:05
2 Matthew y Zachariah.	2.1 Zachariah entra al pueblo a todo galope mientras grita de júbilo.	
	2.2 Matthew recibe a Zachariah.	
	2.3 Ambos se ponen al día, hablan de sus oficios.	
	2.4 Zachariah le pide a Matthew que le fabrique balas de plata: balas elegantes para tiros elegantes, entonces le muestra el arma.	
	2.5 Matthew se acerca al niño que lo acompaña, Alfredo, y le pide que vaya con Mr. Harrison por más herraduras para que no escuche la conversación, apurándolo le grita en español: "ándale".	
	2.6 Matthew pregunta por la procedencia el arma, Zachariah le responde que llegó en avión al tiempo que la inspeccionan.	00:07:45:17
	Matthew y Zachariah: aprendiendo a disparar.	
	2.7 El fragmento anterior se conecta con este con el sonido de un balazo. Matthew se nota excitado y dispara al aire de forma arrebatada, Zachariah se sorprende. Matthew se prepara para practicar sus tiros.	
	2.8 Matthew dio en el blanco, una lata de pintura roja que observa con mucha emoción.	
	2.9 Ambos juegan por la montaña.	
	2.10. Ambos descansan en la montaña mientras platican.	00:09:30:04

3	The crackers y el duelo en la cantina.	3.1	De una colina se ve a un grupo de jinetes descender.	
		3.2	Matthew asustado y sorprendido le indica a Zachariah, ambos se apuran.	
		3.3	Los crackers y ambos amigos llegan al pueblo, todos observan disgustados.	
		3.4	Los Crackers entran a la cantina del pueblo y se apoderan de los instrumentos, comienzan a tocar música electrónica.	
		3.5	Un hombre en la barra le invita a ambos amigos una bebida. Ante el desacuerdo sobre la música, Matthew se altera, el hombre los llama raros y posteriormente "faggy". Cuando la tensión sube, la música se detiene y toda la cantina se centra en ellos tres.	
		3.6	El hombre luego de ver el arma de Zachariah indica que iniciará una gran pelea. Todo se dispone y Zachariah gana el duelo matando al hombre. Todos observan.	
		3.7	Zachariah sale de la cantina Matthew lo sigue.	00:14:45:04
		3.8	Afuera, Matthew y Zachariah hablan de lo ocurrido, Zachariah está asustado y Matthew admirado. Le indica que fue fantástico. Zachariah dice que debe irse a casa a lo que Matthew le indica que hay muchos otros lugares y que él está a su lado.	00:15:42:20
4	El inicio del camino.	4.1	Desde lo alto de una montaña Zachariah observa el amanecer.	
		4.2	Al pie de la montaña Matthew entra al cuadro, observa alrededor y grita el nombre de Zachariah que hace eco en el entorno.	
		4.3	Zachariah escucha en lo alto, se dispone a acudir al llamado.	
		4.4	Zachariah le agradece el estar ahí. Ambos hablan sobre el futuro, luego de que Matthew confirma muerte del hombre del duelo. Zachariah indica que irá en busca de los Crackers y que se convertirá en un pistolero. Matthew le indica que irá con él. Posteriormente le regala la bala de plata que le había prometido.	00:17:33:22
5	Los Crackers.	5.1	Matthew y Zachariah emboscan a los crackers y los obligan a darles trabajo.	
		5.2	Como parte de la banda, todos juntos cabalgan a toda velocidad en dirección a la cámara, se superpone a la imagen un cartel con el anuncio de recompensa para su captura de 150 por cabeza.	
		5.3	La cabalgata a toda velocidad se dirige a asaltar a una carreta jalada por caballos, luego de pasar por cañones y piedras, al fin la carreta escapa.	
		5.4	A pie, el grupo de los crackers se esconden en un matorral, un jinete lo atraviesa a todo galope y entre las risas de los bandidos, este sale, igual a todo galope, pero desnudo	
		5.5	Un nuevo corte a negro y las noticias del periódico indican que los crackers ahora han robado un cargamento de oro.	
		5.6	Escondidos en las piedras de las montañas, pierden un cargamento de oro. En un nuevo corte, el anuncio de la recompensa a su captura ahora disminuida a 25 por cabeza.	00:21:01:13
		5.7	Con un cambio abrupto de música y ritmo, el grupo descansa y se alimenta al lado de un lago al sonido de una guitarra e instrumentos improvisados, alrededor de una fogata al atardecer	

Los Crackers: El nuevo plan distractor.

	Los Crackers: el concierto y el asalto.	5.8	Zachariah aparta a Matthew del grupo para contarle de un nuevo plan: mientras los crackers tocan en un lado del pueblo al que planean robar, ambos amigos para asaltar el banco.	00:23:00:08
		5.9	Se abre la escena con una toma aérea del pueblo, luego vemos a los crackers tocando un <i>rock and roll</i> para una multitud emocionada.	
		5.10.	Mientras la música sigue sonando y se intercalan escenas del concierto, Matthew y Zachariah se preparan para entrar al banco.	00:25:20:05
		5.11	Dentro del banco, ambos amigos con los rostros cubiertos realizan el asalto con una explosión.	
		5.12	Al sonar la explosión, salen y suben a la carreta con los músicos, todos salen del pueblo.	
		5.13	A lo lejos vemos al grupo en medio del lago festejando el reciente asalto.	00:26:19:00
6	Job Cain: el musical de Zachariah.	6.1	Zachariah en su caballo se topa a lo lejos con la pared de una antigua casa, ahí, en su silla un hombre toca el violín al atardecer.	00:28:46:23
		6.2	Al acercarse el hombre del violín advierte a Zachariah sobre Job Cain, le dice que no debe meterse con él porque es el más rápido.	
		6.3	El hombre toca el violín mientras canta una melodía sobre Zachariah.	
		6.4	Zachariah toma el letrero de recompensa y sale cabalgando a todo galope del lugar.	
	Job Cain: un nuevo plan.	6.5	Zachariah regresa al campamento y le cuenta a Matthew sobre Job Cain, le dice que deben ir a buscarlo y unirse a él para descubrir por qué él es el mejor. Matthew, le dice que no es el momento, Zachariah le responde que deben estar juntos.	00:30:39:12
		6.6	Regresan a dormir, antes, Matthew, pregunta en dónde está Cain.	
	Job Cain: la cantina.	6.7	La música inicia y un grupo toca en una cantina rock and roll, mujeres bailan.	
		6.8	Matthew, y Zachariah entran al lugar y Matthew, observa los lujos: champagne, terciopelo rojo y una pared repleta de armas.	
		6.9	La música continúa y un hombre que bebe desde la barra grita el nombre de Job Cain, la música se detiene y varios salen corriendo.	00:40:43:06
		6.10.	Desde la oscuridad aparece Job Cain y le dispara dos tiros. Los demás observan protegidos.	
		6.11	Cain le quita el arma al hombre y la coloca en una pared con el resto, la música continua ante la mirada sorprendida de varios. Cain toca la batería en un solo extenso.	
		6.12	Todos aplauden y vitorean a Cain.	
		6.13	Cain reta a ambos amigos a un duelo amistoso en donde debe enfrentarse ambos amigos disparando cada uno a un blanco a su lado. Zachariah se rehúsa, aunque Matthew, emocionado tira el primer disparo.	
		6.14	Zachariah aclara que son amigos, todos se ríen al respecto y reta a Cain. En el juego, Zachariah resulta vencedor.	
		6.15	Zachariah se despide y sale de la cantina. Detrás de él, Matthew.	
	Job Cain: caminos separados.	6.16	Afuera, Matthew le reprocha a Zachariah el haberse negado a participar en el duelo, preguntándole si ahora ya no quiere ser un pistolero.	

		Con las montañas de fondo, Zachariah le explica que ese no es el punto y que deben irse de ese lugar argumentando que eventualmente deberán enfrentarse el uno al otro y terminarán matándose. Matthew reacciona incrédulo y se aleja. Matthew le dice a Zachariah que eso no sucederá, que en seis meses podrían ser dueños del lugar. Zachariah insiste y Matthew lo cuestiona sobre si sería capaz de dispararle, Zachariah le responde diciéndole que lo ama y que deben estar juntos. Matthew lo interrumpe aclarando que él no siente lo mismo. Zachariah sale del cuadro ante la mirada de Matthew, esta vez no va detrás de él. Zachariah sube a su caballo. Zachariah se despide, Matthew le desea que encuentre lo que sea que esté buscando.	00:43:02:20
7	El anciano solitario.	7.1 Zachariah recorre varios paisajes en el desierto en su camino. 7.2 Llega a una cabaña en medio del desierto. 7.3 Un anciano lo recibe mostrándole algunas plantas en su sombrero indicándole que esa es su cena. 7.4 Le indica a Zachariah que su arma debe permanecer afuera como parte de las reglas para estar ahí y lo invita a pasar. 7.5 Al amanecer, Zachariah se prepara para continuar con su camino. 7.6 Al preguntar la nueva dirección Zachariah señala al horizonte, así, el anciano responde indicando que se trata de la frontera: "going to the border eh?... horny, ah?". Ambos hablan sobre la soledad. Al no poder dar una explicación sobre la suya, agradece y se dispone a partir. 7.7 Zachariah inicia nuevamente su camino.	00:44:30:19 00:46:00:16 00:48:13:20
8	El encuentro con la frontera.	8.1 Se muestran las imágenes que caracterizan el lugar al que se dirige Zachariah. La frontera. 8.2 Zachariah se encuentra con la frontera: una mujer baila en una jaula con el torso desnudo, varios afiches adornan el lugar. 8.3 Zachariah avanza y observa un edificio, adornado con un enorme sol y en cada ventana una lámpara china y una mujer en ropa interior a quien saluda emocionado y sigue su camino. 8.4 En la plaza una banda toca, en medio de varios paseantes entre hombres y mujeres, en el fondo el cabaret Belle Starr. 8.5 En otra zona un par de hombres se enfrentan a golpes ante la mirada y la exaltación de otros más. 8.6 Unos caballos que jalan una carreta se descontrolan, el pueblo se presenta bastante ajetreado. 8.7 Un comerciante anuncia sus productos: caballos, carretas y demás accesorios. 8.8 El comerciante se dirige a Zachariah por su aspecto de vaquero.	00:49:37:21

En encuentro con la frontera: invitación al cabaret.

