

ESPACIO

CINEMATOGRAFICO

de lo analógico a lo digital

grupo **ESPACIAR**

Universidad de Valladolid

El libro se ha desarrollado en el marco del *Proyecto de Investigación* "DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI" (2022-2025), que es parte de la actuación ref. PID2021-123974NB-I00, financiada por MICIU/AEI /10.13039/501100011033 y por FEDER, UE, Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
DIGITALSTAGE
Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI
REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-2025)

The information and opinion contained in the chapters are solely those of the individual authors and do not necessarily reflect those of the editors. Therefore, we exclude any claims against the author for the damage caused by use of any kind of the information provided herein, whether incorrect or incomplete. The editors does not claim any responsibility for any type of injury to persons or entities resulting from any ideas referred to in the chapters. The sole responsibility to obtain the necessary permission to reproduce any copyright material from other sources lies with the authors. The editors cannot be held responsible for any copyright violation by the authors in their chapters. Any material created and published by ESPACIAR Group is protected by copyright held exclusively by ESPACIAR Recognized Research Group of the University of Valladolid. Any reproduction or utilization of such material and texts in other electronic, or printed publications is explicitly subjected to prior approval by the referred group.

En conformidad con la política editorial de la Universidad de Valladolid (<http://publicaciones.uva.es>), todos los capítulos de este libro han superado una evaluación externa por pares ciegos (*double-blind peer review*) realizada por un comité internacional de expertos académicos y artísticos.

Esta publicación es parte del proyecto de investigación:
DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI
ref.PID2021-123974NB-I00 (2022-25), financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI

© De los textos: los autores, 2024

© De las ilustraciones: los autores y las fuentes citadas

Diseño: Daniel Barba

Cubierta: Javier Blanco

ARIAS, J.; BLANCO, J.; BARBA, D.; LLAMAZARES, P. (eds.) (2024): *Espacio cinematográfico: de lo analógico a lo digital*. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar). [Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/>] ISBN: 978-84-09-66701-7

Editores:

Javier Arias Madero

Javier Blanco Martín

Daniel Barba Rodríguez

Pablo Llamazares Blanco

Grupo ESPACIAR (www.espaciar.net),

Universidad de Valladolid

Valladolid, 2024

ISBN: 978-84-09-66701-7

Impresión: Truyo! SA

Organiza:

Grupo de Investigación Reconocido de la Universidad de Valladolid (GIR – UVa)
“ESPACIAR: Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas”
Proyecto de investigación “DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI” Ref.PID2021-123974NB-I00, 2022-25,
financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI

Dirección:

Javier Arias. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar & EfimerArq)
Javier Blanco. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar & EfimerArq)

Comité editorial:

Daniel Barba. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Pablo Llamazares. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)

Comité artístico y científico:

Federica Andreoni. Real Academia de España en Roma (org. cultural)
Cristina Barbiani. Università IUAV di Venezia
Luis I. Barrero. Universidad de Salamanca (Grupo Espaciar)
Renato Bocchi. Università IUAV di Venezia
Amaya Bombín. Artista visual
Andrés Carretero. Universidad Politécnica de Madrid
José Luis Crespo. Universidad de Cuenca (Ecuador)
Santiago de Molina. Universidad CEU San Pablo
Liliana Fracasso. Arquitecta y Artista visual
Enrique Jerez. IE University
Filippo Lambertucci. Sapienza Università di Roma
Pedro Leão. Universidade do Porto
Alberto López. Universidad de Valladolid
Tomas Macsotay. Università Pompeu Fabra
Jorge Marum. Universidade da Beira Interior
Andrea Moneta. Nottingham Trent University
Federica Morgia. Sapienza Università di Roma
Maria Neto. Universidade da Beira Interior
Claudia Pirina. Università degli studi di Udine
Esther Pizarro. Artista visual & European University of Madrid
Pisana Posocco. Sapienza Università di Roma
Luis Ramón-Laca. Universidad de Alcalá
Jorge Ramos. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Valentina Rizzi. Università IUAV di Venezia
Miriam Ruiz. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar) / Universidade Beira Interior
Javier Sánchez. Universidad de Valladolid (EfimerArq)
Miguel Santiago. Universidade da Beira Interior
Juan Carlos Quindós. Arquitecto y Artista visual
Fernando Zapařaín. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Rodrigo Zapařaín. Arquitecto y Escenógrafo

**arquitectura
ciné**

Índice

- 8 **Cine, Arquitectura y el Arlanza**
Javier Blanco Martín & Javier Arias Madero
-
- 22 **Desbordar la pantalla: Poéticas elementales y escenografías digitales en las ensoñaciones romanas de Giuseppe Gambardella**
Vicente Alemany Sánchez-Moscoso & Raquel Sardá Sánchez
- 34 **La ventana profunda protodigital de Wenders en Paris, Texas**
Fernando Zaparaín Hernández
- 52 **De nuevo sobre una escena descartada de El sol del membrillo y la habitación de Las meninas**
Luis Ramón-Laca Menéndez de Luarda
- 62 **What the Hell Are You Doing in My House If You're Not Even a Thief?**
Valentina Rizzi
- 74 **Perspicere. Balli, films e maquette: movimenti di apertura**
Michele Anelli-Monti
- 90 **I tempi dell'effimero. La quintessenza dell'immaginario romano**
Manuela Ciangola, Francesco Masiello
- 104 **La restitución gráfica de un escenario a través del BIM y la inteligencia artificial generativa: La Casa Miller de Frank Lloyd Wright**
Sara Peña Fernández, Marta Alonso Rodríguez,
Susan Medina Arista & Noelia Galván Desvaux
- 116 **Pantallas en el escenario: Dos obras paradigmáticas**
Yolanda Martínez Domingo
- 128 **L'uomo e il suo mondo. Studio Azzurro e la "presentazione" digitale della realtà**
Giovanni Comi
- 140 **Paisajes arquitectónicos y escenografías digitales: Conexiones de la pintura, el cine y los videojuegos en la configuración de los nuevos entornos del entretenimiento audiovisual**
Mario-Paul Martínez
- 152 **El espacio del laberinto: Estudio de caso desde la literatura al cine y los videojuegos**
Fran Mateu
- 164 **La inteligencia visual-espacial en la narrativa ambiental del videojuego. Didáctica en el diseño del espacio digital gamer a partir del escenario cinematográfico**
Luis I. Barrero

This article reviews the evolution of the **Interferencias** Congress, held in the Burgos town of Covarrubias. A unique context for debate on cinema, architecture, and landscape, which was born in 2016, inspired by the recovery of **Sad Hill Cemetery**, the iconic setting of Sergio Leone's "The Good, the Bad and the Ugly." This modest gathering quickly became an unmissable event for those seeking to explore the subtle connections between architecture and cinematic narrative, bringing together, over its six editions, architects, filmmakers, critics, and academics, who have contributed valuable research on these topics.

The congress has steadily grown year after year, establishing itself as a reference point for those interested in the intersection of these deeply connected disciplines. The 2024 edition marked an important milestone by incorporating digital topics into the discussions. This evolution was made possible thanks to the involvement of the **Espaciar** Research Group from the University of Valladolid in the organization.

What began years ago as a conversation between a group of architect friends inspired by the iconic final scene of a western has evolved into an internationally renowned congress. However, for us, the truly important thing is that, despite this gradual growth, we can ensure that both the critical and creative essence, as well as the enriching personal interaction between participants, remain intact from edition to edition.

Cine, Arquitectura y el Arlanza

**Javier Blanco Martín &
Javier Arias Madero**

Universidad de Valladolid

Abstract El presente artículo repasa la evolución del Congreso **Interferencias** que se celebra en la villa burgalesa de Covarrubias. Un contexto único de debate sobre cine, arquitectura y paisaje nacido en 2016 e inspirado por la recuperación del Cementerio de **Sad Hill**, icónico escenario de “El bueno, el feo y el malo” de Sergio Leone. Este modesto encuentro pronto se convirtió en una cita ineludible para quienes buscan explorar las conexiones sutiles entre la arquitectura y la narrativa cinematográfica reuniendo, a lo largo de sus seis ediciones, a arquitectos, cineastas, críticos y académicos, quienes nos han aportado sus valiosas investigaciones sobre estas cuestiones.

El congreso ha crecido de manera sostenida año a año, consolidándose como un referente para aquellos interesados en la intersección de estas disciplinas profundamente conectadas. La edición de 2024 representó un hito importante al incorporar lo digital como motivo de debate. Esta evolución fue posible gracias a la incorporación en la organización del Grupo de Investigación **Espaciar** de la Universidad de Valladolid.

Lo que comenzó hace años como una conversación entre varios amigos arquitectos inspirados por la mítica escena final de un western, ha evolucionado hasta convertirse en un congreso internacional de renombre. Sin embargo, para nosotros, lo verdaderamente importante es que, a pesar de este crecimiento paulatino, podamos garantizar que tanto la esencia crítica y creativa, como la enriquecedora interacción personal entre los participantes, se mantenga intacta edición a edición.

Nunca sabe uno muy bien cómo empiezan las cosas y tampoco cuándo terminan, quizás solo reconozcamos puntos de inflexión que resultan detonantes para desencadenar trayectorias. Entre arquitectos es habitual hablar, por supuesto, de arquitectura. Sin entrar en lo que entendemos por arquitectura, un debate disciplinar aún sin solución, el cine está muy relacionado con ella. Porque más allá del diseño de la escenografía filmica subyace la idea de experimentación del espacio y del movimiento, donde se plasma la actividad humana que da lugar a la concepción de lo arquitectónico.

Para nosotros, el descubrimiento del Cementerio de Sad Hill fue el detonante para iniciar esta andadura de **Interferencias**. Se cumplían 50 años (1966) desde que se estrenó la película “Il buono, il brutto, il cattivo”, poco antes un grupo de personas del entorno (principalmente de Hontoria del Pinar, Santo Domingo de Silos, Covarrubias, Contreras, Carazo, Hortigüela, Salas de los Infantes, Pinilla) se organizaron en colectivo con el fin promocionar turísticamente los lugares escogidos para la película de Sergio Leone. Tras un innegable esfuerzo por su parte, encontraron la localización precisa y realizaron la recuperación del cementerio, donde se filmó la escena final. Lo que motivó un simposio en el verano del 2016 en el que participaron personas de distintas disciplinas interesadas en el cine de Sergio de Leone, entre los que se encontraban reconocidos críticos y periodistas de cine.

El arquitecto Javier Sánchez, amigo con el que veníamos haciendo instalaciones de arquitectura efímera (efimerARQ) y originario de la zona, entendió que había que apuntalar todo ello con cuestiones relativas al paisaje y la arquitectura donde se rodó y, precisamente, porqué ahí. Así, nuestra larga vinculación personal con Covarrubias, nos permitió conocer de primera mano esta iniciativa y nos inspiró para desarrollar una actividad adicional, un “spin-off”, como dirían los cinéfilos, que reforzara aún más la conexión entre paisaje, arquitectura y cine. Nos sobraban porqués para empezar a pensar en este reto. Era una oportunidad para trasladar nuestras conversaciones de café sobre cine y arquitectura a una sala con un proyector, en principio “un puñado de amigos” que nos escuchábamos, pero en abierto a quien quisiera participar, sin más ambiciones.

Esta iniciativa se fue convirtiendo, sin pretenderlo, en una obligada convocatoria para seguir disfrutando con nuestros intereses cinéfilos.

INTERFERENCIAS

JORNADAS SOBRE ARQUITECTURA Y CINE

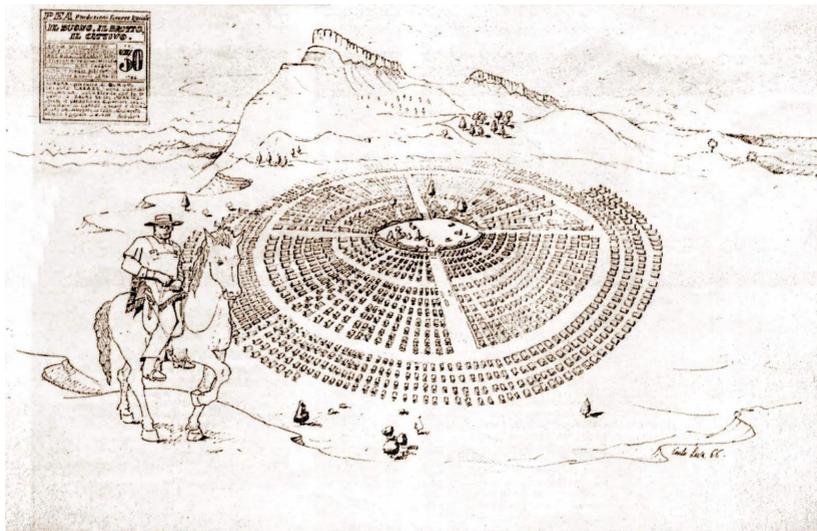


COVARRUBIAS 15 Y 16 DE OCTUBRE DE 2016

ORGANIZA :



COORDINADORES: JAVIER BLANCO MARTÍN JAVIER SANCHEZ LÓPEZ JAVIER ARIAS MADERO _ E.T.S. ARQUITECTURA DE VALLADOLID



Cementerio Sad Hill. 1966. Carlo Leva

Contamos con la participación de investigadores de otras disciplinas y el respaldo institucional de la Universidad de Burgos, el Ayuntamiento de Covarrubias, la Asociación Cultural de Sad Hill y el Colegio de Arquitectos de Burgos, y en la última edición (2024) con la Universidad de Valladolid. No era fácil empezar a discutir sobre una arquitectura sin elementos arquitectónicos, como era el cementerio, del que no quedaba nada visible sobre la cota cero.

El descubrimiento de Sad Hill, gracias a estos promotores que se lanzaron altruistamente a recuperarlo en 2015, supuso un reto en “un paraje más naturalizado” de los últimos años. Esto es, hoy día, toda la zona, como ocurre en muchos otros lugares, se encuentra asilvestrada y con abundante vegetación arbustiva fruto de la pérdida de la actividad agrícola y del pastoreo. Solo tenían vagos recuerdos imprecisos de los mayores respecto del enclave concreto. Una vez encontrado iniciaron su puesta en valor, primero físicamente (desbroce, limpieza, consolidación y reposición de elementos, etc.) y, a continuación, con su difusión cultural y turística en los medios, alcanzando gran repercusión con el documental “Desenterrando Sad Hill” -dirigido por Guillermo Oliveira-, reconocido con varios premios cinematográficos.

Para nosotros, como arquitectos, tenía la hibridación del componente paisaje/arquitectura más allá de lo que era un escenario cinematográfico, escogido en la película dirigida por Sergio Leone, para la que ha sido una escena icónica del *spaghetti western*, la del “Duelo”. Se trataba de un paraje insólito de

INTERFERENCIAS

II JORNADAS SOBRE ARQUITECTURA Y CINE



COVARRUBIAS 30 de septiembre - 01 de octubre de 2017

INSCRIPCIONES: UBUabierta 947 258066 947 258742 ubuabierta@ubu.es

facebook/interferenciascovarrubias 



UNIVERSIDAD
DE BURGOS



**BUNKER
CULTURAL**
sala de producción cultural
en covarrubias



AYUNTAMIENTO DE
COVARRUBIAS

**COACYLE /
BURGOS**
COLEGIO OFICIAL
DE ARQUITECTOS

AC SAD HILL



VIÑA TIVELA

Burgos, teniendo en cuenta que el sitio predilecto para recrear la atmósfera de la conquista del Oeste Americano venía siendo el desierto de Tabernas en Almería. Así, estos parajes de sabinares agrestes y calizos, que caracterizan la Peña de Carazo y el Valle de Arlanza, simulaban los de Nuevo México y Río Grande en la zona de Santa Fe y Glorieta Pass.

