

Mexicali en el cine de ficción: representaciones filmicas del paisaje y sus personajes en transacción

Mexicali in fiction films: filmic representations of the landscape and its characters in transaction

Alba Nidia Sánchez Baltazar¹

Resumen: Partiendo del cine como relato filmico, podemos hablar de las películas como portadoras de discursos y vehículos de representación que nos muestran los procesos y prácticas de los espacios y los personajes que enmarcan, en otras palabras, revelan las condiciones sociales de las cuales surgen. Es así que cuestiono sobre la manera en que ha sido representado tanto el paisaje como los personajes en transacción y sus perfiles identitarios en discursos cinematográficos, específicamente, aquellos que se relacionan con Mexicali, la ciudad en la que ubico este estudio.

Abstract: Starting from cinema as a filmic narrative, we can talk of films as carriers of discourses and vehicles of representation that show us the processes and practices of the spaces and the characters that they frame, in other words, they reveal the social conditions from which they arise. Thus, I question the way in which the landscape, the characters in transaction and their identity profiles have been represented in cinematographic discourses, specifically, those related to Mexicali, the city in which I situate this study.

Palabras clave: representaciones; transacción; paisaje; cine.

Introducción

Este trabajo concentra al avance del proyecto de investigación “Mexicali en el cine de ficción: representaciones filmicas del paisaje y sus personajes en transacción”, cuyo objetivo principal es el de comprender la manera en que las representaciones cinematográficas del paisaje urbano de Mexicali son construidas a partir de su articulación en los discursos del cine de ficción. Para ello se presentan las generalidades del marco teórico, así como los preliminares de la aplicación de un

¹ Licenciada en Ciencias de la Comunicación, maestrante en Estudios Socioculturales por el Instituto de Investigaciones Culturales-Museo de la Universidad Autónoma de Baja California. Líneas de investigación: Discurso, poder y representaciones. Contacto: albanidias08@gmail.com.

modelo metodológico, partiendo de la construcción de un corpus de producciones pertinentes y su clasificación según el tratamiento que se le asigna al paisaje de la ciudad, así como a los personajes que la habitan y transitan. Para posteriormente aplicar el modelo de análisis hermenéutico a partir de la descomposición y recomposición de fragmentos representativos de las producciones en cuestión.

Recurro a la Geografía Cinematográfica, así como a la Teoría de la Transacción desde los Estudios Socioculturales, para acercarme a la comprensión del proceso dinámico en que individuo y el paisaje se relacionan e integran a través de la transacción que los vincula.

Las representaciones y los estudios culturales

Es con Stuart Hall que podemos entender a las representaciones como categoría de análisis desde los Estudios Culturales. 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. Así, al formar parte de grupos sociales, es posible comprender y percibir nuestro entorno de formas similares. Y aunque podamos representar el mundo de formas infinitas –aclara el autor– la cultura incluye sentimientos, emociones y relaciones o lazos que establecemos que nos permiten la significación (Hall, 1997a). En pocas palabras: interpretamos al mundo por cómo es que lo representamos.

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 ficticios¹ (Hall, 1997b, p. 17).

Al poner atención a las representaciones es posible comprender estos procesos sociales y culturales de sentido y significación, aun cuando lo que percibimos ni siquiera corresponda a nuestras propias referencias de la realidad. De este modo, 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 que compartimos.

Los discursos cinematográficos

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, constituye 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.

Aun cuando no hayamos experimentado ciertas prácticas o procesos sociales, las podemos comprender o percibir desde las mediaciones, desde los discursos que de ellas se generan. De este modo, el cine –como una mediación– trabaja con aquello que nos es posible traducir o decodificar; en su polisemia, desde sus referentes infinitos, desde nuestras propias condiciones de existencias, el cine se constituye a partir de discursos, de textos cargados de significados, posibles de leer, de interpretar, insertos en contextos, como enunciaciones que dan cuenta de las representaciones que corresponde identificar y comprender.

Henri 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; éstas, señala, abarcan el conjunto del discurso y de su teoría (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”² (Lukinbeal & Zimmermann, 2006, p. 321).

