

Antecedentes

Las animaciones hechas por arquitectos tradicionalmente se centran en un recorrido por el espacio. A diferencia del cine, en estas visualizaciones raramente se utiliza el montaje (postproducción), no hay gente que protagonice ninguna acción y tampoco la animación cuenta una historia. La cámara se limita a recorrer espacios mostrando la geometría y sus características básicas de proporción, textura y vinculaciones de contigüidad. La idea implícita en estas animaciones es que el movimiento de la cámara emula el ojo de un visitante imaginario que recorre un espacio. Pero ¿quien es este visitante? y ¿porque se encuentra recorriendo el espacio? Las respuestas a estas preguntas son fundamentales tanto para nosotros los diseñadores como para la audiencia. Como diseñadores, al no responder estas preguntas, promovemos un recorrido donde no existe una razón de ser. Producimos animaciones desprovistas de la intención de diseño - y vivencia - que originó el espacio. A la audiencia se le plantean dificultades de identificación con este ojo imaginario y la lógica que lo hace conducirse en el espacio. En ultima instancia, no le permite "transportarse" al lugar que diseñamos. Con esas dos interrogantes en mente, veamos cual es la razón de ser del cine clásico.

La causalidad es el principio unificador de las historias del cine clásico [1]. Esta característica está centrada en el personaje protagónico, sus objetivos, acciones y deseos. La historia de cada film siempre plantea al principio al protagonista en una situación. Durante el film se complica la situación, el personaje actúa, trata de resolver el nuevo desafío - lucha, se plantea dilemas, toma decisiones y proyecta nuevas acciones. Al final del film ocurre el desenlace de la acción donde el problema planteado se resuelve en general positivamente. Esta secuencia causal es lineal ya que la concatenación de las acciones-reacciones se sucede coherentemente en el tiempo y espacio fílmico. Por lo tanto, en el cine clásico, el espacio arquitectónico y su representación fílmica tienen como principal función la de crear un espacio coherente que contribuya a la construcción de la lógica causal de la historia.

Objetivos

Tomando como antecedentes la animación de recorrido espacial y la narrativa desarrollada en el cine clásico, esta ponencia se plantea analizar dos ejemplos: una escena de un film y una instalación de video. El énfasis del análisis apunta a esclarecer:

Aprendiendo del Cine: Visualización de la Vivencia del Espacio Arquitectónico en el Cine y en una Instalación de Video.

Carmen Aroztegui
Universidad ORT, Uruguay
aroztegui@gmail.com

Architectural animations often evidence limitations when trying to get across our design intentions in terms of the experiencing of a place. When architects design a space, they propose not only geometry and space functionality. All in all, any architectural design implies a way of experiencing the space. But how can we communicate it? Narrative films developed - in the last century - communication conventions that allow the audience to feel transported to the time and place of the movie. However, architects have barely introduced these conventions into their animations. The objective of this paper is to review two examples - a scene on a film and a video installation- that could help architects to use film codes creatively in when communicating the experiencing of a place.

- Cual es el rol de la cámara y su importancia en la comunicación de la vivencia de un lugar;
 - Cómo se produce la identificación del espectador con la visualización;
- Que modalidad de observación de la realidad esta implícito en cada ejemplo.

Metodología

A continuación analizaré dos ejemplos de cómo la introducción de la narrativa, dentro de los referentes formales del cine clásico, logra comunicar la vivencia de un lugar. Primero planteo una escena de un film que muestra un recorrido espacial. Esta escena presenta similitud en su forma a los recorridos desarrollados en nuestras animaciones ya que es una toma larga -no posee montaje- y recorre un espacio. Sin embargo, la escena presenta a la narrativa como articuladora del movimiento de la cámara. Después presento un ejemplo de visualización arquitectónica, que partiendo de los mismos códigos formales del cine, implementa formas alternativas de comunicación de la vivencia del espacio.