Nos encontrábamos ante el reto de una arquitectura con apenas presencia de elementos por encima de la cota cero y ninguno por bajo de ella. Un esquema radial que ordenaba unos cúmulos de tierra presididos por unas cruces de madera y un coso central pavimentado con mampostería, en paraje sin más referencias visibles de la huella del hombre, como construcciones, carreteras, etc. La pista nos la dio el dibujo que realizó Carlo Leva para el cementerio ficticio de Sad Hill, según las directrices del arquitecto Carlo Simi que diseñó la escena culmen de la película. Una imagen que nos desveló cuestiones que tenían que ver con el *Land Art*. La película se rueda en 1966. Es así coéctanea del impulso inicial de esta corriente del arte contemporáneo, con Robert Smithson a la cabeza, donde el paisaje y la obra arte se entrelazan, siendo difícil de separar la arquitectura y la escultura. Más bien se ha venido entendiendo como *arquitectura del paisaje*. Nos estamos remitiendo a 1968, cuando se hizo la primera exposición de *Land Art*, “Earthworks” en la Dwan Gallery de Nueva York. Desconocemos el proceso proyectual que llevó a Simi a la concepción de esta arquitectura del paisaje: si es fruto de la mirada atenta del lugar; o, por el contrario, el diseño era previo para lo que necesitaba encontrar un paraje con una topografía adecuada donde encajarlo; quizás, lo más probable, es que concurrieran ambas circunstancias, para engendrar a nuestro juicio una obra maestra, aunque poco reconocida como tal. El momento en el que se diseña nos sumerge en un sugerente contexto cultural más complejo, que supera la objetualización autorreferencial del propio cementerio.

La primera edición de **Interferencias** nace el 15 de noviembre de 2016, modestamente durante un fin de semana de otoño en Bunker Cultural de la villa, con una serie de jornadas integradas en el programa de actividades culturales de la Universidad de Burgos, a través de su plataforma *UBU Abierta*. La ocasión no podía ser más oportuna: se celebraban los 50 años del estreno de la película de Leone, y se inauguraba la recuperación del *Cementerio de*

INTERFERENCIAS

III JORNADAS SOBRE ARQUITECTURA Y CINE



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

UBUabierta

INSCRIPCIONES: UBUabierta 947 258066 ubuabierta@ubu.es

27 / 28 octubre 2018
COVARRUBIAS



AYUNTAMIENTO DE
COVARRUBIAS

facebook/interferenciascovarrubias

Sad Hill, en el cercano valle de Carazo, lo que brindaba un marco excepcional para iniciar las entonces denominadas *Jornadas de Arquitectura y Cine*.

Emprendimos **Interferencias** resituando a Sad Hill en varios contextos: el pasaje arquitecturizado y la referencia cultural del arte del momento del rodaje. Las primeras conferencias se centraron en estos temas que abrimos nosotros, Javier Arias, Javier Sánchez y Javier Blanco. De esta suerte, se sumó nuestro amigo y habitual colaborador Arturo Dueñas coincidiendo con que acababa de rodar una película-documental, “Tierras construidas”, sobre un grupo de artistas que decide establecerse en un pueblo de la España profunda y convertirlo en un foco cultural en los años 60, que retrata -a través del pintor Cuadrado Lomas- la construcción de paisaje por quienes lo vienen labrando desde hace milenios...

Como colofón de esta primera edición, era obligado darnos la oportunidad de conocer juntos *in situ* Sad Hill, donde realizamos una performance que denominamos “Triello 2.0”, un efectista juego de luces en el que interactuaron los participantes con sus propios smartphones.

Interferencias ha crecido año a año, y hemos tenido el privilegio de contar con la participación de destacados profesionales tanto del mundo del cine -directores, escenógrafos, productores, fotógrafos, críticos- como del ámbito arquitectónico, con profesores e investigadores provenientes de diversas escuelas de arquitectura de España y del extranjero.

A lo largo de seis ediciones, **Interferencias** -todos los años, salvo el de la pandemia del COVID19- ha demostrado ser un espacio fértil para el intercambio de ideas y la exploración de los nexos profundos entre el cine y la arquitectura. Cada edición ha servido como un punto de encuentro donde ambos campos se entrelazan, revelando cómo las estructuras, los paisajes y las formas arquitectónicas pueden influir en la narrativa cinematográfica, y viceversa, retroalimentándose mutuamente.

Este texto no pretende ser un exhaustivo recorrido por los programas de todas las ediciones celebradas hasta la fecha. Para ello, contamos con nuestra página de Facebook, que ha funcionado como un diario digital, documentando las actividades, los ponentes y las charlas que han tenido lugar en cada edición. Sin embargo, es justo reconocer a aquellos compañeros que han colaborado



1998-2019
25

INTERFERENCIAS

IV JORNADAS SOBRE ARQUITECTURA Y CINE



COVARRUBIAS

16-17 de noviembre de 2019

INSCRIPCIONES: UBUabierta 947 258066 947 258742 ubuabierta@ubu.es facebook/interferenciascovarrubias



AYUNTAMIENTO DE
COVARRUBIAS

ACSAD HILL



COACYLE /
BURGOS
COLEGIO ESPECIAL
DE ARQUITECTOS



UNIVERSIDAD
DE BURGOS



de manera constante, enriqueciendo las jornadas con sus conocimientos y propuestas innovadoras. Entre ellos queremos mencionar, además de los citados antes, al crítico cinematográfico Alfredo Moreno, a la directora de fotografía Almudena Sánchez, así como los arquitectos y profesores Eusebio Alonso, Sara Pérez, Yolanda Martínez y Josefina González. Todos ellos, con su generosidad y esfuerzo, han contribuido a consolidar **Interferencias** como un referente en la confluencia del cine, la arquitectura y el paisaje.

Gracias a su trabajo, hemos aprendido, edición tras edición, innumerables lecciones sobre las ricas y variadas intersecciones entre estas disciplinas. Desde la forma en que el espacio arquitectónico influye en la narrativa visual de una película, hasta cómo el cine puede transformar nuestra percepción del entorno construido, **Interferencias** se ha convertido en un foro singular donde explorar la magia que surge cuando se unen el cine, la arquitectura y el paisaje.

En su edición de 2024, la sexta, celebrada durante el fin de semana del 3 y 4 de febrero, **Interferencias** dio un paso significativo hacia su consolidación como un espacio de exploración crítica en la intersección entre arquitectura y cine, adoptando como eje temático principal lo digital. Este año, el evento se transformó en un **Congreso Internacional**, un logro alcanzado gracias a la integración del Grupo de Investigación *Espaciar* de la Universidad de Valladolid en la organización y la vinculación del evento al proyecto de investigación **DIGITALSTAGE**, que se centra en el análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI.

Este hito marca un cambio trascendental en la evolución de **Interferencias**, que pasó de ser un encuentro entre amigos cinéfilos apasionados por la arquitectura y el cine a convertirse en un evento de mayor envergadura. La incorporación de elementos académicos formales, como la apertura a propuestas de comunicaciones bajo el sistema de revisión por pares ciegos, supuso un avance en la profesionalización y proyección del congreso.

Gracias a este cambio, el Congreso Internacional de **Interferencias 2024** presentó un programa robusto y diverso. Contó con seis conferencias invitadas de renombrados expertos en el campo y un total de once comunicaciones seleccionadas por un comité de investigadores, además de tres mesas redondas

INTERFERENCIAS

V CURSO SOBRE ARQUITECTURA Y CINE



COVARRUBIAS

29 y 30 de octubre de 2022

INSCRIPCIONES: UBUabierta 947 258066 947 258742 ubuabierta@ubu.es

facebook/interferenciascovarrubias 



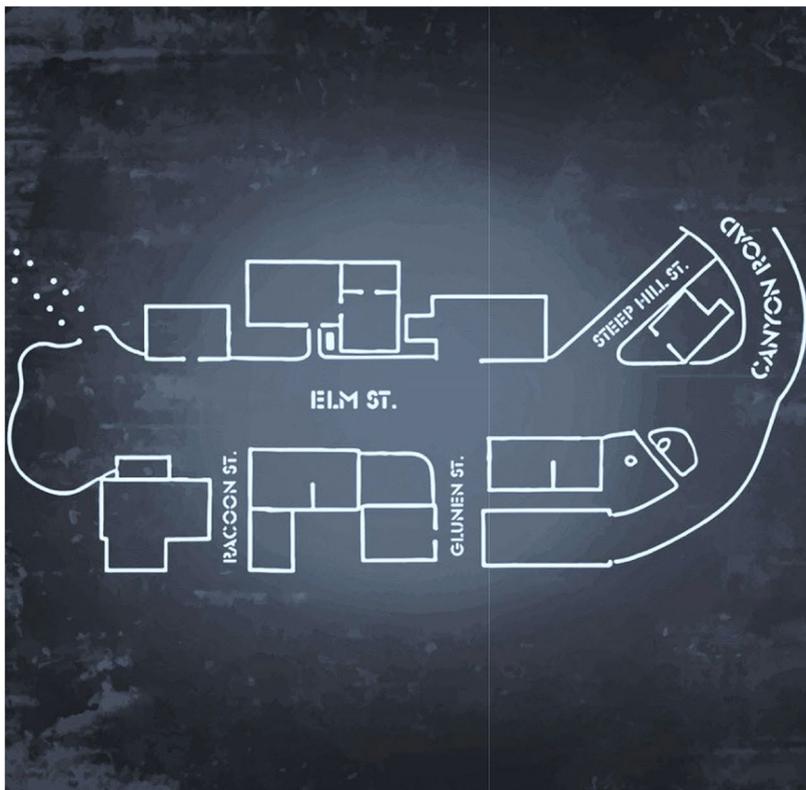
que permitieron el intercambio de ideas entre los ponentes invitados. Este nuevo formato no solo enriqueció el contenido del congreso, sino que también amplió el horizonte de debates y reflexiones sobre la relación entre la ficción de lo digital y el cine y, por otro lado, la realidad construida de la arquitectura.

Este crecimiento también nos plantea un nuevo desafío: el de continuar creciendo y llegar a una audiencia cada vez más amplia, compuesta por personas interesadas en la interrelación entre estos campos. La conversión de **Interferencias** en un congreso académico internacional no solo consolida su relevancia, sino que también nos impulsa a seguir innovando y promoviendo el diálogo entre disciplinas, manteniendo viva la exploración crítica en torno a la arquitectura, el cine y, ahora, lo digital.

Presentamos en esta publicación, la transformación al formato de artículo de aquellas ponencias y comunicaciones de esta última edición de 2024, que esperamos despierten el interés por el lector en todas estas cuestiones del mismo modo que a nosotros nos las despertó en cierto momento aquella película de Clint Eastwood, con la que nos entusiasmábamos en la infancia, y de la que una vez nos enteramos de que se había rodado en un recóndito paraje burgalés.

INTERFERENCIAS

VI CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUITECTURA Y CINE



COVARRUBIAS

3 y 4 de febrero de 2024

Financia:



Colabora:

Información: www.espaci.net/interferencias24
Inscripciones y contacto: [facebook/interferenciascovarrubias](https://facebook.com/interferenciascovarrubias)
interferenciascovarrubias@gmail.com

Organiza:



COACYLE /
BURGOS
COLEGIO OFICIAL
DE ARQUITECTOS



efimer
ARQ

Overflowing the screen: Elemental poetics and digital scenography in the Roman reveries of Giuseppe Gambardella

To approach Paolo Sorrentino's 2013 film *The Great Beauty* we will propose two complementary avenues of analysis. We will point out ways of interpreting the analogies established by their images and we will also assess the use of post-production techniques that introduced the actors into digitally reconstructed scenarios. In this feature film the narrative cycles are governed by the four elements of antiquity. But we must also study the sophisticated processes of digital capture, editing and modeling of their scenarios. If we make a metaphorical interpretation of the film we will remember the material poetics theorized by Gaston Bachelard that offer us avenues of analysis from anthropological and psychoanalytic foundations. If we study this production from a technical point of view we will discover that some of its most famous sequences were only possible thanks to the application of digital resources that made it possible to recreate palaces, rooms and gardens with restricted access. Some captures were made in these historic spaces to which only a limited number of technicians could go. After working with actors and extras on sets, the performers were inserted into digitally modeled scenarios and integrated into virtual environments through digital post-production technologies.

Desbordar la pantalla: Poéticas elementales y escenografías digitales en las ensoñaciones romanas de Giuseppe Gambardella

**Vicente Alemany Sánchez-Moscoso &
Raquel Sardá Sánchez**

Universidad Rey Juan Carlos de Madrid

Abstract Para aproximarnos a la película *La Gran Belleza* de Paolo Sorrentino de 2013 propondremos dos vías de análisis complementarias. Apuntaremos posibilidades de interpretación de las analogías que establecen sus imágenes y también valoraremos el empleo de técnicas de postproducción que introdujeron a los actores en escenarios reconstruidos digitalmente. En este largometraje los ciclos narrativos están regidos por los cuatro elementos, fuego, aire, agua y tierra. Pero también debemos estudiar los sofisticados procesos de captura, edición y modelado digital de sus escenarios. Si realizamos una interpretación metafórica del film recordaremos las poéticas materiales teorizadas por Gaston Bachelard que nos ofrecen vías de análisis desde fundamentos antropológicos y psicoanalíticos. Si estudiamos esta producción desde el punto de vista técnico descubriremos que algunas de sus secuencias más célebres sólo fueron posibles gracias a la aplicación de recursos digitales que permitieron recrear palacios, estancias y jardines de acceso restringido. Se realizaron algunas capturas en estos espacios históricos a los que tan sólo pudieron pasar un número limitado de técnicos. Tras el trabajo con actores y figurantes en platós se insertaron a los interpretes en escenarios modelados digitalmente y se integraron en entornos virtuales a través de tecnologías de postproducción digital.

Salirse del arte al que nos dedicamos

El escenógrafo Vittorio Storaro en el cuarto volumen de su monumental *Escribiendo con la luz* (2018, p.128) recoge las siguientes palabras de Igor Stravinsky “nada es más tonto que tenerle miedo a salirse del arte que nosotros practicamos. No existen cosas como la pintura, la escultura, la música y la poesía. ¡Sólo existe la creación!”¹ (1998, p. 142). Con esta reflexión nos invita a conocer los encuentros y desencuentros que el compositor pudo tener con un coreógrafo como Diaghilev y con pintores como Henri Matisse o Pablo Picasso (Craft, 2009, pp. 83-105). Una producción escénica o cinematográfica siempre es el resultado de la colaboración de múltiples creadores procedentes de distintas disciplinas. Este es motivo por el que los estudios de escenografía -o de cinematografía- nos fuerzan a pensar en la creación más allá de las áreas a las que estemos habituados. Debemos extrapolar conocimientos teóricos y prácticos procedentes de otras manifestaciones artísticas, y tratar de entender cómo se han empleado los diversos medios creativos para hacer posible una producción teatral o audiovisual obligándonos a plantear una Estética práctica. Este fue el subtítulo que el arquitecto Gottfried Semper puso a su célebre obra *El estilo en las artes técnicas y tectónicas* (Semper, 2014).² Asimismo nos legó una concepción teórica sobre el origen las artes industriales y la arquitectura en la que proponía un fundamento antropológico vinculado a los cuatro elementos, el fuego, la tierra, el aire y el agua (Semper, 1989).