Gérard Imbert habla de la doble función de los *mass media*: por un lado la función mimética que reproduce un cierto estado de las cosas y por otro la función proyectiva o imaginaria en la que las representaciones son el pre-texto, es decir un subtexto, “un texto flotante [...] que revela estructuras profundas (de orden semántico y simbólico) al que el cine da *forma* (formaliza estética y narrativamente) (2010, p. 11). Estos textos o sub-textos incluyen significados múltiples y formas variadas pero insiste, que aun así, en su heterogeneidad y diversidad, se desprende de ellos una “representación de lo social” (2010, p. 11). Es por esto que aclara que las películas deben ser abordadas como unidades significantes, producidas por alguien y en un contexto específico, debe priorizarse su estudio como un texto “porque el texto (con sus

subtextos) contiene todo –lo visible y lo invisible–”(2010, p. 12) y este, aporta importante información implícita sobre las condiciones en que se produjo, sobre el contexto, señala “pragmático e imaginario” (2010, p. 12) en el que surgieron.

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 ciertos discursos que se relacionen con el acontecimiento social.

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

Representaciones cinematográficas del paisaje y de sus personajes

Ante esto, el estudio de las representaciones del espacio y del paisaje, así como de las prácticas sociales y de significación que en ella se desarrollan, ha encontrado en el cine una herramienta determinante que permite acercarnos a la comprensión y explicación de estos procesos; el cine, abre un campo amplio al trasladar las imágenes y los sentidos de los entornos que representa.

La Geografía cinematográfica

Con el llamado “giro espacial”³ 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. Los espacios, situados también en tiempos determinados, no pueden definirse desde un solo concepto, estos son polisémicos, sujetos a interpretación, a diversos significados y sentidos desde las representaciones que de ellos se desarrollan; al mismo tiempo actúan

proporcionando diversos significados, interpretando y otorgando sentido a aquellos que los ocupan o perciben, constituyéndose como campos en disputa.

Desde la Geografía cinematográfica⁴, se entiende al cine como vehículo de representaciones, como parte de la cultura, y lo toma como una herramienta esencial en el estudio del espacio. Y, aunque el cine no sea un reflejo de la realidad, no podemos negar que muchos de los lugares ya no necesitan explicación cuando aparecen en pantalla. 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, las calles caóticas y frías de Nueva York, los verdes y nublados campos de Nueva Zelanda o los desiertos ocres 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, estas 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”⁵ (2005, p. 8).

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 discursos que se generan, facilitan la comprensión narrativa y la aceptación de los filmes por mayor número de audiencias o audiencias consideradas previamente. 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”⁶, 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 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 a las personas, clasificándolos a partir de las características convenientes.

Teoría de la transacción: la relación “persona(je) – lugar”

Aunque esta teoría o enfoque de análisis 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 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.

Stuart Aitken (1991), señala que 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 fragmentar artificialmente una persona en el medio ambiente estudiando comportamientos o entornos por separado⁷” (Aitken, 1991, p. 107).

Y así como ocurre socialmente, a partir de esta transacción entre el individuo y su entorno, y el significado e información que de esta se deriva es que los personajes cinematográficos se van descubriendo, su carácter, sus intenciones, su comportamiento. Aitken y Dixon, 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 carácter o personalidad, “el paisaje se entiende como una proyección del sentimiento o el espíritu del protagonista⁸” (2006, pp. 329, 330).

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.

Mexicali: más allá de la ficción

Como he señalado, es importante situarnos espacial y temporalmente, así, este apartado es un retrato general de la ciudad en la cual se basa este estudio, los inicios de la delimitación y caracterización de Mexicali.

Una ciudad joven, apenas fundada en 1903, Mexicali es la ciudad más al norte de México, sumergida y encerrada por varias elevaciones montañosas en un desierto con un clima que va de superar los 50 grados centígrados en verano y apenas sobrepasar los cero grados en invierno; atravesada por la falla de San Andrés, y capital del Estado. Comparte la frontera con Calexico, California: 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 intentaría domar el cauce del río Colorado hasta su desembocadura en el Mar de Cortés. De este modo y gracias a la propaganda y a la necesidad de trabajo obrero, lograron colocarse ambas poblaciones como puntos importantes para el traslado de migrantes.