El hogar de Elizabeth Bennet

En este primer ejemplo, propongo analizar el rol de la cámara en un recorrido espacial en el cine clásico [2]: una escena del film "Orgullo y prejuicio" [3]. La escena a la que me refiero ocurre en el principio del film y es donde se establece a la protagonista, la joven Elizabeth Bennet, en su hogar familiar. En esta escena la presentación del lugar donde ella vive - su casa - y su entorno familiar - sus hermanas y sus padres- contribuyen a la caracterización de la protagonista. La escena establece el contexto donde la acción y la historia ocurrirán.

Propongo que nos posicionemos por un momento como espectadores e imaginemos que la cámara representa el extremo de nuestro cono visual. Y de esta forma imaginemos como si la cámara se moviera simulando lo que quizás haría nuestra mirada. Al principio seguimos a la protagonista hasta su casa. En el exterior de la vivienda y pasando frente a una puerta abierta escuchamos música de piano (figura 1).



Figura 1



Figura 2

La protagonista sigue de largo pero nosotros nos detenemos y entramos a la vivienda por un corredor. Desde la derecha entra una joven que es sorprendida por el bullicio del piso superior. Ella mira hacia arriba (figura 2) y nosotros seguimos su mirada.



Figura 3



Figura 4

Vemos como bajan dos jóvenes corriendo escaleras abajo y las seguimos hasta una sala donde se encuentra otra joven tocando el piano (Figura 3). Allí nos detenemos y, acompañando la inmutabilidad de la joven pianista, lentamente miramos a nuestro alrededor. Notamos que por una puerta que lleva al exterior de la vivienda pasa caminando la protagonista (figura 4) y salimos a su encuentro.

La protagonista se dirige hacia el interior de la casa pero al escuchar voces se detiene. Nosotros nos acercamos a ella y también nos detenemos para escuchar una discusión de sus padres que vemos a través de una ventana (figura 5).



Figura 5

La protagonista se dirige hacia la entrada de la vivienda y nosotros la vemos alejarse (figura 6).



Figura 6

Esta escena nos muestra un momento en la vida del hogar de la protagonista. Su hogar está lleno de jóvenes (sus hermanas) que viven en un ambiente distendido. Los espacios son fluidos, con muchas puertas abiertas y donde sus hermanas corren libremente. Por las ventanas entra el sol, es un lugar luminoso y cálido. El director plantea una interpretación de lo que era la vida en un hogar de la Inglaterra del siglo XIX y la vivencia de estas jóvenes en su hogar [4]. La escena nos da la sensación de que la vida de la familia Bennet existiera independiente y previa a su representación narrativa en el film. La cámara no representa en ningún momento la visión desde el punto de vista alguno de los personajes, y muestra lo que vería una tercera persona que observara la escena. Es como si la cámara pudiera entrar inadvertida en el hogar de los Bennet y así nos permitiera presenciar un momento de intimidad doméstica. Sin embargo, lo que vimos es una construcción narrativa donde la cámara nos conduce en el recorrido a través de pistas auditivas o de la acción de los personajes.

Ocurre lo que algunos llaman el "ocultación de la producción" [5] que crea la ilusión de que lo que vimos ocurrió objetivamente y no percibimos la elaboración y manipulación de nuestra percepción del espacio por parte del director.

La realidad en el cine clásico es unívoca y objetiva, no se problematiza la construcción de la mirada del director y se minimizan los indicios estilísticos que evidencien esta construcción. Parte del encanto del film clásico es esa capacidad de transportarnos al lugar y al tiempo ficticio donde ocurre la historia sin que nos demos cuenta. Sin embargo, el espectador no es pasivo a esa manipulación ya que él construye a lo largo del film la lógica causal de la historia a través de pistas espaciales y temporales. Esta construcción del espectador hace con que no sienta a la cámara como algo externo a sí y construido por otros. Muy por lo contrario, el espectador se siente identificado con la cámara ya que esta pasa a ser una herramienta que le permite su construcción propia de la lógica causal del film.

A continuación analicemos una forma no tradicional de presentar la narrativa del film clásico en una visualización arquitectónica.