		8.9	Belle Starr se acerca en una carreta y se dirige a Zachariah preguntándole ¿en qué está interesado? él responde que no está seguro. Ella lo invita a visitar el cabaret.	
		8.10.	Zachariah se sale de la multitud y se dirige a una de la instalación de madera de la mujer que abre los brazos.	00:51:50:04
	El encuentro con la frontera: el ajuar de Zachariah.	8.11	Zachariah toma un baño de vapor mientras un grupo de mujeres lo atiende.	
		8.12	Se arregla para visitar a Belle Starr, se coloca en el cuello la bala de plata de Matthew. Un hombre toca la trompeta desde una tina de baño.	00:53:27:10
		8.13	Las mujeres que lo atendían le dan a Zachariah los últimos accesorios de su atuendo para disponerse a salir.	
		8.14	Zachariah se dirige al cabaret de Belle Starr.	
		8.15	Un hombre con acento mexicano le dice que no puede entrar, que esa casa es privada, Zachariah insiste amenazándolo con su pistola, entonces lo invita a pasar.	00:54:01:18
	El encuentro con la frontera: Belle Starr.	8.16	Belle recibe a Zachariah mientras baila.	
		8.17	Zachariah le ofrece unos pájaros en una jaula como regalo.	
		8.18	Belle pregunta qué es lo que Zachariah puede hacer por ella, él responde que puede pensar, esperar y disparar, lo que demuestra disparando a uno de los afiches. Después dice que la ama.	
		8.19	Sorprendida, en el escenario se levanta el telón y sale de ahí una cama. Él le pide un beso, ella le dice que es cara, él le promete una habitación repleta de canarios.	
		8.20.	Un hombre tocando el cello otro par clarinetes aparecen, la música se torna eléctrica acompañando estos instrumentos. Entran Zachariah y Belle vestidos de rojo. Una cama se dispone sobre el escenario.	
		8.21	Se besan sobre el escenario, ella baila mientras se desviste y la banda de músicos continúa tocando.	
		8.22	Se intercala la toma con tomas de la banda. Las trompetas de mariachi suenan cuando ambos, en la cama beben tequila.	
		8.23	Luego de que Belle y Zachariah se abrazan, la banda toca ahora sin ropa. Los afiches se inclinan como acercándose a observar.	
		8.24	El encuentro sexual ha terminado, ambos están abrazados y con ellos están nuevamente los dos clarinetistas y el chelista tocando.	
		8.25	Belle menciona el nombre de varios hombres y señala que Zachariah es mejor que todos ellos. Zachariah sonríe satisfecho.	01:00:25:03
9	El nuevo rostro de Matthew.	9.1	De regreso al bar de Cain, se despide dejando a cargo a Matthew y le indica que la próxima vez lo llevará a "Camino".	

		9.2	Afuera, la banda de Cain desciende la montaña rocosa a caballo.	
		9.3	Matthew en la oficina del bar con una risa extraña y una sombra sobre él, indica que tiene un plan.	01:02:13:02
8	El encuentro con la frontera: despedida.	8.26	Zachariah se despide de Belle diciéndole que Camino no le ofreció las respuestas que buscaba.	01:02:59:12
10	Zachariah vuelve al desierto.	10.1	Zachariah regresa a la cabaña.	
		10.2	El anciano no reconoce a Zachariah con la nueva ropa que lleva.	
		10.3	Zachariah se identifica y el anciano lo invita a pasar.	
		10.4	De noche, ambos cenar, Zachariah señala que no encontró lo que buscaba.	
		10.5	El anciano le indica que en el desierto encontrará incluso paz y que por la mañana lo llevará.	01:05:23:03
	Zachariah vuelve al desierto: la transformación.	10.6	Al amanecer a contra luz vemos la cabaña al lado de una montaña.	01:05:23:05
		10.7	Dos hombres tocan frente a ella. Zachariah y el anciano salen a recibir la mañana.	
		10.8	El anciano invita a Zachariah a seguirlo y ambos salen corriendo de la toma los músicos siguen tocando.	
		10.9	Ambos caminan por el desierto.	
		10.10.	Zachariah se deshace de todo el ajuar que traía de Camino.	
		10.11	Se lanza rodando de la duna dejándose "empapar" por completo de arena, el anciano lo sigue caminando y posteriormente lo imita rodando duna abajo.	01:08:00:08
		10.12	Desde la cima de la montaña, el anciano le explica a Zachariah que, aunque no lo parezca, todo está cambiando todo el tiempo.	
		10.13	Continuando con la lección, el anciano le dice que la montaña deja registros de todo en ella, le muestra conchas de mar en lo alto de la montaña, al sentarse, le dice que abajo en la arena, nuevas montañas están naciendo.	
		10.14	Ambos observan el paisaje.	01:09:27:08
11	Cain llega a Camino.	11.4	Cain y sus amigos que llegan a Camino a visitar a Belle.	01:09:56:15
12	Matthew y Zachariah de frente nuevamente, ambos han cambiado.	12.1	En el desierto, una carreta se acerca a la cabaña.	
		12.2	El anciano y Zachariah observan a la carreta acercarse mientras repiten las palabras: "hurry up and die".	
		12.3	La carreta llega, el anciano y Zachariah la reciben. Matthew viaja en ella.	
		12.4	Matthew escucha que Zachariah es uno de los que los reciben.	
		12.5	Matthew y Zachariah se reconocen y se saludan de forma entrañable.	

		12.6	Ambos amigos se ponen al día poniendo en evidencia lo diferentes que son ahora. Matthew revela su plan al señalar que va a Camino a matar a Job Cain. Zachariah se muestra decepcionado.	
		12.7	Matthew sube de nuevo a la carreta, Zachariah le desea suerte lo que Matthew niega necesitar.	01:13:03:18
		12.8	Zachariah se dirige a la cabaña y busca su arma colgada afuera en la pared.	01:13:20:10
13	Matthew enfrenta a Cain.	13.1	Matthew llega a Camino, parado frente al cabaret, grita el nombre de Jon Cain. Este sale y lo reconoce.	
		13.2	Ambos se enfrentan en un duelo. Matthew le dispara a Cain y cae al suelo.	
		13.3	Matthew observa y camina hacia él, le quita el arma e inicia su ascenso a las escaleras del cabaret de Belle.	01:15:55:10
14	Zachariah toma el arma nuevamente.	14.1	Zachariah vuelve a practicar sus tiros en la montaña. El anciano molesto intenta detenerlo.	
		14.2	El anciano molesto, le dice a Zachariah que no ha aprendido nada en absoluto.	
		14.3	En la cabaña el anciano le muestra las balas que recogió de la montaña y un ratón muerto, ante esto el anciano le dice que ya no hablará más con él.	
		14.4	Desconcertado, Zachariah se sienta en su cama, ambos se miran.	01:17:34:17
15	La muerte del anciano.	15.1	A la mañana siguiente vemos a Zachariah volver de la montaña.	
		15.2	Al acercarse al anciano, le indica que fue a buscar más balas y que encontró la cabeza de un ratón. El anciano muere.	
		15.3	Atardece en la cabaña.	01:20:06:11
16	Matthew vuelve para enfrentarse a Zachariah.	16.1	Matthew se dirige a la cabaña.	
		16.2	Zachariah despide al anciano en la montaña al atardecer.	
		16.3	Matthew llega cabalgando a la cabaña.	01:21:33:20
		16.4	Zachariah recibe a Matthew.	
		16.5	Matthew confronta a Zachariah y le pide que prepare su arma.	
		16.6	Ante la negativa de Zachariah, Matthew destruye el huerto para provocarlo.	
		16.7	Zachariah acepta sacar su arma y entra en la cabaña dejando a Matthew en el huerto.	
		16.8	Matthew camina al rededor y encuentra a Zachariah limpiando el arma.	
		16.9	Zachariah sale de la cabaña y le indica a Matthew que está listo. Sin embargo, sigue presentando pretextos.	
		16.10.	Zachariah le dice que no tiene balas, Matthew le arranca del pecho la bala de plata que le había fabricado diciéndole que sólo necesita una.	
		16.11	Zachariah somete a Matthew y quitándole la bala gritándole que es para vampiros no para amigos. Matthew insiste en que matará. Zachariah le pregunta que si no ha aprendido nada.	

		16.12	Zachariah se va del lugar.	
		16.13	Matthew explota en gritos dando tiros, finalmente llorando le pide que regrese mientras sostiene su arma y la bala de plata.	
		16.14	Matthew observa la bala y sonríe.	
		16.15	Matthew monta su caballo y sale a todo galope.	
		16.16	Zachariah sigue su camino y escucha a Matthew detrás de él.	
		16.17	Ambos se encuentran y se abrazan.	01:31:45:15
17	Créditos de cierre.	17.1	Ambos amigos cabalgan con el atardecer a contraluz.	01:32:25:02
		17.2	Termina cuando ambos salen de cuadro y solo queda el sol.	

The Game (1997)				
Secuencia		Escenas		Tiempo
0	Inserto: en la memoria de Nicholas.	0.1	Sin narración, imágenes de la infancia y familia de Nicholas. Los preparativos y el inicio de su fiesta de cumpleaños. Finalmente, el rostro del festejado sonriendo y se alcanzan a percibir los demás niños cantando las mañanitas.	00:02:35:14
1	Presentación de Nicholas.	1.1	Nicholas aparece lavándose el rostro.	
		1.2	Se aprecia su habitación: algunos retratos viejos sobre una mesa en donde también hay varios sellos. La mesa de noche, en donde se encuentran un par de mancuernillas y su reloj.	
		1.3	Nicholas baja las escaleras, vestido de traje y con un maletín. Sus pasos hacen eco.	
		1.4	Toma su desayuno en la cocina mientras lIse arregla algunas flores, agradece y se dirige a salir al trabajo.	
		1.5	Nicholas sale de su propiedad en su automóvil.	
		1.6	Dentro del vehículo escucha las noticias en el radio en donde se menciona el clima y tráfico de San Francisco. Se aprecian los edificios de la ciudad.	
		1.7	Nicholas llega a su trabajo, un hombre lo recibe. Del edificio se lee su apellido "Van Orton".	
		1.8	Dentro del edificio, desde su oficina, Nicholas discute algunos asuntos sobre negocios. María, su secretaria, le menciona algunos eventos de caridad y sociales que Nicholas, rechaza.	
		1.9	Nicholas recibe la llamada de su ex esposa, pero no atiende. Su secretaria lo felicita por su cumpleaños y éste se molesta. Un tal "Seymour Butts" lo invita a comer, Nicholas le pide a María que cancele su almuerzo y haga una reservación para él y el señor "Butts" en el <i>City Club</i> en la mesa de siempre.	00:05:34:25
2	El contraste y la intriga: Conrad y CRS (Consumer Recreation Services).	2.1	Nicholas espera ansioso en un restaurante. Conrad con una broma se acerca a su hermano y lo felicita por su cumpleaños.	

