

El espacio arquitectónico en el Cine: *Arquitectura real, ficticia y virtual. Ejercicio de lectura semiótica*

The Architectonic Space in the Cinema: Real, Fictional and Virtual Architecture.

An Exercise in Semiotic Reading

Recibido: 22-10-07
Aceptado: 15-04-08

Lilia Ramírez

Universidad Nacional Experimental Sur del Lago,
UNESUR. E-mail: liliamarga@gmail.com

Resumen

Mediante un breve ejercicio de lectura semiótica interpretativa se intenta comprender varios de los mecanismos de generación del espacio empleados en algunos filmes, y más específicamente la utilización de la arquitectura como recurso de espacialización dentro del relato fílmico. Se propone entonces una pequeña taxonomía que permita entender algunas diferencias entre las diversas estrategias discursivas identificadas como generadoras de espacios arquitectónicos en el cine.

Palabras clave:

Lectura semiótica, cine, arquitectura, espacio real, espacio ficticio, espacio virtual.

Abstract

An interpretative semiotics reading exercise is proposed in order to understand the generation of the space in some films, and more specifically the use of architecture as a resource to generate the narrating space of a film. Then it is possible to identify a small taxonomy and therefore differentiate some of the discursive strategies that allow the generation of architectonic spaces in movies.

Key words:

Semiotic reading, film, architecture, real space, fictional space, virtual space.

A modo de introducción

Las relaciones entre el cine y el espacio arquitectónico han sido abordadas desde diversas perspectivas y por distintas disciplinas; entre estos esfuerzos, algunos teóricos se han ocupado de cómo el espacio arquitectónico se utiliza como parte de la especialización narrativa en el cine. Este artículo busca mostrar de una manera muy elemental un breve ejercicio de apreciación semiótica de varias posibles maneras de construir, más que de emplear, el espacio arquitectónico dentro de algunos filmes representativos. Por ende, es relevante aclarar que se trata más de una lectura apreciativa e interpretativa elemental, que si bien se vale del aparato teórico-metodológico de la semiótica generativa, no tiene ninguna pretensión de investigación taxonómica, si no más bien de ejercicio iniciante a la lectura semiótica.

Tridimensionalidad y Movimiento

El cine nos plantea siempre la gran paradoja del ojo engañado. Delante de la realidad del mundo que percibimos directamente mediante la vista, el cerebro reconstruye eso que llamamos espacio a partir de dos imágenes, que llegan cada una a través de uno de los ojos, estas dos imágenes son procesadas simultáneamente por el cerebro y a partir de ellas se recrea la profundidad del espacio; esto es lo que percibimos como tridimensionalidad. El cine, por su parte, siempre está en constante lucha con este mecanismo, pues debe reproducir la profundidad del espacio real en una pantalla mediante una única imagen, dándole a ambos ojos un mismo estímulo, por lo que debe engañar al cerebro para que reconstruya la profundidad perdida a través del lente. Se trata de la paradoja de llevar la tridimensionalidad a un plano bidimensional, esto es lo que conocemos como perspectiva.

Pero además de la tridimensionalidad, el cine está forzado a reproducir otro elemento de la realidad de manera ilusoria; el movimiento. El cine es de entre los sistemas comunicativos visuales el dueño del movimiento, pues logra representar los procesos de movimiento a partir de una serie de imágenes fijas -fotogramas- que cambian de manera rápida, en una sustitución casi instantánea, engañando al ojo, que no logra percibir el cambio entre una imagen y otra y confía en la continuidad de la imagen, dejándole al cerebro la tarea de completar la secuencia de manera que parezca un movimiento real. Este es quizás uno de los mecanismos más simples que el hombre ha ingeniado y que más nos siguen maravillando (1).