A lo largo del Siglo XX, las teorías de los cuatro elementos han tenido una relevancia señalada en la crítica y la producción de las artes plásticas, siendo la figura de Gaston Bachelard, una de sus principales referencias. Desde la desaparición de este autor en 1962, esta concepción ha sido continuada por otros estudiosos como Gilbert Durand, cuyas obras *Las estructuras antropológicas del imaginario* (Durand, 2005) y *De la Mitocrítica al mitoanálisis* (Durand, 2013) mantienen su legado. Estos trabajos manifiestan la vigencia de las poéticas elementales para la crítica de arte hasta entrado el siglo XXI. Nuestra propuesta teórica consiste en aplicar las poéticas de los cuatro elementos de Bachelard al análisis de una obra cinematográfica de 2013 como *La Gran Belleza*. Para ello recordaremos la relevancia que Vittorio Storaro concede a los cuatro elementos en su concepción de la escenografía. Tras tres décadas de éxitos en la dirección de fotografía de películas de grandes directores como Bernardo Bertolucci (*El último tango en París*, 1972 y *Novecento*, 1976), Francis Ford Coppola (*Apocalipsis Now*, 1979 y *Corazonada*, 1981) y Carlos Saura (*Tango*, 1998 y *Goya en Burdeos*, 1999) este escenógrafo desarrolló su carrera docente durante 10 años en la

· 1 N.T. Original. “Nothing is more stupid than being afraid to depart from the art we practice. There is no such thing as painting, sculpture, music or poetry: There is only creation!”. Recogido en Storaro, Vittorio (2018). *Writing with light. 4 The Muses*. Milán, Rizzoli. p. 24

· 2 Este autor del Siglo XIX además de diseñar teatros célebres como los de Dresde y Viena, también colaboró con Richard Wagner en varias escenografías de ópera

Academia Internacional de Artes y Ciencias de las Imágenes en L'Aquila, Italia. En estos años inició un proyecto con el que pretende formalizar su modo de entender la escenografía a través de textos e imágenes. De los seis volúmenes que tiene previsto publicar hasta ahora se han editado los cuatro primeros. El tercero está dedicado a recoger la influencia de los cuatro elementos -fuego, aire, agua y tierra- en su concepción de la iluminación y la escenografía (Storaro, 2009).

Desenredar el ovillo volviendo a los orígenes

La pintura interpreta la luz, la fotografía la capta. Sea sobre un lienzo, sea sobre un papel, ambas han requerido de un soporte material para existir. Un soporte que tiene una presencia y exige condiciones para acoger el pigmento o la tinta, o para que la luz culmine sus enredos con la sombra. Pero este protocolo ha sido trastocado por la postfotografía que ha impuesto imágenes sin carne ni sangre, puros soplos de información, imágenes hechas de unos y ceros. (Fontcuberta, 2024, p. 22)

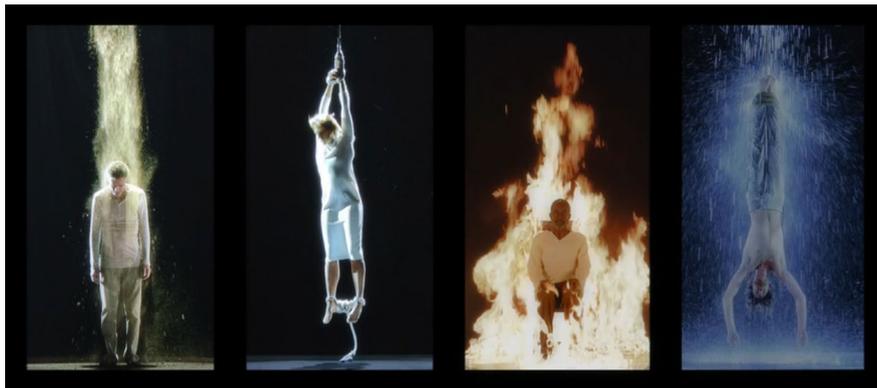
El teórico de la fotografía Joan Fontcuberta en su reciente ensayo titulado *Desbordar el espejo* (2024) plantea un recorrido por la historia de la imagen fotográfica entre los primeros experimentos del siglo XVIII hasta el siglo XXI. Relaciona el origen de la fotografía con las prácticas alquímicas y explica cómo estos conocimientos herméticos fueron progresivamente sustituidos por las patentes que explotaron comercialmente la fotografía química. Actualmente son los algoritmos los principios que rigen y animan la producción de imágenes en la era de su génesis digital. “El padre de la fotografía fue la luz, la mecánica óptica, la física. La madre, la materia, que constituía la matriz fotosensible donde engendraba la imagen. La materia permitía los procesos químicos, la transformación de la información genética en cuerpos singulares” (Fontcuberta, 2024, p.19). El autor barcelonés revisa los fundamentos alquímicos de la imagen que manejaba Barthes en *La cámara lúcida* (2020) al final de la década de 1970. Pero el giro digital en las técnicas de reproducción mecánica de la imagen ha supuesto un proceso de pérdida de soporte, de ausencia de sustrato en las películas y las copias.³ Se trata de una progresiva desmaterialización, término que etimológicamente significa una pérdida en la *maternidad* de las imágenes, para convertirse en flujos de información y transformación a través de los algoritmos.

³ Cuando han pasado más de cuatro décadas de la aparición de *La cámara lúcida* este libro sigue sirviendo de referencia de cualquier reflexión profunda sobre la imagen fotográfica, de Rosalind Krauss a Regis Debray, de Joan Fontcuberta hasta Juan Martín Prada. Véase Alemany, Vicente (2021). “La cámara lúcida de Roland Barthes cuarenta años después: Una aproximación a la fotografía analógica desde la era digital de la imagen”. En Paredes-Otero Guillermo y Sánchez-Gey, Nuria (edit.). *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales*. Madrid, Dykinson, pp. 287-304

De Dubuffet a Bill Viola: Una explosión elemental de los lienzos a las pantallas digitales

La influencia de la figura de Gaston Bachelard en la teoría crítica del arte del siglo XX es fundamental. La exploración de las poéticas de los elementos surgió de su pasión como lector de poesía y por su interés en el estudio del psicoanálisis de Carl Jung. En sus ensayos sobre la imaginación material del fuego, del aire, el agua y la tierra encontramos brillantes ejemplos dedicados a escultores y pintores, de Miguel Ángel a Monet. El libro *La Tierra y las ensoñaciones de la voluntad* (2008) se ha convertido en una de las referencias esenciales para interpretar la obra del maestro de la escultura renacentista con cierta profundidad, y con cierto reposo. El agua y los sueños (2023) es una obra fundamental para entender la pasión del padre del impresionismo por las apariciones y desapariciones de nenúfares y ninfas sobre las superficies acuáticas. Pero lo más singular de estos estudios es comprobar cómo su influencia afectó de manera inmediata a la creación artística de su tiempo. Por ejemplo muchos de los cuadros de Jean Dubuffet de los años cincuenta que exploran la plasticidad de lo telúrico, por ejemplo sus conocidas *texturologías*, están dedicados a las imágenes de la tierra de Bachelard. El caso más singular de la influencia de estas poéticas se produjo cuando el pintor Yves Klein dedicó al teórico su exposición en la Galería Iris Clerf en abril de 1948, pidiéndole al escritor que firmase su ejemplar del libro *El aire y los sueños* (Bachelard, 2018).

Pero la influencia de la poética de los elementos no se puede limitar al arte informalista de Dubuffet o Yves Klein sino que se ha mantenido en la creación artística más avanzada hasta entrado el siglo XXI como ocurre -entre otros casos- en las instalaciones de video de Bill Viola. Por ejemplo una de las obras más complejas y célebres de este artista neoyorquino es el políptico *Martir de tierra, aire, fuego y agua* realizado para la Catedral de San Pablo de Londres en 2014 (Fig. 1). Esta obra manifiesta el interés hacia las poéticas elementales que Bill Viola ha mantenido a lo largo de más de cuatro décadas. Sus creaciones han desarrollado las prácticas artísticas derivadas del postminimalismo, como la performance y la videoinstalación, con fundamentos estéticos procedentes de la mística occidental y oriental, y la tradición artística europea, suponiendo una suerte de renacimiento electrónico (Galasino y Perov, 2017). La instalación de video que compone el políptico digital de la Catedral de San Pablo nos permite observar cómo la información visual de los ciclos de vídeo, convertida en descargas de electrones, inflama las matrices de celdas de gas que conforman las cuatro pantallas de plasma. De esta manera podemos presentir cómo las partículas de tierra, aire, fuego y agua golpean las figuras que sufren el martirio. Gracias a esta manifestación de la materia impactando sobre los cuerpos, esos hombres y esa mujer se *encarnan* (Didi-Huberman, 2007) y se manifiestan como presencias, como cuerpos que sufren (Deleuze, 2018).



1. Bill Viola: *Mártir de tierra, de aire, de fuego, y de agua*. 2014 © Bill Viola

Hacia un atlas de la Gran Belleza

Para comprobar las posibilidades de aplicación de las poéticas elementales para analizar la Gran Belleza proponemos algunas láminas de un atlas visual de las secuencias de imágenes que se suceden en la pantalla. La posibilidad de ordenarlas cíclicamente en torno a los cuatro elementos surge del propio discurso -textual y visual- del film (Sorrentino y Contarello, 2023, p. 19). Por ejemplo *ifuego!* es la primera palabra que se escucha al comienzo de la película, se trata del grito previo a las salvas que a mediodía se lanzan desde el Janículo para sincronizar los relojes de todos los campanarios de Roma (D’Orazio, 2014, p.5). Después la cámara asciende por encima de las copas de los árboles y monumentos recordándonos la asociación entre el aire, la ingravidez y el vértigo con la que Bachelard comienza *El aire y los sueños* (2018). Además de los turistas que aplauden a los artilleros, los primeros figurantes que aparecen en la película interpretamos que son romanos resguardándose del intenso calor (Fig. 2). El único personaje que desafía al sol en un inflamado *ferragosto* se dirige pausado a realizar una ofrenda bajo el monumento a Garibaldi en cuyo pedestal reza Roma o muerte.⁴ Mientras la intensa radiación solar deslumbra a los espectadores, la pantalla se detiene ante el lípido color azul del agua del depósito sobre cuya superficie se refrescan algunos romanos. En ese momento, escuchamos a un coro entonar una canción religiosa⁵ entre los arcos de la Gran Fuente del Janículo. Un grupo de turistas asiáticos se detiene a mirar las vistas de Roma. Entre ellos vemos un hombre extasiado

· 4 Esta colina dedicaba al dios Jano adquirió a partir de final del siglo XIX un fuerte carácter nacionalista por las esculturas dedicadas a los héroes de la reunificación italiana entre los que destaca la estatua ecuestre dedicada a Garibaldi. En el plan de rodaje inicial la película terminaba precisamente en este mismo lugar, ante la bandera tricolor, y con la ciudad cubierta de nieve. Véase (Sorrentino y Contarello, 2023, p. 160)

· 5 La pieza "I Lie" [Me acuesto] de David Lang es una composición musical realizada en 2001 a partir de un texto escrito en yiddish por Joseph Rolnick basado en el "Cantar de los cantares". La traducción de la letra está recogida en TEJEDA, Carlos (2021). "La gran Belleza o el itinerario introspectivo de un sexagenario bon vivant". VVAA. Paolo Sorrentino. Madrid Solaris/Trama. pp. 187-188

contemplando la gran belleza que registra su cámara de fotos; finalmente se desploma.

Este primer ciclo elemental nos presenta la evocación cinematográfica de los cuatro elementos. Primero el fuego de la explosión y el sol, después el aire del ascenso de la cámara y del leve movimiento de las hojas entre las copas de los árboles. Más tarde el sonido y las imágenes del agua de la fuente, y finalmente la tierra en la que se golpea el turista al desmayarse. Estos ciclos se repetirán de nuevo a lo largo de la película pero invirtiendo algunos elementos. Por ejemplo la segunda secuencia se inicia sustituyendo la boca del cañón por el grito desgarrado de una mujer en una fiesta. La acción se sitúa pocos minutos antes de la medianoche. Sorrentino en su plan de rodaje señalaba que el cambio de secuencia supone la transición entre la Roma sagrada -diurna- y la Roma profana -nocturna- (Sorrentino y Contarello, 2023, p. 21). Por este motivo los rituales marciales, religiosos, nacionalistas o estéticos darán paso a éxtasis por hiperestesia provocados por la exposición a la música tecno mezclada con mariachis, y a ritmos caribeños intercalados con estribillos de Raffaella Carrà. Todo ello acompañado por consumo de alcohol y otras sustancias. En esta secuencia nocturna el calor se manifiesta a través del vapor que se condensa en los cristales de una cabina donde se exhibe una profesional del *striptease*, o través del agua vaporizada por un ventilador frente al que se contornea una vocalista del baile erótico, recordándonos las celebraciones de las vinalias rústicas, ritos paganos dedicados a Venus que se realizaban en torno al 19 de agosto, momento del año en el que sitúa la acción. El director aprovecha la celebración de la fiesta del 65 cumpleaños del protagonista Giuseppe Gambardella (Jep) para mostrarnos una comparsa de personajes que le acompañarán a lo largo del film.

Este mismo hombre que se acaba de presentar como el rey de la Roma profana, en plena celebración de su cumpleaños, se detiene melancólico (Fig. 3) y se dirige directamente a los espectadores para explicar que desde que cumplió 65 años le asiste una profunda sensación de insatisfacción (Mendieta, 2023, p. 184). A partir de esta segunda secuencia, se van a suceder las escenas rodadas en torno al mediodía y a la medianoche, con otras de las primeras horas del día, con las de las últimas de la tarde. Gambardella se siente encerrado e inactivo en su actividad ocasional como periodista, propiciando que se identifique con Marcello Rubini, el protagonista de la *Dolce Vita* de Federico Fellini de 1959. La vida de este personaje, como ocurría con el personaje interpretado por Marcello Mastroianni, ha transcurrido prácticamente de noche y sufre una suerte de acedia nocturna. Por este motivo decide explorar una Roma que a él le resulta prácticamente desconocida. Se trata de la misma ciudad en la que habita desde hace décadas, pero que desde hace años no conoce de día. A partir de entonces, a través de manifestaciones del agua, el fuego, la tierra y el aire, se sucederán las evocaciones de su infancia, adolescencia y juventud. Estos recuerdos se producen gracias a la potencia evocadora de las poéticas



2. Vicente Alemany y Raquel Sardá: *Atlas de la Gran Belleza*. Ciclo elemental en la primera secuencia diurna. © Paolo Sorrentino



3. Vicente Alemany y Raquel Sardá: *Atlas de la Gran Belleza*. Primera escena nocturna. © Paolo Sorrentino



4. Vicente Alemany y Raquel Sardá: *Atlas de la Gran Belleza*. Poder evocador del agua en sus distintas combinaciones, y manifestaciones. © Paolo Sorrentino. 2013

materiales que se manifiestan a través de combinaciones de elementos: por ejemplo el olor a tierra mojada tras la lluvia, o el sol que parece incendiar el cielo. La fertilidad de la materia es capaz de generar imágenes haciendo revivir la memoria de las experiencias pasadas (Fig. 4).

Escenografías digitales en la Gran Belleza

El empleo de recursos digitales para la producción de la película se puede clasificar en dos categorías distintas. La primera y más frecuente la podríamos denominar propiamente como escenografías digitales. En estos casos se emplearon varias secuencias distintas, procedentes de emplazamientos diferentes y fueron fusionadas a través de postproducción para darles continuidad en el film. Uno de los escenarios más frecuentes de la película es el ático con terraza del protagonista. Cuando se nos muestra la casa desde la calle se sitúa en un edificio real frente al Coliseo, sin embargo la escalera y el ascensor en los que el escritor se encontrará con varios personajes pertenece otro inmueble distinto (D´Orazio, 2014, pp. 11 y 50).⁶ También la terraza en la que se organizan las fiestas se encuentra a varias manzanas del Coliseo, y los jardines que en la película parecen estar justo debajo de la casa del periodista en realidad se encuentran a varios kilómetros de distancia. También se emplearon medios digitales para otras célebres escenas. Por ejemplo para la número 55, en la que Gambardella visita la exposición del artista norteamericano Ron Sweet. Se había planificado rodarla en el Museo Maxxi dedicado al arte del Siglo XX, pero como no se obtuvieron los permisos necesarios se decidió cambiar el emplazamiento a la Villa Giulia (Sorrentino y Contarello, 2023, p. 122). En esta ocasión se empleó la postproducción para integrar las secuencias realmente rodadas en las que el periodista y el fotógrafo hablan y pasean por los jardines de la villa renacentista, con las miles de fotografías colgadas sobre los muros de este palacio que fueron producidas digitalmente. La escena número 77 es otra en la que se empleó la escenografía digital. Durante el año del rodaje la iglesia San Giovanni, en la que se encuentra la Santa Scala, tenía el acceso restringido por obras de restauración. Por este motivo se eligió otra escalera distinta con una estructura similar por la que penosamente subió la actriz que interpreta a “la santa”. Los ornamentos reales que cubren las paredes de la Santa Scala fueron fotografiados e integrados en las paredes a través de postproducción digital (D´Orazio, 2014, p. 96).