		En la conversación, Conrad comenta que la última vez que estuvo ahí, compraba anfetaminas al capitán de meseros, agrega que fue durante la universidad lo que Nicholas pone en duda al preguntar a qué universidad se refiere, Nicholas responde "touché". Conrad sugiere que no se han visto desde el funeral de su madre, más de dos años atrás. Enciende un cigarro y Nicholas lo reprende, Conrad llama la atención de los demás comensales levantando la voz al decir "Fuck California". Conrad se entera que Nicholas se ha divorciado. Este señala que le perdió la pista desde la última vez que tuvo que ir a visitarlo a rehabilitación. Conrad menciona el cumpleaños de Nicholas y ambos refieren a fechas distintas, con esto, Conrad le entrega una tarjeta de cumpleaños, mientras señala "¿qué le das al hombre que lo tiene todo?", dentro encuentra los datos de la compañía "Consumer Recreation Services". Durante la insistencia de Conrad para que su hermano llame a la empresa, la mesera incomoda a ambos derramando el té. Ansioso, Nicholas cuestiona a su hermano sobre su consumo de medicamentos, Conrad le responde ofendido. Aun así, Conrad vuelve a insistir sobre CRS, Nicholas en que sí lo hará solamente que odia las sorpresas. Conrad da la señal para que los meseros canten las mañanitas a su hermano.	00:09:10:14
3	Regreso a casa el día de su cumpleaños.	3.1 Nicholas regresa a su casa, habla por teléfono sobre viajar a Seattle a despedir a uno de sus asociados.	
	Inserto: en la memoria de Nicholas.	0.3 Al colgar, mientras conduce, vuelve a las memorias de su infancia, ve la silueta de su padre sobre el techo de su casa.	00:10:46:07
		3.2 Llega a su casa mira a su ama de llaves quien le desea feliz cumpleaños.	00:10:46:08
4	El suicidio de su padre.	4.1 Nicholas toma su cena y ve que le han dejado un muffin con una vela de cumpleaños. 4.2 En la sala, mientras cena, continúa viendo noticias de economía. 4.3 Recibe una llamada de su ex esposa quien hace énfasis en que cumple la edad que su padre tendría al morir, 48. 4.4 Nicholas observa nuevamente la tarjeta de su hermano sobre la empresa CRS.	00:13:03:12
	Inserto: en la memoria de Nicholas.	0.4 Nicholas se recarga, vuelve a los recuerdos. Su padre lanzarse desde el techo.	00:13:24:12
5	CRS.	5.1 A la mañana siguiente, Nicholas visita las instalaciones de CRS. 5.2 Nicholas se muestra incómodo ante el trato de los empleados. 5.3 Sin explicar, en una oficina un empleado atiende a Nicholas sin mucho protocolo. Se le pide que llene los cuestionarios y después decida, que acepte la intriga. 5.4 Nicholas se somete a varias pruebas y contesta varios cuestionarios. 5.5 Nicholas está molesto por todo el tiempo que ha invertido. Se le indica que se le avisará si es calificado para participar.	00:20:34:19
	CRS: ¿Qué es CRS?	5.6 Vemos a Nicholas jugando tenis, mientras escuchamos una llamada con su hermano, le comenta que no ha decidido si participará y que es una empresa desorganizada. 5.7 En los vestidores, escucha una conversación de otros individuos hablando sobre CRS.	

CRS: Nicholas es rechazado.	5.8	Nicholas en el bar del club, pregunta sobre los individuos que escuchó en los vestidores.	
	5.9	Nicholas habla con algunos hombres sobre CRS: "Habiendo sido siego, ahora puedo ver Juan 09-25"	00:23:31:01
	5.10.	Nicholas está en una reunión con varios hombres y mujeres.	
	5.11	Recibe una llamada de CRS, le indican que no fue aceptado para participar en el juego.	
	5.12	Camino a casa llama a Conrad le deja un mensaje en donde le explica que es él quien no quiere participar con CRS.	00:24:57:13
6 El juego comienza.	6.1	Llegando a su casa se encuentra con un muñeco está tirado en la entrada similar a su padre.	00:25:20:18
Inserto: en la memoria de Nicholas.	0.6	Resultado de lo que está viendo, vienen a su mente imágenes sobre el suicidio de su padre.	00:25:21:26
El juego comienza: las reglas.	6.2	Nicholas se acerca, descubre que es un payaso vestido como su padre.	
	6.3	Entra a su casa y saca de la boca del muñeco una llave con las letras CRS.	00:26:29:19
	6.4	En su sala, el conductor del noticiero le explica que ya está en el juego, le menciona las reglas.	
	6.5	Nicholas descubre que hay una cámara en el muñeco. Lo desconecta y el hombre en la pantalla de despide.	
	6.6	Nicholas asegura su casa.	00:30:27:23
7 Detalles insignificantes.	7.1	En la mañana en una terminal aérea Nicholas sospecha de todos los que caminan por el lugar.	
	7.2	Un hombre lo observa y le señala que se ha manchado la camisa con la tinta de una pluma de CRS.	
	7.3	Se dirige al baño a limpiarse, de un cubículo un hombre le pide que le de papel, Nicholas sale.	
	7.4	Se encuentra con uno de sus asociados quien le entrega algunos papeles, se despiden.	
	7.5	Llegando a su destino un carro lo espera, hay algunas camisas para cambiarse.	
	7.6	Nicholas despide a un antiguo empleado amigo de su padre.	
	7.7	Enfatiza en la importancia de irse con la firma, pero el maletín no abre. Decide despedirse, se va.	
	7.8	Desesperado golpea su maletín contra una banca.	00:36:59:10
8 La mesera entra al juego.	8.1	Nicholas espera a su hermano en un restaurante. Conrad no llegará, le ha dejado un mensaje.	
	8.2	La mesera le tira encima a Nicholas una copa de vino encima.	
	8.3	La mesera es despedida debido a la manera en que trató a Nicholas.	
	8.4	Nicholas regresa a su mesa y un mesero le deja un mensaje sobre la mesera.	
	8.5	Nicholas encuentra a la mesera afuera del lugar, ella molesta lo evade. Él la sigue.	
	8.6	Nicholas observa a un hombre tirado en el pavimento inconsciente, la mesera regresa a ayudar.	
	8.7	Nicholas duda de la situación antes de hablar a emergencias, detiene a una patrulla.	

Persecución en hospital falso.	8.8	Los paramédicos se llevan al hombre y le piden a Nicholas que llene las formas, lo obligan a ir en la ambulancia.	
	8.9	En la ambulancia le muestra a la mesera la nota: "dont let her get away".	00:49:11:08
	8.10.	Llegan al hospital. Las luces se apagan y todos desaparecen excepto la mesera y Nicholas.	
	8.11	Ambos recorren el lugar intentando encontrar una salida.	
	8.12	Un elevador se abre, se dirigen hacia él. Nicholas utiliza la llave que encontró en el muñeco para hacerlo funcionar.	
	8.13	El elevador falla, los celulares no funcionan. Salen por la puerta de emergencia en el techo.	
	8.14	Al salir, la puerta se cierra y Nicholas no alcanza a sacar su maletín. Al avanzar se dan cuenta de que se trata del edificio de CRS.	00:50:50:07
	8.15	CRS comienza a seguirlos. Suben a un edificio y después caen sobre unos contenedores de basura.	
	8.16	Ambos caminan por una calle.	
	8.17	Entran a un edificio. Explica que es un banquero inversionista. Ella se quita la camisa quedando con un sostén rojo, se prepara para darse un baño.	
Persecución por las calles y callejones.	8.18	Salen de la oficina, ella le confiesa a Nicholas que alguien le pago 20 dólares para derramar la copa de vino como una broma. Se va en taxi.	
	8.19	Llega a su edificio.	00:53:35:28
9 El cuarto de hotel.	9.1	De mañana en su habitación, con una llamada le informan que encontraron su maletín y que tiene movimientos en su tarjeta en un hotel.	
	9.2	Nicholas llama al hotel, le informan que las flores y el champaña fueron entregadas.	
	9.3	Nicholas desconoce lo que se le informa, en el hotel, se infiere que estuvo ahí la noche anterior.	
	9.4	Entra a la habitación que se encuentra desordenada. Encuentra drogas, pornografía y fotografías que lo comprometen con una mujer en sostén rojo además de recibos con su firma. Su maletín está ahí.	
	9.5	Nicholas empuja a la mucama para no dejarla entrar.	
	9.6	Intenta limpiar y se corta la mano.	
	9.7	El agua ensangrentada de la taza del baño se derrama.	
	9.8	Sale apresurado del hotel.	00:59:01:07
10 Todos son sospechosos.	10.1	En el carro Nicholas se percata de que lo siguen.	
	10.2	Nicholas sorprende al hombre que lo sigue, confiesa que fue contratado y huye.	
	10.3	Le llama a María y le pide que le ponga una cita con su abogado para verse con el hombre a quién despidió.	
	10.4	Nicholas se encuentra con su abogado y se confronta con el hombre despedido, lo culpa por de su asociación con Conrad para hacerlo participar en el juego.	
	10.5	El empleado le explica que solo quería verse con él para decirle que aceptaba el trato y que deseaba retirarse.	
	10.6	El abogado discute con Nicholas sobre las fotografías.	