Y si bien, el trabajo agrícola puso en la mira a la entidad, no fue lo único que popularizó a Mexicali. Esta ubicación –aunque complicada y hasta hostil– le proporcionó fama y esplendor en las primeras décadas del siglo XX, como una ciudad fronteriza 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.

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. Una amplia gama de culturas se encontró, además de americanos y mexicanos, el centro de la ciudad (que se ubica paradójicamente 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 Chinesca⁹ era un barrio, casi gueto, que se ubicaba a pocos metros del cruce fronterizo y en conjunto con el Tecolote¹⁰, le dieron un aire exótico a este poblado al que se llegaba recorriendo el agreste desierto o el apenas abierto Camino Nacional que atravesaba a la imponente y mortal Rumorosa de aquel entonces¹¹. La Chinesca ofrecía, además del comercio sexual, fumaderos 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 –hoy abandonados y muchos de ellos clausurados– conectan lo que ahora son locales comerciales por toda la zona centro de la ciudad. Ahí todavía quedan paredes y techos dorados y rojos guardando los secretos del Mexicali de aquellos tiempos. Como lo menciona Schantz (2001), 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 ciudades fronterizas 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*”¹² (2001, pp. 573, 574).

Pese a la derrama económica que traía el turismo del vicio, la situación de la ciudad no era bien vista, no solamente por cuestiones morales sino por los problemas sociales que implica sostener este tipo de turismo, como la trata, los escándalos políticos, las condiciones de vida de los y las migrantes, etc. Por lo que varios fueron los intentos por reivindicarla, pero, aun así, la ciudad se integró rápidamente a la leyenda negra que persigue a las regiones fronterizas. Tanto los medios como los rumores propiciaron que se sembrara la semilla de lo que Schantz 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 (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. Características que han sido enmarcadas de forma recurrente en las producciones que refieren a la región, que describen al paisaje cachanilla¹³. De la pasividad y la ausencia narrativa, hasta el protagonismo y la transacción directa con los personajes; las temáticas y las prácticas, los paisajes y sus personajes se han trabajado de diversas formas, pero trayendo consigo el Mexicali que se popularizó desde el siglo pasado.

Acercamiento metodológico

Teniendo en cuenta estas premisas, es que he iniciado con la construcción de un modelo de análisis en donde sea posible identificar los modos de representación del paisaje de Mexicali y los perfiles identitarios de los personajes en transacción con dicho paisaje.

Para este trabajo, se construyó un directorio cinematográfico a partir de la identificación y selección de producciones de larga duración en donde se hiciera referencia, de algún modo, al paisaje mexicalense, ficciones tanto mexicanas como extranjeras e incluso locales. A partir de esto, he establecido una clasificación según el tratamiento y/o participación de la ciudad en las películas enlistadas como primer acercamiento.

Clasificación

En este apartado, además de presentar la clasificación establecida, señalo las producciones que fueron revisadas, así como la descripción de algunos fragmentos de las películas a modo de ejemplo, que ayude a una mejor comprensión de cada grupo.

La 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.

Mexicali Rose (Kenton, 1929)

Mexicali Rose (Sherman, 1939)

The Mexicali kid (Fox, 1938)

Under Mexicali Stars (Blair, 1950)

Para el caso del *western*, The Mexicali kid, Wesley Barry interpreta al joven que lleva este apodo, quien es conocido por sus estafas y hurtos en los pueblos del viejo oeste, no nos revela el sentido de su apodo, simplemente señala que viene de un pequeño pueblo en la frontera. Lo mismo ocurre con Rose interpretada por Barbara Stanwyck, la protagonista del drama Mexicali Rose (Kenton, 1929), ella es un personaje despreciado y deseado por todos en un pueblo caluroso de la frontera sur de Estados Unidos; una joven de moral cuestionada seduce y engaña a los hombres a espaldas de su marido, quien al enterarse la corre del lugar, al cual vuelve ahora casada con el sobrino de su primer esposo. Es en la cantina y casino del pueblo donde nos enteramos de que Rose tiene un pasado en Mexicali, un hombre la reconoce de entonces mientras toman tequila, ella asiente a su señalamiento y sonríe. No se indica nada más.

