

**De la sinfonía urbana al ruidismo urbano. Ciudad-pantalla,
ciudad-panóptico y ciudad-desterritorializada en *El juego de la vida*
(Grupo GAC, 2007)**

**From the urban symphony to urban noise. City-screen,
city-panopticon and city-deterritorialized in *El juego de la vida*
(GAC, 2007)**

Miguel Alfonso Bouhaben

Escuela Superior Politécnica del Litoral, Ecuador

malfonso@espol.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-4439-4596>

Resumen:

Nuestra investigación se enmarca en el contexto de las relaciones entre cine y ciudad, y tiene por objeto el análisis de una sinfonía urbana contemporánea: *El juego de la vida* (Grupo de Arte Callejo -GAC-, 2007). Ahora bien, a diferencia de las sinfonías urbanas de los años 20s, que organizaban las imágenes a través del montaje con música clásica, en el caso de *El juego de la vida*, la banda de sonido está compuesta por ruidos de *zapping*, de disparos de cámaras y de armas y de voces urbanas caóticas y abstractas. Proponemos aplicar una metodología de creación conceptual con el fin de extraer las ideas inherentes al film: la ciudad-pantalla, la ciudad-panóptico y ciudad-desterritorializada. Estos conceptos van a tramar los ritmos que constituyen la regulación de la existencia urbana de diversos modos: a partir de la imbricación entre los ritmos alienantes del *zapping* y los ritmos de las imágenes televisivas (ciudad-pantalla) y entre los ritmos de los disparos y los ritmos de las imágenes mosaico (ciudad-panóptico). Sin embargo, los ritmos también pueden generar movimientos emancipadores, simbolizados por el nexo entre el ritmo de las voces de la calle y el ritmo de las imágenes-tránsito y las imágenes-flujo (ciudad-desterritorializada).

Abstract:

Our research is framed in the context of relations between cinema and city, which aims to analyze a contemporary urban symphony: *El juego de la vida* (Grupo de Arte Callejo -GAC-, 2007). Now, unlike the urban symphonies of the 20s, which organized the images through montage with classical music; in the case of *El juego de la vida*, the soundtrack is made up of zapping noises, camera and gun shots, and chaotic and abstract urban voices. Thus, we propose to apply a conceptual creation methodology in order to extract the ideas inherent to the film: the city-screen, the city-panopticon and city-deterritorialized. These concepts are going to plot the rhythms that constitute the regulation of urban existence in various ways: from the interweaving between the alienating rhythms of zapping and the rhythms of television images (city-screen) and between the rhythms of the shots and the rhythms of mosaic images (city-panopticon). However, rhythms can also generate emancipatory movements, symbolized by the nexus between the rhythm of street voices and the rhythm of images-traffic and images-flow (city-deterritorialized).

Palabras clave:

Cine y ciudad; sinfonías urbanas; videoactivismo; Grupo de Arte Callejero

Keywords:

Cinema and City; Urban Symphonies; Videoactivism; Grupo de Arte Callejero

1. Introducción¹

El cine y la ciudad están íntimamente correlacionados. Parafraseando a Kant, el cine sin la ciudad está *vacío*, pero la ciudad sin el cine está irremediablemente *ciega*. De este modo, el cine –en tanto máquina perspectivista que permite, por primera vez en la historia, *ver* la vida– tuvo como objeto de estudio a la ciudad, mientras que la ciudad, por su parte, aporta al cine el *contenido* de sus devenires y vaivenes, de su crecimiento, mutación y desarrollo:

La ciudad es un espacio dinámico de relaciones efímeras, agitado, que no deja de producir pluralidades, que funda espacios de tránsito, que comporta una estructura en continuo estado de estructuración. Podemos, en este sentido, definir la ciudad como un espacio teatral donde se distribuyen las coreografías de los objetos y los sujetos, pero una ciudad-teatro en movimiento: una ciudad-flujo. No es casual que el desarrollo de las urbes coincida con la génesis del cinematógrafo. El cine es producto de esta era industrializada y maquinica y puede decirse, ciertamente, que el cine ha hecho de la ciudad –de sus escenas habituales, de sus paisajes cotidianos y de sus tipos sociales– su espacio de exploración. En suma, el cine y la metrópolis son hijos de esta sociedad tecnológicamente avanzada. (Bouhaben, 2011a, p. 12)

Esta correlación implica una mutua necesidad: la ciudad, que es un teatro crepitante y agitado, necesita la dinámica de captura del cine para tener testigos de su historia y de sus transformaciones. Por su parte, el cine, que es hijo del desarrollo fabril urbano, necesita la escenografía y el público de la urbe para constituirse. Sin estos no es posible “el espectáculo”.

Sin duda, el cine es una “máquina de ver la ciudad”. A nuestro modo de ver, se puede ver la ciudad de dos maneras:

- a) Como documento histórico. Si bien es cierto que el cine contribuye a definir qué es una ciudad (Sorlin, 2016), esta definición trasciende el sentido unívoco socrático-platónico y debe considerarse como una miríada de multiplicidades o perspectivas que pulverizan el carácter universal de la definición. De este modo, el cine puede ver la ciudad de forma realista atendiendo al carácter documental e histórico de la

1. El trabajo ha sido financiado gracias al Proyecto de Investigación *Insurrecciones visuales, videoactivismos y contravisualidades en América Latina*. Director del Proyecto: Miguel Alfonso Bouhaben. Fecha de inicio: 01/09/2021. Fecha de finalización: 31/08/2024. Duración: 36 meses. Agencias de Financiamiento: Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL).

imagen. Pensemos en los trabajos de los hermanos Lumière o en las sinfonías urbanas de los años 20s como *Manhatta* (Sheeler y Strand, 1921), *Berlín, sinfonía de una ciudad* (Ruttman, 1927) o *El Hombre de la cámara* (Vertov, 1928) o en los registros documentales de la destrucción de las ciudades por las guerras.

- b) Como construcción ficcional. Existe una multiplicidad de maneras de ver la ciudad atendiendo a su género ficcional; esto es, a cómo los géneros cinematográficos producen y codifican la ciudad: la ciudad invadida en los filmes de espionaje, la ciudad tomada en las películas bélicas, la ciudad postnuclear en la ciencia ficción o la ciudad fantasma en los *westerns* (Sánchez-Biosca, 2010). Sin duda, el cine ve la ciudad de forma poco transparente: la representa, desde la ficción, de forma incoherente. Como señala Pierre Sorlin, “las ciudades presentadas en la gran pantalla tienen poco en común con las ciudades que representan” (2016, p. 21).