		10.7	Al abrir su maletín encuentra notas con tinta invisible, una carta con una cara feliz en ella y las fotografías.	
		10.8	El abogado preocupado, se retira.	
		10.9	Nicholas se comunica con María para que rastree la dirección de Christine, descubre en el sobre una palanca dorada.	01:04:35:23
11	La irrupción en la casa: "Like my father before me, I choose eternal sleep"	11.1	De noche, Nicholas llega a su casa. Saca un arma de la guantera y la guarda en su maletín.	
		11.2	Desde dentro de su casa, se escucha el teléfono desconectado y todas las luces están apagadas.	
		11.3	Avanza en la oscuridad y el sonido del teléfono descolgado sube de volumen. Al tomar el teléfono el sonido se detiene de inmediato. Saca la pistola y se pone a la defensiva.	
		11.4	Al llegar al centro de la habitación se encienden lámparas de luz negra, las paredes pintadas con mensaje fluorescentes, entre ellos "welcome home". Y estridentemente se escucha la canción <i>White Rabbit</i> de <i>Jefferson Airplane</i> .	
		11.5	Observa que el resto de su casa está vandalizada.	
		11.6	Al entrar a la sala el payaso sentado sostiene una hoja de papel: "Like my father before me, I choose eternal sleep" y en una segunda hoja, la fotografía de su padre muerto en el suelo.	
		11.7	Nicholas corre a buscar a Ilsa, le dice que se encierre muy bien.	
		11.8	Nicholas llama a emergencias mientras regresa a la casa.	
		11.9	En la ventana se ve a Conrad que con señas le pide guardar silencio y le indica que necesita su carro.	01:07:45:22
12	La discusión con Conrad.	12.1	Ambos hermanos salen en el carro de Nicholas.	
		12.2	Conrad le explica que CRS lo está extorsionando.	
		12.3	Una de las llantas explota y deben detenerse en el camino.	
		12.4	Conrad abre la guantera y sorprendido ve decenas de llaves caer.	
		12.5	Conrad, abajo del carro, le reclama a su hermano ser cómplice.	
		12.6	Caminando por la calle, Conrad le reclama a su hermano que es un manipulador y controlador, Nicholas acepta que no ha tenido opciones en cuanto a su modo de ser.	
		12.7	Conrad se aleja por las calles hasta el subterráneo mientras. Un teléfono suena en la calle.	
		12.8	Nicholas contesta, es una grabación de la discusión que acaba de tener con Conrad.	
		12.9	Vuelve a su carro para intentar arreglar la llanta, fracasa y camina.	01:12:27:24
13	El accidente en el taxi.	13.1	Pide un taxi y sube.	
		13.2	Nicholas se da cuenta de que el conductor va por un camino equivocado, nota su tarjeta con las iniciales CRS, le pide detener el taxi.	
		13.3	Nicholas suplica que se detenga, el conductor avanza cada vez más rápido.	
		13.4	El conductor se avienta del taxi. Nicholas sin poder quitarse el cinturón, cae al mar.	

	16.7	Christine, mientras Nicholas se marea aún más, le dice que el asunto ya no está en sus manos.	
	16.8	Nicholas cae al suelo a los pies de ella quien lo ve mientras fuma.	
	16.9	Christine explica que las llamadas que hizo a los bancos en realidad fueron con ellos y ahora todo está hecho. Se despide y sale por la puerta de la cocina.	01:33:34:27
17 La caída de Nicholas: México	17.1	Nicholas despierta en una tumba abandonada.	
	17.2	Sale de la tumba a un panteón.	
	17.3	Camina por las calles de Mexicali que se observan en abandono.	
	17.4	Sale por un barranco entre partes de carros y demás basura hacia un camino más transitado.	
	17.5	Nicholas se sienta, lastimado y sucio, en una banca.	
	17.6	Corre entre el tráfico, pregunta por la embajada norteamericana.	
	17.7	En la embajada, intenta dar una explicación de lo sucedido. El empleado, incrédulo, le sugiere que le dé su reloj a cambio de dinero para poder irse.	
	17.8	Nicholas se come un taco mientras camina para abordar un camión en el que sale de la ciudad.	
	17.9	Nicholas en el camión observa por la ventana.	
	17.10.	Al lado de la carretera, pide un aventón a los conductores.	01:38:05:27
La caída de Nicholas: el cambio evidente.	17.11	Nicholas entra a una cafetería.	
	17.12	Pide la atención de los comensales, les pide que le den un aventón a San Francisco, lo ven con desprecio.	01:39:06:12
La caída de Nicholas: Camino a casa.	17.13	Nicholas viaja en un tráiler.	
	17.14	Llega a la ciudad y camina por las calles.	
	17.15	Frente a su casa, ve que no puede entrar, salta el cerco.	
	17.16	Rompe la ventana de la cocina para entrar a su casa.	01:40:13:03
18 En casa.	18.1	En la sala toma el teléfono y al no haber línea lo avienta al suelo.	
	18.2	Sube las escaleras.	
	18.3	Toma un baño con agua fría que se nota por sus gritos.	
	18.4	En su biblioteca busca frenéticamente un libro, en la cocina algunos billetes.	01:40:47:21
19 Atando cabos: la ayuda de Elizabeth.	19.1	Llega a un hotel y pide una habitación, la de su hermano, la recepcionista se comunica con su jefe, éste le pide que lo siga, preocupado.	
	19.2	El gerente le comunica que Conrad tuvo una crisis y está en el hospital.	
	19.3	Nicholas observa a Elizabeth desde lejos frente a su casa.	
	19.4	En un restaurante él le pide que le preste su carro, le confiesa que es la única en la que confía.	
	19.5	La mesera le sirve una botella de agua abierta, él reacciona violentamente.	
	19.6	Se disculpa por el pasado.	
	19.7	En la pantalla del lugar, él observa al mismo sujeto que lo atendió en CRS actuando en un comercial.	

Atando cabos: el actor.	19.8	Nicholas se despide y se va con el carro de su ex esposa, se lleva la sección amarilla.	01:44:51:00
	19.9	En el tráfico, Nicholas busca en la sección amarilla.	
	19.10.	Un sujeto intenta asaltarlo y, confesándose extremadamente frágil lo amenaza con una pistola, el ladrón se va.	
	19.11	Nicholas llega a un restaurante asiático preguntando por el actor, nadie lo entiende.	
	19.12	En la pared del lugar ve la fotografía firmada, la toma y se va.	
	19.13	En una caseta telefónica, habla pidiendo información sobre el actor, le indican que está en el zoológico.	
	19.14	En el zoológico, Nicholas sorprende al actor con sus hijos. Él le confiesa algunos datos sobre la empresa.	
	19.15	Nicholas obliga al actor a que lo lleve al edificio de la empresa.	01:48:02:18
20 Resolución.	20.1	Entran al edificio, Nicholas observa en el comedor a los personajes con los que se ha topado con anterioridad.	
Resolución: el límite último.	20.2	Toma Christine de rehén, huyen hacia la azotea del edificio.	
	20.3	Christine le confiesa que todo sigue siendo parte del juego, que Conrad lo organizó.	
	20.4	Nicholas no confía y la amenaza, Christine le confiesa que tras la puerta lo espera su hermano para su fiesta de cumpleaños.	
	20.5	Al abrir la puerta, Nicholas dispara a su hermano por error quien se presentaba de gala con una botella y demás invitados para celebrar.	
	20.6	El actor y Christine intentan reanimar a Conrad.	
	20.7	Nicholas observa desde lejos, le informan que su hermano está muerto.	
	20.8	Nicholas se lanza del edificio. Se recuerda sosteniendo en brazos su hermano.	01:56:31:25
	20.9	Nicholas cae por un techo hasta una bolsa gigante de aire.	
Resolución: el regalo de cumpleaños.	20.10.	En medio de la gala, paramédicos atienden y revisan los signos vitales de Nicholas.	
	20.11	Nicholas se levanta ante la mirada de todos los invitados.	
	20.12	Conrad felicita a su hermano por su cumpleaños y con una camiseta que dice <i>"I was drugged and left for dead in Mexico - And all i got was this stupid T-Shirt"</i> .	
	20.13	Conrad presenta ante todos a su hermano, todos aplauden conmovidos.	01:59:04:07
21 La celebración.	21.1	El jazz empieza a sonar, la fiesta de cumpleaños.	
	21.2	Los invitados felicitan por la fiesta y bromean sobre lo acontecido.	
	21.3	Elizabeth se despide en compañía de su actual esposo.	
	21.4	El hombre que había sido despedido confiesa que agradece por su retiro. Conrad paga la cuenta a CRS, Nicholas se ofrece a ayudar con el pago. Pregunta por la mesera.	
	21.5	Nicholas sale a buscar a Christine.	
	21.6	Él le pregunta por su verdadero nombre, Claire. Ella lo invita a tomar un café en el aeropuerto.	02:03:18:19
0 Créditos finales			

Levantamueertos (2003)		
Secuencia	Escenas	Tiempo
1 Presentación de Mexicali.	1.1 Los créditos aparecen con el cielo despejado de fondo, y el ruido del aleteo de una paloma. La imagen de una paloma muerta en tierra erosionada y un hormiguero.	
	1.2 Dentro de una casa una mujer mayor duerme sentada en un sillón con el aire de la refrigeración y la telenovela. La refrigeración se apaga. Por la ventana, observa que le han cortado la luz.	
	1.3 La señora sale intentando detenerlos.	
	1.4 La mujer atraviesa el paisaje bajo el sol que la hace sentirse mal.	
	1.5 Con la imagen del sol, se escucha a la mujer caer al suelo.	00:02:26:12
2 Presentación de Iván: levantamueertos.	2.1 Iván come una sopa instantánea y contesta el teléfono, primero habla sobre el clima y después recibe otra donde le informan que debe recoger un cadáver.	
	2.2 Se prepara para salir a hacer su trabajo.	
	2.3 Iván conduce hacia la dirección que le dieron.	
	2.4 Se observan los campos de algodón.	
	2.5 Iván con ayuda, sube el cuerpo de la anciana a la camioneta.	
	2.6 Iván vuelve, habla con Paul informándole que fue golpe de calor. Paul habla sobre un concierto en el que presentará una nueva canción.	00:05:03:23
3 Después del trabajo: trayecto a casa. Después del trabajo: los objetos básicos. Después del trabajo: la intimidad de la casa.	3.1 Con los créditos, Iván se prepara para subir a su carro intentando sacar el calor.	
	3.2 Imágenes de Mexicali.	00:06:07:08
	3.3 Iván entra a unos abarrotes y toma el periódico.	
	3.4 Mientras toma algunos objetos, otros jóvenes hacen comentarios sobre el olor de Iván.	
	3.5 La cajera le dice a Iván que no vaya después del trabajo porque espanta a los clientes. Ambos conversan.	
	3.6 Afuera, mientras fuma, observa a un hombre que se acerca sobre un caballo.	00:07:55:11
	3.7 Iván llega a su casa, la música de la iglesia se escucha.	
	3.8 La luz ilumina las escaleras de la casa de Iván.	
	3.9 La rutina: se terminó la cerveza, toma un baño, abre una lata de atún.	
	3.10. En su cuarto se come el atún directo de la lata, recorta algunas imágenes del periódico que coloca en un álbum.	
	3.11. Antes de irse, Iván observa la puerta de otra habitación. Sale de su casa.	00:10:05:11
4 Iván y Rosa: Bar La Quinta.	4.1 Imágenes de Mexicali: el tráfico nocturno.	
	4.2 Dentro de una cantina iluminada de color rojo, una mujer (Rosa) bebe una cerveza. Iván entra al lugar.	
	4.3 Un hombre la acosa. Iván la defiende.	
	4.4 Ambos conversan, la joven le pregunta por su hermano Dani.	
	4.5 Iván pide una caguama en la barra.	

