


La otra funcionalidad LA EXPRESIVIDAD DE LA IMAGEN, ARQUITECTÓNICA EN EL CINE



El arte se vale de diversos elementos para poder expresar ideas y sentimientos y el cine es uno de los pocos que puede hacer uso tanto de imágenes como de sonidos para representar los símbolos que desea expresar. La arquitectura puede pasar muchas veces desapercibida como uno de estos elementos, y ser considerada solamente para contextualizar los hechos, pero su poder para comunicar es más fuerte de lo que muchos creen.

*Víctor Mejía Ticona**

► *El gabinete del Dr. Caligari.*



► *Metrópolis.*



La arquitectura es un artificio, una creación del hombre con una finalidad primigenia de carácter utilitario: una casa tiene como principal función cobijar o proteger a sus habitantes, un museo reúne y exhibe piezas de arte, una sala de cine congrega a diletantes y cinéfilos. Como valor agregado a aquella condición funcional, la –buena– arquitectura puede ser un despliegue de diseño a partir de la creación de espacios y volúmenes, gracias a su materialidad o a partir de una pertinente relación con el entorno. Con una mirada analítica e historiográfica, la arquitectura es a su vez uno de los principales signos culturales para definir a una sociedad en una época o contexto específico.

Sin embargo, en una obra cinematográfica la arquitectura puede trascender a aquella inicial funcionalidad utilitaria y ejercer una más bien expresiva, resuelta por códigos y condiciones distintas. La arquitectura tiene a la ciudad como escenario casi inherente, y en ella interactúa con sus dinámicas sociales, las problemáticas urbanas y una realidad país siempre presente. En el contexto urbano el aspecto formal de la arquitectura es el lado visible de un sistema más complejo, en el cine, en cambio, aquella imagen arquitectónica es el punto inicial de una potencial herramienta expresiva. Entonces, el espacio real pasa a ser espacio representado, la condición tridimensional se vuelve una profundidad sugerida, y la materialidad tangible puede tornarse efímera y escenográfica.

Del Dr. Caligari a monsieur Hulot

Desde inicios del siglo XX la pintura expresionista fue representativa de aquel movimiento, sin embargo su influencia se extendió a otras artes, como la escultura, la poesía, el teatro, la fotografía y, con cierto retraso, al cine. Así, durante la década de 1920 el cine expresionista alemán fue un paso más allá con la que había sido, hasta entonces, una de las virtudes capitales del cinematógrafo: la verosimilitud. Como un espectáculo aún en formación, el cine se renovaba con las mejoras técnicas de filmación y proyección,

y lo seguiría haciendo con la llegada del cine sonoro –a fines de los años veinte–, y la posibilidad de filmar en colores –desde fines de los treinta–. Como la fotografía hacia mediados del siglo XIX, el cine poseía la virtud de ser fidedigno a la realidad, más ahora con imágenes en movimiento. Sin embargo, las películas expresionistas tomaron aquella condición solo como la referencia inicial a modificar, estilizar y distorsionar, intentando transmitir atmósferas y emociones desde la mirada subjetiva del director.

El gabinete del Dr. Caligari (Robert Wiene, 1920) es un caso emblemático de las posibilidades expresivas de la imagen arquitectónica en el cine. En esta cinta los edificios y cabañas de Holstenwall, el pequeño pueblo en el que transcurre la historia, presentan elementos arquitectónicos alejados de su funcionalidad básica. Por ejemplo, puertas y ventanas –por las formas angulosas y estilizadas de la arquitectura– no tendrían, en un eventual uso real, la posibilidad de ejercer su función básica, abrirse y cerrarse. Sin embargo, aquellas limitaciones carecen de importancia ante su nueva funcionalidad expresiva. Así, la distorsión de aquella imagen arquitectónica no deriva solo del lenguaje propio del expresionismo, sino que resulta coherente al comprender que, en la ficción narrada, aquella representación es parte del relato de un demente, y por ello propia de su locura.

Metrópolis (Fritz Lang, 1927), otra película del expresionismo alemán, es en cambio un caso alejado de la abstracción. En ella la imagen arquitectónica es figurativa y diferencia a la ciudad de arriba –la de los ricos– de la de abajo –la del proletariado– a partir de la espacialidad y la escala de los edificios. Mientras que en la gran urbe de la superficie la arquitectura denota diseño, es espacialmente generosa y posee escala monumental, debajo de esta, en los subterráneos, la arquitectura es formalmente repetitiva, de espacios estrechos y poco iluminados. Así, aquellas imágenes refuerzan un concepto estructural de la película, las diferencias de clase y sus contrastes.