El calabozo

La instalación de video que propongo analizar es parte de mi tesis de doctorado en arquitectura [6]. El objetivo de mi investigación fue reconstruir un espacio basado en vivencias personales. Encaré este tema a través de un estudio de caso: una cárcel política de mujeres, durante la dictadura militar uruguaya (1973-85) [7]. En junio de 2002 hice entrevistas grabadas a nueve mujeres ex-presas políticas donde les pedí que me contaran historias acerca de su vida en prisión. La reconstrucción virtual resultante es una instalación de video basada en las historias personales de estas mujeres del calabozo. La estructura física de la instalación y las características de la narrativa del video intentan transmitir las vivencias del calabozo: la sensación de encierro en un lugar muy pequeño, la soledad y la sensación de vulnerabilidad (de estar expuesta a órdenes arbitrarias del sistema carcelario).

Introduciendo a los testimonios orales de estas mujeres en la reconstrucción del calabozo, la instalación propone un conjunto de historias contadas por las protagonistas donde la narrativa se desarrolla en forma lineal. Cada historia personal sigue la estructura causal del cine clásico descrita previamente: se presenta a la protagonista en una situación, se complica la acción y ocurre un desenlace. Sin embargo el conjunto de las historias individuales se organizan de forma no-lineal y la selección del orden en que se proyectan las historias es aleatoria. Además cada historia tiene su propia protagonista, cuestionando así la jerarquía del protagonista único, planteada por el film clásico. Esta estructura narrativa -lineal en cada historia pero no-lineal en el todo- apunta a transmitir al espectador indicios de la situación de arbitrariedad a la que estaban sujetas las presas. El espectador está siendo sometido a una situación arbitraria, ni el espectador ni la directora pueden controlar el orden de lo que se está proyectando.

Desde el punto de vista del espacio de proyección, en el film tradicional la audiencia permanece a oscuras frente a una pantalla que abarca gran parte su ángulo de visión, lo que contribuye a su inmersión en el tiempo y el espacio del film. La instalación de video sin embargo propone una estructura distinta. El espacio de proyección está compuesto por tres pantallas, proyectadas por detrás, que se enfrentan entre sí completando tres caras

de un cuarto virtual de lado aproximadamente de 2 metros (Figura 7). Este espacio rodea al espectador, que asiste a la exhibición individualmente, en un espacio similar al del calabozo.



Figura 7

El tamaño de las pantallas y su cercanía al espectador favorecen la comunicación del espacio ya que las proyecciones del espacio ocurren a escala real (Figura 8).

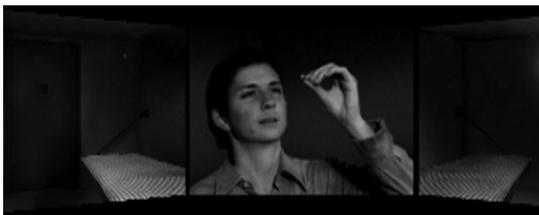


Figura 8

Esto permite una identificación del cuerpo del espectador con el tamaño de los objetos y personajes proyectados. Esta cercanía de las pantallas rodeando al espectador también proporciona una sensación de encierro similar a la vivida en el calabozo.

Hemos visto en la sección anterior de cómo el movimiento de la cámara pretende simular el movimiento de nuestro ojo en un recorrido espacial. En la instalación, como las pantallas están muy cerca del espectador y exceden su campo visual, ese movimiento de la cámara, es complementada por el movimiento del espectador (que gira la cabeza, o su cuerpo) de una a otra pantalla. El espectador dirige su mirada a las pantallas que le presentan movimiento de personajes o ruidos.