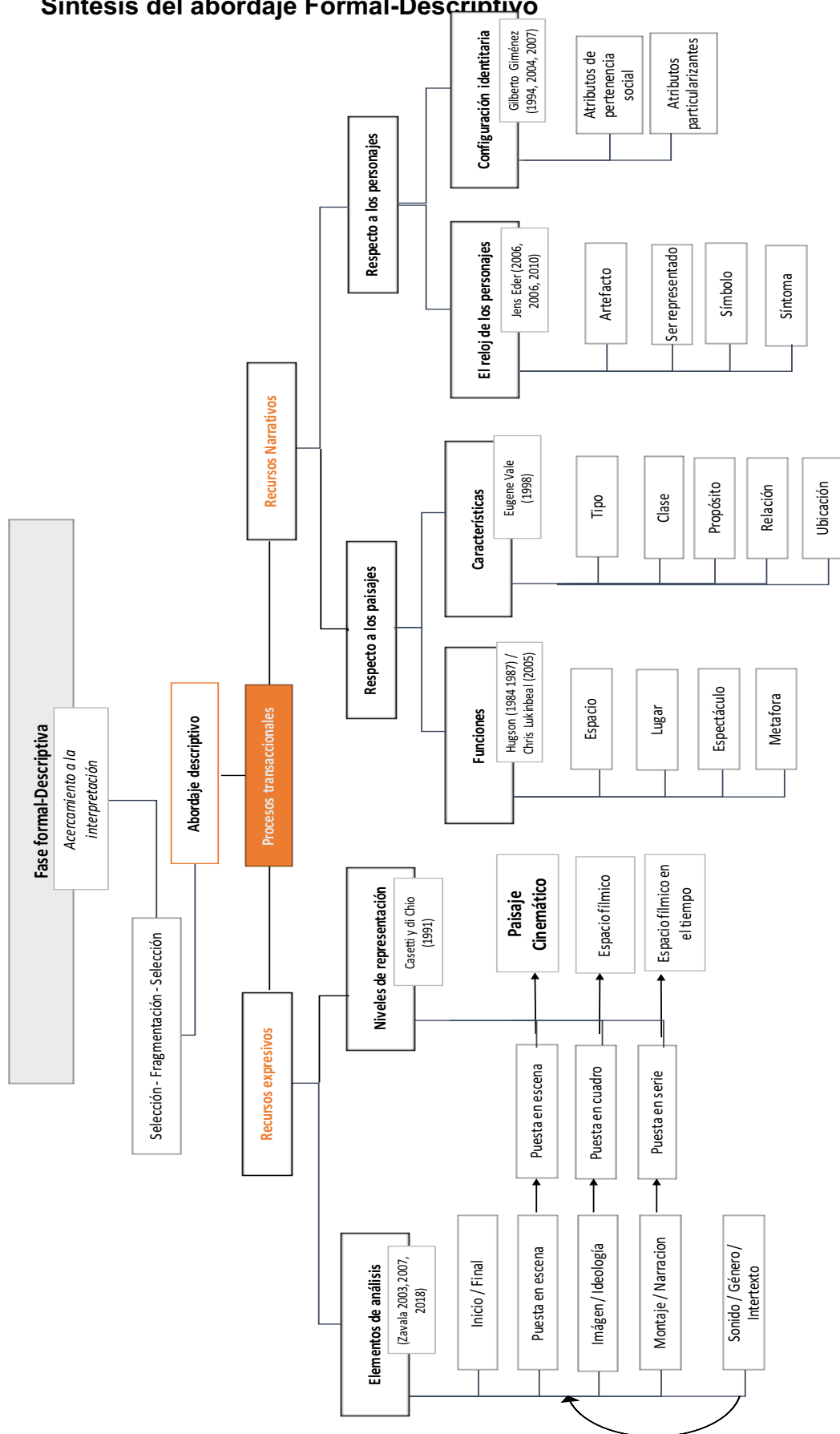
		4.6	Iván no quiere hablar de su hermano fallecido. Ella se presenta como Rosa.	00:13:58:22
Iván y Rosa: la pelea de bar.		4.7	Iván va al baño.	
		4.8	Rosa le pide a Iván que se vayan de ese lugar.	
		4.9	Afuera del bar, Rosa le explica a Iván que el hombre que la había acosado ahora la tocó.	
		4.10.	Iván entra al bar y golpea al hombre.	
		4.11	Iván vuelve al carro, ella dice que pueden ir a donde él quiera.	00:15:35:25
Iván y Rosa: Un motel del centro "lo más pervertido que puede haber".		4.12	Dentro del carro se dirigen a otro lugar, Rosa le agradece a Iván besándole los nudillos.	
		4.13	Iván se estaciona al lado del camino.	
		4.14	Ambos se besan y él le pregunta si ha "cogido" en un motel del centro. Ella responde que no pero que le parece lo más pervertido que puede haber.	00:17:28:07
Iván y rosa: "Agárrame a chingazos".		4.15	En el motel, ella le pide a Iván que la golpee.	
		4.16	Iván se niega y ella entonces se niega a continuar con el encuentro.	
		4.17	Iván toma una botella de alcohol debajo del asiento de su carro.	
		4.18	Ambos beben de la botella. Iván se dispone a golpearla.	00:19:07:02
Iván y Rosa: La mañana siguiente.		4.19	Iván despierta, al observar a Rosa la da por muerta.	
		4.20.	Iván trata de entender lo que pasó.	
		4.21	Limpia algunas cosas del lugar y sale asustado.	00:20:49:19
5	La culpa: "Pobrecito, Dios lo va a castigar".	5.1	Iván conduce a su casa, casi se impacta con otro carro.	
		5.2	En casa Iván se lava con rudeza y agitado.	
		5.3	Iván intenta que Paul lo cubra en el trabajo. Un par de niñas llaman a la puerta.	
		5.4	Se asoma a la puerta y las ve desde arriba.	
		5.5	Las niñas convencen a Iván de comprarles un boleto para la rifa de un cerdo, para comprar instrumentos en la iglesia cuando le insisten diciéndole al cerdo: "no te preocupes, Dios lo va a castigar".	
		5.6	Paul le dice a Iván que debe ir a recoger un cuerpo. Iván intenta abrir la puerta del cuarto con violencia, pero no puede.	00:24:43:25
		5.7	Iván se va a su trabajo.	00:25:09:00
6	La crisis de Iván: "puras de'sas".	6.1	Iván llega a la oficina de su tío y jefe. Paul le hace un conteo del trabajo que tuvieron por la noche. Su tío lo manda a recoger un cuerpo.	
		6.2	Iván prepara su equipo.	
		6.3	Con noticias sobre crimen organizado en el país, Iván conduce por el centro de la ciudad.	
		6.4	Una prostituta le explica al oficial que ella no es culpable de la muerte del anciano.	

		6.5 El representante del Ministerio Público le informa que ya puede pasar, que se trata de un anciano que tomo pastillas para la impotencia sexual. 6.6 Iván entra a la habitación y comienza a sentirse mareado. 6.7 Un policía se roba el resto de las pastillas mientras Iván está en el baño. 6.8 Iván vomita. 6.9 El policía explica que el anciano no salía de ese lugar. Iván le pide ayuda con el cuerpo. 6.10. Se observa el rostro del anciano que cubren con una sábana. 6.11 El policía cuestiona a Iván sobre la frecuencia con que acude al centro, él niega que vaya seguido a la zona. 00:20:09:16 6.12 Iván cierra las puertas de la camioneta. 6.13 Iván habla con su tío sobre su malestar en ese trabajo, le prometen vacaciones para el verano. 00:30:44:09	
7	El cambio de Iván: El cuarto del Dani.	7.1 En casa, Iván continúa intentando abrir la puerta cerrada. 7.2 Dentro del cuarto, observa algunos dibujos y fotografías de su hermano, toma una caja de toques y la utiliza. 00:33:04:23	
	El cambio de Iván: El sueño.	7.3 Iván se queda dormido y sueña. 7.4 En el sueño, Iván intenta jalar algunas cuerdas que lo rodean. 7.5 Iván está cada vez más enredado y cae. 7.6 Iván despierta en la noche. 00:34:19:05	
	El cambio de Iván: La limpieza del "cantón".	7.7 Prende la luz de la cocina. 7.8 Iván limpia su casa. 00:35:43:23	
	El cambio de Iván: La visita al "carnal"	7.9 Iván conduce por carretera al amanecer en dirección al Centinela. 7.10. Iván visita la tumba de su hermano. 7.11 Se le observa sentado en el panteón. 00:37:05:15	
8	El caso de Rosa resuelto.	8.1 Iván se prepara para salir a trabajar, levanta las últimas bolsas de basura. 8.2 Iván practica algunas frases frente al espejo para cuando lo agarren por la muerte de Rosa. 8.3 Recoge una caja de caguamas. 8.4 Iván fuma en su carro de camino al trabajo. 8.5 En la tienda, vende su caja de caguamas. 8.6 La cajera le regala a Iván el periódico. 8.7 Afuera, Rosa lo está buscando. 00:40:23:21 8.8 Iván le cuenta a Paul todo por lo que acaba de pasar. 00:41:33:23	
9	El levantamiento del bebé.	9.1 Iván se dirige a levantar otro cuerpo. 9.2 Llega a un basurero municipal.	