La paradoja del cine entonces es la de representar una realidad continua mediante una materialidad fragmentada, pues la película, el film en su materialidad, no es otra cosa que una sucesión de trozos de espacio y tiempo (Burch, 1970). Así mismo, la arquitectura plantea por su parte, en palabras de A. J. Greimas, la ruptura de una continuidad espacial, y presupone necesariamente la pérdida de la mayor parte de las riquezas de esa extensión continua en la que se establece la edificación. Sin embargo, este autor afirma también, que así como la construcción asegura una pérdida en la plenitud concreta y vacía de esa extensión continua, ofrece a su vez una compensación a cambio al poner de manifiesto una nueva significación. Este proceso de ruptura del espacio continuo por parte de la edificación es el que genera finalmente un espacio significativo (1976). El espacio es ante todo, en esta visión semiótica, un objeto construido a partir de la inserción de elementos discontinuos que rompen con la continuidad del espacio vacío (Greimas & Courtés, 1990). Vemos entonces como el proceso de reconstrucción de la continuidad a través de una materialidad discontinua genera nuevas significaciones en ambos sistemas.

Trataremos entonces aquí de entrever y describir algunos de los mecanismos que emplea el cine como sistema comunicativo multimodal para representar el espacio, desde la perspectiva semiótica.

Escenografía y Arquitectura

El cine cuenta siempre una historia, y este relato visual y sonoro –en la mayoría de los casos–, requiere de un espacio para que los personajes desarrollen sus acciones (2). Los mecanismos mediante los cuales se genera ese espacio es lo que Greimas llama espacialización, y el cine pareciera recurrir siempre bien a la escenografía o bien a la arquitectura misma para proveerse de esos espacios que requiere.

Por un lado, el cine, al igual que el teatro, puede generar espacios ficticios mediante el uso de elementos que reproducen un ambiente determinado necesario para el desarrollo de una acción específica; lo que conocemos como escenografía. Y consta de una serie de elementos que van desde los decorados hasta la iluminación, y que buscan en algunos casos crear un espacio inexistente, y en otros, reproducir uno que ya existe.

Por otra parte, el cine también puede acudir a la arquitectura en búsqueda de espacios reales ya construidos y apropiarse de ellos para desarrollar allí sus historias. En este caso la arquitectura pasa de ser el resultado de la modificación de un espacio, para ser

empleada ahora como escenografía de la narración visual, ya no es un espacio habitado si no un espacio que sirve de fondo, de escenario.

Ahora bien, estos dos recursos que el cine emplea para generar espacios tienen características en sí mismos que los hacen particulares y que determinan igualmente la espacialización que aportan al cine. La arquitectura, que modifica el espacio para satisfacer una necesidad o un deseo, genera espacios tridimensionales, recorribles, habitables; la escenografía por su parte genera espacios que pueden ser tridimensionales en un sentido más restringido del término, pues existen elementos que por la naturaleza de la imagen cinematográfica pueden ser simplemente sugeridos o dejados a la imaginación. Un techo puede ser supuesto por un espectador a partir de una imagen, no así por un usuario dentro de un espacio arquitectónico.

Si tratamos de diferenciar la escenografía y la arquitectura al ser empleadas por el cine para generar espacios visuales, podemos intuir que existen al menos tres grandes factores que debemos tomar en cuenta:

1. La temporalidad: Si bien resulta obvio, es importante entender que la arquitectura está en principio destinada a permanecer en el tiempo más prolongadamente que la escenografía; aunque es cierto que abundan casos de arquitecturas efímeras, o de escenografías más permanentes. Sin embargo, es innegable que la temporalidad afecta el carácter del espacio resultante en uno u otro caso. De acuerdo con Vincenzo del Prato.

La construcción escenográfica es por su naturaleza transitoria y por ello sus estructuras portantes son diferentes a las de la arquitectura. Generalmente está realizada de modo provisional, con puentes de hierro oportunamente ocultos en la estructura arquitectónica y haciendo uso de materiales de rápida aplicación de modo que todo cuanto es necesario para la construcción de la escena pueda estar puesto en la obra en un tiempo más reducido que en la construcción arquitectónica (Gorostiza, 1997).