Igualmente, el cine es una “máquina de leer la ciudad” y, en este sentido, la ciudad deviene signo a interpretar por la mirada de la cámara: “El cine aborda la ciudad como una mirada que escruta y proyecta idearios, como un proyecto de lectura dispuesto para interpretar el ‘texto’ de la urbe desde la perspectiva de su propio intertexto” (Lorente Bilbao, 2003, p. 60). Así, podemos asumir la ciudad como el contenido del mundo a escrutar, pero también como un texto a interpretar; mientras que el cine asume el rol perspectivista que lee el texto-ciudad desde su maquinismo intertextual e interpretativo. Esta lectura puede ser –entre otros muchos posibles– de tres tipos:

- a) Lectura social. El cine interpreta socialmente la ciudad cuando hace de ella el espacio de su visibilización. Por ejemplo, en *La salida de los obreros de la fábrica Lumière* (Louis Lumière, 1895), donde encontramos una lectura social de la ciudad: “El acto oficial de nacimiento del cine se celebra en la ciudad, delante de un público formado por sus habitantes, y el primer film de la historia muestra una típica escena de vida urbana, la salida de los obreros de una fábrica” (Antoniazzi, 2019, p. 9).
- b) Lectura psicológica. El cine interpreta psicológicamente la ciudad cuando asume su naturaleza discontinua y movediza: “El cine, por su naturaleza discontinua y fragmentaria, proporciona al individuo una serie de *shocks*

de cualidad análoga a los que experimenta el transeúnte en el tráfico de la gran ciudad o el obrero en la cadena de montaje”. (Antoniuzzi, 2019, p. 12). Además, el cine interpreta psicológicamente la ciudad cuando hace de ella su espacio de deseo: “El cine también es un valioso instrumento para transmitir las visiones y los deseos de la ciudad” (Lima, 2008, p. 145).

- c) Lectura arqueológica. El cine interpreta arqueológicamente la ciudad cuando es el medio de conservación de su memoria: “Cuando los espacios, los ritmos de vida y las costumbres desaparecen, no quedan más que los recuerdos, las fotografías y en algunas ocasiones las películas” (Durán Castro, 2005, p. 280). De este modo, el cine se asemeja a los discursos de la arqueología cuando asume el papel de preservar la ciudad, su vida, sociedad y cultura (Lima, 2008).

Por tanto, el cine ve y lee la ciudad de modos muy diversos: configura y programa nuestro imaginario y, por ende, “nuestra percepción de la ciudad” (Camarero, 2013, p. 6).

Las sinfonías urbanas de los años 20 permiten pensar la relación armónica entre cine y ciudad. Como señala Lewis Mumford (1945, p. 16), estas funcionan a partir de “la orquestación compleja del tiempo y el espacio y mediante la división del trabajo, la vida de la ciudad adquiere el carácter de una sinfonía”. Dicha orquestación espacio/temporal se ejecuta por medio del montaje, que constituye una metáfora imponente donde la ciudad se convertía “en una auténtica cadena de montaje y la música actuaba como sinestesia de las asociaciones de la imagen” (Sánchez-Biosca, 2010, p. 160). Así, en las sinfonías urbanas “la máquina-ciudad (...) es capturada y montada por la máquina-cine, por este nuevo arte técnico que también surge en la era de la industrialización y que permite armonizar el espacio y el tiempo” (Bouhaben, 2011a, p.13).

En este contexto de intersecciones cine/ciudad se enmarca nuestra investigación: el análisis de una sinfonía urbana contemporánea titulada *El juego de la vida* (Grupo de Arte Callejero -GAC-, 2007). Aunque, más bien, como trataremos de mostrar, *El juego de la vida* es una pieza de “ruidismo urbano”, a medio camino entre el video-ensayo, el video-experimental y el video-artivismo, donde se tratan de poner en cuestión los límites y las posibilidades de resistencia en la ciudad.

Cabe señalar que GAC es un grupo artista argentino de intervención del espacio público que fue muy activo a finales de la década de los 90s y en la primera década del siglo XXI. Como señala Sebastián Hacher en el prólogo del libro *GAC. Pensamientos, prácticas, acciones*, “sacaron el arte a la calle y estiraron sus límites hasta ponerlos al alcance de cualquiera” (GAC, 2009, p. 5). GAC, en sus diversas acciones performativas, hace de la toma del espacio público su praxis artista. Desde 1997, han realizado más de setenta acciones en el espacio público con un ánimo crítico y reivindicativo. Aquí una pequeña muestra de tres ejemplos: *Docentes ayunando* (GAC, 1997), un conjunto de murales realizados en paredes de la ciudad para apoyar el ayuno de los docentes argentinos como forma de lucha contra la Ley Federal de Educación; *Aquí viven los genocidas* (GAC, 2001), un mapa donde aparecen señaladas las direcciones de los genocidas que han sido escrachados hasta el momento, junto con una agenda que contiene sus teléfonos y direcciones y un video que recorre dichas direcciones; *Homenaje a los desaparecidos de san Telmo* (GAC, 2003), señalización de las fachadas de los desaparecidos con carteles con fragmentos de canciones y poemas que la gente iba proponiendo en la marcha y que de algún modo hacían referencia a la lucha de los setenta.

El juego de la vida recoge este espíritu de intervención del espacio urbano, aunque, en este caso, aplicado al espacio audiovisual.

2. Marco teórico

Para analizar *El juego de la vida*, hemos construido un marco teórico heterogéneo. Fundamentalmente, hemos tomado en consideración referencias bibliográficas sobre las relaciones entre cine y ciudad, sobre filosofía de la imagen y sobre filosofía política.

En primer lugar, han resultado de utilidad algunos textos de bibliografía general sobre relaciones entre cine y ciudad. Estos trabajos nos ayudan a contextualizar los modos de ver la ciudad (Sánchez-Biosca, 2010; Sorlin, 2016) y los modos de leer la ciudad (Durán Castro, 2005; Lima, 2008; Antoniazzi, 2019). De igual modo, algunos estudios en torno a las sinfonías urbanas (Mumford, 1945; Lorente Bilbao, 2003; Sánchez-Biosca, 2010; Bouhaben, 2011a) han proporcionado ideas de interés para, por contraste, definir la noción de “ruidismo urbano”. Por otro lado, para la parte analítica, hemos tomado en

consideración ideas en torno a la problematicidad de la vida en el caos visual de la ciudad (Lynch, 2010), a la tensión armonía/contraste en los registros visuales urbanos (Timur Demir, 2014), a las formas de imagen-tránsito y de imagen-flujo (Dipaola, 2019), a las posibilidades de la narración de lo cambiante de la ciudad (López Pliego, 2020), a la praxis de la cámara cinematográfica como herramienta del *flâneur* urbano (Bowie, 2020) y, por último, a las formas de registro del ritmo urbano (Stein, 2021).