Deus ex maquina. Tecnologías digitales para recordarnos que estamos vivos y que no nos encontramos ante un cuadro impresionista

El empleo más significativo de las tecnologías digitales en la Gran Belleza se produce en otras escenas en las que el director aprovecha estos medios para el desarrollo dramático. Son dos momentos esenciales en la evolución de la crisis

⁶ En el cuaderno de imágenes del interior del libro se pueden encontrar las principales localizaciones de la película. Para ampliar la información véase D´ORAZIO, Costantino (2022). “99 Luoghi segreti di Roma”. Milan, Mondadori



5. Vicente Alemany y Raquel Sardá: *Atlas de la Gran Belleza. Escenas 52 y 73.*
© Paolo Sorrentino, 2013

de Gambardella. En la escena 52 el periodista se entrevista con un ilusionista que prepara un espectáculo de televisión con una jirafa en las Termas de Caracalla. El protagonista se queda con la boca abierta, fascinado como un niño, observando las expresiones del rostro del animal que pestañea mientras mira hacia el infinito y emite un extraño sonido. El periodista bromea con cierta amargura con el mago, que resulta ser un viejo amigo, al que le pide que le haga desaparecer. El ilusionista, sorprendido por esta petición de Jep, le responde: “Lo siento, ¿crees que si yo pudiera hacer desaparecer a alguien seguiría a esta edad trabajando en estos espectáculos? Es solo un truco.” (Sorrentino y Contarello, 2023, pp. 113-114). En ese momento se produce la desaparición de la jirafa, y los dos artistas, aproximadamente de la misma edad, se quedan solos entre las ruinas, junto a los andamiajes montados para el equipo de iluminación. El animal nunca estuvo allí, no era más que una recreación digital, un juego de ilusionismo electrónico (Fig. 5).

En la escena 73 se vuelve a producir otra aplicación de las tecnologías digitales que tiene un papel muy relevante en la evolución de la crisis de Gambardella. Se trata de una escena rodada al alba, en el ático de Jep, sobre la misma mesa en la que hace pocas horas se celebraba una cena en honor a “la santa”. Un centenar de flamencos rosas ocupan toda la terraza frente al Coliseo, algunos de ellos buscan comida entre los restos que quedaron en la mesa tras la cena. Un cielo violáceo cubre la ciudad eterna. El escritor sale del interior de su ático, en plena crisis existencial, y se queda fascinado ante tanta belleza (Fig. 5). Los apuntes del guión y el plan de rodaje describen un detalle de esa escena que resulta esencial. “Una de estas grandes aves pestañea, para recordarnos que estamos vivos y que no estamos en un cuadro impresionista” (Sorrentino y Contarello, 2023, pp. 154-155). Esos flamencos hacen lo mismo que los intérpretes y los espectadores, pestañear, porque nos sorprende ver tanta belleza, de manera nítida y tan de cerca.⁷ Mientras tanto “la santa”

⁷ En cualquier aproximación teórica a la cinematografía “El momento del parpadeo” se refiere al proceso de montaje. La principal referencia sobre la concepción subjetiva y expresiva del montaje se encuentra en Murch, Walter (2003). *En el momento del parpadeo*. Madrid, Ocho y medio

también se ha despertado, y se dirige al escritor, refiriéndose a los flamencos, para preguntarle “¿Sabe que conozco el nombre de pila de todos ellos?” (p. 155). Poco después la anciana le pregunta al Jep por qué no ha escrito ningún libro después de su prometedor ópera prima. La respuesta del escritor es “buscaba La Gran belleza, pero no la he encontrado” (p. 156). Finalmente la anciana mirando a los flamencos sopla, y todas las aves levantan el vuelo, abandonando la terraza del protagonista.

Desbordar la pantalla, o cómo superar los límites de la imagen digital a través de las poéticas elementales

A lo largo de *La Gran belleza* reconocemos la sucesión cíclica de imágenes poéticas asociadas al fuego, al aire, el agua y la tierra. Por ejemplo, la última escena descrita termina señalando la preponderancia de la levedad aérea evocada a través del soplo de la anciana que anuncia el vuelo de los flamencos. Las aves se dirigen hacia un horizonte dorado en el que la luz del sol sobre el Coliseo anuncia otro largo y cálido día de agosto. Completando este ciclo de aire y fuego, la siguiente escena se inicia precisamente ante la Fontana de Trevi, una construcción que aún el travertino,⁸ la *substancia* sedimentaria con la que está construida Roma, el *alma mater* de la ciudad eterna, con el agua que riega la colina del Quirinal. En un tiempo en el que numerosos teóricos como Fontcuberta hablan de la desmaterialización de las imágenes, una de las películas más relevante de la última década insiste en evocar las poéticas elementales. Tal vez advirtamos cuál es el motivo con la siguiente reflexión que Giorgio Agamben realiza sobre la escritura en el tiempo de las pantallas:

“El dispositivo digital no es inmaterial, sino que se funda sobre una obliteración de su propia materialidad: la pantalla es “protección” de sí misma, esconde la página, el soporte, la materia en la página-escritura, ésta si se ha vuelto inmaterial, o más bien, espectral, si el espectro es lo que ha perdido su cuerpo, pero que conserva de algún modo su forma” (2016, p. 11)

En este tiempo de imágenes prácticamente sin cuerpo, en el cine de Sorrentino posiblemente suceda como en las obras de Bill Viola. La progresiva reducción de la presencia física de las pantallas, ha subrayado la importancia de las sustancias en las obras. Por este motivo los cuerpos de sus retablos de video son sometidos a Martirios de fuego, de agua, de aire y de tierra (Fig. 1) en un intento de añadir sustancialidad y carnalidad, a las imágenes. En la era de las tecnologías de la información la creciente definición óptica de los medios digitales se tiene que aliar con las poéticas elementales más arcaicas para desbordar los límites de la representación visual, para golpear las pantallas desde dentro de los escenarios, al otro lado de la representación.

·8 Aunque normalmente se nombre como “mármol travertino” por el contrario este tipo de material, también conocido como piedra de Tívoli, no es una roca metamórfica, sino sedimentaria, por tanto no es un mármol

Referencias Bibliográficas

Vicente Alemany Sánchez-Moscoso y Raquel Sardá Sánchez son Profesores Titulares de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Vicente Alemany coordina el Área de Pintura, e imparte también Escenografía. Ha estudiado las relaciones entre las prácticas pictóricas actuales y los medios digitales así como la puesta en escena de las obras en los museos. Raquel Sardá coordina el área de Escultura e imparte Escenografía. Ha investigado las representaciones mitológicas en la creación artística actual y la aplicación de medios inmersivos en los museos. Ambos pertenecen al grupo de investigación DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI. Ref. PID2021-123974NB-I00. Duración: 2022-2025. Presupuesto: 99.583,00€. También forman parte del Grupo de Investigación Consolidado CUVPAC (Cultura Visual y Prácticas Artísticas Contemporáneas) de la URJC del que Raquel Sardá es Codirectora.

- AGAMBEN, Giorgio (2008). *“Los fantasmas de Eros”*. *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental*. Valencia, Pretextos. pp. 43-78
- ALEMANY, Vicente (2021A). “De la linterna mágica a las videoinstalaciones. Relevancia de las pantallas de proyección en la obra de Bill Viola, David Hockney y Tim Walker”. *Ardin Arte, Diseño en Ingeniería*. Nº10. pp. 45-69. DOI: 10.20868/rdin.2021.10.4532
- ALEMANY, Vicente (2021B): “La cámara lúcida de Roland Barthes cuarenta años después: Una aproximación a la fotografía analógica desde la era digital de la imagen”. PAREDES-OTERO Guillermo y SÁNCHEZ-GEY, Nuria –editores- (2021). *De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales*. Madrid, Dykinson. pp. 287-304.
- BACHELARD, Gaston (2008). *La tierra y las ensoñaciones del voluntad*. Madrid, Fondo de Cultura Económica
- BACHELARD, Gaston (2023). *El agua y los sueños*. Madrid, Fondo de Cultura Económica
- BACHELARD, Gaston (2018). *El aire y los sueños*. Madrid, Fondo de Cultura Económica
- BARTHES, Roland (2020). *La cámara lúcida*. Barcelona, Paidós
- CRAFT, Robert (2009). *Conversation with Igor Stravinsky*. Londres, Faberfins
- DELEUZE, Gilles (2008). *Lógica de la sensación*. Madrid, Arena
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2007). *La pintura encarnada*. Valencia, Pretextos
- D’ORAZIO, Constatino (2014). *La Roma Segreta del film La grande Bellezza*. Milán, Sperling & Kupfer
- D’ORAZIO, Constatino (2022). *99 Luogui Segreti di Roma*. Milán, Mondadori
- DURAND, Gilbert (2005). *De la mitocrítica al mitoanálisis*. Barcelona, Anthropos
- DURAND, Gilbert (2013). *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid, Fondo de Cultura Económica
- FONTCUBERTA, Joan (2024). *Desbordar el espejo. La fotografía de la alquimia al algoritmo*. Madrid, Galaxia Gutenberg
- GALANSINO, Arturo y PEROV, Kira (2017). *Rinascimento Elettronico*. Florencia, Giuti
- MENDIETA, Elios (2023). *Paolo Sorrentino*. Madrid, Cátedra
- MURCH, Walter (2003). *En el momento del parpadeo*. Madrid, Ocho y medio
- SEMPER, Gottfried (2011). *Escritos fundamentales de Gottfried Semper*. Madrid, Fundación Arquia
- SEMPER, Gottfried (2013). *El estilo en las artes técnicas y tectónicas. Estética práctica*. Buenos aires, Azpiazu Ediciones
- SORRENTINO, Paolo y CONTARELLO, Umberto: *La grande Bellezza*. Milán, Feltrinelli
- STORARO, Vittorio (2009). *Writing with Light, Colors, and The Elements*. Milán, Rizzoli
- STORARO, Vittorio (2018). *Writing with Light 4. The Muses*. Milán, Rizzoli
- STRAVINSKY, Igor (1998). *An Autobiography*. Nueva York, W.W. Norton & Company
- TEJEDA, Carlos (2021). “La gran belleza o el itinerario introspectivo de un sexagenario bon vivant”. En VVAA. *Paolo Sorrentino*. Madrid. Solaris / Trama editorial. pp. 185-200

The deep protodigital window of Wenders' Paris, Texas

Brunelleschi proposed that the pictorial representation should be like an open window in the wall. Since then, in the West, framed reality has been perceived through all types of devices, from the niche and the frame, to the camera and the screen. In this way, the window segregates and generates a fictional space, which includes both what is shown and what is off-screen, and allows the construction of virtual environments without actually creating them physically.

The modern avant-garde fought to redefine the limits of the window, and the post-avant-garde of the sixties proposed new relationships between object, container and viewer. In our hypermodernity, the screen has become mobile, personal and ubiquitous, while the surface is replacing depth. Therefore, it may be interesting to compare the analog deep screen, based on projection, with current digital devices focused on immersion, even at the cost of more superficial meanings.

Throughout this evolution of the window until today, interest has been maintained in densifying its depth, not only increasing the effectiveness of its perspective, but also by superimposing layers of meaning. It is something that can be well observed in some films built around windows such as *Paris-Texas* (1984) by Wim Wenders, which will serve as the basis for this work.

La ventana profunda protodigital de Wenders en Paris, Texas

Fernando Zaparaín Hernández

Universidad de Valladolid

Abstract Brunelleschi propuso que la representación pictórica debía ser como una ventana abierta en el muro. Desde entonces, en Occidente, se ha percibido la realidad encuadrada mediante todo tipo de dispositivos, desde la hornacina y el marco, hasta la cámara y la pantalla. De esta forma, la ventana segrega y genera un espacio ficcional, que incluye tanto lo mostrado, como el fuera de campo, y permite construir ámbitos virtuales sin llegar a realizarlos físicamente.

Las vanguardias modernas lucharon por redefinir los límites de la ventana, y las post-vanguardias de los sesenta plantearon nuevas relaciones entre objeto, contenedor y espectador. En nuestra hipermodernidad, la pantalla se ha hecho móvil, personal y ubicua, mientras la superficie está sustituyendo a la profundidad. Por eso, puede ser interesante comparar la pantalla profunda analógica, basada en la proyección, con los actuales dispositivos digitales centrados en la inmersividad, aún a costa de significados más superficiales.

En toda esta evolución de la ventana hasta la actualidad, se ha mantenido el interés por densificar su profundidad, no solo aumentando el efectismo de su perspectiva, sino por superposición de capas de significado. Es algo que puede observarse bien en algunas películas construidas en función de ventanas como *Paris-Texas* (1984) de Wim Wenders, que servirá de base para este trabajo.

El sistema espacial de la ventana

Brunelleschi propuso que la representación pictórica debía ser como una ventana abierta en el muro (White, 1994). Desde entonces, en occidente, se ha percibido la realidad encuadrada mediante todo tipo de dispositivos, desde la hornacina y el marco, hasta la cámara y la pantalla. De esta forma, la ventana segrega y genera un espacio ficcional, que incluye tanto lo mostrado, como el fuera de campo, y permite construir ámbitos virtuales sin llegar a realizarlos físicamente.

Las vanguardias modernas lucharon por redefinir los límites de la ventana, y las post-vanguardias de los sesenta plantearon nuevas relaciones entre objeto, contenedor y espectador. En nuestra hipermodernidad, la pantalla (Márquez, 2015) se ha hecho móvil, personal y ubicua, mientras la superficie está sustituyendo a la profundidad (Jameson, 1991). Por eso puede ser interesante comparar la pantalla profunda analógica, basada en la proyección, con los actuales dispositivos digitales centrados en la inmersividad, aún a costa de significados más superficiales.

En toda esta evolución de la ventana hasta la actualidad, se ha entendido que era deseable densificar su profundidad, no solo aumentando el efectismo de su perspectiva, sino por superposición de capas de significado. Es algo que puede observarse bien en algunas películas construidas en función de ventanas como *Rear Window*, *En construcción*, *Dies Irae* o *Paris-Texas* (1984) de Wim Wenders, que servirá de base para este trabajo.

Al ver las películas de Wim Wenders, con frecuencia comprobamos cómo los diálogos y hechos se apoyan en mecanismos espaciales, que además de ubicar la acción, refuerzan simbólicamente su transcurso. Así, fijándonos solo en *Paris-Texas*, un complejo nudo de autopista remite al enredo vital, el retrovisor del coche sustituye al plano-contraplano, un espejo permite la reflexión sobre la propia identidad, y un cartel que se monta por partes recuerda el difícil proceso de recuperación vital. Por otro lado, al considerar el espacio como un actor más del relato, se deja visible el sistema diegético, y se desemboca fácilmente en algo tan querido para Wenders como el análisis de la imagen y el cine en sí mismo. Un buen ejemplo para entender en qué medida el autor alemán resuelve el cara a cara de una pareja a través de un eficaz recurso escénico, podría ser la escena culminante de *Paris-Texas* en la cabina del *peep-show*.

En este film, a través del tópico poder reflexivo del viaje, se llega al momento de la definitiva reconstrucción psicológica del protagonista. El lugar elegido para esa rehabilitación es la compleja ventana del dudoso establecimiento donde Jane, mujer de Travis, se ha visto empujada a mostrarse ante los clientes. Allí mantendrá la pareja dos conversaciones determinantes (la primera en rojo impregnada todavía de pasión, la segunda en el azul de los dramas) en las que Travis completará su regeneración como padre. Ambos

asumirán la violencia que destruyó su hogar, y se devolverá a Jane su papel de madre, pero no el de esposa, porque Travis ha decidido quitarse de en medio para que ella recupere al hijo.