Mientras que, en palabras del mismo del Prato, la arquitectura por su parte se construye *para permanecer en el tiempo y por la necesidad del hombre de modo que pueda moverse físicamente en ella, girar alrededor, entrar, salir, descender, apreciar los volúmenes, en suma vivirla (Gorostiza, 1997).*

Tenemos entonces que la temporalidad, la más permanente de la arquitectura y la más efímera de la escenografía, determina factores formales del espacio genera-

do, como materiales, estructuras, o acabados, y a su vez es determinada por la funcionalidad misma del objeto.

2. La Escala: ciertamente, la arquitectura y la escenografía entienden y expresan la escala de maneras distintas. En muchos casos la escenografía puede o no acceder a la misma escala que la arquitectura en sus realizaciones, dependiendo de razones de índole muy diversas, como costos, limitaciones espaciales, temporalidad, etc. En otros, la arquitectura juega con la escala de manera escenográfica, para crear efectos de sentido particulares. Pero ciertamente, en cualquiera de los casos, la escala tiende a ser determinada por razones distintas, en la arquitectura depende más de razones funcionales en cuanto a la ergonomía del espacio, en la escenografía pareciera depender en cambio de razones logísticas.

3. La Función: mientras que la arquitectura debe su carácter principalmente a su función, a un *ser* para algo, la escenografía tiene por su parte como función primaria la de *parecer* para algo. No se trata de que la escenografía no tenga función en relación con la arquitectura, si no que su función es otra, ella debe servir de espacio y parecer espacio, mientras que en la arquitectura ese parecer está dado por su ser verdadero. Este carácter funcional de una y otra podría ayudarnos ahora a entender que la escala y la temporalidad operen de tan distinta manera en ambos casos, como consecuencia de la función.

La arquitectura en el cine

Como parte de la figurativización del espacio en el cine, la arquitectura se construye de una manera muy distinta a como la percibimos en otros sistemas visuales, pues lo importante en el caso del film no es en realidad la representación de la arquitectura como en el caso de una fotografía documental por ejemplo, sino como ya dijéramos, la generación de un espacio. Por lo tanto, y en consecuencia, el espacio arquitectónico se presenta en el cine, no se representa. Es precisamente este presupuesto el que nos lleva a hablar de construcción de espacios arquitectónicos en la pantalla, y no de representación o de empleo, pues no se utilizan los espacios como tal, como espacios diseñados para un fin, si no que se utilizan pero en tanto que escenarios, y esto cambia la interacción de los usuarios con el espacio mismo. El espacio se presenta ya no como un objeto arquitectónico, si no como un elemento figurativo dentro de la historia.

En esta presentación del espacio en el cine podemos distinguir en principio al menos tres tipos distintos de arquitectura, dependiendo de la manera en como el espacio se construye en pantalla.

a. Arquitectura real: En este tipo de construcción el cine emplea la arquitectura y el espacio arquitectónico real, el construido, habitado, con existencia real, y se apropia de valores ya asociados a esos espacios. Por ejemplo, en el caso del film francés *Amélie* (2001), en el que se nos muestra una París que existe y que le permite al film apropiarse de una serie de valores ya establecidos a partir de esa arquitectura, de las calles, los adoquines, el metro, los cafés, París toda. Si bien se trata de una visión idealizada de la ciudad, ese también es un valor asociado ya a la París construida en el imaginario de la arquitectura. Nadie piensa en París llena de *Tags* o graffittis en sus paredes; por eso el trabajo de limpieza digital de las imágenes de la ciudad para obtener una versión ideal de ella.

