

Cine y arquitectura del siglo XXI:

EL ESPACIO EN EXPANSIÓN

UNA PRODUCCIÓN DE ALFREDO FLORES PÉREZ

Departamento de Tecnología y Producción



STAMOS A PUNTO DE TERMINAR LA SEGUNDA década del siglo XXI en el cual la tecnología ha modificado de manera muy importante la forma como la sociedad convive. En estas dos décadas, el cine y la arquitectura han cambiado de manera tan importante que a veces pasa casi desapercibido. Uno de muchos aspectos que comparten tanto el cine como la arquitectura es el espacio. La arquitectura produce el espacio donde las sociedades se han desarrollado a lo largo de toda su historia.

El cine con su corta historia ha definido un espacio más íntimo, más conceptual, pero que al mismo tiempo ha influido de manera determinante el espacio que las sociedades habitan: un espacio cada vez más dinámico, más espectacular, pero al mismo tiempo más complejo, que se convierte en una reflexión, una crítica y una propuesta constantemente nueva.

Matrix es una película que cumple 20 años de su estreno y que significó un cambio y una ventana al nuevo siglo en cuanto a los efectos especiales y el uso de la tecnología, pero también en relación con el manejo de temas complejos y, desde mi punto de vista, en la conceptualización del espacio cinematográfico. Es posible también hacer un paralelismo de lo que ocurre en la arquitectura, que al buscar adaptarse al nuevo siglo y a la compleja sociedad que se estaba conformando y aunado al uso intensivo de la tecnología, se lograron propuestas que abrieron las posibilidades del nuevo siglo. En el caso de la arquitectura, la obra de Frank Gehry y en particular el Museo Guggenheim de Bilbao, se convirtió en ejemplo de las posibilidades del uso de la tecnología, para conformar espacios dinámicos, complejos, que abren nuevas perspectivas que resultan liberadoras y críticas al mismo tiempo.

Matrix inicia con una secuencia que podría ser casi clásica del cine negro en cuanto a recursos cinematográficos: tonos oscuros, policías rodeando a un personaje (Trinity) que está en un cuarto y que al parecer es parte de una conspiración, lo rodean y lo intentan detener. En el momento en que este personaje se enfrenta a los policías, salta para patear a un policía y de pronto se queda congelada en el aire y el plano bidimensional, nuestro punto de vista, se desplaza 180 grados y observamos de manera dinámica a Trinity mientras ella está detenida, flotando en el aire. Este efecto, que ahora se conoce como efecto bala, cambia por completo el tono de la película. En realidad, es un filme de ciencia ficción, una de las mejores, por cierto. Al explicar el efecto, resulta ser relativamente fácil, pero en *Matrix reloaded*, este efecto será llevado a otro nivel gracias a un uso aún más intensivo de los efectos digitales, creados por computadora.

El cambio es aún más complejo y no sólo se trató de generar el efecto bala, pues dicho efecto ya existía y se había usado tiempo atrás (se considera una creación de Michel Gondry, más de 10 años antes). El cambio en el espacio fílmico influyó incluso en la complejidad de las historias. *Matrix* presentó un mundo virtual, que solo vive en la mente de la gente la cual está controlada por las máquinas, pero cuando vemos esta secuencia y se activa el efecto bala, la pregunta de nosotros como observadores es ¿estamos dentro de la matrix?, ¿por eso podemos observar a esa gran velocidad? El espacio se diluye, el plano bidimensional del cine cambiará por completo, aportando nuevas posibilidades de representación. Con *Matrix* también se abre paso a una serie de películas fantásticas que buscan temas más complejos, en concreto, buscan traducir en imágenes la complejidad de la mente humana. En ese mismo año se estrenó *El club de la pelea*, que también tiene una secuencia de inicio con uso de tecnología computacional, para hacer un recorrido extraordinario desde el interior microscópico de un cuerpo hasta llegar a su boca que tiene una pistola dentro. La tecnología permite recrear puntos de vista casi inimaginables o que

Momento icónico de la película *Matrix*, de las hermanas Wachowsky, de 1999, donde se muestra el efecto bala. Fotografía: <http://bit.ly/2XTbcws>





sólo podían existir en la imaginación. La posibilidades serán infinitas. Las películas donde los personajes son filmados con una pantalla verde de fondo ya son comunes, todo alrededor será creado por computadora. El espacio al interior de la mente se ha vuelto un tema que ha sido llevado al cine y que ha producido grandes experiencias, basta mencionar *Inception* (*El origen*, por su título en español) como un ejemplo de lo complejo que puede ser ahora este tema y su presentación visual.

El espacio fílmico que se generó para el siglo XXI es tan dinámico que el ritmo acelerado al máximo permite recorridos que nuestro "ojo" no podrían abarcar: lo microscópico, el multiverso, el interior de ser vivo, el interior de la imaginación, el pasado o los lugares menos imaginados se presentan en los filmes de este siglo o tan sólo un enorme detalle de una expresión. La tecnología sigue avanzando y el cine las sigue aprovechando para experimentar y penetrar en nuestra percepción de la realidad.

El espacio arquitectónico también ha sido llevado a una dimensión sin precedentes, pues el alarde tecnológico ha

permitido reinterpretar formas y sensaciones: edificios de grandes alturas que desafían la gravedad y parecen salidos de películas de ciencia ficción, materiales nuevos y nuevas combinaciones, es decir la tecnología permite estructuras que no serían posibles de concebir y de construir sin ella. El Museo Guggenheim de Gehry puede considerarse el precursor de lo que en el siglo XXI ya se considera común. Estas caprichosas formas tan características de Gehry lograron su punto quizá más icónico en este museo, ya que empujó a la tecnología computacional para su cálculo y construcción. La formas rompen el plano y la tradicional separación enunciada por el movimiento moderno de pared o columna, piso y cubierta, la pureza abstracta de este movimiento, salta hacia todos lados; todas las críticas al movimiento moderno se presentan de manera lúdica: en la planta baja aún se aprecian paredes rectas que conforme se elevan parecen desprenderse hacia todos lados. Anteriormente, Gehry ya experimentaba con estas formas, tal es el caso de La casa danzante de Praga, que fue terminada un año antes que el museo; el concepto es muy



Museo Guggenheim de Bilbao, obra del arquitecto Frank Gehry.
Fotografía:
bit.ly/2I5AYNO

La Casa Danzante parece salir de una película de ciencia ficción.
Fotografía:
bit.ly/2KHaYWR

interesante, porque se menciona que el dinamismo de esta edificación hacía referencia a Ginger Rogers y Fred Astaire, dos personajes icónicos del clásico y dinámico cine musical. En el museo, la experimentación adquirió una gran dimensión. Se convirtió en el icono y el detonador de la zona y de la ciudad: es lúdico, crítico, espectacular, dinámico y abrió posibilidades de experimentación que se concretarían en el nuevo siglo. El espacio, al igual que en el cine, ahora es experimental, impresionante, tecnológico, crítico, con resultados que reflejan a esta sociedad que está en una búsqueda para enfrentar un mundo reconstruido constantemente, con enormes peligros, pero con enormes posibilidades.

La imaginación se abre, experimenta y concreta un presente con más caminos y, esperemos, con nuevas convivencias que aprecien y sean sensibles tanto a los pequeños detalles como a las grandes y espectaculares visiones de la ciudad del mundo y el universo: esas conexiones que fluyen de lo virtual a lo real para enriquecer la experiencia del mundo contemporáneo. ✎

