



La arquitectura en el cine de ciencia ficción [

Cabezas Garrido, Juan Antonio,
autor

Monografía

Debemos considerar el cine y cada película en particular como un proceso artístico y técnico que una vez concluido contiene varios niveles de sentido, del mismo modo que la arquitectura permite múltiples lecturas, aproximaciones y caminos para su análisis, y que por ello, tanto en su vertiente puramente técnica como en la artística, requiere de operaciones de transformación complejas en los elementos que lo componen. Esas transformaciones tienen lugar desde el momento de la concepción del guión hasta el de la proyección final, del mismo modo que el material filmado necesita de otras transformaciones para poder ser finalmente comercializado. La arquitectura necesita también de operaciones previas a su traslado al cine, y este proceso puede dividirse en dos fases claramente diferenciadas, tanto material como estructuralmente: en primer lugar, los elementos tomados de la arquitectura real deben sufrir una transformación que los haga representables; esto quiere decir que se necesitan una serie de manipulaciones para adecuar la arquitectura real a la idea que tiene el cineasta sobre lo que debe aparecer en la pantalla. La arquitectura que aparece en las películas debe traducirse al lenguaje del cine en cada una de ellas, teniendo que adecuarse a un entorno determinado fijado por el cineasta. Ese entorno tiene multitud de variables predefinidas, a las que la arquitectura tiene que ajustarse para el correcto funcionamiento de la obra finalizada. En segundo lugar hay que decidir qué parte de una determinada arquitectura debe aparecer en cada plano: cuando se trata de decorados debe decidirse qué debe ser construido, o qué será objeto de representación digital, completa o parcialmente. El primer proceso al que nos referimos, esa primera transformación, contiene los elementos explícitos de cada uno de los elementos que intervienen en la filmación y constituye la primera representación de la arquitectura real, que podríamos denominar material. Es la que prepara al elemento arquitectónico para su filmación, y la operación previa a la entrada en juego del resto de componentes. El segundo proceso, la segunda transformación, es la que contiene la ambientación y el carácter de la película, la que porta el nivel simbólico que cierra el conjunto del lenguaje de la imagen. En el momento en el que el espectador ve la película se produce el comienzo de la interacción de los elementos virtuales, los elementos del lenguaje cinematográfico con sus correspondientes, sus homólogos reales. Aquí entra en juego la arquitectura como integrante del producto fílmico. Estos entornos arquitectónicos-cinematográficos son capaces de inducir sentimientos de rechazo, de indiferencia o de comodidad, dependiendo de las características de cada película. Por ello en ocasiones el traslado de los mensajes contenidos en esa arquitectura filmada a la original provoca que se reproduzcan en el mundo real esquemas y elementos arquitectónicos basados en aquellos que aparecen en las películas, sin que esta reproducción se base en un programa ni una necesidad, sino en el deseo de imitación. En resumen, podemos afirmar que se establece un proceso de retroalimentación entre las arquitecturas real y cinematográfica, al existir una influencia mutua. El cine, en ese proceso, devuelve una versión modificada de la realidad, de la que vuelve a tomar sus elementos para una siguiente transformación. Poner en relación la escala en la representación arquitectónica y en la cinematográfica nos hace preguntarnos hasta qué punto la representación de la arquitectura en el cine se convierte en un proceso homólogo al arquitectónico, pero que en lugar de construirse en la realidad, lo hace entre la proyección y la mente del espectador, a modo de construcción colaborativa. Debemos preguntarnos si

la arquitectura real es otro proceso similar, de manera que constituye un todo junto con la experiencia de aquéllos que la habitan. En cualquier propuesta cinematográfica, la época y el lugar en las que se desarrollan las historias proporcionan datos históricos sobre el entorno, siendo potestad de los autores el grado de rigor y de fidelidad con el que se tratarán y trasladarán esos datos. El marco histórico existe y puede utilizarse, independientemente de las licencias que puedan tomarse, mientras que en el cine dedicado a representar el futuro se plantea una cuestión ajena al resto de las propuestas cinematográficas: la arquitectura que debe usarse, transformarse o imitarse no existe. Esto añade una etapa más a las ya descritas, que consiste en imaginar el aspecto de una arquitectura que pertenece a un tiempo que aún no ha sucedido. En una aproximación al cine de género, mientras la fantasía clásica toma sus referentes de elementos legendarios y mitológicos, y su imaginario del paisaje y la arquitectura medievales, la representación del futuro cuenta con un obstáculo esencial, que es la ausencia de esos referentes. Esto nos lleva a preguntarnos qué es la arquitectura en el cine de ciencia ficción. Dado el hecho de que la ciencia ficción ha de desarrollar un entorno que es por definición inexistente, la transformación de los elementos conocidos en otros desconocidos, o que al menos sean capaces de provocar en el espectador la sensación de futuro, se añadirá como elemento extraordinario al trabajo habitual del director y el escenógrafo; una de las principales preguntas que cabe hacerse ante este hecho es si la arquitectura de las películas de ciencia ficción es nueva, pretende serlo, o parte de una base previa a la que transforma. A lo largo de la historia del cine, la ciencia ficción ha tomado sus principales elementos arquitectónicos de fuentes diversas; desde las vanguardias artísticas de principios del siglo XX hasta las sórdidas imágenes de las ruinas dejadas por la guerra y la contaminación de principios del XXI, pasando por todas las arquitecturas intermedias; la universalización del cine ha provocado así la internacionalización de esos contenidos. Uno de los objetivos de este trabajo es concretar qué relación existe entre la arquitectura real y la que muestra el cine de ciencia ficción, y cuáles son los elementos específicos que, cuantitativa y cualitativamente, forman parte de esa relación: en esencia, averiguar de qué arquitectura se nutren los escenarios que proponen las películas de ciencia ficción, cómo se utilizan, cómo se manipulan y cómo se presentan. Otro de los objetivos está en averiguar hasta qué punto la relación entre la arquitectura y el cine de ciencia ficción se retroalimenta, tal como ocurre en la arquitectura cinematográfica convencional; es decir, si puede considerarse cierto y en qué medida que la arquitectura mostrada en el cine del género es capaz de influir de algún modo en la arquitectura real, tal como ocurre en sentido contrario, cuando el cineasta toma los elementos de que dispone y los transforma en su idea de futuro. Como aglutinante de los anteriores, se encuentra el carácter prospectivo de la arquitectura en la ciencia ficción: en su esencia misma está el imaginar escenarios futuros posibles. Obviamente en el cine y la literatura de ciencia ficción no existe, al menos en su mayor parte, una intención científica explícita, es decir, la utilización como tal del método científico o la formulación de teorías o postulados

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:38443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMTg3ODU5MTA>

Título: La arquitectura en el cine de ciencia ficción [Recurso electrónico] Juan Antonio Cabezas Garrido ; Francisco Javier Montero Fernández [director]

Editorial: [Sevilla] [El autor] 2014

Descripción física: 1 recurso electrónico (490 páginas)

Nota general: Tesis leída ETSA

Tesis: Tesis Univ. de Sevilla-2017/04

Materia: Arquitectura- Tesis y disertaciones académicas Cinematografía- Tesis y disertaciones académicas

Autores: Montero Fernández, Francisco Javier, director

Entidades: Universidad de Sevilla. Departamento de Proyectos Arquitectónicos Universidad de Sevilla. Escuela Técnica Superior de Arquitectura Universidad de Sevilla. Vicerrectorado de Postgrado y Doctorado

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es