	9.3	Algunos pepenadores caminan entre las montañas de basura.	
	9.4	Uno de ellos relata los hechos: encontró el cuerpo de un bebé en descomposición.	
	9.5	Iván se conmueve por la historia, el representante del MP le dice que puede pasar y trata de consolarlo diciéndole que no queda de otra.	
	9.6	Iván se prepara detrás de la camioneta.	
	9.7	Iván levanta el cuerpo del bebé.	
	9.8	Sobre una parte del basurero una garza se posa en un tronco.	00:44:03:05
10 El premio de la rifa.	10.1	Llega a su casa, las niñas la esperan bajo un árbol para darle su premio.	
	10.2	Iván las alimenta y les da agua. Ellas se quejan de su olor.	
	10.3	Iván entra a su casa con el cerdo.	00:45:54:11
El homie.	10.4	Iván prepara comida y agua para el cerdo.	
	10.5	El cerdo destruye algunos dibujos de su hermano, lo reprende.	
	10.6	Prepara el lugar para que el Cerdo descanse.	
	10.7	Se prepara para dormir.	
	10.8	El cerdo mató a un ratón que despierta a Iván.	
	10.9	Por la mañana, se prepara para salir y se lleva al cerdo.	00:49:29:12
11 El accidente "del Dani".	11.1	En su carro, Iván recoge a Rosa frente a su casa y le presenta al homie.	
	11.2	Iván lleva a Rosa al panteón a visitar a su hermano.	
	11.3	Él le cuenta que su hermano falleció en un accidente. Ella quiere ir al lugar.	
	11.4	Se dirigen al lugar por la carretera a la Rumorosa.	
	11.5	Dentro del carro: Iván parece descompuesto, se detiene en un mirador a vomitar cerca del lugar del accidente.	
	11.6	Rosa se baja del carro, se nota mucho viento y se toman muchas llantas tiradas en el fondo.	
	11.7	Iván despierta en el carro y se baja a buscar a Rosa, ambos se encuentran.	
	11.8	Iván se desahoga en la cruz de su hermano al lado del camino.	
	11.9	De noche en el carro: Iván le habla de la jerga de su trabajo y la relación con los efectos del calor sobre los cadáveres.	
	11.10.	Iván sueña con una luz que sigue, piensa que es su hermano. Despierta.	
	11.11	De regreso a la ciudad, Rosa despierta, Iván va a confesarle lo ocurrido luego del hotel.	
	11.12	Frente a la casa de Rosa, le reclama que la haya abandonado en el motel. Se despiden.	01:02:15:19
12 El homie: "lo quiero como a mi carnal".		En casa Iván deja al cerdo frente al abanico encendido.	
		En el trabajo, el tío de Iván informa a un par de personas sobre un cuerpo.	
		Paul enseña a Iván a embalsamar.	
		Mientras, en casa le cortan la luz a Iván.	
		Su tío le dice que, si quiere vacaciones debe irse a ver a su mamá a Ensenada, él dice que la traerá con él cuando baje el calor.	

		Atardeciendo, desde un lote con escombros vemos la calle. Iván llega a casa para enterarse de que el homie no responde. Iván mete al homie a la regadera, aun así, no responde. Un veterinario atiende al cerdo, Iván asegura que es como su carnal. En la calle, el tráfico y la música. Una panorámica de un mural en forma de dragón. Iván reconecta la luz al mismo tiempo que le deja un mensaje de voz a Rosa contándole lo que pasó.	01:07:31:24 01:08:34:26
13	La ruptura con Rosa: "Lo que me gustaba hacer contigo, ahora me gusta hacerlo con alguien más"	13.1 Iván conduce a casa de Rosa. 13.2 Rosa esta con otro, le dice que "lo que me gustaba hacer contigo, ahora me gusta hacerlo con alguien más". 13.3 Iván conduce por las calles. 13.4 Toma cervezas con el homie mientras habla con él y se lamenta por su hermano, por Rosa y por su trabajo. 13.5 Con luz de día, el homie e Iván están dormidos en el piso de la cocina sobre algunos periódicos regados. Iván despierta.	01:12:05:02
14	En el valle.	14.1 La carretera: vemos pasar al carro de Iván en contrapicado. 14.2 A la orilla de la carretera un grupo de personas se manifiestan "por una tarifa justa de luz". 14.3 Iván lleva su cerdo al rancho de su madrina. 14.4 Su madrina lo comunica con su mamá. Le llaman de su trabajo para recoger un cuerpo.	01:15:01:25
15	Una tregua para Iván.	15.1 Una patrulla está estacionada sobre un barranco. 15.2 Los policías dentro se quejan de no tener armas y de tener que trabajar así. 15.3 Iván llega y observa a tres cuerpos amordazados en el fondo del barranco. 15.4 Los policías explican que no ha llegado nadie porque también se reportaron otros cuerpos en la salada, se quejan de que los "tiren", tan lejos. Iván asegura que vio a uno de los hombres vivo. 15.5 Los policías dan aviso. 15.6 Iván baja al barranco para revisar al hombre, una paloma blanca se posa al lado de él. 15.7 Desde arriba, los policías observan. 15.8 Iván revisa al hombre con cuidado y detalle y se escucha el aleteo de la paloma.	01:18:15:24
16	Redención: "no tengas miedo que ya bajó el sol".	16.1 El cerdo camina por el rancho al atardecer. 16.2 Iván se viste con un trabajo especial de plástico. 16.3 Iván atiende al cerdo en el rancho mientras le canta.	01:19:49:01
0	Créditos finales.		

III. Síntesis del abordaje Formal-Descriptivo



Bibliografía

- Agrasánchez, R. (2010). *Guillermo Calles: a biography of the actor and Mexican cinema pioneer*. McFarland & Co.
- Aitken, S. (1991). A Transactional Geography of the Image-Event: The Films of Scottish Director, Bill Forsyth. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 16(1), 105–118. <https://doi.org/10.2307/622909>
- Aitken, S., & Bjorklund, E. (1988). Transactional and transformational theories in behavioral geography. *Professional Geographer*, 40(1), 54–64. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=15652898&lang=es&site=eds-live>
- Aitken, S., & Dixon, D. (2006). Imagining Geographies of Film. *Erdkunde*, 60(4), 326–336. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/25647920>
- Aitken, S., & Zonn, L. (1994). Re-Presenting the Place Pastiche. In S. C. Aitken & L. Zonn (Eds.), *Place, power, situation and spectacle: a Geography of Film* (pp. 3–25). United States of America: Rowman & Littlefield publishers, inc.
- Apodaca, J. (2014). *Entre atracción y repulsión. Tijuana representada en el cine*. (Universidad Autónoma de Baja California, Ed.) (1st ed.). Mexicali: Selección Anual para el Libro Universitario.
- Apodaca Peraza, J. A. (2012). *La construcción ideológica de Tijuana en el cine de México y Estados Unidos*. El Colegio de la Frontera Norte.
- Araya, S. (2002). Las representaciones sociales. Ejes teóricos para su discusión. *Cuaderno de Ciencias Sociales*, 127. Recuperado de <http://www.flacso.or.cr/index.php/publicaciones-jb-br-jb-i-labor-editorial-jb-i/cuadernos/336-cuaderno-no-127>
- Arnold, J. (2017). Jeff Arnold's West: Tom Horn in fact and fiction. Recuperado Marzo 20, 2017, de <http://jeffarnoldblog.blogspot.mx/2013/01/tom-horn-in-fact-and-fiction.html>
- Aumont, J., & Marie, M. (1990). *Análisis del filme*. (Paidós, Ed.). Barcelona: Paidós

Comunicación 42 Cine.

- Banchs, M. A. (1986). Concepto de representaciones sociales. Análisis comparativo. *Revista Costarricense de Psicología*, 8(9), 27–40. Recuperado de https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=fpbuGSgAAA-AJ&citation_for_view=fpbuGSgAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Barker, C. (2003). *Cultural Studies. Theory and Practice* (2nd ed.). London: Sage.
- Barthes, R. (2011). *S / Z*. (Siglo XXI, Ed.) (revisada y). Mexico.
- Bellver, P. (2015). El desierto habitado: Bajo California, de Carlos Bolado, y la redefinición del paisaje fronterizo en el cine mexicano contemporáneo. *Hispanic Research Journal*, 16(1), 65–85. <https://doi.org/10.1179/1468273714Z.000000000112>
- Biggs, C. (2017). 20 years later, ‘The Game’ is still David Fincher’s most underrated movie. Recuperado Junio 2, 2018, de <http://screencrush.com/the-game-20th-anniversary/>
- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el Cine de Ficción*. (Paidós, Ed.) (1st ed.). Buenos Aires. Recuperado de <https://docs.google.com/file/d/0B2ajnsduKz-zLWtrZ2RBc3F1NGc/edit>
- Caballero, J. (2016, August). Levantamueertos, tragicomedia sobre las víctimas del verano en Mexicali. *La Jornada*, a12. Recuperado de www.jornada.unam.mx/2016/08/01/espectaculos/a12n1esp
- Cardero, A. M. (1994). *Diccionario de términos cinematográficos usados en México* (1st ed.). Mexico: Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán.
- Casetti, F., & di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. (Paidós, Ed.). Barcelona.
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación: estudios sobre historia cultural*. Gedisa. Recuperado de <https://docs.google.com/file/d/0B9gGf6dXzdBocjZ4UmRVaEd6NDQ/view>
- Contreras, C. (2005). Pensar el paisaje. Exprolando un concepto geográfico. *Trayectorias*,