Este es el conocido argumento, a partir del cual interesaría comprobar en qué medida la disposición escénica elegida confluye con la interpretación de los actores. La escena sirve porque es como un resumen de la película entera, y del cine como procedimiento en general. Estos pocos fotogramas son un film en miniatura sobre el conflicto básico de pareja, con la típica terna de planteamiento, nudo y desenlace. En ellos, el propio sistema cinematográfico se pone en abismo, permitiendo reflexionar sobre cuestiones básicas del tiempo y el espacio.

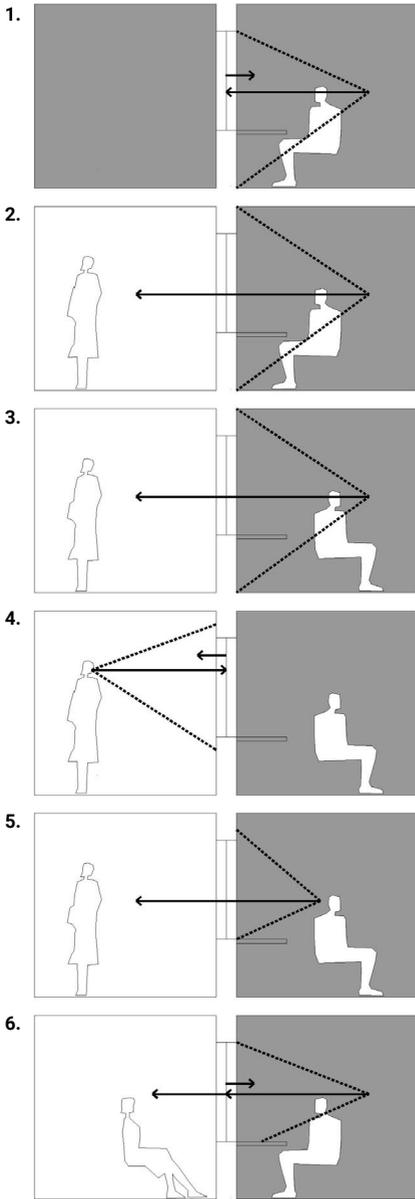
La ventana dentro de la pantalla

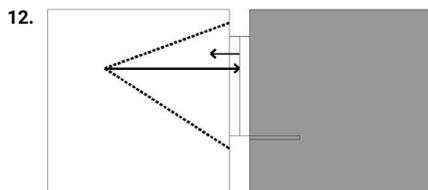
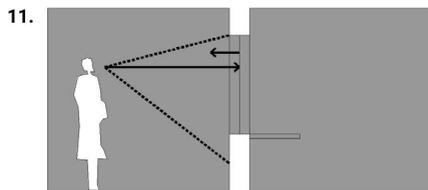
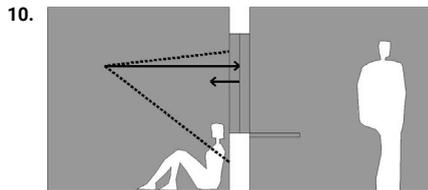
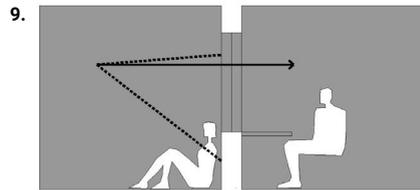
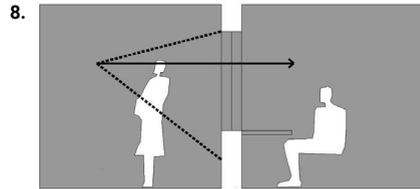
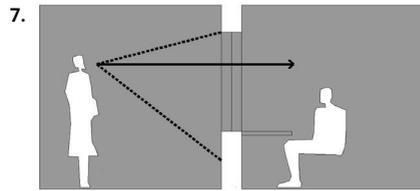
Si se analiza la puesta en escena de este trozo de *Paris-Texas*, lo primero que llama la atención es que todo se centra en la ventana que separa a Travis y Jane; el resto del *set* de filmación es secundario. Incluso se muestra como tal *set* artificial, porque se evidencia que las habitaciones ocupadas por los protagonistas no son reales, sino el escenario típico del sistema de cabinas. En la realidad *profilmica* (en el lugar de rodaje) se ha construido una ficción (la cabina) que a su vez representa otra ficción (una cocina). De este modo el espectador es consciente de la doble artificiosidad del escenario, y prescinde del decorado evidente para centrarse en el único elemento creíble: la ventana como lugar en el que verdaderamente sucede lo importante de la acción.

Cuando el director evidencia tanto la ventana, está acentuando el sistema mismo de representación y, en última instancia, convierte al cine en el gran protagonista. Ante un mecanismo tan poderoso como la *ventana-espejo*, la propia historia corre el riesgo de hacerse secundaria, algo que inquietaba al propio Wenders (1993): *“El cine huye cada vez más del auténtico cine. Sus raíces se adentran cada vez más en lo irreal del cine, y no en la vida”*. De todos modos, una ventana siempre tendrá el valor de hacer más explícita la confrontación de dos personajes, y aquí va a modular con versatilidad los distintos parámetros y matices del diálogo entre Travis y Jane.

Es llamativo que el aparato escénico seleccionado por Wenders tiene una deliberada y máxima complejidad. La ventana sobre la que pivotará toda la escena no es nada convencional. Incluye en sí misma todos los tipos de ventana posibles, desde la superficie neutra (pantalla en negro, desactivada y sin luz), hasta la pantalla de proyección que refleja una imagen, pasando por el vidrio transparente que permite ver lo que está más allá. Y todo esto, no en una dirección, sino en las dos alternativamente. La ambigüedad está garantizada.

La escena que vamos a analizar empieza cuando Travis se ha sentado en la cabina y pone en marcha el proceso de visión. Al principio todo está oscuro. Podríamos decir que el cine no ha comenzado. Ante el público expectante,





sólo existe la voz. A través del teléfono el protagonista pide una actuación (Fig. 1, fotograma 1). Es entonces cuando se enciende la luz que da lugar a una ventana (Fig. 1, fotograma 2), precisamente definida como recuadro visual dentro del marco general negro (la no luz). Así, no sólo se activa el soporte espacial sobre el que se desarrollará la trama, sino que se hace evidente un mecanismo más general.

La ventana del *peep-show* se usa como representación de la propia pantalla de cine generada por el objetivo de la cámara, que se hace reconocible cuando se activa la ventana interior. Es como si el arranque del cine crease el propio cine. Esta operación de *encuadrar* pertenece a la esencia técnica del medio, que con ella hace explícita su mirada. Selecciona un fragmento del mundo para ponerlo en relación con otra nueva realidad establecida por la cámara, contrapuesta a lo elegido, que denominamos *fuera de campo*. La conocida bipolaridad *campo / fuera de campo* es la gran aportación espacial de la ventana que, al dividir, reúne en sí misma de forma dialéctica tres realidades: el objeto captado, el sujeto que lo percibe y el mecanismo empleado para acotar la realidad (para *racionalizarla*). En ambos casos, se superpone un sistema artificial a lo real, para analizarlo y re-proponerlo subjetivamente. Se pasa, de la mera observación, al enunciado.

En el sistema escénico, también se pueden aprovechar sonidos y transparencias fenomenológicas, hechas de sensaciones lumínicas y plásticas (Rowe, 1976), mediante la superposición de distintos planos y la creación de expectativas de profundidad. Gracias a una elipsis espacial, el *fuera de campo* permite construir ámbitos que no existen, sin llegar a realizarlos físicamente. Más allá de la presencia del espacio real, tanto en cine como en arquitectura aparecen otros sistemas de construcción del tiempo y del espacio (Pallasmaa, 2001). Estos no pasan por la mera existencia de un marco físico, sino que implican procesos de selección, continuidad o montaje con los que se definen un tiempo y un espacio *representados* y elaborados desde la subjetividad del creador (Virilio, 1998, p. 4). Así, el vacío (Espuelas, 1998), lo que no se muestra, empieza a ser tan definitivo como lo presentado (Heidegger, 1969, p. 113-137).¹

La cabina de *Paris-Texas* es de esos sistemas privilegiados para evidenciar el desglose filmico de la realidad, porque lo reproducen físicamente. Salvando las distancias, tiene propiedades similares el famoso cuadro de *Las Meninas* (1656), cuyo objeto no es tanto lo pintado, como los diversos *fuera de campo* que se insinúan mediante el espejo, las miradas hacia el espectador, o el lienzo donde parece pintar Velázquez (Fig. 3).

· 1 Interesa aquí especialmente la reflexión de Heidegger sobre el poder relacional del vacío, porque al ser pura potencialidad entre dos realidades se convierte en el medio de conexión entre ellas. En el vacío todo es posible

En el esquema gráfico adjunto (Fig. 4), se pueden observar los distintos elementos que integran el mecanismo general escópico que hemos descrito, aplicable a toda película, y a nuestra escena en particular.

Durante toda la escena, Wenders evita que la cámara se identifique plenamente con la *ventana interna*. Siempre reconocemos algún borde del marco. Gracias a esta presencia duplicada del perímetro negro y de la ventana interior luminosa, comprobamos más vivamente que la acción de colocar un recuadro en medio de la realidad es eficazmente perturbadora. La arquitectura, el teatro o la pintura, venían utilizando ventanas desde siempre, pero el invento de la cámara oscura y su difusión, primero con la fotografía y luego con el cine, significó la generalización de este procedimiento, y la presencia cada vez mayor de imágenes obtenidas dentro de un marco, que son nuestra aproximación más frecuente a la realidad. Aquí se nos muestra todo eso de forma didáctica porque va a favor de la acción. La ventana, principalmente, hace explícita la operación de percibir. También podríamos decir que introduce en medio de la realidad la evidencia de la *enunciación*. La mirada de la cámara se coloca en una posición omnisciente, que nos convierte en *voyeurs* del *voyeur* (Fig. 1, fotograma 1). Algo similar a lo expresado por Hergé en una magistral viñeta, en la que espíamos al espía que controla cómo otro espía vigila a sus víctimas (Fig. 5).

En definitiva, el mundo queda dividido por lo filmico en dos grandes ámbitos, a ambos lados de la cámara, que sólo se relacionan a través de ella. Las dos cabinas que alojan a Jane y Travis, más allá de su significado en el argumento, se convierten en gran metáfora del cine. Para entender todo lo que esto supone continuaremos analizando el esquema escópico ya presentado (Fig. 4).

La primera zona que ahí aparece corresponde a la cámara. Detrás de ella queda lo *subjetivo*, que gracias al artificio refuerza la autoconciencia del observador. Al mirar por el objetivo se acota la zona observada, pero, lo oculto a nuestras espaldas, sigue presente en forma de un primer tipo de *fuera de campo*, que denominaremos *subjetivo*, porque principalmente incluye el mundo del observador, que ya no puede ser percibido mientras éste se ocupa de otra realidad exterior.

Si la mirada del sujeto se echa un poco más hacia atrás, puede verse a sí mismo como observador a través de la cámara, y tiene lugar la *puesta en abismo*, una operación donde se capta, a la vez, al enunciador subjetivo, y al mecanismo de enunciación. En nuestro caso, ese espacio subjetivo tiende a identificarse en la primera mitad con el de Travis, y en la segunda, con el de Jane, según el tradicional desarrollo de un diálogo. Pero se tiene buen cuidado de no hacer una identificación completa del observador y el personaje, pues siempre la cámara se queda algo por detrás de los protagonistas, con parte de su espalda visible para nosotros. Eso significa que la posición del actor, y lo que para él sería el fuera de campo subjetivo, para nosotros es visible. Estamos casi

siempre unos centímetros por detrás de él, los suficientes para abarcar algo más de realidad. (Fig. 1, fotograma 2). Estamos tan cerca que podemos sentir su angustia como propia, pero separados lo justo para saber que todo es una ficción y no asustarnos demasiado². Esa diferencia sutil entre la cámara y el personaje también se manifiesta con ligeros desplazamientos entre los ejes de visión. La cámara siempre gira un poco respecto a la perpendicular de la ventana, en parte para evitar reflejarse en ella y en parte para distanciarse del protagonista.

Por tanto, cuando la cámara está en la zona de Travis siempre se retrasa y se diferencia de él. Pero hay una excepción sorprendente (Fig. 1, fotograma 5). La cámara encuadra la ventana con la imagen de Jane dentro, desde la que sería la posición de los ojos de Travis. Pero éste sigue de espaldas a la ventana y no podría tener esa visión. Somos nosotros, omniscientes al fin y al cabo, quienes nos adelantamos unos segundos a lo que enseguida verá Travis cuando se vuelva en la silla (Fig. 1, fotograma 6). Más adelante, cuando nos traslademos a la zona de Jane, la cámara también nos mostrará siempre algo de ella, excepto en dos ocasiones, en las que se emplea una *cámara subjetiva* desde la perspectiva de Jane, pero justo cuando ella está de espaldas para apagar la luz (Fig. 2, fotograma 7) y para marcharse (Fig. 2, fotograma 11). Incluso cuando parece que la cámara toma la posición de un personaje, hay vestigios, para quien los sepa ver, de que es diferente a él, como el recuerdo de la posición de espaldas o el reflejo de Jane mientras se marcha.

La porción de espacio más significativa generada por la ventana de la cámara es el *campo*, aquello que permanece dentro del recuadro, lo *objetivo*, que para la *modernidad* no interesa ya tanto en sí mismo como en su calidad de percibido por el sujeto. Algunas cosas no entran en el *campo* de la cámara, pero sabemos que están ahí (*fuera de campo objetivo*), y bastaría un ligero movimiento del encuadre para invitarlo a la ceremonia de la percepción. En nuestra escena, la cámara va a presentar alternativamente los dos lados de la ventana-espejo, *campo* y *contracampo* de sí mismos. La cámara de Wenders básicamente sólo cambiará una vez de plano, al estilo clásico (Fig. 1 y 2, fotogramas 6 y 7). Este corte coincide, como mandan los cánones, con un cambio de enunciación, pues Travis es el que habla mientras el campo está en su zona, y la palabra pasa a Jane cuando la cámara se traslada a su lado. Esta alternancia es paralela a un cambio en la zona de Jane, que tiene luz hasta el fotograma 6, y desde el fotograma 7 se queda a oscuras porque ella se levanta para desconectar la lámpara.

² El recurso cinematográfico de la cámara subjetiva que se coloca en el lugar del personaje está perfectamente asumido por el público. Por eso se hacen especialmente interesantes su transgresión y los sutiles ajustes en su uso. A este respecto, en SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996, p. 164 y ss. se analiza la identificación entre cámara y personaje en *La ventana indiscreta* de Hitchcock, resaltando las excepciones en que se suprime esa identidad para dar un respiro a la vivencia del espectador, que por unos momentos sale de la ficción y recupera su carácter externo



3.