Ciudad suplantada: Mexicali como doble. En este caso, la ciudad ha sido tomada con el propósito de “doblar” otros escenarios. Funciona meramente como una locación, la ciudad no se menciona e incluso pasa desapercibida para quien no tenga referencias sobre el entorno: la principal característica de esta clasificación es que es etiquetada con otro nombre, de este modo, se presentan 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.

Viento Negro (González, 1965)

Jarhead (Mendes, 2005)

Raid on Rommel (Hathaway, 1971)

Bordertown (Nava, 2006)

El moro de Cumpas (Hernández, 1976)

Resident Evil: Extinction (Mulcahy, 2007)

Mr. Horn (Starrett, 1979)

Quantum of Solace (Forster, 2008)

License to kill (Glen, 1989)

Fast & Furious (Lin, 2009)

Bajo California: el límite del tiempo
(Bolado, 1998)

Soy Nero (Pitts, 2016)

Para Viento Negro, Mexicali es tomada como el desierto de Altar en Sonora para contar la historia de un grupo de trabajadores que perecieron en las dunas cuando se les encomendó la construcción de las vías del tren que conectarían a la península con el resto del país. En casos como Raid on Rommel, Jarhead y Soy Nero, los paisajes del desierto cachanilla son utilizados para representar entornos bélicos, Libia para el primer caso y el desierto árabe en las otras dos. Incluso este paisaje es utilizado para retratar el apocalipsis zombie en Resident Evil: Extinction, donde los protagonistas liderados por Milla Yovovich como Alice, atraviesan el desierto de Nevada para llegar a Alaska, en donde quizás encuentren un poco de esperanza, además de sobrevivientes. Desde las primeras 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, que no es otro que el desierto cachanilla.

Ciudad estándar: Mexicali con escenario. A diferencia de la clasificación anterior, la ciudad es utilizada como 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. Identifico nueve producciones en donde refieren a la ciudad como “algún lugar de México”, “la frontera” o “el sur de Estados Unidos”, etc.

Zacariah (Englund, 1971)

Julia (Zonca, 2008)

Pray for the wildcats (Lewis, 1974)

La jaula de oro (Quemada-Díez, 2013)

Survival Run (Spiegel, 1977)

Desierto (Cuarón, 2015)

El Norte (Nava, 1983)

Mano a mano (Torres & Dyer, 2015)

The Game (Fincher, 1997)

En películas como Desierto y Mano a Mano, cuya temática gira en torno a la migración, se nombra a la “frontera” o “zona fronteriza” incluso únicamente de forma implícita por los

acontecimientos que se nos cuentan. Los personajes en este par de producciones, al ser abandonados por los “coyotes” deben sobrevivir, no sólo a las condiciones extremas de su entorno, sino a los cazadores de “mojados” que rondan por estas zonas. Aunque nunca se nos menciona el lugar del que se trata, la temática y la narración nos dan la pauta para ubicar espacialmente a los protagonistas. En *The Game*, David Fincher lleva a Michael Douglas como Nicholas hasta un panteón ubicado en lo que podemos entender como alguna ciudad fronteriza mexicana, despierta desconcertado en una tumba abandonada y camina entre los barrancos, entre basura y perros callejeros, humo negro y carros por todos lados para poder llegar hasta la embajada, en donde, más que recibir ayuda, es extorcionado y debe viajar hacinado hasta la frontera para volver a casa en San Francisco.

Ciudad Coyuntura: Mexicali de paso. El espacio funciona como parte de la narración, pero no representa un lugar en el cual se pretenda permanecer o con el que exista un vínculo. La ciudad es un lugar de paso o un espacio para iniciar o concluir ciertos planes. Los personajes transitan por ella sin intención de permanecer o como mero trámite para continuar con su camino.