- enero-abri*(17), 57–69. Recuperado de <http://trayectorias.uanl.mx/17/pensar.htm>
- Cosgrove, D. (1998). Introduction. In The University of Wisconsin Press (Ed.), *Social Formation and Symbolic Landscape* (Estados Un, pp. 1–13). Wisconsin: The University of Wisconsin Press.
- Cosgrove, D. (2009). Place. In D. Gregory, R. Johnston, G. Pratt, M. J. Watts, & S. Whatmore (Eds.), *The Dictionary of Human Geography* (5th ed.). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Culgovsky, R. (1998). El cine como recreador de ciudades. *Revista La Fuga*, (s/n), 1–5.
- Cupples, J., Lukinbeal, C., & Mains, S. P. (2015). Introducing Mediated Geographies and Geographies of Media. In *Mediated Geographies and Geographies of Media* (pp. 3–19). Dordrecht: Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9969-0_1
- Curti, G. H., Craine, J., & Aitken, S. (Eds.). (2013). *The fight to stay put: Social lessons through media imaginings of urban transformation and change* (Vol. 3). Arizona: Franz Steiner Verlag.
- Dittmer, J. (Ed.). (2014). *Comic Book Geographies* (Vol. 4). Arizona: Franz Steiner Verlag.
- Eder, J. (n.d.). Analyzing characters: creation, interpretation, and cultural critique. Universidade de Mannheim.
- Eder, J. (2010). Understanding characters. *Projections*, 4(1), 16–40. <https://doi.org/10.3167/proj.2010.040103>
- Escher, A. (2006). The Geography of Cinema — A Cinematic World. *Erdkunde*, 60(4), 307–314. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/25647918>
- Fletcher, A., Lukinbeal, C., & McHugh, K. (2012). *Place, television, and the Real Orange County*. (A. Escher, C. Lukinbeal, & S. Zimmermann, Eds.). Stuttgart, Alemania: Franz Steiner Verlag.
- Ford, L. (1994). Sunshine and Shadow: Lighting and Color in the Depiction of Cities on Film. In S. Aitken & L. Zonn (Eds.), *Place, power, situation and spectacle: a Geography of Film* (pp. 119–136). United States of America: Rowman & Littlefield publishers, inc.

- Gámir, A., & Valdés, C. M. (2007). Cine y Geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas, (45), 157–190. Recuperado de <http://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/828>
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). El relato cinematográfico: cine y narratología. *Paidós Comunicación: Cine*. Barcelona: Paidós. Recuperado de http://www.sepancine.mx/attachments/Gaudreault_y_Jost__Narratologa_flmica.pdf
- Giddens, A. (1995). *Modernidad e Identidad del Yo. El Yo y la Sociedad en la Época Contemporánea*. (Península/Ideas, Ed.) (Traducción). Barcelona: Historia, Ciencia, Sociedad 257. Recuperado de <https://sociologiaycultura.files.wordpress.com/2014/02/giddens-anthony-modernidad-e-identidad-del-yo.pdf>
- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Frontera Norte*, 9(18), 9–28. Recuperado de http://docentes2.uacj.mx/museodigital/cursos_2008/maru/teoria_identidad_gimenez.pdf
- Giménez, G. (2004). Culturas e identidades. *Revista Mexicana de Sociología*, 66, 77–99. <https://doi.org/10.2307/3541444>
- Giménez, G. (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales* (1st ed.). México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Coahuilense de Cultura.
- Gómez Tarín, F. J. (2006). *El análisis del texto fílmico*. Beira.
- Gómez Tarín, F. J. (2010). *El análisis de Textos Audiovisuales: Significado y Sentido*. (E. Shangri-La, Ed.). Shangri-La. Recuperado de <http://www.shangrilaediciones.com/Materiales3-El-Analisis-TextosAudiovisuales.pdf>
- Gómez Tarín, F. J. (2012). El análisis fílmico y el cine contemporáneo: ¿la era de la postmodernidad? *Montajes: revista de análisis cinematográfico*, 1(julio-diciembre), 7–31. Recuperado de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/83809>
- Gómez Tarín, F. J. (n.d.). Lo ausente como discurso: La elipsis y el fuera de campo en el texto cinematográfico. *Actas de Las VI Jornadas Internacionales de La Asociación Internacional de Jóvenes Investigadores En Comunicación*. Recuperado de

https://www.academia.edu/2073769/Lo_ausente_como_discurso_La_elipsis_y_el_fuer_a_de_campo_en_el_texto_cinematogr%C3%A1fico

- González, G. (2003, Octubre 31). "Levantamueertos" acercándose a la muerte. *Excelsior California*. Recuperado de www.excelsiorcalifornia.com/2013/10/31/cine-levantamueertos-acercndose-a-la-muerte/
- Gregory, D., Johnston, R., Pratt, G., Watts, M. J., & Sarah, W. (Eds.). (2009). *The Dictionary of Human Geography. The Human Geography* (5th ed.). Singapore: Wiley-Blackwell.
- Hall, S. (1989). Cultural Identity and Cinematic Representation. *Framework: The Journal of Cinema and Media*, (36), 68–81. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/44111666>
- Hall, S. (1997a). Introduction. En S. Hall (Ed.), *Representation Cultural Representations and Signifying Practices* (1st ed., pp. 1–13). Milton Keynes: The Qpen University. Recuperado de https://faculty.washington.edu/pembina/all_articles/Hall1997.pdf
- Hall, S. (1997b). The work of representation. En S. Hall (Ed.), *Representation Cultural Representations and Signifying Practices* (1st ed., pp. 13–74). Milton Keynes: The Open University. Recuperado de https://faculty.washington.edu/pembina/all_articles/Hall1997.pdf
- Hall, S. (2010). *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. (E. Restrepo, C. Walsh, & V. Vich, Eds.) (1st ed.). Instituto de Estudios Sociales y Culturales Pensar, Universidad Javeriana; Instituto de Estudios Peruanos; Universidad Andina Simón Bolívar; Envión Editores.
- Hopkins, J. (1994). A Mapping of Cinematic Places: Icons, Ideology, and the Power of (Mis)representation. En S. Aitken & L. Zonn (Eds.), *Place, power, situation and spectacle: a Geography of Film* (pp. 47–65). United States of America: Rowman & Littlefield publishers, inc.
- Imbert, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales El cine posmoderno como experiencia de los límites (1990-2010)*. (Cátedra, Ed.) (1st ed.). Madrid: Signo e imagen. <https://doi.org/978-84-376-2689-5>
- JClark. (2006). Jim's Reviews - Zachariah. Recuperado Junio 1, 2018, de

<http://jclarkmedia.com/film/filmreviewzachariah.html>

Kenton, E. (1929). *Mexicali Rose*. Estados Unidos.

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. (2da., Ed.) (Español). Madrid: Dutton Plume.

Lefebvre, H. (1983). *La presencia y la ausencia Contribución a la teoría de las representaciones*. (Fondo de Cultura Económica, Ed.). México. Recuperado de <https://didacticaproyectual.files.wordpress.com/2011/10/henri-lefebvre-la-presencia-y-la-ausencia-1941.pdf>

Lukinbeal, C. (2005). Cinematic Landscapes. *Journal of Cultural Geography*, 23(1), 3–22. <https://doi.org/10.1080/08873630509478229>

Lukinbeal, C. (2012). “On Location” Filming in San Diego County de 1985–2005: How a Cinematic Landscape Is Formed Through Incorporative Tasks and Represented Through Mapped Inscriptions. *Annals of the Association of American Geographers*, 102(1), 171–190. <https://doi.org/10.1080/00045608.2011.583574>

Lukinbeal, C., & Zimmermann, S. (2006). Film Geography: A new subfield. *Erdkunde*, 60(4), 315–325. <https://doi.org/10.3112/erdkunde.2006.04.02>

Lukinbeal, C., & Zimmermann, S. (Eds.). (2008). *The geography of cinema—A cinematic world* (Vol. 1). Arizona: Franz Steiner Verlag.

Lupino, I. (1953). *The Hitch-Hiker*. Estados Unidos: Kino Video.

Mann, A. (1949). *Border Incident*. Estados Unidos: Warner Home Video.

Martínez, I. (2013). Henri Lefebvre y los espacios de lo posible. En Capitán Swiny (Ed.), *La producción del espacio* (p. 551). Madrid: Entre líneas.

Martínez García, M. Á. (2011). *Laberintos narrativos: Estudio sobre el espacio cinematográfico*. (Gedisa, Ed.) (1ra ed.). Barcelona: Consejería de Economía, Innovación y Ciencia de la Junta de Andalucía.

Maza, M. (2014). *Miradas que se cruzan El espacio geográfico de la frontera entre México y*

Estados Unidos en el cine fronterizo contemporáneo (Pública-Cultura No. 3, 1st ed.). (Bonilla Artrigas, Ed.). México.

Media Geography at Mainz. (2017). Recuperado Noviembre 3, 2017, de <http://mgm.arizona.edu/about>

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la Significación en el Cine (1964-1968) Volumen I*. (Paidós, Ed.) (1st ed.). Barcelona: Paidós Comunicación 133 Cine. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/0BzH20_Ds87woYUdrMzV1eI92a1U/view

Morín, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario*. (Seix Barral, Ed.). Barcelona: Biblioteca Breve de Bolsillo, Libros de enlace, 112.

Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. (Huemul S. A., Ed.) (Traducción). Buenos Aires: Colección Temas Básicos. <https://doi.org/10.1037/h0067186>

Olabuenaga, T. (1991). El discurso cinematográfico, un acercamiento semiótico. En Trillas (Ed.), *El discurso cinematográfico, un acercamiento semiótico* (1st ed., pp. 43–52).

Orozco, G. (1991). La mediación en juego. Televisión, cultura y audiencias. *Comunicación Y Sociedad*, No. 10/11(septiembre-abril), 107–128.

Ortega Cantero, N. (2010). Paisaje e identidad en la cultura española moderna. In E. Martínez de Pisón & N. Ortega Cantero (Eds.), *El paisaje: Valores e identidades* (pp. 47–68). Soria: Fundación Duques de Soria; Universidad Autónoma de Madrid.

Ortiz Marín, M. (2006). *Los medios de comunicación en Baja California*. Universidad Autónoma de Baja California.