En segundo lugar, hemos manejado algunas referencias de filosofía de la imagen con el fin de describir las formas de pantallización social (Mirzoeff, 2016; Bouhaben, 2021), las formas de la vida como imagen (Debord, 2003) y las formas de la pasividad del espectador (Benjamin, 1973; Horkheimer & Adorno, 1988). Asimismo, el concepto deleuziano de imagen-sueño (Deleuze, 1985) ha sido decisivo para el análisis de las imágenes-trayecto del final del filme. También las ideas en torno al análisis sonoro (Francesco Casetti & Di Chio, 1991; Chion, 1993; Chion, 1999; Bouhaben, 2011b) han sido un soporte bibliográfico de notable importancia.

Por último, con el fin de extraer el máximo provecho a la parte analítica, hemos desterritorializado algunos conceptos del posestructuralismo francés; en concreto, los principios de conexión heterogénea y de multiplicidad del rizoma (Deleuze & Guattari, 2004), la idea de deconstrucción (Derrida, 1997) y las ideas de panóptico, disciplina y poder (Foucault & Deleuze, 1992; Foucault, 1999; Foucault, 2000). Además, hemos tomado ideas del pensamiento anarquista (García, 1981), del pensamiento descolonial (Maldonado-Torres, 2007; Sousa Santos, 2010), del pensamiento poscolonial (Mbembe, 2020) y del feminismo *queer* (Butler, 2007).

3. Metodología

El detonante de esta investigación fue la búsqueda de una pieza videoactivista contemporánea que representara la ciudad de forma crítica, pero también creativa. El filme *El juego de la vida*, que visualizamos durante una estancia de investigación en la Universidad de Buenos Aires,² se ajustaba y encajaba con nuestro propósito. De ahí la decisión de tomarlo como estudio de caso.

2. Estancia de investigación realizada en el Proyecto *Poéticas y estéticas contrahegemónicas del videoarte y el cine-ensayo*. Directora: Clara Kriger. Tutor: David Oubiña. Integrante: Miguel

A continuación, elaboramos un método de análisis muy sencillo compuesto por tres estadios. En primer lugar, identificamos las tres partes distintivas o movimientos de la película. En segundo lugar, analizamos en cada uno de estos movimientos a través de la singular relación entre las imágenes y los sonidos que forja cada uno de ellos. En tercer lugar, fabricamos un concepto útil para categorizar cada una de las partes del filme: ciudad-pantalla, ciudad-panóptico y ciudad-desterritorializada.

A la hora de fabricar estos conceptos, tuvimos presente las metodologías de Deleuze y Guattari (1993) y de Badiou (1998). Deleuze y Guattari entienden que la filosofía es algo que se hace y, justamente, eso que se hace son los conceptos: “La filosofía es la disciplina que consiste en crear conceptos (...) No hay firmamento para los conceptos. Hay que inventarlos, fabricarlos o más bien crearlos” (1993, p. 11). Por su parte, Alain Badiou entiende que la manera más excelsa y profunda de juzgar un filme –más allá del juicio ejercido por los críticos cinematográficos que pone en valor consideraciones formales– es el juicio axiomático. Este tipo de juicio consiste en determinar tanto la forma del pensamiento inherente al filme como aquello que nos catapulta a otros escenarios de pensamiento. No se trata de saber qué hay en el filme, sino de qué posibilidades entreabre al pensamiento (Badiou, 1998).

4. Ruidismo urbano. *El juego de la vida* (GAC, 2007)

En lo que sigue, vamos a aplicar nuestra metodología al análisis de los tres movimientos que se despliegan en esta singular pieza videoartista. En el primer movimiento, abordaremos la obertura del filme a partir del análisis de la intersección entre las imágenes televisivas/sonidos del *zapping* desde la óptica del concepto de ciudad-pantalla. En el segundo movimiento, segmento donde se desarrolla la crítica al sistema de vigilancia en el espacio urbano, exploraremos el nexo imágenes de videovigilancia/sonidos de disparos desde la perspectiva del concepto de ciudad-panóptico. Por último, en el tercer movimiento, el más libre y caótico de todos ellos, se analiza la relación imágenes movedizas/voces de la calle por medio del concepto ciudad-desterritorializada.

4.1. Primer movimiento. La ciudad-pantalla: Imágenes televisivas/Sonidos de *zapping*

La película abre con una señal sonora que, progresivamente, va subiendo de intensidad y que va acompañada de un conjunto de imágenes de una familia de clase media-alta de la ciudad de Buenos Aires: imágenes del padre limpiando el coche frente al chalet adosado, de la familia –el papá, la mamá y la hija– disfrutando de un juego de mesa y, finalmente, de todos ellos sonrientes frente al televisor. En ese momento, la señal sube fuertemente de intensidad y, súbita y abruptamente, es sustituida por el zumbido sonoro de la acción del *zapping*. Es un sonido similar a un disparo –disparo que aparecerá en el segundo movimiento– y por un inventario caótico de imágenes televisivas que hacen referencia a los peligros de la ciudad: imágenes de empresas de puertas de seguridad, de políticos en defensa de la seguridad, de seguridad en las provincias e imágenes de zonas videovigiladas (F1).



F1. Imagen televisiva de zonas videovigiladas. *El juego de la vida* (GAC, 2007). Fuente: youtube.

En este primer movimiento de *El juego de la vida*, se observa el funcionamiento del principio de síncretis –en este caso, entre las imágenes televisivas de la ciudad y los ruidos del *zapping*– que posibilita que las imágenes se vean de forma diferente con la inclusión del sonido (Chion, 1991). El carácter ideológico de las imágenes –en este caso, la ideología del actual capitalismo de la vigilancia (Zuboff, 2020)– es leído críticamente por el ruido repetitivo del *zapping*. Y, más que leído, se podría afirmar que las imágenes televisivas son deconstruidas, en

sentido derridiano, por este ruido: “la deconstrucción exige la fragmentación de textos y, en ella, el filósofo detecta los fenómenos marginales, anteriormente reprimidos por un discurso hegemónico” (Derrida, 1997, p. 9). En este caso, se fragmentan las imágenes con el fin de criticar el discurso hegemónico televisivo: ese discurso redundante de la variación donde, a pesar de que las formas de las imágenes y de los sonidos cambian, su contenido permanece inalterable. Siempre las mismas imágenes sobre la seguridad en la ciudad y los mismos ruidos del *zapping*. Este gesto repetitivo, fijo e invariante genera cierta sensación de ruido blanco, que forja una regularidad y un bucle indefinido que, a su vez, genera una cierta anempatía (Chion, 1991).

Si mediante el ruido se lee la imagen, mediante la síncreisis imagen/sonido se ve –y se lee– la ciudad en el marco limitado de la pantalla de televisión. Es lo que hemos venido a llamar la ciudad-pantalla: la versión, lectura o interpretación de la ciudad desde la óptica de los medios de comunicación y sus ineludibles intereses políticos y económicos. Fundamentalmente, una ciudad-pantalla construida desde el miedo y, por ende, necesitada de seguridad. Pero también una ciudad-pantalla estructurada/montada según la lógica fragmentaria del *zapping*, a través de su sonido a medio camino entre lo zigzagueante y lo entrecortado, que se intersecta de forma frenética el conjunto de imágenes.