En otro caso, en el film *Match Point* (2005), el empleo recurrente de edificaciones postmodernas del Londres empresarial, remiten a una serie de valores como el poder, el dinero, la fortuna, el sexo, y el control, y la pérdida de otros valores asociada al posmodernismo como fenómeno cultural. O en el caso de la arquitectura casi impersonal del Tokio de *Lost in Translation* (2003), donde se nos muestra la escala hipertrofiada de la ciudad en la que los seres humanos con su tamaño real pero insignificante se pierden. Igualmente el film *Children of men* (2006) se apropia por su parte de una serie de valores asociados a la Tate Modern de Londres, que recuerdan a la imagen ya empleada por los músicos de *Pink Floyd* en la carátula de su álbum *Animals*, caracterizada entonces como símbolo del futuro apocalíptico e incierto, carga connotativa que se aprovecha en la escena del film, mediante la reproducción de la carátula del disco en una referencia clara a los temas de ese álbum.

También la arquitectura permite al cine generar nuevos valores en sus espacios a partir de otros rasgos de los espacios que se emplean, que pueden no estar ya asociados a ellos. Por ejemplo, en el film *Gattaca* (1997) se emplean varios edificios de Frank Lloyd Wright pertenecientes al estilo generado por el movimiento moderno, y que si bien pudieran remitir a un pasado modernista, son empleados como escenarios de un futuro que privilegia a la sociedad por encima del individuo, y en el que la arquitectura moderna, con su escala magnificada y su pureza de formas, pareciera encontrar un acomodo perfecto.

Igualmente el futuro, pero esta vez un futuro apocalíptico, es también figurativizado por otros rasgos, como los de la casa *Ennis* (1924) de Frank Lloyd Wright empleada de manera referencial en el film *Blade Runner* (1982), y que por sus rasgos alusivos a culturas ancestrales, con su forma piramidal y sus acabados a manera de grabados sobre piedra, bien puede simbolizar una vuelta a algunos valores antiguos en el futuro.

b. Arquitectura Ficticia: El cine recurre también a la generación de espacios ficticios, narrados visualmente mediante herramientas digitales, ya sea para sobrepasar los límites de lo posible en la realidad física, mediante la generación de espacios físicamente imposibles, o bien para producir efectos de hiperrealidad a partir de espacios reales o posibles, retocados para exagerar ciertos rasgos de manera hiperbólica. Podemos mencionar como ejemplos, en primer lugar, los espacios generados en las últimas –o primeras, sea de manera cronológica por su realización o por su tiempo en la historia misma –tres películas de la saga de *Star Wars* (1999, 2002, y 2005), donde no sólo se generaron una serie de espacios imposibles en la realidad, planetas, ambientes, e incluso arquitecturas, ciudades, con urbanismo y estilos arquitectónicos propios de la visión futurista de la historia, si no que además se manipularon espacios reales mediante técnicas digitales para producir efectos visuales de hiperrealismo, como algunos paisajes españoles empleados, retocados digitalmente para exaltar su carácter bucólico. Igualmente, podemos citar como ejemplo la arquitectura generada digitalmente para la nueva versión de la historia de Willie Wonka, *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) en la que el relato demanda de una serie de espacios comestibles.

c. Arquitectura Virtual: En este caso la arquitectura que se presenta en el film es virtual pues no existe, ni de manera real ni de manera ficticia, si no que es creada, construida por la mente del espectador, al que se le presenta una serie de elementos que le permiten reconstruir ese espacio en su cabeza. Podemos entonces distinguir al menos tres grados de virtualidad en esta categoría:

i. Manipulación de la realidad: Aquí el espacio existe pero no en la misma forma del espacio virtual que se genera en la historia, por esto se debe manipular el espacio para que el cerebro reconstruya el espacio que se requiere. Un ejemplo muchas veces referido es el de la caminería circular de la nave espacial en la que viajan los personajes protagónicos del film *Odisea 2001* (1968). En este caso, la caminería es en realidad un espacio real recto, pero la toma particular y la manipulación de esas imágenes en las escenas que lo muestran, le permite al espectador reconstruir en su mente a partir de una imagen imposible un espacio circular que en realidad no existe, un espacio virtual pues sólo existe en la cabeza del espectador, pero mostrado en la pantalla.