The Walking Hills (Sturges, 1949)

Pilgrim (Inferno) (Cokeliss, 2000)

Border Incident (Mann, 1949)

The day after tomorrow (Emmerich, 2004)

The Hitch-Hiker (Lupino, 1953)

Tennis anyone? (Logue, 2006)

The monster that challenged the world
(Laven, 1957)

Into the wild (Penn, 2007)

C.A.T. Squad: stalking danger
(Friedkin, 1986)

Act of valor (McCoy & Waugh, 2012)

A man called Nereus (Hill, 2012)

Alta Tension (De Anda, 1997)

Down and dangerous (Forsman, 2013)

Tanto en *C.A.T. Squad* y *Act of Valor*, como en *Pilgrim* y *Down and Dangerous*, la ciudad es el centro de reunión para el crimen. En las dos primeras, los protagonistas, luego de persecuciones en diferentes partes del globo, son enviados a Mexicali para dismantelar células terroristas que se han refugiado, finalmente, en la ciudad, ocultos en túneles y callejones para posteriormente atacar a Estados Unidos. En las siguientes, los protagonistas han pasado por la ciudad de forma desafortunada: en *Pilgrim*, el personaje despierta desconcertado en San Felipe (entidad costera de Mexicali) y debe ingeniárselas para huir con el dinero que les ha robado a sus

ex compañeros del crimen; lo mismo ocurre en *Down and Dangerous*, donde un narcomenudista debe derrotar a todo el grupo delictivo al que pertenece para quedarse con el dinero y con la chica mientras hacen negocios con cocaína en Mexicali.

En *Border Incident*, también impera el crimen, pero, para esta producción, el peligro que preocupaba a las fronteras, se centraba en los asesinatos y asaltos que sufrían los “braceros” cuando eran reclutados por organizaciones criminales de ambos lados de la frontera para ser abandonados en el desierto o vendidos a los rancheros como mano de obra. En este caso, agentes de gobiernos mexicano y estadounidense se reúnen en la ciudad para “unir fuerzas” y poder dismantelar estas organizaciones.

La ciudad como protagonista: Mexicali, personaje principal. Finalmente, el apartado en donde ubico a la ciudad siendo parte y partícipe en la trama. En este, podemos ver e identificar a la ciudad, en tanto paisajes, características y a sus habitantes. En general, la ciudad aparece como un personaje, si no protagónico, de evidente relevancia. La mayoría de las secuencias ocurren en la ciudad o se indica que es así, es decir, la narración o el relato describe las acciones en esta locación aun cuando en algunos casos no es posible ubicarla ni en créditos ni en fichas técnicas y tampoco en la película misma.

Raza de bronce (Calles, 1927)

Levantamuertos (Nuñez, 2013)

Frontera de Mexicali (Gómez, 1988)

Compadres (Begné, 2016)

Mexicali (Herrlander & Palacio, 2009)

Happy birthday (Tebo, 2016)

Levantamuertos retrata la vida cotidiana de un joven que vive y trabaja en una ciudad en donde el calor es evidentemente intenso, donde no falta el crimen, pero tampoco el sentido de pertenencia y la esperanza en una situación mejor. El protagonista Daniel Galo como Iván, lleva a cabo sus actividades con las condiciones que el entorno le permiten, como trabajador de SEMEFO debe levantar cadáveres que han sido víctimas, además, del sol. Mientras recorre la ciudad y sus alrededores nos revela sus temores y sus debilidades, así como sus aspiraciones y deseos.

Trabajo de análisis

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 que requieren de su análisis e interpretación. 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 proyecto se sitúa en un enfoque cualitativo, dentro del paradigma hermenéutico, que John B. Thompson (1993) describe desde el análisis de productos culturales al definir al objeto de análisis como una construcción simbólica significativa que requiere de una interpretación. Dichas formas simbólicas (entendidas como las acciones, los objetos y las expresiones significativos de diversos tipos) insertas en contextos sociales e históricos distintos que a su vez se estructuran también internamente.