Esta ciudad-pantalla, que describen GAC en 2007, se puede comprender de mejor forma en nuestra contemporaneidad pantallizada de 2021. Cada vez con mayor potencia, lo que conocemos de nuestras ciudades está mediatizado por las pantallas: “utilizamos las pantallas para pedir un taxi (Uber), para pedir comida (Glovo), para comprar (Amazon), para trabajar online (ZOOM), para relacionarnos socialmente (Facebook, Twitter), para exhibirnos (Instagram), para tener relaciones sexuales (Tinder), para entretenernos (Netflix)” (Bouhaben, 2021, p. 47).

Podemos leer la ciudad-pantalla descrita por GAC desde tres perspectivas o características:

- a) La ciudad-pantalla promueve la vida como reflejo. En la pieza de GAC, la televisión convierte a la ciudad en un reflejo simulado, un espejismo que pervierte la realidad. Todas las imágenes que van amontándose de manera acelerada en la pantalla diseñan un espectáculo posverdadero alejado de la facticidad de los hechos. Esas imágenes no son otra cosa que

el devenir-espectáculo de la vida del que nos advirtió Guy Debord en los 60: puro reflejo, simulacro y apariencia. El conjunto de imágenes sobre el problema de la seguridad –pero también sobre la necesidad de consumo– verifican la hipótesis debordiana, a saber, que la vida en las sociedades capitalistas deriva en una “inmensa acumulación de espectáculos” y, por tanto, “todo lo que antes era vivido directamente se ha alejado en una representación” (Debord, 2003, p. 12).

- b) La ciudad-pantalla promueve el rol pasivo del espectador. La ciudad representada en el devenir del *zapping* posibilita que la familia quede hipnotizada y absorta ante la velocidad de las imágenes que se agolpan ante sus ojos. El comportamiento de estos espectadores, como esclavos en la caverna de Platón, da la razón a los argumentos presentados por la Teoría Crítica hace casi un siglo. Theodor W. Adorno y Max Horkheimer (1988) definieron la industria cultural del cine como un artefacto al servicio de los intereses económicos e ideológicos del capitalismo avanzado y, por tanto, como una mercancía orientada a promover la construcción de espectadores pasivos, domesticados e infantilizados. Los espectadores representados en *El juego de la vida* consumen unas imágenes-mercancía que les impide pensar por sí mismos y les incapacita para la acción crítica. Por su parte, Walter Benjamin (1973) subraya, igualmente, el rol alienante del cinematógrafo y su capacidad para bloquear la capacidad creativa y la asociación libre de ideas, algo que se contempla de forma preclara en el desarrollo maquinal de la acción del *zapping*.
- c) La ciudad-pantalla promueve la fragmentación social. La ciudad reflejada falsamente por la televisión, en tanto devenir aparential, y la subsiguiente alienación del espectador que la contempla pasivamente dan lugar a una forma aislamiento social a través de los medios. Esto, nuevamente, se ve –y se lee– en caracteres más nítidos en nuestra posmodernidad virtual. Como señala Nicholas Mirzoeff (2016) esta nueva forma de relación social a través los medios digitales virtuales impone nuevas formas de fragmentación social que dan continuidad al proceso de atomización social iniciado hace décadas por la televisión.

En suma, la estructura del primer movimiento de esta pieza videartivista de ruidismo urbano se compone gracias a la síncrexis entre imagen/sonido que revela el concepto de la ciudad-pantalla: se puede ver cómo las imágenes sobre la seguridad y el control social de la televisión (Imagen) que aparecen conectadas y ritmadas por el ruido inarmónico del *zapping* (Sonido) configuran el sistema apariencial, alienante y fragmentado de la ciudad-pantalla (Concepto).

4.2. Segundo movimiento. La ciudad-panóptico: Imágenes vigilantes / Sonidos de disparos

Si en la ciudad-pantalla la ideología y el control se ejercía a través de las pantallas que podemos ver, en la ciudad-panóptico este control se ejerce por las cámaras de vigilancia situadas en las calles; esto es, por las pantallas que no vemos, pero sí nos ven.

Al inicio del segundo movimiento de *El juego de la vida*, se observan imágenes de ciudadanos caminando por la ciudad de Buenos Aires de forma automatizada, junto con imágenes cartográficas de calles y puentes acompañadas, acompasadas y en diálogo sincrético con sonidos de “disparos” fotográficos, que sustituyen los anteriores “disparos” del sonido del *zapping*. Estos elementos visuales son atravesados por una voz *over* narradora, femenina y maquinal, que realiza un inventario de las fronteras de la ciudad: “Fronteras. Puentes que unen y separan. Espacios, zonas, lugares, líneas de puntas que separan cuerpos. Costuras, remiendos de una realidad estallada” [1:56-2:02].

Esta voz *over* narradora, que aparece por primera vez en este segundo movimiento, es una voz procedente de un fuera de campo radical (Casetti & Di Chio, 1991). El uso de dicha voz articula con el vococentrismo propio del cine: la voz, siempre se sitúa por encima de cualquier otro código sonoro: “la voz es lo que se aísla en la mezcla como instrumento solista del que los demás sonidos, músicas o ruidos, no serían sino el acompañamiento” (Chion, 1991, p. 14). De este modo, es esta voz humana solista, que destaca del resto de sonidos, la que nos permite leer la síncrexis entre los disparos fotográficos y las imágenes de la ciudad. Una voz humana, en todo caso, deshumanizada y casi robótica.

A continuación, tras estas imágenes de la territorialidad urbana comentadas por la voz narradora, aparece un conjunto de imágenes de cámaras de vigilancia que aluden, inequívocamente, a lo que hemos denominado la ciudad-panóptico: una

ciudad controlada, limitada y dividida por la acción de las cámaras de vigilancia; una ciudad que pone límites al espacio ciudadano. Esas imágenes, nuevamente, van montadas con sonidos de disparos fotográficos: cada vez que suena un disparo, la pantalla sufre una división. Primero, una división; luego, dos, tres y cuatro (F2), hasta conformar una imagen-mosaico que recuerda a las utilizadas en *Ici et ailleurs* (Godard, 1974) (F3). Estas imágenes de las cámaras que controlan la ciudad están armonizadas con el ruido de los disparos configurando así un punto de sincronización: “un momento relevante de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual” (Chion, 1991, p. 52).



F2. Imágenes-mosaico de las cámaras de vigilancia. *El juego de la vida* (GAC, 2007). Fuente: youtube.



F3. Imagen-mosaico. *Ici et ailleurs* (Godard, 1974). Fuente: youtube.

