

Editorial

El tema de la relación entre el cine y la arquitectura es tan amplio y evocador que las investigaciones que se pueden derivar de su estudio son prácticamente ilimitadas.

El cine funciona con un mecanismo de espejo donde podemos analizar nuestros imaginarios colectivos y la apropiación simbólica de los espacios públicos y privados. En él se confirman los roles preestablecidos, la dominación, la definición del otro y los prejuicios de las sociedades actuales. En las películas, sobre todo en los relatos de ficción, constatamos los procesos modernizadores y la forma en la que han afectado a las historias individuales. También se ha documentado la existencia y el uso de arquitecturas y espacios que han desaparecido o se han transformado radicalmente.

La arquitectura en el cine ha servido como una especie de laboratorio de exploración para el mundo construido, a veces anticipando el futuro de las formas de la arquitectura y la ciudad; otras, proponiendo espacios para la imaginación que sólo pueden existir en el espacio fílmico. La habilidad del cine para construir su propia arquitectura de luz y sombra, de formas y movimiento, ha provocado una superposición entre estas dos artes espaciales. En la relación entre ambas se definen los límites de cada una.

De todas las artes, ha sido la arquitectura la que ha tenido una relación más privilegiada y difícil con el cine. Desde el movimiento moderno, las artes intentaron expresar los descubrimientos sobre el espacio-tiempo, característica intrínseca de la modernidad. Las artes más estáticas intentaron imitar al cine para reproducir efectos o técnicas de movimiento e interpenetración espacio-temporal –el colapso del tiempo en el espacio– e incluso reproducir el montaje cinematográfico –la forma de ligar en un sólo punto, la pantalla, imágenes yuxtapuestas en secuencia de varios elementos o fragmentos de un fenómeno filmado en distintas dimensiones y desde puntos de vista diversos. El cineasta soviético Sergei Eisenstein consideraba que la pintura no había sido capaz de fijar la representación total de un fenómeno en su

multidimensionalidad a pesar de sus innumerables intentos, sólo la cámara de cine había resuelto este problema en una superficie plana; sin embargo, juzgaba como antecesor indudable de esta capacidad a la arquitectura.

Así, el cine fue la forma artística preferida por las vanguardias. El nuevo medio ofreció una experiencia perceptiva que prometió expresar el dinamismo de la metrópolis, la realidad compuesta de fragmentos, conformada por diversos puntos de vista; este nuevo arte podía representar las colisiones y choques característicos de la modernidad urbana de una forma más genuina. Permitió grabar lo fugaz, lo transitorio, lo momentáneo. No obstante, si bien el cine fue el medio idóneo para representar la metrópolis, no lo fue así para la arquitectura moderna. A pesar del papel tan importante que tuvo esta tecnología en todo el arte de vanguardia, y en específico para la vanguardia arquitectónica, el medio del cine no fue utilizado como estrategia de promoción de la arquitectura moderna salvo en un par de ocasiones; tampoco fue el instrumento privilegiado para representar las obras maestras, papel que en su lugar cumplieron las fotografías, las revistas y los libros. Una posible explicación es que la cámara cinematográfica estaba lejos del control del arquitecto.

A pesar de ello, el descubrimiento del cine fue fundamental y abrió nuevas perspectivas para la arquitectura moderna, la cual –como el cine mismo– ha sido descrita como el juego de luces reflejadas que integran al espectador/transeúnte despreocupado. El cine mostró de qué podría ser capaz la arquitectura no sólo en cuanto a diseño, sino también en cuanto a las posibilidades para experimentar. Ofreció el potencial de desarrollar una nueva arquitectura de tiempo y espacio sin los límites materiales de la gravedad y la vida cotidiana. El cine apareció no sólo como medio de representación, sino como oportunidad para concebir a la arquitectura misma como un dispositivo para ver cinematográficamente.

La proyección de las imágenes “espaciales” moviéndose ante el espectador inmóvil permitió que éste hiciera consciente la experimentación espacial de los espacios construidos, poner atención a las cosas comunes y corrientes, y así salir del estado de distracción con el que se percibe la arquitectura, de acuerdo con Walter Benjamin. Según la descripción de Alberto T. Arai, la proyección de las películas en las salas diseñadas para este fin infundió también en los espectadores una sensación de extrañamiento, un alejamiento, un efecto de shock que impulsó una identificación más cercana del medio con la experiencia cotidiana en las calles de la metrópolis.

El tiempo fue central para la idea de la *promenade architecturale* de Le Corbusier, ofreciendo una forma de ver el tiempo a través de la secuencia, un ambiente que cobra vida mientras se recorre. Esta idea puede ser relacionada con el cine. Uno conoce la arquitectura mientras deambula por ella: va cambiando la escala, se descubren rincones, se aprecian los detalles, etcétera. Sin embargo, el montaje cinematográfico de un recorrido espacial de este tipo, filmado desde el punto de vista del espectador, provoca desorientación y confusión. Este tipo de filmación ha probado no ser adecuado para la representación, comprensión y aprehensión del mundo construido. El ojo cinematográfico nunca podría ser igual al de un espectador que se mueve dentro de un edificio. Es anticinematográfico, cuando no imposible, utilizar una cámara desde este punto de vista, pues se pierde la sensación kinestésica (de todos los sentidos en conjunto); se vuelve necesario cambiar el punto de vista de la cámara a uno fijo en el que el objeto es el que se mueve. En contraste a la condición de exploración libre, los espectadores de una *promenade architecturale* filmica están limitados a vistas selectas que ofrecen un ángulo de vista restringida (jamás tendrá el alcance del ojo humano). Todo esto lo pudimos constatar al hacer para este número de la revista una propuesta de montaje cinematográfico en forma primitiva: fotografías, en secuencia rápida al pasar las hojas de este ejemplar, de la *promenade archi-*

tecturale filmica del edificio originalmente diseñado como Club central de la Ciudad Universitaria de la UNAM por Jorge Rubio, Eugenio Urquiza y Carlos Barbará Zetina.

El montaje de una película puede, por ejemplo, ser el camino mental a través de múltiples fenómenos, lejanos en tiempo y en espacio, reunidos en una cierta secuencia para formar un solo concepto y filmados con movimientos de cámara y encuadres que distorsionan el espacio para producir emociones y construir realidades libremente; todas estas impresiones distintas pasarán en frente de un espectador inmóvil. Debido a esta percepción propia del espacio cinematográfico, en las películas privan los espacios discontinuos –ningún espectador tiene en la mente una imagen clara de los espacios que está viendo en pantalla. Esto refuerza la idea de que en el cine la trama es lo importante y los espacios sirven sobre todo para crear las atmósferas psicológicas. Los espacios cinematográficos son nuevas creaciones, fuera de cualquier lógica arquitectónica.

El reflexionar sobre el cine y la arquitectura podrá servir para proponer procesos de diseño basados en la experiencia y en las secuencias temporales, planeados como un guion cinematográfico en lugar de un listado de necesidades científicas y ordenadas. También nos brinda posibilidades para interpretar los proyectos que cada vez más parecen inmersos en el campo del imaginario fílmico o de las pantallas. En la actualidad, los arquitectos más famosos continúan buscando formas de representar el movimiento y la sucesión temporal en la arquitectura, y para eso siguen volteando a ver a las vanguardias, que a su vez estuvieron marcadas por el impacto de las técnicas fílmicas.

Cristina López Uribe