Pero este esquema simétrico tiene una alteración muy significativa. Cuando la cámara está todavía en la zona de Travis, se permite un solo corte, para saltar por primera vez al lado de Jane, y además identificarse con su mirada (Fig. 1, fotograma 4). Paradójicamente, el corte no se aprecia demasiado porque lo que se ve desde la parte de Jane es su propia imagen recuadrada por el espejo, igual a la que hasta ese momento veía Travis, solo que simétrica. No obstante, el cambio de eje tiene sentido porque sirve para subrayar visualmente el momento en que Jane reconoce como propia la historia que oye desde el otro lado. Travis acaba de mencionar el hogar común. “¿La caravana?”, pregunta Jane, y la cámara salta a su *campo*. “Si, vivían en una caravana” responde Travis.³

La peculiaridad de la relación entre este *campo* y su *contracampo* está en el vidrio que los separa. Desde la perspectiva de Travis se ve simultáneamente su zona y el *contracampo* de ésta. En cambio, cuando la cámara pasa al lado de Jane sólo se ve su *campo*. Se tiene una vaga noticia del otro lado, pero este queda representado por una voz, que está en *off* para Jane. Aunque, cuando Jane apaga la luz, también para ella la ventana se hace transparente. Esto significa que la posición de la cámara en uno u otro lado no es excluyente, como ocurriría en el montaje institucional clásico. Aquí

43

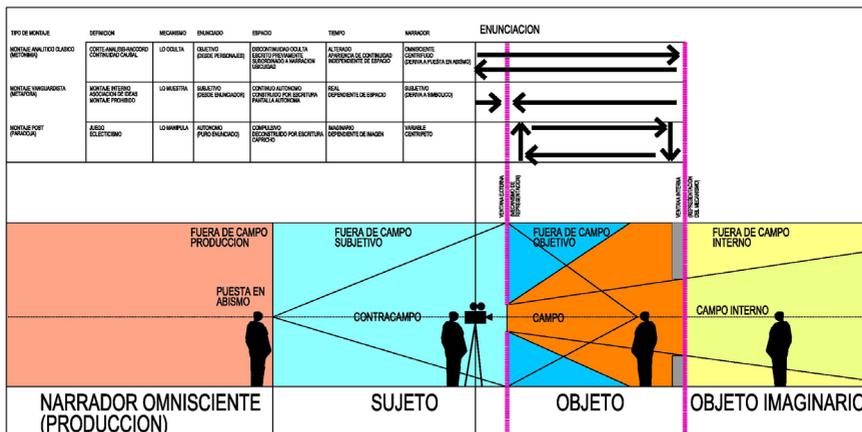
· 3 Los personajes de una *road-movie* no podían vivir en un lugar más apropiado que una casa móvil, ya anunciada en los primeros compases de la película cuando Travis llega a un puesto de caravanas en el desierto

siempre queda un vestigio del otro ámbito cuando cambia el eje. De una forma u otra, en todo momento están dentro del encuadre las dos zonas, lo cual hace prescindible el corte y raccord. De hecho, sólo hay un corte fundamental, entre los fotogramas 6 y 7. El resto de la escena se resuelve con un *montaje interno* en el que tenemos a los dos personajes dentro de campo y sólo mediante la distinta condición de la ventana se singulariza al que habla en cada momento.

Por último, dentro del esquema escénico que proponemos (Fig. 4) se puede practicar a su vez otra *ventana (interna)* que vuelve a segregar la realidad. La ventana que divide la cabina es de este tipo, pero también las ventanas de cocina que hay en el lado de Jane. Si nos referimos a *Las Meninas*, hay muchas *ventanas internas*, como la puerta del fondo, los cuadros de las paredes, las ventanas laterales o incluso el lienzo que está de espaldas y, por supuesto, el espejo.

Cuando no es visible el interior a través de la ventana del *peep-show*, porque está a oscuras (Fig. 1, fotograma 1), se genera un *fuera de campo interno*, al que podemos llamar así porque se halla dentro del encuadre. Esto pasa también en las ventanas laterales de *Las Meninas*. Si vemos algo a través de la abertura, por ejemplo, desde el lado de Travis, aquello es para nosotros un *campo interno* dentro del *campo* general (Fig. 1, fotograma 2) que, a su vez, como todo campo, supone un *fuera de campo*, que en este caso llamaremos también *interno*. Si esa ventana se hace espejo, para Jane cuando hay luz o para Travis cuando esta se apaga, (Fig. 1, fotogramas 4 y 6) lo que se genera es un reflejo de la zona donde está la cámara, es decir entran en *campo* el propio *contracampo* e incluso el *fuera de campo subjetivo* (Fig. 4). Esta última situación, ya sugerida engañosamente en el espejo barroco de *Las Meninas*, es fascinante porque verdaderamente se concentran ahí todos los elementos del aparato escénico. Lo curioso es que esta *ventana dentro de la ventana*, tan analítica por ser un resumen del sistema, pierde objetividad respecto al recuadro general al ser una representación dentro de la representación. Se acaba deslizando hacia el mundo de lo imaginario, simétricamente a la subjetividad del observador, con lo que deja empaquetada en medio la zona de supuesta realidad propia del escenario.

Aún con todo, lo importante para nosotros no es tanto la fragmentación analítica practicada sobre la realidad por la ventana sino las continuas relaciones dialécticas que se producen entre el *campo* y el *contracampo* en la escena que estamos comentando. En ella, la cámara ha ido paulatinamente sofisticando su posición hasta abandonar su lugar enunciativo habitual para recorrer todas las zonas del esquema escénico. En las siguientes líneas nos centraremos ya definitivamente en las consecuencias filmicas que se desprenden de esta riqueza espacial y narrativa del cuadro.



4.

La ventana narrativa

Estamos, por tanto, ante una *ventana interna* prototípica, que durante toda la escena comentada permanece como un encuadre dentro del encuadre general de la cámara. En todo momento el mecanismo se hace explícito y nunca se identifica el contorno del objetivo con el marco de la falsa habitación (Fig. 1, fotograma 2). Las tomas se realizan generalmente teniendo mucho cuidado de que aparezcan simultáneamente un protagonista en primer término y el otro dentro de la ventana interna (Fig. 1, fotograma 3). El diálogo entre la *ventana de la cámara* y la *ventana interna* es permanente y esa dialéctica construye formalmente la escena, porque la relación no es fija, sino cambiante, en función de cómo se van desarrollando las cosas. Wenders elige un tipo de reencuadre según cada momento psicológico y dramático.

Respecto al desarrollo, ya hemos visto que la escena se puede dividir en dos grandes situaciones narrativas y espaciales, según el emplazamiento de la cámara respecto a la *ventana interna* y según las condiciones de luz (proyección cinematográfica interna) activada o desactivada dentro del mecanismo. En la primera zona las cosas se ven desde el lado de Travis que es quien ha tomado la iniciativa de restablecer la difícil comunicación. En su zona, la luz siempre está apagada, quizás como renuncia simbólica al esclarecimiento brusco de las cosas. En la segunda zona, todo se ve desde la perspectiva de Jane, que acepta el intento de reconstrucción. En esta parte la luz permanece encendida durante la primera mitad (hasta el fotograma 6), y se apaga en la segunda, precisamente cuando Jane renuncia a *actuar* y quiere compartir su intimidad con la pareja perdida. En ambos casos la ventana está en medio, encendida primero, apagada después. Gracias a ella se duplican las presencias en la pantalla, con una primera representación directa de los personajes y un segundo reflejo de estos dentro del vidrio.

Entre los protagonistas hay dos tipos de conexión, una visual, la otra sonora. La conexión visual es la más difícil, y puede servir como metáfora del desencuentro que se intenta resolver. Está todavía tan presente que hace complicada la visión directa del otro. Inicialmente Travis, como usuario de un sistema que comercia con el *voyeurismo* tendría derecho a observar sin límites. Pero él es un cliente atípico, que no va buscando a Jane como objeto de consumo sino como persona. En un primer instante el mecanismo no funciona (Fig. 1, fotograma 1), simplemente porque no se ha activado la luz en el lado de Jane. Es como si el cine representado por la *ventana interna* todavía no hubiera sido convocado para desarrollar diegéticamente la situación.

En cuanto se enciende la luz en medio de la oscuridad circundante, comienza la función (Fig. 1, fotograma 2). En ese momento Travis renuncia a la posesión visual (al poder del cine), quizás para tener un acceso prioritario al espíritu (Fig. 1, fotograma 3). Se pone de espaldas y confía sólo en la voz. Todo esto se ve desde la zona de Travis, apropiándose de su mismo *campo*. Y eso gracias a que hay luz al otro lado de la ventana porque esta se encuentra activa. Pero habitualmente, mientras se ofrece el *campo* que ve Travis, se le contempla a él mismo observando, y así se nos ofrece la posibilidad de conocer lo que en un *montaje clásico* sería el *contracampo*, es decir lo que vería Jane. La ventana duplica el encuadre general y nos encontramos, por el mismo precio, dos cámaras, una con el *campo* de Travis y otra con el *contracampo* de Jane.

Se acude, por tanto, a un *montaje interno* que, sin cortes, abarca dos espacios. ¿Esta forma de hacer es una mera demostración de recursos o aporta alguna ventaja sobre la tradicional cesura disimulada? Para empezar, da una simultaneidad imposible con el corte puro, de forma que están presentes a la vez dos espacios opuestos narrativamente y dos mecanismos de representación (la filmación misma y el *cine dentro del cine*). Se respeta la continuidad temporal, y se hace reconocible en términos simbólico-visuales el difícil reencuentro, con Travis todavía de espaldas y Jane dudando de si actúa o está en la vida real. Algo parecido a lo que ocurre en *Las Meninas*, cuando aparecen a la vez los observadores implícitos (los reyes en el espejo), y lo observado (las meninas y el pintor). Además, esa convivencia barroca de *sujeto* y *objeto* en un mismo plano del cuadro puede ser reversible. Los observadores también podrían ser Velázquez y las meninas y los observados los reyes y nosotros. En el caso de *París-Texas*, Jane puede pasar a ser la que observa a Travis, y a nosotros con él.

Como hemos dicho antes, esta mitad de la escena, tomada desde la zona de Travis, incluye una excepción que anuncia su final (Fig. 1, fotograma 4). La cámara se pasa a la zona de Jane, para mostrarnos la incomunicación en la que ella se encuentra. Y este corte llega en el momento más conveniente para explicar que el aislamiento psicológico de Jane es distinto del de Travis. El *montaje interno* que se venía utilizando hasta ahora no es capaz de definir



5.

exhaustivamente cómo es el ámbito de Jane y se abandona a favor del típico *contraplano*. Realmente no es tan típico porque lo que deberíamos ver desde el lado de Jane es a Travis al fondo, a través de la ventana y, en todo caso, a ella misma. Pero la ventana-espejo no permite ver a Travis, y a cambio refleja a Jane.

Dentro de este enrevesado sistema, cuando pasamos al lado del *contraplano* seguimos viendo el *plano*. Gracias a esto, el espectador puede probar con sus propias sensaciones que Jane (al contrario que Travis) no ha renunciado voluntariamente a la vista, sino que se ha introducido en un sistema que a ella no le deja ver. Su imagen se refleja en la ventana y sólo se le permite hablar. Por su lado la ventana es menos seductora. Aquí el burdo aislante de la mampara sin terminar indica la condición de decorado que tiene el mundo al que se ha sometido Jane. Es más evidente que está dentro de una representación, quizás más atrapada por el cine que todos nosotros.

Este primer anuncio de cómo se ven las cosas desde el lado de Jane (fotograma 4), se lleva a cabo recurriendo a una *cámara subjetiva* que se sitúa en sus ojos. En una situación normal esto supondría dejar de verla, porque está siendo sustituida por la cámara. Pero aquí, gracias a la *ventana-espejo*, seguimos observándola, aunque estemos ocupando su lugar. En el espejo deberíamos aparecer reflejados nosotros o la cámara, pero es Jane quien lo hace. Gracias a una ligera variación del ángulo, si miramos al espejo desde el lugar de Jane, este nos devuelve no nuestra imagen, sino la de ella, como ocurriría con los reyes en *Las Meninas*, si estuviesen detrás del bastidor.

Así llegamos al punto de inflexión de toda la escena. La cámara regresa por última vez a la zona de Travis en la que se muestra la nueva situación de los personajes, una especie de *nudo* de la historia en miniatura que estamos contando (Fig. 1, fotograma 6). Jane se ha aproximado a la ventana para

anular la barrera de los reflejos e intentar la conexión visual con el mundo de su ex marido. Travis deja de dar la espalda y se vuelve también hacia el vidrio. Después Jane apagará la luz de su zona (Fig. 2, fotograma 7) y equilibrará definitivamente el flujo relacional. Es paradójico que justo en medio de la oscuridad (el no cine) los dos puedan verse cara a cara y hablar.

A partir de aquí el sistema se anula y comienza un nuevo tipo de relación fuera de él, con todos sus peligros, pero también con todas las verdaderas potencialidades de la vida. “*Bienvenidos al mundo de lo real*”, se habría dicho en *Matrix*. Es precisamente en este momento cuando el recuadro principal de la cámara pasa a un segundo plano y cobra protagonismo la *ventana interna*, que se ha quedado a oscuras, y por eso puede reflejar toda la situación. Jane se siluetea al pegarse al vidrio y Travis la ve con su propio reflejo superpuesto a la imagen de ella (Fig. 1, fotograma 6). En el momento cumbre en que ambos han asumido que es posible la reconstrucción de sus vidas, la superficie virtual los funde. Lo más real tiene lugar en lo más virtual (el cine dentro del cine). Allí, los contornos de los protagonistas son uno mismo, pero anuncian, en su carácter de representaciones sobre el vidrio, cuál será el *desenlace*. La reconciliación, para ser posible, deberá prescindir del contacto real. Como fruto de ese acercamiento en espíritu y de esa renuncia a la convivencia, el hijo nacerá de nuevo, cuando Hunter regrese con la madre y Travis se vaya.

A partir del *nudo* en que se anula la *ventana interna* se produce la segunda mitad de la escena, como *desenlace* vital, en el que ambos protagonistas partirán hacia la nueva existencia que han preparado. En esta segunda parte, la cámara se traslada definitivamente al lado contrario, al de Jane, indicando con el corte explícito que ahora le toca a ella responder a la propuesta que ha venido de Travis. Después de la visión cara a cara conseguida cuando desaparece la luz, Jane pasa a imitar la actitud inicial de Travis y se sienta de espaldas a la ventana para hacer sus reflexiones (Fig. 2, fotograma 9), mientras Travis permanece en la confianza de la posición frontal que había recuperado al final de la primera mitad. Ahora parece ser Jane la que renuncia a la seguridad de lo visible para ponerse en manos sólo del espíritu a través de la voz siempre distante de la telefonía. Es en esta postura de *humillación* (casi caída en el suelo) donde reconoce su parte negativa y llora (Fig. 2, fotograma 10). Travis deja de verla, porque ella queda por debajo de la ventana y poco a poco se va, una vez que ha producido la *catarsis* de su mujer. Al final también Jane abandona su zona, aunque la cámara se quedará todavía un rato en el lugar que la joven ha dejado (Fig. 2, fotograma 11). La luz vuelve a encenderse dejando preparada la sala para la siguiente función, después de que en ella haya tenido lugar una verdadera representación de la vida en la paradójica oscuridad (Fig. 2, fotograma 12).

La ventana múltiple postmoderna

A todo lo dicho sobre una ventana que se hace *narrativa*, habría que añadir algunas consideraciones sobre el peculiar entendimiento de la ventana misma en un cine *postmoderno* como el de Wenders, que anuncia la densidad de la pantalla digital.

Una primera diferencia entre esta ventana y otras usadas por el modelo de representación institucional de Hollywood, sería su ambivalencia. La ventana dentro de la pantalla es un recurso antiguo, apropiado para reforzar una escena reflexiva (Balló, 2000) o, como se ha dicho, para sugerir un *fuera de campo interno*. Pero en el modelo tradicional la mirada transita por ella en una dirección preferente: desde la cámara hacia el más allá de la ventana (Fig. 4). Aquí se mueve nuestra mirada libremente de un lado a otro, desdibujando los límites entre lo percibido y lo real. Se renuncia a una visión segura de la realidad en la que todo está explicado. Así se reconoce la complejidad de lo real y aumenta la información con la multiplicidad de la mirada, aunque surgen dudas e inquietudes cuando traspasamos nuestro sitio establecido. El espectador abandona la seguridad junto a la cámara que le guía, y entra en lo *obsceno*. Se introduce dentro de la representación y examina las trampas que contiene: la decoración falsa y la mampara con el aislamiento sin recubrir (Fig. 2, fotograma 12). Pero al actuar así, los papeles se cambian y pasamos de observadores omniscientes a objetos dentro de la representación. Sobre todo cuando entramos en el lado de Jane, nos ofrecemos a la mirada consumista. Perdemos el punto de vista privilegiado, pero nos metemos mejor en la piel de los protagonistas, al invadir su ámbito privado y ver las cosas tal como las ven ellos.