Ahora bien, mientras sucede esta síncrexis entre las imágenes de las cámaras de videovigilancia y los sonidos de disparos fotográficos, la voz narradora subraya, de modo maquinal y siguiendo una suerte de inventario urbano, la idea de control, reducción y limitación de la vida: “Control, reducción de los espacios, de los trayectos y los vínculos, afectos. Reducción de la experiencia cotidiana, zonificación de la vida. Frontera, límite, circulación. Fronteras ocultas, divisibles, invisibles, líneas divisorias, cuerpos divididos” [2:03-2:16].



F4. Imágenes-mosaico de dispositivos señaléticos y de verjas. *El juego de la vida* (GAC, 2007).

Fuente: youtube.

Justo después de este montaje de imágenes de cámaras de vigilancia divididas por la acción del montaje al compás de los disparos fotográficos, aparece un conjunto de dispositivos señaléticos de prohibición del paso que, progresivamente, van siendo sustituidos por imágenes de verjas, vallas y cercas, esta vez, según la lógica rítmica de “disparos” de armas. El ritmo de los disparos –que han sustituido a los disparos fotográficos– va provocando la mutación de las imágenes: a cada disparo, un cambio de imagen (F4). Este montaje de imágenes y sonidos configura una multiplicidad, una relación simbiótica que visibiliza la frontera entre lo que escuchamos y lo que vemos, entre el ser de la imagen y el ser del sonido. Ahora bien, como en el primer movimiento, el ruido de los disparos –como antes el ruido del disparo del *zapping*– es el elemento crítico con la violencia de las imágenes de las cámaras de vigilancia. Estas síncrexis imagen/ruido guarda relación con el método godardiano del “entre”: “Dada una imagen, se trata de elegir otra imagen (o un sonido) que inducirá un

intersticio entre las dos. No es una operación de asociación sino de diferenciación (...) entre lo sonoro y lo visual: hacer ver lo indiscernible, es decir la frontera” (Deleuze, 1985, p. 240).

De este modo, la ciudad-pantalla que describía las formas de control visual del interior de los hogares se externaliza al espacio urbano en su devenir ciudad-panóptico.

Como en el caso anterior, vamos a identificar algunas características de la ciudad-panóptico, esta vez, a la luz de la tesis de Michel Foucault.

a) La ciudad-panóptico como sistema de cierre. En la pieza de GAC, la ciudad-panóptico desarrolla un sistema de encierro a través de la conjunción de las cámaras de vigilancia y de las verjas y vallas: encierran las imágenes y encierran los límites de las propiedades privadas. Ese sistema del encierro se expresa a través del estilema de la fragmentación de la imagen, que forja esas imágenes-mosaico compuestas por varias imágenes, y de la voz narradora, que despliega un inventario palabras y sintagmas, con resonancias foucaultianas, como “control”, “reducción de la experiencia cotidiana”, “zonificación de la vida”, “frontera” o “límite”. Este ejercicio de intersección o síncrexis de elementos visuales y sonoros se puede leer desde la óptica del análisis foucaultiano de las medidas contra la peste en el siglo XVIII. Escribe el pensador francés que para frenar la peste resultaba imprescindible “una estricta división espacial: un cierre de la ciudad” (2000, p. 199). De modo que, durante la peste, la ciudad deviene “espacio cerrado, recortado, vigilado, en todos sus puntos, en el que los individuos están insertos en un lugar fijo, en el que los menores movimientos se hallan controlados, en el que todos los acontecimientos están registrados” (2000, p. 201). La ciudad-panóptico de *El juego de la vida* es una ciudad “apestada”: una ciudad que petrifica el movimiento y la libertad de los ciudadanos, una ciudad que recorta, vigila y encierra la vida por medio de las cámaras y las vallas.

b) La ciudad-panóptico como sistema de disciplinamiento. El sistema de encierro de la ciudad-panóptico tiene como finalidad el disciplinamiento de los cuerpos: se registran todos los movimientos de los ciudadanos por medio de las cámaras como forma de fabricación de los cuerpos y de codificación de los movimientos de los ciudadanos. Se trata de

encuadrarlos y de someternos a la tiranía del encuadre subrayada, como hemos apuntado, en la proliferación de las imágenes-mosaico que son metáforas plásticas del encierro. Así, en la ciudad-panóptico de *El juego de la vida* se implementan técnicas de disciplinamiento por medio de la vigilancia y el control de las conductas, los comportamientos y las aptitudes de los ciudadanos donde “el que está sometido a un campo de visibilidad, y que lo sabe, reproduce por su cuenta las coacciones del poder; las hace jugar espontáneamente sobre sí mismo” (Foucault, 2000, p. 206). Así, la ciudad, en su devenir-panóptico, se transforma en una “máquina de hacer experiencias, de modificar el comportamiento, de encauzar o reducir la conducta de los individuos” (Foucault, 2000, p. 207).

- c) La ciudad-panóptico como sistema multipoder. Sabemos que Foucault defiende una distribución onnipresente del poder: “el poder está en todos los lados” (1999, p. 30). Las cámaras de vigilancia que “protagonizan” esta segunda parte del trabajo de GAC posibilitan la determinación de un poder que lo abarca todo: un poder donde cada gesto, movimiento y acción desarrollado en el contexto urbano de Buenos Aires es registrado, sopesado y almacenado en bases de datos para, posteriormente, ser computado. De este modo, la ciudad-panóptico es la expresión de una maraña de cámaras que no permite la existencia de ángulos muertos ni espacios invisibles al control tecnopolítico de los cuerpos de los ciudadanos. Por ello, “en donde existe poder, el poder se ejerce” (Foucault & Deleuze, 1992, p. 85). Las cámaras de vigilancia ejercen un rol en nuestra cotidianidad de sujetos gobernados. Como escribe el anarquista Pierre-Joseph Proudhon –y como muestra GAC en su trabajo– “ser gobernado significa ser vigilado, inspeccionado, espiado, dirigido, legislado, reglamentado, encasillado, adoctrinado, sermoneado, fiscalizado, estimado, apreciado, censurado, mandado (...)” (en García, 1981, p. 165).

En definitiva, este segundo movimiento se constituye gracias a la relación diferencial entre las imágenes-mosaico de las cámaras de vigilancia (Imagen) y los ruidos de disparos fotográficos (Sonido); y entre las imágenes-mosaico de las vallas (Imagen) y los ruidos de disparos de armas (Sonido) –todo ello, bajo el

prisma de la maquinal voz narradora (Sonido)–, en tanto metáfora del sistema de cierre, disciplinario y multipoder de la ciudad-panóptico (Concepto).

