



LAS DIMENSIONES DEL ESPACIO AUDIOVISUAL.

VÍCTOR MEJÍA

Por sus diversos niveles de interpretación, la arquitectura interactúa y se nutre de su contexto cultural, social y artístico. Funciona como un sensor que puede registrar el acontecer de ámbitos ajenos a ella. Con disciplinas como el cine y el video mantiene nexos evolutivos, expresivos y de formato que van más allá de simples similitudes. Bajo estas premisas, el curso Arquitectura, Cine y Video se enfoca en las relaciones entre los medios audiovisuales y el acontecer arquitectónico. Al contar el cine con casi 120 años de existencia, el abordaje histórico y evolutivo se inicia a fines del siglo XIX. A partir de ello, se revisan variantes teóricas y expresivas, así como la aplicación práctica de los formatos audiovisuales.



Fotograma de El Gabinete del Dr. Caligari (Robert Wiene, 1919).
Izquierda: Fotograma de Metropolis (Fritz Lang, 1927).

A nivel de desarrollo urbano, el discurso de la modernidad se introdujo en Lima hacia fines del siglo XIX e inicios del XX. La modernización de la ciudad se inició con la apertura de algunas grandes avenidas, la implementación de la electricidad y el alumbrado público, la instalación de redes de agua y desagüe, el asfaltado de calles, entre otras mejoras. Esto coincidió con la llegada de innovaciones como el tranvía eléctrico, los autos, el jazz y el cine. Este último, un invento que se relacionaría, desde sus inicios, con la arquitectura.

Al nuevo espectáculo se sumaron factores que hicieron que supere el título

de ‘novedad pasajera’ que algunos le adjudicaron. Las mejoras técnicas en los proyectores, las crecientes posibilidades expresivas del formato, la mayor complejidad narrativa de las historias así como el desarrollo arquitectónico de sus espacios fueron los principales. A inicios del siglo XX las salas de cine crecieron en dimensiones, confort, seguridad y expresividad. Así mismo, sus fachadas y ornamentación fueron un medio para anunciar –hacia la calle y a los transeúntes– parte de la grandiosidad, ficción e ilusión del cine.

Simultáneamente, hasta mediados del siglo XX, el cine fue un transmisor de tendencias arquitectónicas.



Fotograma de *Playtime* (Jacques Tati, 1967).

Las películas y el écran funcionaron bajo el efecto de 'tarjeta postal', trayendo consigo imágenes de otros contextos que generaron cierta orientación en los gustos y sensibilidad de la época.

Esta condición variaría con la llegada y masificación de la televisión, hechos que significaron no solo una competencia comercial directa sino, sobre todo, un cambio en la percepción que tenía el público de los formatos audiovisuales. Las imágenes en movimiento no eran ya exclusividad de las salas de cine.

De aquella historia compartida entre cinematografía y arquitectura son resaltables muchos momentos, películas

y tendencias. Con títulos como *El gabinete del Dr. Caligari* (Robert Wiene, 1919), *Nosferatu* (Friedrich Murnau, 1922) o *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), el expresionismo alemán de la década de 1920 es un referente del uso de la arquitectura como herramienta expresiva en un formato audiovisual.

En la década de 1940 el neorrealismo italiano hizo protagonistas a la ciudad y a sus habitantes, plasmando radiografías urbanas del contexto de postguerra. Así mismo, en las décadas de 1950 y 1960 un director como Jacques Tati desarrolló una aguda crítica a la modernidad arquitectónica con películas como *Mi tío* (1958) y *Playtime* (1967).



Tan solo por la revisión de aquel devenir común del cine y la arquitectura, resulta pertinente el abordaje analítico del mismo. Sin embargo, aquella interrelación se vuelve más cercana cuando se reflexiona sobre factores de carácter formal, iconográfico, interpretativo y teórico. Y se extiende más aún cuando pensamos en formatos audiovisuales como el video arte, el video clip o el documental, así como en la accesibilidad cada vez mayor a equipos de filmación de nivel casero o profesional. Dentro de aquella amplia gama de posibilidades y lecturas, el curso Arquitectura, Cine y Video desarrolla revisiones de carácter analítico, crítico y práctico.

ARQUITECTURA, CINE Y VIDEO

Curso electivo de la Facultad de Arquitectura de la PUCP

Para revisar los nexos entre la arquitectura, el cine y el video resultan pertinentes miradas desde diversas ópticas, social, cultural, filosófica, semiótica, etc., sin embargo el curso lo hace desde la perspectiva del arquitecto.

