

La ARQUITECTURA como protagonista

Alfredo Flores Pérez
Tecnología y Producción

LA RIQUEZA DEL CINE ES EVIDENTE, ya que hace uso de las artes para crear su propio discurso. Como todo gran arte se puede analizar desde muchos puntos de vista. En este caso el acercamiento que quiero hacer es la relación que tiene con la arquitectura: no sólo como un elemento más en la ambientación, sino cuando ésta se convierte en un personaje central en el discurso cinematográfico.

Es obvio que desde el inicio de la creación cinematográfica la arquitectura está presente. La decisión de los hermanos Lumiere de filmar *La llegada del tren a la estación* marcó un espacio singular y lo enmarcó en una situación singular que determinó de alguna manera toda la narrativa cinematográfica posterior.

A partir de ahí el uso de la arquitectura y del espacio arquitectónico se convierte a veces en otro personaje que determina toda la acción hasta fusionarse al discurso cinematográfico, pero también permite la reflexión arquitectónica.

Por ejemplo, el cine de Buster Keaton se hace inseparable del uso del espacio; éste pierde su estaticidad para construirse y reconstruirse de manera constante y acelerada conforme avanza la acción. Así de pronto vemos cómo el espacio deja de estar fijo y entra en una dinámica muy contemporánea donde crea un performance con la demencial acción del personaje.

Otro ejemplo del cine clásico se da en Alfred Hitchcock; un ejemplo muy significativo es *La Ventana indiscreta*, donde a partir de la conformación de un espacio limitado, combinado con la incapacidad del personaje arma todo el discurso. Esta limitación doble crea un efecto cinematográfico que juega con el espacio limitado-recortado de la ciudad; recorte de lo que el ojo observa y recorte de la realidad que se muestra, un *voyeur* y una exhibición, dos soledades que de manera singular se juntan y conviven, tal como en las ciudades ocurre.



La ventana indiscreta

Imágen: Internet Movie Data Base

En el cine contemporáneo hay ejemplos muy significativos y al mismo tiempo muy contrastantes entre sí.

Uno es *Dogville*, de Lars Von Trier del año 2003. Una de las cosas más singulares de esta película es que irónicamente no existe un espacio arquitectónico, toda la acción transcurre en un set completamente vacío donde se representa un pequeñísimo pueblo. Todos los posibles espacios, las casas, se delimitan mediante trazos en el piso, no hay nada más, ni siquiera un paisaje, sólo un fondo negro. Esta película ha sido ampliamente analizada como una mezcla de teatro y cine; en este caso me interesa reflexionar acerca de la relación de esta no arquitectura, de este espacio sin fin, pero delimitado por todas las acciones y cómo va cobrando un poderoso sentido en la narración. El personaje principal va perdiendo toda su intimidad a pesar de estar cada vez más encerrada, todo posible espacio se diluye para mostrar la degradación del pueblo completo que acecha constante para reprimir-oprimir cada vez más. Entonces esos muros que tan sólo los tenemos en la imaginación se rompen, son en verdad transparentes y lo íntimo ahora es brutalmente expuesto. Todo lo oculto brota y ya sin restricciones atacan al personaje que consideran ajeno y culpable de toda degradación. Hay un adelgazamiento de lo público y lo privado que pone en crisis todo, incluyendo el espacio arquitectónico que se ha diluido. Todos estamos expuestos, todos nos exhibimos y todos podemos reprimir. Hay una visión negativa de la sociedad y la arquitectura está incluida en esta visión que la diluye por completo.



Inception

Ilustración: Erredos Torres



Inception

Imágen: Internet Movie Data Base

Otra película muy interesante es *Inception* (*El origen*) del director Christopher Nolan de 2010. En esta compleja película se juega con los sueños y eso permite desarrollar mundos complejos; los personajes crean los sueños, y de hecho hay un arquitecto que crea todos ellos. Película en la que gracias a las tecnologías actuales es posible recrear mundos de fantasía donde todo literalmente da vueltas constantemente en un juego de espejos que va diluyendo toda referencia: sueño sobre sueño, todo al borde del extravío. Se juega también con el tiempo de manera inquietante y hasta confusa, todo se acelera y todo se ralentiza hasta el extremo de poder observar los más mínimos detalles. Todo es una fantasía, aunque es una fantasía inducida para penetrar en las profundidades de una persona. Gran complejidad que hace todo frágil e inestable; pero tan atractivo que puede provocar que la fantasía sustituya a la realidad. Se recorren ambientes heterogéneos cada vez más separados unos de los otros. Al final, la sensación de toda la película es de una gran irrealidad que puede provocar diversas sensaciones en los espectadores, que van desde la fascinación hasta el rechazo o simplemente el tedio.

Esta reflexión narrativa de la película se puede llevar fácilmente a la discusión de la arquitectura contemporánea, la que es afectada por los mismos fenómenos: aceleración constante, la fantasía como forma de seducción, las ilusiones de mundos perfectos y estables o de mundos diversos y sin conexión posible. Me parece que hay muchos temas de reflexión que son pertinentes y que en la película se presentan de manera excepcional.



Hugo

Imágen: Internet Movie Data Base

Por último, quiero hablar un poco de *Hugo*, de Martin Scorsese. Esta película es un gran homenaje al cine y a su historia, llena de nostalgia, pero que al mismo tiempo intenta recobrar algo que es muy importante: la emoción de lo nuevo. Alrededor de esta narración principal, en la que hay referencias constantes a grandes momentos del cine, recrea la ciudad de París de los años treinta de una manera excepcional. Es nostálgica, pero es una gran fantasía, y produce la emoción de estar en una época donde la emoción de lo novedoso es constante. Está filmada en tercera dimensión y eso hace aún más atractiva la recreación.

Amí me parece que si bien puede representar la nostalgia de un mundo que ya se fue, es también un gran homenaje a una época proyectada a este presente, para hacer contemporáneo a un personaje que vivió la evidente emoción de la magia-novedad del cine, y cómo a partir de esta emoción redefinió por completo lo que el cine sería y es aún en la actualidad. Es como si Martin Scorsese mostrara todo lo que los cineastas de hoy le deben a Georges Méliès. Del mismo modo podría funcionar para la arquitectura esa recreación de París, ya que es fantástica, nostálgica, y prueba de cómo se ha transformado; rinde homenaje a esa herencia y la proyecta hacia el futuro. •



Cartel de Hugo

Imágen: Internet Movie Data Base