4.3. Tercer movimiento. La ciudad-desterritorializada: Imagen movediza / Voces de la calle

Si en los dos primeros “movimientos” de *El juego de la vida* se visibilizan las formas de control y disciplinamiento de los ciudadanos a través de las pantallas de televisión y de las cámaras de vigilancia de las calles; en este tercer movimiento, asistimos a una vindicación de la disrupción de dichas formas de dominio urbano. Tras una secuencia donde se autocita *Invasión* (2001, GAC) – una de las obras más populares del grupo de activismo artístico, que consistió en el lanzamiento de diez mil paracaidistas de miniatura desde un edificio del microcentro y que podríamos designar como el verdadero tercer movimiento de *El juego de la vida*–, la película nos adentra en un espacio de liberación que hemos decidido llamar ciudad-desterritorializada. Una ciudad-desterritorializada que expresa el espacio urbano, la imagen-espacio, a partir de dos de sus especificidades: la imagen-trayecto y la imagen-flujo (Dipaola, 2019). En ese espacio de la ciudad registrado/liberado por la cámara se observan unos pies caminando en línea recta por diferentes tipos de texturas de suelos y pavimentos (F5). Esta imagen es equiparable a lo que Esteban Dipaola denomina imagen-trayecto, un tipo de imagen “que expresa la estética de una forma de recorrido” (2019, p. 16). Igualmente, este caminar por las “texturas de la ciudad” hace de la cámara cinematográfica una herramienta del *flâneur* que busca activamente señales en el paisaje urbano para permitir una comprensión de la ciudad (Bowie, 2020). Una comprensión que formula una conexión entre la mirada de la cámara y la ciudad en las antípodas de la concepción del no-lugar (Augé, 1994).



F5. Imágenes-trayecto de pies caminando por diversos tipos de pavimento. *El juego de la vida* (GAC, 2007). Fuente: youtube.

Cabe apuntar que esta puesta en escena recuerda a la táctica de la imagen-sueño (Deleuze, 1985) practicada por Maya Deren en *Meshes of the afternoon* (1943), donde también aparecían unos pies caminando por superficies diversas, pero que simulaban un efecto de continuidad gracias a la “alquimia” del *raccord* plástico (F6).



F6. Imágenes-trayecto de pies caminando por diversos tipos de superficie. *Meshes of the afternoon* (Maya Deren, 1943). Fuente: youtube.

Por otro lado, cabe señalar que, en este tercer movimiento, las imágenes se componen con una masa de sonidos fónicos del bullicio de los ciudadanos charlando libremente por la urbe, carentes de la inhumanidad del zumbido del *zapping* y de los disparos fotográficos y armamentísticos, a la vez que la voz narradora subvierte el inventario de las anteriores palabras, alienantes y limitantes, y las sustituye por otras de corte emancipador y liberador: “Recorridos, tránsitos, historias de vida, múltiples mundos, resistencias, resonancias, líneas concéntricas, voces disonantes” [4:41-4:51].

En esas voces caóticas de los ciudadanos resuenan las superposiciones sonoras ensayadas por Godard en sus filmes. Por ejemplo, en *Une film comme les autres*, donde el cineasta francés yuxtapone dos espacios sonoros heterogéneos: por un lado, la discusión entre estudiantes de Nanterre y obreros de Renault, y, por otro lado, un comentario sobre las causas y las consecuencias de Mayo del 68 (Bouhaben, 2011b). Dicho entrecruzamiento genera una nube o masa fónica que es casi inaudible e incomprensible. En *El juego de la vida*, al igual que en el

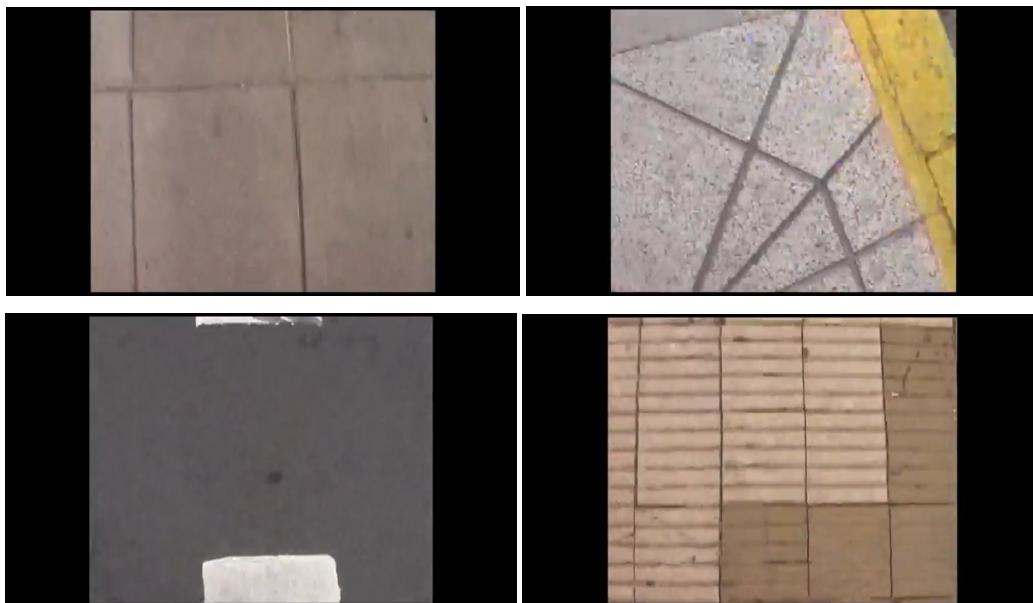
filme de Godard, la superposición del flujo fónico hace que las voces de la ciudad se fundan en un rumor ininteligible, en un coágulo sonoro inestable e indiferenciado. Como apunta, nuevamente, Michel Chion, hay una “tendencia de los sonidos a absorberse los unos a los otros (...) un sonido siempre puede ahogar a otro” (1999, p. 31).

Para definir esta ciudad-desterritorializada, como no podía ser de otro modo, vamos a recurrir a algunos principios de la teoría rizomática expuesta por Gilles Deleuze y Félix Guattari:

- a) La ciudad-desterritorializada como conexión heterogénea. Estas imágenes ponen de manifiesto una conexión entre elementos heterogéneos, en este caso, las diversidades de texturas del suelo. Además, la voz narradora subraya la idea de “recorrido” y de “tránsito”, en esta nueva ciudad-desterritorializada, que se opone a los anteriores tipos de ciudad definidos por “límites” y “fronteras”. No sabemos a ciencia cierta si los miembros de GAC leyeron la obra de Deleuze-Guattari, pero, sin duda, en este trabajo resuenan los principios de conexión y heterogeneidad del rizoma que determinan que “cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro” (2004, p.13). Este principio, aplicado al análisis de la ciudad-desterritorializada de *El juego de la vida*, aporta una perspectiva emancipadora: libertad de circular libremente por el espacio urbano frente a la ciudad-panóptico, que de algún modo representa el orden, el control y la fijación por medio de la distribución cuadrículada de las imágenes.
- b) La ciudad-desterritorializada como multiplicidad. De modo similar, la ciudad-desterritorializada expresa “múltiples mundos” frente al mundo único de la perspectiva vigilante de las anteriores tipologías de ciudad. Esos “múltiples mundos” se pueden leer desde la perspectiva del tercer principio del rizoma: el principio de multiplicidad. Escriben Deleuze y Guattari: “una multiplicidad no tiene ni sujeto ni objeto, sino únicamente determinaciones, tamaños, dimensiones que no pueden aumentar sin que ella cambie de naturaleza (...) no hay puntos o posiciones, como ocurre en una estructura, un árbol, una raíz” (2004, p.14). De modo que estas imágenes de la ciudad-desterritorializada se pueden leer como cambios de naturaleza simbolizados por los cambios del pavimento, que

trascienden la lógica estructurada, cerrada, enmarcada y totalitaria de las imágenes-mosaico.