Tres décadas más tarde Jacques Tati definiría un uso inteligente y sutil de la imagen urbana, de la materialidad y los elementos propios de la modernidad arquitectónica vigente entonces, aquella que recusó por repetitiva e impersonal. Su personaje emblemático fue *monsieur Hulot*, un tipo más bien ingenuo y torpe que, sin embargo, le permitiría el despliegue de una aguda mirada crítica a diversos aspectos de la sociedad de posguerra. Tras su aparición en *Las vacaciones del Sr. Hulot* (1953), dicho personaje reaparecería en *Mi tío* (1958), cinta que grafica, con sutil humor, el contraste entre los suburbios franceses y la nueva ciudad moderna, aquella de vías rápidas, grandes conjuntos habitacionales, y pródiga en adelantos tecnológicos. En *Playtime* (1967) la imagen urbana es un conjunto de elementos visuales al servicio de la narrativa cinematográfica: la ciudad es un escenario donde la calle, los personajes y la arquitectura actúan en una sincronía casi coreográfica. Así, se explota visualmente la materialidad del vidrio y sus reflejos, la uniformidad espacial de los ambientes interiores, o la relación entre interior y exterior, entre otros “gags arquitectónicos” utilizados con inteligencia y frescura. La saga de Hulot continuaría luego con *Trafic* (1971).

Ausencias evidentes

En *El resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) la arquitectura es también protagonista, pero en este caso no se modifica ni se estiliza su imagen, no se apela al paisaje urbano ni a los juegos visuales ingeniosos; la espacialidad de las instalaciones del hotel Overlook –donde transcurre la película– juega a favor de mantener la tensión en la trama. Las atmósferas experimentadas por Jack Torrance (Jack Nicholson), su esposa (Shelley Duvall) y su hijo (Danny Lloyd) se intensifican a partir del adecuado uso de aquella espacialidad. La soledad que afronta Jack inmerso en la locura se acentúa visualmente al situarlo en grandes espacios vacíos como el *hall* principal del hotel o su gran salón de eventos, ambientes que en su uso cotidiano están colmados de gente. La ruptura entre la escala

arquitectónica y la escala humana cumple entonces un rol expresivo, como lo puede hacer la ausencia de gente en un gran espacio. Los estrechos pasillos de la zona de habitaciones colaboran a crear la atmósfera claustrofóbica y amenazante que padecen los personajes, como la profundidad de sus perspectivas pueden condensar la tensión en una imagen. La experiencia siniestra se hace más intensa a través de los diversos espacios recorridos por los protagonistas en la huida, como si acudiéramos a un experimento de laboratorio con ratones en un laberinto –casi– sin salida.

Otro caso de interés es la trilogía *Estados Unidos: tierra de oportunidades*, de la cual Lars Von Trier ha filmado ya *Dogville* (2003) y *Manderlay* (2005). Ambas películas presentan una lectura crítica y casi filosófica de la condición humana –de sus taras y contradicciones–, utilizando para esto una puesta en escena poco convencional. Conformando una suerte de radiografía urbana, se prescinde de la materialidad arquitectónica y se utilizan solo algunos elementos para sostener una espacialidad sugerida. Algunas pocas ventanas y los límites de las casas dibujados en el suelo –como en un plano de arquitectura– proponen, desde el inicio de la película, un código visual y narrativo que el espectador debe asumir y entender para seguir la historia, código que no comparten los personajes dentro de la ficción, quienes sí perciben aquella materialidad ausente. Von Trier plantea así una arquitectura “invisible” que, sin embargo, no desaparece del todo. Por el contrario, su ausencia la hace evidente y omnipresente, no solo como un mecanismo ingenioso, sino como el soporte de una propuesta narrativa que, desde el principio, no pretende “introducirnos a la ficción”, sino que deja en claro que se trata de una película, de un artificio, como lo es en esencia la arquitectura. Al situar al espectador como un observador omnipresente, la simultaneidad en la apreciación de los hechos nos entrega una visión, al menos, reveladora. Mientras algunos habitantes de *Dogville* –el pueblo escenográfico– toman tranquilamente el té o comentan sus rutinas, en el mismo encuadre, pero en un plano

posterior, podemos apreciar una escena de violación percibida más dramáticamente a partir del contraste logrado con aquella “transparencia” arquitectónica.

La otra funcionalidad

La funcionalidad expresiva aludida, si bien presente de diversas



formas en las películas mencionadas, no es uso común del lenguaje cinematográfico. En muchos casos la imagen arquitectónica se limita a ser un contenedor de acontecimientos, personajes y objetos, sin que por ello dejen de tener un rol en la narrativa cinematográfica. Sin embargo, resulta evidente que con aquella funcionalidad alterna la imagen arquitectónica puede

alcanzar niveles más complejos de lectura.

A su vez, la interpretación de la arquitectura como herramienta expresiva, si bien puede ser propuesta por el realizador cinematográfico, encuentra en el público un último filtro. En un ámbito subjetivo, esta depende de las características específicas de cada espectador, de sus experiencias personales, de sus co-

nocimientos, así como de su sensibilidad y atención. En ese sentido, la lectura de esta dimensión audiovisual de la arquitectura es más bien abierta y polisémica, y por ello de interés para el análisis. ◻

*Arquitecto, autor del libro *Ilusiones a oscuras. Cines en Lima: carpas, grandes salas y multicines. 1897-2007* (Lima: Forma e Imagen, 2007).



Playtime. ◀