Al movernos de un lado a otro de la ventana, también tenemos la oportunidad de examinarla como artefacto, en una auténtica *puesta en abismo* que deja al descubierto su funcionamiento. Es lo que parece pretender Wenders al hacer explícito el marco del vidrio y el tabique que lo rodea (Fig. 1, fotograma 4), o Velázquez cuando representa los bordes del lienzo que parece pintar. Nos muestran a la vez el sujeto, el objeto, el acto de la percepción y el mecanismo empleado. Demasiada información, que por un lado confunde, pero por otro se hace elocuente. Esta convivencia de opuestos lleva a un sistema compositivo de pantalla en el que se duplica el marco rectangular y se divide el plano de proyección en varias zonas, cada una a su vez con pautas internas propias.

Un espacio que construye el cine

Todas las observaciones de este trabajo permiten aventurar la conclusión de que el marco espacial y el proceso filmico están deliberada y plenamente integrados. Aquí *el cine construye el espacio*, como es propio del modo de representación institucional clásico, pero, quizás en mayor medida, *el espacio construye el cine*. Wenders, igual que hizo Velázquez, se aprovecha de cosas ya aparentemente dadas como el escenario, para presentar una historia, incluso dándole prioridad sobre el texto o la interpretación. La capacidad simbólica de las vistas adoptadas, del diálogo entre dos ámbitos opuestos, de la existencia o ausencia de luz o la posibilidad de mirar en un sentido u otro, son los verdaderos vectores sobre los que descansa la trama de la escena.

Referencias Bibliográficas

Este trabajo es parte de la actuación ref. PID2021-123974NB-I00, financiada por MICIU/AEI /10.13039/501100011033 y por FEDER, UE. Proyecto de Investigación "DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI" (2022-2025), Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.

- BALLÓ, Jordi (2000). *Imágenes del silencio (Los motivos visuales en el cine)*. Barcelona, Anagrama
- ESPUELAS, Fernando (1998). "El claro en el bosque. Reflexiones sobre el vacío en arquitectura". *Arquitectos*, nº 147
- HEIDEGGER, Martin (1969). "El Arte y espacio", en HEIDEGGER, M. *Observaciones al arte - la plástica - el espacio*. Pamplona, Cátedra Jorge Oteiza, UPN, 2003 (1969), pp. 113-137
- JAMESON, Fredric (1991 [1984]). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona, Paidós
- MÁRQUEZ, Israel (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona, Anagrama
- PALLASMAA, Juhani (2001). "Hapticidad y tiempo". *Pasajes*, nº 30
- ROWE, Colin (1978 [1976]). "Transparencia, literal y fenomenal". En *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos*. Barcelona, Gustavo Gili
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1996). *El montaje cinematográfico*. Barcelona, Paidós
- VIRILIO, Paul (1998). "La arquitectura improbable". *El Croquis*, nº 91
- WENDERS, Wim (1993). *Programme de notes de ¡Tan lejos, tan cerca!*
- WHITE, John (1994). *Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico*. Madrid, Alianza Forma
- ZAPARAÍN, Fernando (2018). "Las Meninas: perspectiva, luz y tiempo" en *Goya: revista de arte*, nº 362, pp. 26-43

Again on a scene deleted for *Dream of Light* and the room of *Las meninas*

In 1990, during the filming of *Dream of light*, Víctor Erice filmed a scene, finally not included in the film, in which the painters Antonio López and Enrique Gran talk about *Las meninas*, using a reproduction of the painting attached to the wall. In the conversation, López asks Gran how the painting was painted, that is, about its perspective, suggesting that Velázquez could have used a mirror. This idea, explored with varying success by several authors, deserves to be considered again under the light of the pieces information known today about *Las Meninas* room.

This scene and *Dream of light* itself offer an excellent basis to consider the relationship between cinema and painting. The possibility or impossibility of representing spatial (3D) and even temporal (t) reality on a flat support (2D), whether on celluloid or canvas, appear in *Dream of light* in the classical way, as the grapes and the curtain by Zeuxis and Parrasio. In the short *Broken glasses*, Erice establishes a dialogue between photography and cinema, showing us the real testimony of a series of characters who seem to have come out from a photograph also attached to the wall, in this case of a factory in ruins.

De nuevo sobre una escena descartada de *El sol del membrillo* y la habitación de *Las meninas*

Luis Ramón-Laca Menéndez de Luarca

Universidad de Alcalá de Henares

Abstract En 1990, durante el rodaje de *El sol del membrillo*, Víctor Erice rodó una escena, no incluida finalmente en la película, en la que los pintores Antonio López y Enrique Gran mantienen una conversación sobre *Las meninas*, utilizando para ello una reproducción del cuadro pinchada en la pared. En dicha conversación, López pregunta a Gran cómo se pintó el cuadro, es decir, su perspectiva, sugiriendo que Velázquez habría utilizado un espejo. Esta idea, explorada con diverso éxito por varios autores, merece ser considerada de nuevo a la luz de los datos que conocemos hoy sobre la habitación de *Las meninas*.

Esta escena y asimismo *El sol del membrillo* ofrecen una excelente base para reflexionar sobre la relación entre cine y pintura. La posibilidad o la imposibilidad de representar la realidad espacial (3D) e incluso temporal (t) sobre un soporte plano (2D), ya sea sobre el celuloide o el lienzo, aparecen en *El sol del membrillo* a la manera clásica, como si se tratara de las uvas y la cortina de Zeuxis y Parrasio. En el corto *Cristales rotos*, Erice establece un diálogo entre la fotografía y el cine, mostrándonos el testimonio real de una serie de personajes que parecen haber salido de una fotografía pinchada también en la pared, en este caso de una fábrica abandonada.

Enrique Gran y Antonio López hablan sobre *Las meninas*

En 1990, durante el rodaje de *El sol del membrillo*, el director de cine Víctor Erice rodó una escena, no incluida finalmente en la película, en la que los pintores Antonio López y Enrique Gran mantienen una conversación sobre *Las meninas*, la famosa obra de Diego Velázquez, utilizando para ello una reproducción del cuadro simplemente pinchada en la pared con cuatro chinchetas¹.

El recurso de una imagen pinchada en la pared lo utilizaría después Erice en el corto *Cristales rotos* (2012), rodado con motivo de la capitalidad europea de la cultura en Guimarães (Portugal) (fig. 1). Este corto ha sido acertadamente subtítuloada por algunos como “viaje al interior de una fotografía”, puesto que en él se establece un diálogo entre fotografía y cine, mostrándonos el testimonio real de una serie de personajes que, por así decirlo, han salido de una fotografía pinchada también en la pared, en este caso de una fábrica abandonada (Amador 2019).

En la explicación del propio Erice, que tuve la suerte de escuchar de su boca en un curso sobre “documental y ficción” que tuvo lugar en Madrid en 2015, los testimonios autobiográficos de los antiguos trabajadores fueron reescritos por el propio Erice a partir de entrevistas informales mantenidas con ellos. Se podría hablar, pues, de un documental con guión de película. La aparente espontaneidad del cortometraje es, pues, artificial; veremos a continuación cómo algo parecido puede decirse de *Las meninas*, una escena que parece casual, pero que fue sin duda preparada con sumo cuidado por Velázquez. Se puede hablar también de *mise en abyme*, puesto que se incluye en ambos casos una escena secundaria en la escena principal: en el caso de *Las meninas*, el espejo del fondo, en el que aparecen reflejada la imagen del rey Felipe IV y su esposa Mariana de Austria; en el caso de *Cristales rotos*, la fotografía de los trabajadores de la fábrica.

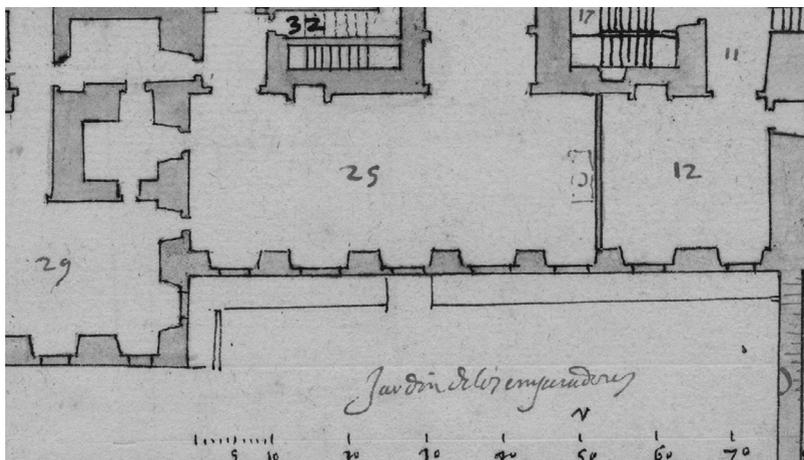
Se trata aquí de un viaje al interior de la galería alta del cuarto del príncipe Baltasar Carlos, el espacio que aparece representado en *Las meninas* (fig. 2). Sin duda, Antonio Palomino acertó al identificar la habitación representada con la “galería del cuarto bajo del Príncipe” en el Alcázar de Madrid, que fue destruido por un fuego en la Nochebuena de 1734 (Palomino 1724: 342-343).

Refiriéndose a *Las meninas*, Svetlana Alpers argumentó que “parece como si el marco intersecara una habitación en la que el suelo, el techo y los ventanales se prolongaran, así se sugiere, para incluir al espectador [the frame appears to intersect a room whose ceiling, floor, and window bays extend, so it is suggested, to include the viewer]” (Alpers 1983: 31). Así, según Alpers, sería posible virtualmente entrar en la galería del cuarto bajo del Príncipe, atravesando “la cuarta pared”, si se nos permite utilizar este concepto del teatro; sería necesario únicamente dar un salto para franquear el obstáculo del marco.

· 1 *El Sol del Membrillo*, largometraje dirigido por Víctor Erice en 1992, edición en DVD de 2004



1. Escena final de *Cristales rotos*



2. Los números 25 y 12 en el plano del Alcázar dibujado por Gómez de Mora

El hecho es que, si se reconstruye el esquema perspectivo del cuadro, la línea de tierra está situada prácticamente en el borde inferior del cuadro, lo que acaba de redondear esa impresión de que podríamos entrar realmente (o virtualmente) en la galería. Así, cuando Sir Frederic G. Kenyon y Sir J. G. Mann, junto a varios responsables de la Junta Central del Tesoro Artístico, solicitaron ver el cuadro en Valencia en 1937, se tomó una interesante fotografía de la escena (fig. 3); en aquella ocasión, el lienzo se apoyó directamente en el suelo prescindiendo del marco, lo que acaba de redondear la impresión de que Kenyon, Mann y los demás estuvieran a punto de entrar, o bien acabaran de salir de *Las meninas*. En este caso, no habría que dar ningún salto para adentrarse en el cuadro.

Así, *Las meninas* puede verse como una especie de máquina del tiempo, por medio de la cual parecería posible entrar en un espacio desaparecido del Alcázar de Madrid, aunque sea virtualmente. Podemos asimismo adentrarnos en la galería del cuarto bajo del Príncipe con ayuda de un documento fechado el 11 de agosto de 1660, que se conserva en el Archivo General del Palacio Real. Como me dijo en una ocasión Camilo Álvarez de Morales, arabista e investigador de la Escuela de Estudios Árabes de Granada (CSIC), los documentos de archivo crean la impresión de que estuviéramos allí, en aquel preciso lugar en aquel momento particular, sea cual sea la época o el lugar de que se trate.

El documento al que me refiero narra cómo, solo cinco días después de la muerte de Velázquez – Velázquez había muerto el 6 de agosto –, el aposentador de Palacio, D. Francisco de Contreras y Rojas, D. Gaspar de Fuensalida y Juan Bautista del Mazo, que era el yerno de Velázquez, inventariaron los objetos y los papeles dejados por Velázquez en el cuarto del Príncipe, espacio utilizado por este en su calidad de Aposentador Mayor de Palacio:

En Palacio, en el cuarto del Príncipe nuestro señor (que esté en el cielo) a diez de Agosto de mil seiscientos y sesenta, el señor Don Francisco de Contreras y Rojas, aposentador de Palacio, de orden de su Magestad el Rey nuestro Señor, abrió la pieza de la galería de dicho cuarto, y en presencia de Don Gaspar de Fuensalida, Grefier de el Rey nuestro señor y testamentario de Diego Silva Velázquez, que fué aposentador de Palacio, estando también presente Juan Baptista del Maço, yerno del dicho Diego Velázquez, se reconocieron los papeles que se hallaron de quantas de la furriera, alegajados y sueltos, y otros que auía de obras particulares; los quales se quedaron en la misma pieza hasta que se tome orden de a quien se an de entregar.

Se encontraron allí varios objetos, entre los cuales destacarían un retrato de la infanta Reina de Hungría, es decir, de la infanta María, hermana de Felipe IV, así como marcos, peanas, cuadros diversos, diferentes marcos, bastidores y tablas y “una cabeza de una inglesa, de Velázquez”, “entre otros trastos y cosas viejas”. El hecho de que Velázquez utilizara este espacio, que es exactamente el representado en *Las meninas*, apoya la idea de que el cuadro se pintó allí precisamente.

Adentrémonos de nuevo en la escena representada en el cuadro, en este caso con la ayuda de los pintores Antonio López y Enrique Gran (fig. 4). En la escena filmada por Erice, Antonio López pregunta a Enrique Gran, más bien retóricamente, cómo se pintó el cuadro – se entiende que la pregunta de López se refiere al esquema perspectivo del cuadro –:

– ¿Cómo crees que se pintó?



3. Kenyon y Mann, con los responsables de la Junta Central del Tesoro Artístico en Valencia



4. Antonio López y Enrique Gran hablan de *Las meninas*

Ante los titubeos de Gran, López sugiere inmediatamente la posibilidad de que el cuadro se hubiera pintado utilizando un espejo. Esta idea, explorada con diverso éxito por varios autores, merece ser considerada de nuevo a la luz de los datos que conocemos hoy sobre la habitación de *Las meninas*.

Otra manera de entrar en *Las meninas* sería utilizar un modelo, sea analógico o digital, incluso a escala real en el primer caso; yo mismo exploré esta posibilidad hace unos años, elaborando un modelo digital (Ramón-Laca 2017 y Ramón-Laca 2018). En trabajos publicados en las revistas *Oppidum* (Universidad Autónoma de Barcelona) y *Leonardo* (MIT), advertimos ya de que, si bien la identificación de Palomino es sin duda correcta, la hipótesis de que Velázquez hubiera pintado el cuadro basándose en una visión directa

implicaría que el espacio representado se correspondería con las habitaciones marcadas con los números 25 y 12 en la planta baja del Alcázar dibujada por Juan Gómez de Mora en 1626 (fig. 2).

Según la memoria que acompañaba a los dos planos del Alcázar elaborados por Gómez de Mora, el número 25 era la “galería de la Reyna (de Hungría), que tiene bentanas al jardín de los emperadores”; el número 26 era el “aposento en que duerme Su Magestad (la Reina de Hungría); los números 7, 8, 9-12 formaban el cuarto del Cardenal-Infante don Fernando, hermano asimismo de Felipe IV, siendo el número 12 el apartamento donde este comía.

Si Velázquez pintó realmente el cuadro basándose en una visión directa, el tabique que separa los dos espacios referidos (números 25 y 12) en el plano de Gómez de Mora tendría que haberse derribado, de lo que no tenemos ninguna prueba, que yo sepa, aunque no se puede descartar que esa prueba pueda encontrarse un día.

Por otra parte, en la galería de la Reina (número 25), aparece representada una tarima, que habría utilizado seguramente la infanta María. A esta tarima se refiere precisamente un documento, que creo que es inédito, fechado el 23 de septiembre 1643:

A Juan de Chapestúa, maestro de carpintería, ciento y cinquenta y seis reales, que balen cinco mil trescientos y quatro maravedís, que los huvo de haver por la obra de carpintería que hizo en el quarto del Príncipe, en el Alcázar desta dicha billa de Madrid, ensanchar una tarima del dosel, ensanchar una mesa del altar y otras cosas que hizo tocantes a su oficio, como parece por librança firmada del dicho veedor [...] en Madrid, en veinte y tres de septiembre de quarenta y tres [...].