Tras el encadenamiento de los pies caminando en línea recta por diversos pavimentos, los pies desaparecen y la cámara comienza a moverse de forma libre, caótica, sin tener en cuenta los ejes cardinales, a la deriva. En ese movimiento incoherente, curvo e ilógico, el pavimento pierde sus contornos, tendiendo así hacia la abstracción: tan solo líneas temblorosas de los contornos de los adoquines y variaciones movedizas de color y textura (F7). En este caso, la imagen es una imagen-flujo en la medida que produce “mediante sus dinámicas y flexibilidades, vale decir, a través de su permanente fluir, la experiencia de la ciudad” (Dipaola, 2019, p. 16).



F7. Imágenes-flujo de los contornos, el color y la textura. *El juego de la vida* (GAC, 2007).

Fuente: youtube.

En este caso, el registro liberado de la ciudad –a diferencia del movimiento rectilíneo de la secuencia anterior que, aunque es el comienzo del movimiento de desterritorialización, no es llevado a sus últimas consecuencias– hace de la cámara una instancia nomádica, desterritorializada y extralimitada, más allá de toda regulación espacial. Y más allá también del esfuerzo por el registro perfecto: “la narración de la ciudad no se puede entender como la búsqueda de un registro perfecto (...) Se trata más de captar el momento, que de captar la esencia; es decir, no lo universal, sino precisamente esa realidad que es siempre cambiante” (López Pliego, 2020, p. 9).

Esta tendencia a la abstracción, al cambio y al devenir de la banda de imagen se articula con una voz narradora que acentúa la reflexión sobre la ciudad como un espacio liberado de la vigilancia y el control: “Disidentes, diferentes, territorios, resonancias, territorios, construcción de otros mundos, potencia generadora de acciones, múltiples subjetividades, múltiples sexualidades despliegan nuevas formas de práctica política, experiencias alternativas, autónomas, de contrapoder, pliegues, despliegues repliegues, movimientos adentro, afuera, micropolíticas atravesadas por líneas, puntos diagonales” [4:52-5:18]. Acá la ciudad-desterritorializada alcanza su máxima expresión simbólica.

Este texto, leído por la voz narradora en su intersección con las imágenes-flujo, nos lleva a pensar ciertas articulaciones entre la ciudad-desterritorializada y algunas teorías disidentes, alternativas y de contrapoder como la teoría descolonial o la teoría *queer*.

a) La ciudad-desterritorializada como un espacio de “disidencia descolonial”. La ciudad-desterritorializada es un espacio de emancipación simbolizado por el devenir libre y caótico de las imágenes. En dicho espacio, como afirma la voz en narradora, son posibles las “múltiples subjetividades”, esto es, no solo aquellas que disponen del poder social y económico –la familia de Buenos Aires de clase media que mira feliz lo que pasa en la ciudad por la televisión–, sino también aquellas subjetividades subalternizadas históricamente. En la ciudad-desterritorializada, todos los movimientos son posibles y todos los seres son bienvenidos: no existe ni la colonialidad del ser que esencializa y segrega a los no-occidentales (Maldonado-Torres, 2007), ni la línea abismal trazada por la modernidad colonial que niega el derecho a existir de los no-occidentales (Sousa Santos, 2010), ni la necropolítica que define, igualmente, el poder de dar vida o muerte a los sujetos subalternos (Mbembe, 2020).

b) La ciudad-desterritorializada como un espacio de “disidencia *queer*”. De modo similar, la defensa que hace la voz narradora de las “múltiples sexualidades” engrana con el movimiento caótico de la cámara, con su tendencia a la abstracción que niega las estructuras, las formas y, por tanto, cualquier forma de dualismo. Sabemos que la teoría *queer* sostiene que la identidad sexual no es una esencia biológica, sino más bien el

resultado de una configuración social y cultural. Como en el caso anterior, donde las subjetividades esencializadas por la raza son puestas en crisis; en la teoría *queer* se desarrolla una visión crítica de la esencialización sexual en tanto construcción heteronormativa que “exige que algunos tipos de identidades no puedan existir: aquellas en las que el género no es consecuencia del sexo y otras en las que las prácticas del deseo no son consecuencia ni del sexo ni del género” (Butler, 2007, p. 73).

Así, en este tercer movimiento asistimos a la articulación entre la imágenes movedizas, libres y heterogéneas del suelo (Imagen) y los sonidos caóticos y abstractos de la calle y de la voz narradora (Sonido) de cara a construir una ciudad-desterritorializada donde las conexiones heterogéneas y las multiplicidades raciales y sexuales se expresen en libertad (Concepto).

5. Conclusiones

GAC muestra, siguiendo la estela de sus acciones performativas en el espacio urbano, las complejidades del campo de batalla de las relaciones entre la ciudad y su registro audiovisual. Sabemos que las sinfonías urbanas de los años 20 organizaban las imágenes a través del montaje con una música de corte clásico que, gracias a situarse dentro de los márgenes de la tonalidad, resultaba más acorde con el magma social de la modernidad. En el caso de *El juego de la vida*, encontramos un complejo inventario de sonidos que trascienden el orden y la armonía clásicas de las sinfonías urbanas y que tiene más que ver con nuestra contemporaneidad postmoderna: el gesto maquinal y deshumanizado de la voz narradora, los ruidos artificiales del *zapping*, de los disparos de cámaras y de las armas y las voces urbanas superpuestas –que, si bien sí son significativamente precisas, el hecho de estar superpuestas las revela como caóticas y abstractas–. Toda esta maraña sonora inarmónica es la que nos ha llevado a definir la pieza de GAC como una pieza de “ruidismo urbano” y no como “sinfonía urbana”.