Para ello, considero *Border incident* (Mann, 1949), *The Game* (Fincher, 1997) y *Levantamueertos* (Nuñez, 2013) como las producciones que presentan las características pertinentes para el logro de los objetivos. Dichas películas serán abordadas a partir de lo que Jacques Aumont y Michel Marie (1990) señalan como fragmentación fílmica, que debe realizarse en los criterios que proponen: la selección de fragmentos bien delimitados, consistentes y coherentes, de organización interna visible y finalmente deben ser representativos del film. Para el caso que me ocupa, estos fragmentos con los cuales planeo trabajar, deberán tener una carga simbólica considerable sobre el paisaje urbano de la ciudad y sobre la transacción que se ejerce con los personajes en cuestión.

Estos fragmentos representativos se analizarán a partir de categorías pertinentes que corresponden a la identificación del paisaje urbano, de los perfiles identitarios y finalmente con el análisis de los procesos transaccionales que entre estas categorías se puedan producir a partir de los códigos recurrentes que en ellos se presentan. En sentido descriptivo habrán de considerarse los tipos de locaciones consideradas, las características que se le adjudican y los usos que se hacen de los espacios; en cuanto a los personajes y sus identidades se requieren identificar sus características subjetivas y sobre todo aquellas que lo relacionan con su entorno; finalmente en cuanto a los procesos transaccionales es necesario hablar del sentido que se le otorga a los paisajes, su intervención en el desarrollo de los personajes que los ocupan.

Con esto aclarado, se continua con el trabajo de análisis que permitirán la identificación de los códigos que se requieren para la continuación del proyecto.

Conclusiones

Aunque queda aún un largo camino por recorrer en este proyecto, sin duda alguna, el conocer estas producciones cinematográficas, nos deja ver –a veces a través de guiños inocentes, otras veces con adjetivos evidentes– ciertas imágenes y configuraciones del paisaje de mi entidad que se repiten y que llevan consigo vestigios de la historia de esta joven ciudad fronteriza.

Es de este modo en que ha crecido y se ha desarrollado, se ha configurado desde sus inicios 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 comercial¹⁴” (Schantz, 2001, p. 550).

A fin de cuentas, hasta el día de hoy, Mexicali se caracteriza por ser una ciudad dedicada a la industria y al comercio, a ofrecer trabajo a quien esté dispuesto a tomarlo; 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 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.

Bibliografía

- Aitken, S. C. (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. C., & Dixon, D. P. (2006). Imagining Geographies of Film. *Erdkunde*, 60(4), 326–336. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/25647920>
- Aumont, J., & Marie, M. (1990). *Análisis del filme*. (Paidós, Ed.). Barcelona: Paidós Comunicación 42 Cine.
- 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

- 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>
- Hall, S. (1997a). Introduction. In S. Hall (Ed.), *Representation Cultural Representations and Signifying Practices* (1st ed., pp. 1–13). Milton Keynes: The Open University. Recuperado de https://faculty.washington.edu/pembina/all_articles/Hall1997.pdf
- Hall, S. (1997b). The work of representation. In 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
- 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>
- 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., & Zimmermann, S. (2006). Film Geography: A new subfield. *Erdkunde*, 60(4), 315–325. <https://doi.org/10.3112/erdkunde.2006.04.02>
- Morín, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario*. (Seix Barral, Ed.). Barcelona: Biblioteca Breve de Bolsillo, Libros de enlace, 112.
- 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. In V. Macías-González & A. Rubenstein (Eds.), *Masculinity and sexuality in modern Mexico* (1st ed., pp. 101–131). Albuquerque: University of New Mexico Press.
- 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.
- 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.
- 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
- 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

- Begné, E. (2016). *Compadres*. México: Videocine S.A. de C.V.
- Blair, G. (1950). *Under Mexicali Stars*. Estados Unidos: Republic Pictures.
- Bolado, C. (1998). *Bajo California: el límite del tiempo*. México: Películas Zatmeni.
- Calles, G. (1927). *Raza de bronce*. México: N/A.
- Cokeliss, H. (2000). *Pilgrim (Inferno)*. Canada, Reino Unido, Estados Unidos: Promark Entertainment Group, Videal GmbH.