El objetivo básico y punto de partida para las siguientes búsquedas es entender la arquitectura como un hecho cultural permeable a lecturas y proyectos interdisciplinarios, en este caso con los formatos audiovisuales.



Fotograma de Dogville (Lars Von Trier, 2003).

La arquitectura y el cine recorren caminos similares en sus procesos de realización, dependen ambos no solo del esfuerzo o la creatividad individual, sino que son resultado de un accionar colectivo. La pintura, la escultura o la música son concebibles en plena soledad; en cambio, la arquitectura y el cine requieren del trabajo de diversos profesionales. Después de la última frase de un guión, durante la filmación y hasta la edición final, el cine es una empresa colectiva, como lo es la arquitectura. Luego de los últimos trazos del diseño arquitectónico, hasta la conclusión de la construcción, es necesaria también la intervención de muchas partes, desde el arquitecto hasta el obrero, todos aportando sus conocimientos en una empresa conjunta.

Tanto los formatos audiovisuales como la arquitectura trabajan con el espacio, de modo distinto pero con el concepto común de la especialidad generadora de sensaciones y percepciones. El espacio diseñado, el arquitectónico, está en ocasiones limitado por las posibilidades de construcción, esto más allá de las capacidades de diseño

de cada arquitecto. Por su parte, el espacio representado, el del cine, tiene más posibilidades “constructivas” en su artificialidad, en el desarrollo escenográfico, más aún con la ambientación digital. Sin embargo, si bien cuenta con movimiento y recorrido, el plano bidimensional sobre el cual se proyectan las imágenes resultará siempre limitado ante la tridimensionalidad y la carga vivencial de los espacios arquitectónicos.

Otra finalidad del curso es aplicar aquellas interrelaciones —tras una revisión teórica— en un campo práctico de carácter interpretativo y de registro. Para esto se reconoce a los formatos audiovisuales como una opción expresiva para el desarrollo de trabajos de investigación y de carácter documental o artístico. A lo largo del siglo XX, y en lo que va del XXI, el registro de Lima, su paisaje urbano y su arquitectura se han basado en planos, fotografías y textos, formatos de gran valía para la investigación arquitectónica, sin embargo, es escasa la documentación en cine o video que tenga a las calles, edificios y habitantes limeños como tema central.



Intervención en espacio público, “Se vende o alquila este local”, Lalo Quiroz, 2006 . Foto: archivo del proyecto, fotógrafos varios.

Otro de los objetivos del curso es exponer a los alumnos a un amplio panorama audiovisual. Al ser la arquitectura una disciplina de alto contenido visual, un mayor bagaje de imágenes y referencias estéticas nutren el imaginario del arquitecto y pueden dotarlo de mayor apertura al diseñar. Entre otros títulos cinematográficos ya mencionados, son revisadas películas como *Roma ciudad abierta* (Roberto Rossellini, 1945), *Ladrón de bicicletas* (Vittorio de Sica, 1948), *El manantial* (King Vidor, 1949), *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), *El vientre del arquitecto* (Peter Greenaway, 1987), *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, 1988), *Dogville* (Lars von Trier, 2003), *Mi arquitecto* (Nathaniel Kahn, 2003) y *Apuntes de Frank Gehry* (Sydney Pollack, 2005), entre muchas otras.

Además de las producciones cinematográficas, otros formatos aportan también miradas críticas, personales y experimentales. El video clip, el video arte, el documental de carácter periódico, entre otros, pueden brindar miradas más específicas gracias a lo accesible de su realización. Son revisados, entre otros, registros en video

de intervenciones urbanas de artistas como Juan Javier Salazar o Lalo Quiroz, miradas agudamente críticas hacia el acontecer nacional, sirviéndose de algunas dinámicas urbanas —en el caso de Salazar—, o de la carga semiótica de algunos grandes edificios públicos —en el caso de Quiroz— para desarrollar sus propuestas.

El curso Arquitectura, Cine y Video apuesta por un enfoque interdisciplinario, aquel que le permite a los arquitectos —además de revisiones históricas, teóricas y analíticas— desarrollar diversas miradas al acontecer urbano. Lo audiovisual, además del texto escrito, representa un espacio alterno para desarrollar discursos de carácter crítico o reflexivo, esto además de la dimensión artística que es intrínseca al video. Las posibilidades expresivas del campo audiovisual no han sido aún explotadas para graficar la arquitectura y la ciudad, por ello crear un registro en aquellos formatos resulta una tarea pendiente. Las posibles lecturas de nuestro paisaje urbano son diversas y valiosas, y pueden ser desarrolladas también con la mirada y dirección de los arquitectos.