De todos modos, a pesar de las diferencias sonoras, ambas formas tienen en común la construcción de los ritmos de la existencia urbana. El ritmo en el ámbito de lo urbano, como señala Erica Stein (2021), es la ley de cómo se repiten los movimientos de los cuerpos y del entorno. En el caso que nos ocupa, los ritmos pueden constituir la regulación de la existencia urbana: a partir de la

imbricación entre los ritmos alienantes del *zapping* y los ritmos de las imágenes televisivas (ciudad-pantalla); o entre los ritmos de los disparos y los ritmos de las imágenes mosaico (ciudad-panóptico). Sin embargo, los ritmos también pueden generar movimientos emancipadores, simbolizados por el nexo entre el ritmo de las voces de la calle y el ritmo de las imágenes-tránsito y las imágenes-flujo (ciudad-desterritorializada).

Por último, hay que apuntar que *El juego de la vida* resulta útil para pensar la armonía y el contraste de la vida urbana y para potenciar la pasión crítica en aquellos espectadores que la han perdido debido a la sobresaturación visual urbana (Timur Demir, 2014). Esto es posible gracias a las posibilidades de la cámara que puede o bien fragmentar la imagen para pensar las formas de encierro, disciplinamiento y poder o bien deambular libremente y sin orientación para simbolizar las formas de emancipación. Como apunta Kevin Lynch (2010, pp. 12-13), “si bien la vida dista mucho de ser imposible en el caos visual de la ciudad de hoy, la misma acción cotidiana podría asumir un nuevo significado si se la ejecutara en un marco más vívido”.

Referencias bibliográficas

- Antoniazzi, S. (2019). La ciudad filmada: cine, espacio e historia urbana. *Biblio3W Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 24 (1260), 1-29. Recuperado de <https://revistes.ub.edu/index.php/b3w/article/view/27278/0>.
<https://doi.org/10.1344/b3w.o.2019.27278>
- Augé, M. (1994). *Los no lugares*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Badiou, A. (1998). Los falsos movimientos del cine. En A. Badiou, *Pequeño manual de inestética* (pp. 127-138). Buenos Aires: Prometeo libros.
- Benjamin, W. (1973). La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica. En W. Benjamin, *Discursos interrumpidos I* (pp. 15-59). Madrid: Taurus.
- Bouhaben, M. A. (2011a). El sistema del Cine-ojo de Dziga Vertov y su repercusión. En Dziga Vertov, *Memorias de un cineasta bolchevique* (pp. 11- 32). Madrid: Capitan Swing.
- Bouhaben, M. A. (2011b). *Entre la filosofía de Deleuze y el cine de Godard: introducción a una topología diferencial de las imágenes y los conceptos*. Madrid: Servicio de Publicaciones UCM.
- Bouhaben, M. A. (2021). Estado-pantalla, sociedad-pantalla y cuerpo-pantalla. Representaciones videoartísticas de los usos de las tecnologías durante la pandemia. *Estudios de Teoría Literaria - Revista digital: artes, letras y humanidades*, 22, 41-55. Recuperado de <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/etl/article/view/5049>

- Bowie, L. (2020) "Berlin not for sale: The film lens as a tool of urban exploration in 1960s West Berlin." *Journal of Urban History* (en prensa). DOI: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/0096144220953419>
<https://doi.org/10.1177/0096144220953419>
- Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1999). *El sonido*. Barcelona: Paidós.
- Debord, G. (2003). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2001). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2004). *Mil mesetas*. Valencia: Pre-textos.
- Derrida, J. (1997). Una filosofía deconstructiva. *Zona erógena*, 35. Recuperado de http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/filosofia_deconstructiva.html
- Dipaola, E. (2019). La ciudad y los sentidos: las sensaciones como imágenes del espacio y de las afecciones en el cine argentino contemporáneo. *Dixit*, 31, 14-23. Recuperado de <https://revistas.ucu.edu.uy/index.php/revistadixit/article/view/1828>
<https://doi.org/10.22235/d.voi31.1828>
- Durán Castro, M. (2005). Fotografía y cine: imágenes y memoria urbana. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, 1(2), 268-292. Recuperado de <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/6427>
- Foucault, M. (1999). Las redes de poder. En C. Ferrer (Ed.), *El lenguaje libertario* (pp. 15-32). La Plata: Terramar.
- Foucault, M. (2000). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Foucault, M. & Deleuze, G. (1992). Los intelectuales y el poder. En M. Foucault, *Microfísica del poder* (pp. 83-93). Madrid: La Piqueta.
- GAC (2009). *GAC. Pensamientos, prácticas, acciones*. Buenos Aires: Tinta limón.
- García, V. (1981). *El pensamiento de P.-J. Proudhon*. México: EMU.
- Horkheimer, M & Adorno, T. W. (1988). La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. En *Dialéctica del iluminismo* (pp. 33-64). Buenos Aires: Sudamericana.
- Lima, C. (2008). Filmic Narratives of the City. En *Cities in Film: Architecture, Urban Space and the Moving Image, An International Interdisciplinary Conference University of Liverpool*, 142-148.

- López Pliego, M. (2020). Aproximaciones teóricas a la relación cine-ciudad: profundizando en la imagen cinematográfica de la ciudad. *Revista Mexicana de Comunicación*, 146-147. Recuperado de http://mexicanadecomunicacion.com.mx/wp-content/uploads/2021/08/no146-147_ensayo_l%C3%B3pez_aproximaciones_te%C3%B3ricas_cine_ciudad.pdf
- Lorente Bilbao, J. I. (2003). Miradas sobre la ciudad. La sinfonía como representación de la urbe. *Revista Zainak*, 23, 55-69.
- Lynch, K. (2010). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Maldonado-Torres, N. (2007). Sobre la colonialidad del ser: contribuciones al desarrollo de un concepto. En S. Castro-Gómez & R. Grosfoguel (Ed.), *El giro decolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global* (pp. 127-167). Bogotá: Siglo del hombre Editores.
- Mbembe, A. (2020). *Necropolítica*. Madrid: Melusina.
- Mirzoeff, N. (2016). *Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Mumford, L. (1945). *La cultura de las ciudades*. Buenos Aires: Emecé.
- Sánchez-Biosca, V. (2010). Ciudades de (en) sueño. En *Malas calles* (pp. 149-155). Valencia: Institut Valencià d'Art Modern.
- Sorlin, P. (2016). El cine y la ciudad: una relación inquietante. *Secuencias*, (13), 21-28. Recuperado de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/4386>
- Sousa Santos, B. (2010). *Para descolonizar occidente. Más allá del pensamiento abismal*. Buenos Aires: CLACSO y Prometeo Libros.
- Stein, E. (2021). *Seeing Symphonically: Avant-Garde Film, Urban Planning, and the Utopian Image of New York*. New York: Suny Press, excelsior editions.
- Timur Demir, S. (2014) The City on Screen: A Methodological Approach on Cinematic City Studies. *Cinej Cinema Journal*, 4(1), 20-36. Recuperado de <http://cinej.pitt.edu/ojs/index.php/cinej/article/view/67>
<https://doi.org/10.5195/cinej.2014.67>
- Zuboff, S. (2020). Capitalismo de la vigilancia. *Política exterior*, 34(194), 7-12.