- Cuarón, J. (2015). *Desierto*. México, Francia: Universal Pictures Home Entertainment.
- De Anda, R. (1997). *Alta Tensión*. México: Ventura Distribution; Studio Latino.
- Emmerich, R. (2004). *The Day After Tomorrow*. Estados Unidos: 20th Century Fox Home Entertainment.
- Englund, G. (1971). *Zacariah*. 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.
- Gómez, J. (1988). *Frontera de Mexicali*. México, Estados Unidos: Media Trading Network Inc.
- González, S. (1965). *Viento Negro*. México: Producciones Yanco.
- Hathaway, H. (1971). *Raid on Rommel*. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Hernández, M. (1976). *El moro de cumpas*. México: Producciones Águila.
- Herrlander, M., & Palacio, J. (2009). *Mexicali*. México, Estados Unidos, Suecia: N/A.
- Hill, N. (2012). *A man called Nereus*. Estados Unidos: Continuum Motion Picture, MCTV.
- 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.
- Nuñez, M. (2013). *Levantamuertos*. México, Estados Unidos: Alhaville Cinema.
- Penn, S. (2007). *Into the wild*. Estados Unidos: Paramount Home Entertainment.
- Pitts, R. (2016). *Soy Nero*. Estados Unidos, Alemania, Francia, México: Pimienta Films.
- Quemada-Díez, D. (2013). *La Jaula de Oro*. México: Canibal Networks.
- Sherman, G. (1939). *Mexicali Rose*. Estados Unidos: Image Entertainment.
- Spiegel, L. (1977). *Survival Run*. México, Estados Unidos: Film Ventures International.
- 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.
- Torres, D., & Dyer, M. (2015). *Mano a mano*. México, Estados Unidos.
- Zonca, E. (2008). *Julia*. Estados Unidos, Francia, México, Bélgica: Magnolia Home Entertainment.

Notas _____

¹ Texto original en inglés, traducción mía.

² Texto original en inglés, traducción mía.

³ Con la incursión de la Geografía en otras disciplinas y en estudios que no eran considerados propios, inician una especie de transición (mas no superposición) hacia los estudios del espacio desde las relaciones de producción y como representación de la realidad, el llamado “giro espacial”, que Christian Zúñiga (2016), identifica en la incursión de la geografía humanística en aspectos sociales y culturales relacionados con el espacio.

⁴ Lukinbeal y Zimmermann (2006) hablan de Geografía Fílmica como un nuevo campo interdisciplinario que logra conectar la “espacialidad del cine” con la geografía social y cultural de lo cotidiano.

⁵ Texto original en inglés, traducción mía.

⁶ 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). Como en un mise en abyme.

⁷ Texto original en inglés, traducción mía.

⁸ Texto original en inglés, traducción mía.

⁹ Descrita por Gabriel Trujillo como un conglomerado de callejuelas y comercios, además de locales y túneles subterráneos en los que los miles de migrantes 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”, señala además que “la chinesca se volvió una réplica, en sus vicios y virtudes, de la China que habían dejado atrás” (2009, p. 125).

¹⁰ Anunciado como “centro de entretenimiento para hombres”, un negocio dentro del cual se podía encontrar, además de cantina, casino, barbería, café y restaurante, habitaciones en donde mujeres de varias partes del mundo ofrecían sus servicios a los clientes que frecuentaban esta gran bodega. Jack Tenney, quien le diera melodía a la posteriormente famosa y múltiples veces interpretada “Mexicali Rose”, llamó a este lugar hosco y poco atractivo, pero también “culturalmente distintivo”, que ofrecía un “adelanto de lo que sucedería un día en Las Vegas” (Schantz, 2012, p. 117).

¹¹ En esa época, llamado Camino Nacional, conectaba a Mexicali con Tecate, y por lo tanto con el resto de los municipios entre los años 1916 y 1917.

¹² Texto original en inglés, traducción mía.

¹³ Cachanilla o mexicalense se utilizan como sinónimos.

¹⁴ Texto original en inglés, traducción mía.