Palacios, F. J. (2015). Jack B. Tenney y La Rosa de Mexicali. Recuperado Abril 4, 2018, de <https://sites.google.com/site/dhirebajacfa/home/municipios/mexicali/acontecimientos-historicos/historiadores-y-divulgadores-de-la-historia-local/francisco-javier-palacios-flores/jackbtenneyylarosademexicali>

Rojas Bez, J. (2013). *Pasaje al arte del cine*. (Editorial Universitaria, Ed.) (1st ed.). Guadalajara: Universidad de Guadalajara.

- Santos, M. (1995). *Por una geografía nueva*. (Espasa Calpe, Ed.), *Por una geografía nueva*. Madrid: Espasa Universidad.
- Schantz, E. M. (2001). All night at the Owl: the social and political relations of Mexicali's red-light district, 1913-1925. *Journal of the Southwest*, 43(4), 549–603. Recuperado de http://148.231.10.114:2136/ps/retrieve.do?tabID=T002&resultListType=RESULT_LIST&searchResultsType=SingleTab&searchType=AdvancedSearchForm¤tPosition=1&docId=GALE%257CA84052458&docType=Article&sort=RELEVANCE&contentSegment=&prodId=AONE&contentSet=GALE%257
- Schantz, E. M. (2012). Meretricious Mexicali. Exalted Masculinities and the Crafting of Male Desire in a Border Red'Light Distrito, 1908-1925. En V. Macías-González & A. Rubenstein (Eds.), *Masculinity and sexuality in modern Mexico* (1st ed., pp. 101–131). Albuquerque: University of New Mexico Press.
- Schruers. (1997). David Fincher's Bizarro "Game." Recuperado Junio 2, 2018, de <https://www.rollingstone.com/movies/features/david-finchers-bizarro-game-19970403>
- Sharp, L., & Lukinbeal, C. (2015). Film Geography: A Review and Prospectus. En S.P. Mains et al. (Ed.), *Mediated Geographies and Geographies of Media* (pp. 21–35). Dordrecht: Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-017-9969-0_2
- The Firesign Theatre. (2017). Not Insane! firesigntheatre.com. Recuperado August 20, 2004, de <http://firesigntheatre.com/index.php>
- Thompson, J. B. (1988). La comunicacion masiva y la cultura moderna: Contribución a una teoría crítica de la ideología. *Sociology*, 22(3), 43–74.
- Thompson, J. B. (1993). *Ideología y cultura moderna: Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. (S. González & I. Vega, Eds.) (2nd ed.). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Thompson, J. B. (1998). La metodología de la interpretación. In *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas* (pp. 395–474). Recuperado de <http://www.libroos.es/libros-de-sociales/sociologia/55057-thompson-john-b-ideologia-y-cultura-moderna-pdf.html>

- Trujillo Muñoz, G. (1997). *Imágenes de Plata. El cine en Baja California*. (Instituto de Cultura de Baja California; E. Larva, & UABC, Eds.) (1st ed.). Tijuana: Universidad Autónoma de Baja California.
- Trujillo Muñoz, G. (1999). *Baja California: ritos y mitos cinematográficos*. (UABC & A. de B. R. en el D. Federal, Eds.). Mexico: Universidad Autónoma de Baja California.
- Trujillo Muñoz, G. (2006). *La gran bonanza: crónica del teatro en Baja California, 1856-2006*. (UABC & Porrúa, Eds.). 2007 año del Cincuentenario de la UABC.
- Trujillo Muñoz, G. (2009). *La otra historia de Baja California: Seis siglos de tragedias y desastres, escándalos y leyendas*. (Departamento de Fomento a la Lectura de la Dirección de Desarrollo Cultural del Instituto de Cultura de Baja California, Ed.) (1st ed.). Mexicali.
- Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The perspective of Experience*. (U. of Minnesota, Ed.) (3ra impres). Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Vale, E. (1998). *Vale's technique of screen and television writing*. (Elsevier, Ed.). Estados Unidos: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data. Recuperado de [https://ironzorg.fr/downloads/Writing/Screenwriting/The Technique of Screen %26 Television Writing - Eugene Vale.pdf](https://ironzorg.fr/downloads/Writing/Screenwriting/The%20Technique%20of%20Screen%20Writing%20-%20Eugene%20Vale.pdf)
- Valenzuela Arce, J. M. (2000). Norteños ayankados . Discursos y representaciones de la frontera José Manuel Valenzuela Comunicación y Sociedad. *Comunicación Y Sociedad*, 38, 37–57.
- Victoriano, F., & Darrigrandi, C. (2009). Representación. En S. XXI (Ed.), *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos* (1st ed., pp. 249–254). Mónica Szurmuk y Robert McKee Irwin.
- Vizcarra, F. (2009). *Representaciones de la modernidad en el cine futurista: El caso de Blade Runner*. Universidad de Zaragoza.
- Vizcarra, F. (2012). Representaciones de la modernidad en el cine futurista. *Comunicación Y Sociedad*, 17(enero-junio), 73–97. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-

252X2012000100004&lng=es&nrm=iso&tlng=es

- Vizcarra, F. (2013). *La mirada cómplice: ensayos sobre cine y sociedad*. (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Ed.) (1st ed.). Tijuana: Colección Divulgación Cultural. Recuperado de https://www.academia.edu/32402697/F._Vizcarra._La_mirada_cómplice_Conaculta_2013..pdf
- Walther Meade, A. (1983). *Origen de Mexicali* (1st ed.). Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del Discurso Cinematográfico*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco. Recuperado de <https://tallerdelaspalabrasblog.files.wordpress.com/2016/03/zavala-elementos-del-discurso-cinematogrc3a1fico.pdf>
- Zavala, L. (2007). *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*. (U. A. de la C. de México, Ed.) (1st ed.). Ciudad de México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México.
- Zavala, L. (2013). Sobre la evolución de los géneros cinematográficos. *La Colmena*, 80(octubre-diciembre), 131–138.
- Zavala, L. (2016). Las fórmulas narrativas en cine y literatura: una propuesta paradigmática. *Comunicación Y Medios*, 34(25), 70–81.
- Zavala, L. (2018). *Teorías Cinematográficas*. Ciudad de México: No publicado.
- Zonn, L. (1984). Landscape Depiction and Perception: a Transactional Approach. *Landscape Journal*, 3(2), 144–150.
- Zúñiga, C. (2016). *Zona Centro de Tijuana. Paisaje e Imaginario Urbano*. (Universidad Autónoma de Baja California, Ed.) (1st ed.). Mexicali: Selección Anual para el Libro Universitario.

Filmografía

- Begn , E. (2016). *Compadres*. M xico: Videocine S.A. de C.V.
- Blair, G. (1950). *Under Mexicali Stars*. Estados Unidos: Republic Pictures.
- Bolado, C. (1998). *Bajo California: el l mite del tiempo*. M xico: Pel culas Zatmeni.
- Cokeliss, H. (2000). *Pilgrim (Inferno)*. Canada, Reino Unido, Estados Unidos: Promark Entertainment Group, Videal GmbH.
- Cuar n, J. (2015). *Desierto*. M xico, Francia: Universal Pictures Home Entertainment.
- De Anda, R. (1997). *Alta Tensi n*. M xico: Ventura Distribution; Studio Latino.
- Emmerich, R. (2004). *The Day After Tomorrow*. Estados Unidos: 20th Century Fox Home Entertainment.
- Englund, G. (1971). *Zachariah*. Estados Unidos: MGM Home Entertainment.
- Fincher, D. (1997). *The Game*. Estados Unidos: PolyGram Video.
- Forsman, Z. (2013). *Down and Dangerous*. Estados Unidos: Gravitas Ventures.
- Forster, M. (2008). *Quantum of Solace*. Estados Unidos, Reino Unido: Columbia Pictures.
- Fox, W. (1938). *The Mexicali Kid*. Estados Unidos: Alpha Home Entertainment.
- Friedkin, W. (1986). *C.A.T. Squad*. Estados Unidos: Starmaker Video.
- Glen, J. (1989). *Licence to kill*. Estados Unidos, Reino Unido: MGM, UA Distribution Company.
- G mez, J. (1988). *Frontera de Mexicali*. M xico, Estados Unidos: Media Trading Network Inc.
- Gonz lez, S. (1965). *Viento Negro*. M xico: Producciones Yanco.
- Herrlander, M., & Palacio, J. (2009). *Mexicali*. M xico, Estados Unidos, Suecia: N/A.
- Kenton, E. (1929). *Mexicali Rose*. Estados Unidos.

- Laven, A. (1957). *The monster that challenged the world*. Estados Unidos: MGM Home Entertainment.
- Lewis, R. (1974). *Pray for the wildcats*. Estados Unidos: Echo Bridge Home Entertainment.
- Lin, J. (2009). *Fast & Furious*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Logue, D. (2006). *Tennis Anyone?* Estados Unidos: Ria Films and Aisling productions.
- Lupino, I. (1953). *The Hitch-Hiker*. Estados Unidos: Kino Video.
- Mann, A. (1949). *Border Incident*. Estados Unidos: Warner Home Video.
- McCoy, M., & Waugh, S. (2012). *Act of Valor*. Estados Unidos: 20th Century Fox Home Entertainment.
- Mendes, S. (2005). *Jarhead*. Estados Unidos, Alemania, Reino Unido: Universal Pictures.
- Mulcahy, R. (2007). *Resident Evil: Extinction*. Estados Unidos, Francia, Austria, Alemania, Reino Unido, Canada: Constantin Film.
- Nava, G. (1983). *El norte*. Estados Unidos, Gran Bretaña: Island Alive.
- Nava, G. (2006). *Bordertown*. Estados Unidos: Capitol Films.
- Núñez, M. (2013). *Levantamueertos*. México, Estados Unidos: Alfhaville Cinema.
- Pitts, R. (2016). *Soy Nero*. Estados Unidos, Alemania, Francia, México: Pimienta Films.
- Russel, D. O. (1999). *Three kings*. Estados Unidos: Warner Bros.
- Sayles, J. (2013). *Go for sisters*. Estados Unidos: Freestyle Digital Media.
- Starrett, J. (1979). *Mr. Horn*. Estados Unidos.
- Sturges, J. (1949). *The Walking Hills*. Estados Unidos: Comet Video.
- Tebo, C. (2016). *Happy Birthday*. Estados Unidos: Momentum Pictures, Orion Pictures.
- Zonca, E. (2008). *Julia*. Estados Unidos, Francia, México, Bélgica: Magnolia Home Entertainment.