ii. Reconstrucción del espacio a partir de fragmentos: Aquí el espacio se muestra a

través de fragmentos que en sí mismos, o todos juntos, no constituyen un espacio, pues es el cerebro el encargado de juntar esas piezas y completar las faltantes, de manera de formar ilusoriamente la imagen completa. Podemos aquí mencionar el caso de la secuencia de *Star Wars El retorno del Jedi* (1983), en la que el personaje de Luke Skywalker persigue en su nave a varios pilotos enemigos antes de destruir la nave de la Estrella de la Muerte. En esta secuencia el espacio en el que se desarrolla la acción es sólo sugerido a partir de varios elementos puntuales, algunas tomas de una maqueta de la nave enemiga en la que se encuentran que muestran el pasillo por el que se desplazan, y el visor de la nave misma de Skywalker, en el que se muestra el mismo pasillo en una perspectiva esquemática del espacio mediante unas simples líneas y algunos puntos que señalan la ubicación de los pilotos enemigos. Estos pocos elementos bastan para que el espectador recree el espacio completo de la acción.

iii. Representación del espacio mediante sistemas simbólicos: Este pareciera ser el caso extremo de virtualidad del espacio en el cine, pues ya no hay elementos del espacio mismo, sino una representación -ahora sí hablamos propiamente de representación- del espacio a través de elementos que lo simbolizan y hacen que el espectador entienda que están ahí en lugar del espacio mismo. Encontramos aquí el ejemplo de la construcción del espacio en el film *Dogville* (2003), en el que no hay un espacio si no una representación del espacio, que se simboliza mediante un sistema de trazados a manera de planos en el piso, y el uso de denominaciones lingüísticas para diferenciar áreas o señalar elementos particulares. Aquí el espacio debe ser generado por completo por la mente del espectador a partir de un sistema de símbolos que ya nada tienen que ver con el espacio mismo.

Vemos entonces que vamos desde un punto en el que el espacio es mostrado enteramente, aunque de manera ilusoria, hasta un punto en el que el espacio en sí desaparece por completo y es remplazado por una serie de símbolos.

Espacio representado vs. Espacio mostrado

Luego de este breve ejercicio de lectura podemos concluir que el espacio en el cine siempre es mostrado o construido pues la historia siempre requiere de un espacio que transitar y que, incluso cuando hablamos de representación, se puede entender que se represente el espacio arquitectónico, el real, el cargado de significados preexistentes, sin embargo el espacio físico, el del relato, siempre debe estar allí mostrado, es un requerimiento de la física y la realidad al que no podemos escapar.

Notas

1. Si bien esta manera de plantearlo podría resultar un poco ingenua, no es la intención ahondar en los mecanismos de percepción de la realidad misma, donde el cerebro es el encargado de mantener toda la ilusión de continuidad a partir de una realidad fragmentada, o viceversa.
2. Es parte de las leyes de la física natural que toda acción requiere de un espacio-tiempo para poder llevarse a cabo. Un antes, un durante y un después. Una locación, un aquí o un allá.

Bibliografía

- Bruch, N. (1970). **Cómo se articula el espacio-tiempo**. http://www.bmascestudio.com/iuna/dmm1/espacio_tiempo_burch.pdf. Revisado el 11 de abril de 2008.
- Gorostiza, J. (1997). **Arquitectura y Cine**. <http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/invitados/gorostiza2.html>. Revisado el 13 de agosto de 2007.
- Greimas, A.J. (1976). *Pour une sémiologie topologique en Sémiotique et sciences sociales*. Paris: Seuil.
- _____ y Courtés, J. (1990). **Diccionario razonado de la teoría del lenguaje**. Madrid: Gredos.