El cine clásico propone la visualización de una realidad objetiva, que aparentemente transcurre más allá de su representación narrativa en el film. La instalación parte de esa propuesta al incluir personajes de ficción que actúan en un

calabozo virtual. Como espectadores sabemos que la filmación ocurrió en un escenario (en este caso digital). Sin embargo, nos dejamos llevar por la ilusión de que podemos ver lo que realmente les paso a esas mujeres "tal cual" ocurrió. La instalación quiebra con esa ilusión al traer testimonios con voz en off - grabados a las protagonistas reales - que no pertenecen al lugar ni al momento de la historia del video. La narrativa, el espacio de proyección, las imágenes y los sonidos hacen que por momentos la instalación transporte al espectador a un calabozo de hace más de 20 años atrás. En otros momentos la instalación recuerda al espectador que ese calabozo es ficticio al presentar las voces de las protagonistas contando lo que les ocurrió pero en el presente [8]. Esa dualidad promueve a que el espectador componga una visión de la realidad que reconoce su construcción como ficción.

Conclusiones y trabajo futuro

En el cine clásico la visualización de la arquitectura está supeditada a la lógica causal de la historia y a la acción del protagonista. Repensando el recorrido espacial - de las animaciones hechas por los arquitectos - el cine nos proporciona una forma narrativa de guiar a la cámara y permitirle al espectador la construcción un espacio coherente. En esta ponencia me centré en el movimiento de la cámara y la importancia de la narrativa en relación a la comunicación de la vivencia al espectador. Sin embargo existen otros aspectos del cine clásico que definen el espacio escenográfico - como la línea de acción, la iluminación, el sonido, el montaje lineal etc. - que no han sido abordados en este análisis. Estos elementos quedan planteados para un trabajo futuro.

Por otro lado queda planteada la necesidad de una reflexión acerca de cómo el cine no narrativo y el cine que no sigue los cánones clásicos podría contribuir en nuestra visualización del espacio arquitectónico.

Agradecimientos

Me gustaría agradecer a Ema Massera, Elena Olivera, Paula Irisity, Andea Santomauro y Guillermo Zapiola por la lectura y su crítica constructiva a esta ponencia.

Notas:

1. Los conceptos y definiciones acerca del cine narrativo vertidos a lo largo de esta ponencia están influenciados principalmente por la lectura de D. Bordwell, "La narración clásica", en La narración en el cine de ficción, (Barcelona: Paidós Ibérica, 1996).

2. Aunque el cine clásico se originó en Hollywood hace más de 50 años, considero que el film analizado lo utiliza como referente formal y narrativo.

3. J. Wright (director), "Pride and Prejudice" [film], (Universal Studios, 2005).

4. Esta interpretación de la vivencia de estas jóvenes es diferente a otras visiones que hoy tenemos de la época. Daphne Spain en su libro "Gendered Spaces" muestra como la vivienda de esa época proscribía espacios exclusivos para hombres, otros sólo de mujeres, otros para los niños, sirvientes, etc. La visión de Spain del hogar patriarcal muestra cómo la arquitectura reflejaba y acentuaba la segregación social y la estratificación de género. Una visualización inspirada en la hipótesis de Spain muy probablemente generaría una reconstrucción de época donde la fluidez del recorrido espacial sería limitada.

D. Spain, Gendered Spaces. (Chapel Hill and London: The University of North Carolina Press, 1992).

5. ídem 1, página 161.

6. La tesis fue realizada en el College of Architecture de Texas A&M University, Texas, EEUU, finalizada en Mayo de 2006.

7. C. Aroztegui, "The Calabozo: Virtual Reconstruction of a Place Based on Testimonies", en International Journal of Architectural Computing, 3(3), September 2005.

8. El cine documental ha utilizado esta modalidad donde la reconstrucción ficticia es legitimada por grabaciones a entrevistados reales. La discusión planteada hoy en día es de como cada modalidad de representación de la realidad promueve o cuestiona la autoridad y la credibilidad del discurso fílmico.

B. Nichols, "Modalidades documentales de representación" en La representación de la realidad: Cuestiones y conceptos sobre el documental (Barcelona: Paidós Ibérica, 1997).

Keywords:

Film, Experiencing, Virtual Reconstruction, Narrative, Installation.