Estos trabajos de carpintería, que se llevaron a cabo en época del príncipe Baltasar Carlos, apoyarían la idea de que el tabique nunca fue derribado en realidad; consecuentemente, Velázquez no pudo pintar la escena basándose en una visión directa, por lo que la hipótesis de que este hubiera utilizado un espejo tendría quizá sentido.

Como ya sugerí en su momento, Baltasar Gracián, que fue un gran admirador del arte de Velázquez, sugirió ya que la imagen inversa proporcionaría una visión más clara y una comprensión genuina de las cosas (Gracián 1657: 321 y Darrell 2013).

Con todo, la cuestión más importante no es quizá comprender cómo se pintó o qué representa en realidad *Las meninas*, un enigma que solo podrá resolverse si un día se encontraran unos párrafos escritos por Velázquez, cosa que no hay que descartar; la cuestión relevante aquí es qué relación hay entre pintura y cine en el caso que nos ocupa.



5. *Las meninas* en la sala pequeña del Museo del Prado



6. John Wayne en *Centauros del desierto*, una imagen similar a la de D. José Nieto en *Las meninas*

El espejo de Velázquez, un proyecto no realizado de Erice

Si bien la escena de Gran y López ante una reproducción de *Las meninas* es un boceto de una idea para una película que Erice nunca llegó a filmar, las posibilidades que esta y, por supuesto, también *El sol del membrillo* ofrecen para reflexionar sobre la relación entre cine y pintura son inagotables. El tema central que subyace aquí es la posibilidad o la imposibilidad de representar la realidad espacial (3D), e incluso temporal (t), sobre un soporte plano (2D), ya sea sobre el celuloide o el lienzo.

No obstante, en su momento, Erice llegó a completar el *script* de un largometraje sobre *Las meninas*, que se habría titulado “El espejo de Velázquez”. En este, la idea de Erice era introducir caracteres contemporáneos en la escena de *Las meninas*, que entrarían desde el *backstage*, a través de la puerta que aparece al fondo de la habitación, en la que se recorta la figura de D. José Nieto.

En una conversación con el crítico de cine japonés Hasumi Shigehiko, Erice refirió haber pasado muchas horas en su época de estudiante en la “habitación de *Las meninas*” (fig. 5) en el Museo del Prado, que era una sala pequeña, muy diferente de la gran sala en la que hoy se exhibe el cuadro. El *script* de Erice se dividía en tres partes: una primera de tipo documental, en la que se habrían filmado todo tipo de gente contemplando el cuadro en el Museo del Prado, desde historiadores del arte a gente de la calle, e incluso una limpiadora del Museo con su escoba, retratando así un día en la vida de Madrid; una segunda parte, en la que la misma limpiadora, llevando su escoba, habría entrado sigilosamente en la habitación a través de la puerta del fondo, describiendo así un día en el estudio de Velázquez, utilizando para ello una cámara estacionaria, un poco al estilo de John Ford (fig. 6); la tercera parte habría derivado hacia un modo fantasioso...

Por desgracia, la película nunca se filmó, no pudiendo descartarse que Erice lleve a cabo este interesante proyecto un día. Sin embargo, estoy convencido de que, de algún modo, tenemos ya una idea de cómo habría representado Erice el espacio de *Las meninas* en esa película no realizada; me estoy refiriendo a la habitación de la casa en Triste Le Roy que aparece en *Cerrar los ojos*, la última película de Erice, estrenada en 2023. Esta habitación, con sus ventanas alargadas, recuerda mucho a la habitación de *Las meninas* y esto no puede ser casual; es como si Erice hubiera situado la cámara, en la habitación de *Las meninas*, en la pared que queda detrás del lienzo. Sin estropear la película a quien no la haya visto, una película que merece la pena verse, solo diremos que hay aquí una vez más una historia dentro de otra historia, de nuevo una *mise en abyme*, así como una insistencia continua en la importancia (o la belleza) de los soportes analógicos: la fotografía de un familiar que se custodia como un tesoro en una caja de hojadelata; el almacén en el que se amontonan viejas latas de celuloide; incluso un pequeño homenaje a la famosa escena filmada en 1895 por los hermanos Lumière, *La llegada del tren*. Por cierto, recuerdo haber oído al propio Erice referirse a la capacidad de supervivencia del celuloide como soporte de la obra de arte, solo superada (según él) por la capacidad que en este sentido tiene sobre todo el óleo sobre lienzo.

La cuestión de la espontaneidad en *Las meninas*

En cuanto a la cuestión de la espontaneidad, es probable que la escena de Gran y López ante *Las meninas* tuviera también su propio guión, puesto que esta parece tener una estructura, con un principio y un final bien definidos. Lo mismo ocurre en el caso de *Cristales rotos* y probablemente en *Las meninas* de Velázquez. En el curso al que me he referido en varias ocasiones, Erice explicó que la escena final de *Close-up*, la escena de la motocicleta, en la que parece que la conexión inalámbrica entre el equipo de rodaje y la motocicleta se interrumpe fortuitamente, fue en realidad cuidadosamente escrita por Abbas Kiarostami para esta gran película, estrenada en 1990. Podemos hablar sobre la obra de arte, pero una parte de ella al menos es inefable.

En cuanto al espacio de *Las meninas*, uno sueña con la posibilidad de entrar en el espacio de la galería del cuarto bajo del Príncipe, lo que sería posible teóricamente si se construyera un modelo a escala real en la Planta de la Armería, delante del Palacio Real, el lugar en el que se levantaba el Alcázar; podríamos respirar así el aire de *Las meninas*, el cual, como dijo Salvador Dalí, es “el aire de mejor calidad que existe” (Soler Serrano 1977). Quizá un día pueda llevarse a cabo este proyecto...

Referencias Bibliográficas

- ALPERS, Svetlana (1983). “Interpretation without representation, or the viewing of Las Meninas”. *Representations*, 1, pp. 31–42.
- AMADOR, José (2019). *Código Cine. Revista de análisis de cine* [En línea. Fecha de consulta: 13, 06, 2024]. Recuperado de: <https://codigocine.com/vidrios-rotos-victor-erice/>.
- DARRELL, Jennifer A. (2013). ‘Al revés anda ya el mundo’: The inversion motif in the Spanish Golden Age [tesis doctoral], Yale University.
- GRACIÁN, Baltasar (1657). *El criticón*, vol. III. Madrid, Pablo de Val.
- PALOMINO DE CASTRO Y VELASCO, Antonio (1724). *El Párnaso español pintoresco y laureado*. Madrid, Lucas Antonio de Bedmar.
- RAMÓN-LACA, Luis (2017). “Modos de representación en Las meninas”. *Locus amoenus*, 15, pp. 91-103.
- RAMÓN-LACA, Luis (2018). “A Virtual three-dimensional Model of Las Meninas: Paradox or Mirror Image?”. *Leonardo*, 51, pp. 492-497.
- SHIGEHICO, Hasumi (2000). “From Velázquez’s mirror to Dream of light. A conversation about film (trans. by Ann Sherif)”. En EHRLICH, Linda C. (ed.), *An Open Window: The Cinema of Víctor Erice*. Maryland, Scarecrow Press, pp. 221-231.
- SOLER SERRANO, Joaquín (1977). Entrevista realizada por y emitida en TVE el 27 de noviembre de 1977. [En línea. Fecha de consulta: 13, 06, 2024.] Recuperado de: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/a-fondo/entrevista-salvador-dali-programa-fondo-1977/388736/>.
- Archivo General del Palacio Real de Madrid, *Felipe IV, casa*, leg. 118. Doc. 537: alhajas pertenecientes al rey inventariadas entre las pertenencias de Velázquez en el Alcázar de Madrid. [En línea. Fecha de consulta: 13, 06, 2024.] Recuperado de: <https://www.ceeh.es/velazquez-digital/>.
- Archivo General de Simancas, *Contaduría Mayor de Cuentas*, 3ª época, leg. 1461, f. 104r. Biblioteca Apostólica Vaticana, *Mss. Barb. Lat. 4372 (s/f)*.

The contribution presents an analysis of the domestic space as a site for reappropriating identity through an in-depth examination of two films: *3-Iron – The Empty House* (2004) by Kim Ki-duk and *Vive L'Amour* (1995) by Tsai Ming-liang. These films, connected by their portrayal of transient existences within temporary dwellings, provide significant insights into the ways individuals affirm and negotiate their identities—whether represented, corporeal, or political—within the domestic space as a privileged site for such exploration. The video narrative helps isolate the unfolding of these dynamics, highlighting how architecture and research on dwelling contribute to a deeper understanding of the contemporary inhabitant's needs.

What the Hell Are You Doing in My House If You're Not Even a Thief?

Valentina Rizzi

Università luav di Venezia

Abstract Il contributo propone un'analisi delle qualità del domestico come spazio di riappropriazione identitaria attraverso l'approfondimento di due opere, *Ferro 3 - La casa vuota* (2004) di Kim Ki-duk e *Vive l'Amour* (1995) di Tsai Ming-liang. I due lavori, accomunati da un transitare per abitazioni *in attesa*, aprono considerazioni significative rispetto ai bisogni e alle possibilità di affermazione e negoziazione del proprio essere rappresentato, corporeo, politico, all'interno dello spazio domestico come sito privilegiato di esplorazione. La narrazione video consente di isolare il dispiegarsi di tali dinamiche nella pratica dell'architettura e nella ricerca legata all'abitare verso una maggiore consapevolezza delle necessità dell'abitante contemporaneo.

What the Hell are you Doing in my House if you're not Even a Thief?

Lo spazio domestico è una sostanza ritmica. Si compone di stratificazioni continue di passaggi e tempi, memorie di peso, scavo e traccia. L'abitare non è solo relazione con un edificio materiale: lo spazio abitativo viene trattato come organismo vivente con un passato e una storia che si incrocia con l'abitante che ne ha occupato le stanze, con cui ha convissuto. Per toccarne l'essenza occorre spellare questi accumuli. I loro involucri restituiscono uno strato epiteliale sottilissimo che, nella sua intangibilità, offre la figurazione dei suoi intervalli, di una dimensione leggibile solo nel momento in cui quello spazio cessa di essere visto come mera materia e diviene carcassa di uno stadio vitale. Il presente contributo esplora la relazione con gli scheletri delle case vuote, spazi di un'intimità in pausa, incorporea ma presente, attraverso *Ferro 3 - La casa vuota* (2004) di Kim Ki-duk e *Vive l'Amour* (1995) di Tsai Ming-liang. Nel primo film il protagonista è Tae suk, un ragazzo che frequenta le abitazioni lasciate momentaneamente libere dagli inquilini e le abita per il tempo anche solo di qualche ora, prendendosene cura come ne fosse il proprietario. Il secondo lavoro vede le traiettorie dei personaggi incrociarsi negli appartamenti sfitti di cui si occupa l'agente immobiliare May Lin, protagonista in una triangolazione che racconta le contraddizioni della Taipei in vendita.

Nel ricordare la distinzione tra l'uso di *house* – edificio fisico – e *home* – qualità affettive del luogo-casa –, il movimento sul limite e sulle peculiarità dello spazio domestico nelle sue estensioni e prerogative è sempre implicato e potenzialmente problematico. Da tali considerazioni la scelta di operare su uno spazio dalla vita sospesa, vuoto ma ricco di dinamiche interne che vogliono essere tastate, soprattutto per comprendere se l'umano possa effettivamente contribuire, oltre alla conformazione fisica degli ambienti, anche alla composizione della loro materialità incorporea. La percezione dello spazio domestico è di per sé pregnante, assorbe abitudini e tempi dell'abitare come caratteri identitari (Vitta, 2008, p. 102). Nel ricordo della permanenza, è interessante vagliare le potenzialità intrinseche alla casa nella sua nudità, come luogo di protezione e di culto. Anche la casa silente, in apparenza spogliata, conserva potenzialità narrative e, forse, ripulita dai superflui, le amplifica: ove non sfibrata, non ridotta all'essenza, si estende nelle sue molteplicità (Han, 2019, p. 86). In questi solchi si intende dispiegare la ricerca con una attenzione per le opportunità derivate dall'introduzione delle *image-base practices* e del cinema come disciplina esplorativa dello spazio architettonico (Andjelkovic, 2016, pp. 46-57). L'audiovisivo consente infatti l'accesso a immagini temporalizzate nella loro molteplicità che, nel superare la linearità delle narrazioni storiche, offrono l'opportunità al dispiegarsi di spazi per tempi multipli e cronologie che, seppur in atto contemporaneamente, percorrono traiettorie diverse. Tale visione si fa a maggior ragione interessante quando si intende occuparsi di un tema complesso come quello dell'abitare in

relazione al corpo, all'identità e agli spazi vuoti. L'originaria natura della casa come rifugio risente nel contesto contemporaneo di spinte che, in maniera crescente, rendono labile la linea di demarcazione tra privato e pubblico, domestico e urbano. Questo perché, vicendevolmente, l'uno ha assorbito caratteri dell'altro, reciprocamente sottraendosi specificità. Se da una parte si è venuto a configurare uno spazio ibrido, che ha consentito di espandere i limiti e l'esistenza delle funzioni dell'abitare, estendendo i limiti spaziali, temporali e fisici del nostro essere-nel-mondo, dall'altra alcuni contesti hanno vissuto rivolgimenti talmente accelerati da lasciare i propri cittadini indietro. Persi in una "a-topia" (Verschaffel, 2012, p.156) che non riesce a tramutarsi in caratteristica effettiva del presente, il mercato immobiliare, i costrutti sociali, la politica, faticano a svincolarsi da una concezione negativa della transitorietà. Proprio perché l'abitante contemporaneo è e sarà – almeno nel prossimo futuro – precario e in movimento, sarà portato ad allenare il suo sguardo a letture sempre più dinamiche, basate sul processo, anche nella configurazione dello spazio domestico. Il presente testo desidera essere un esercizio in questa direzione, una ricognizione di alternative di riappropriazione critica e corporea degli spazi domestici attuati in *frame*.

House-sitter per spazi soli. Ferro 3 – La casa vuota, 2004, Kim Ki-duk

Tae-suk è il giovane protagonista di una storia di cura e occupazione di spazi domestici. Quotidianamente, nella sua attività di volantinaggio, incontra diverse case vuote, che riconosce dalle pubblicità non ritirate fuori dalle porte e, una volta individuate, fino al ritorno dei proprietari, le abita. Se nella concezione capitalistica contemporanea "essere padroni di casa" indica il possesso di un immobile, la presenza di Tae-suk tra le mura di abitazioni non sue intende mettere in questione proprio tale approccio. Il giovane usa gli spazi delle case che temporaneamente occupa, ma ne ripara i guasti, le pulisce, le riordina, senza lasciare traccia del suo passaggio (Choe, 2016, p. 191). Addirittura, si fotografa con esse in immagini che, poi, tiene solo per sé. L'aporia tra ospitalità e occupazione entra in un gioco fine e ambiguo, come a significare la necessità di accettare una necessaria coabitazione tra ospiti e ospitanti, anche inconsci, anche invisibili. Gli *underdogs* del cinema di Kim Ki-duk sono in silenzio come gli spazi che frequentano: luoghi, dopotutto, in prestito (Chung, 2012, p. 57). Il silenzio umano risuona entro gli spazi di un domestico sospeso ma vivo, attivo anche quando pare sopito.

I personaggi dei film di Kim Ki-duk operano un silenzio rifrattivo, suggerendo che tale scelta sia manifestazione di un dissenso esteso, che dall'opposizione alla classe dominante e al dominio del discorso basato sulla parola, si diffonde (Lee, 2019, p. 410). Sono di solito protagonisti di esistenze al margine, di secondo piano nella società metropolitana che vivono (Kim, 2011, p. 152). Belá Balázs suggerisce come il silenzio, letto in relazione al suo potenziale di accostamento all'immagine in movimento, sia un agente attivo facilitatore di una comunicazione basata sul movimento, sull'espressione corporea e su un

sentire oltre l'udito (Lee, p. 410). Le case entro cui si scandisce la pellicola sono piene di ritratti di famiglia di classe medio-alta, un elemento da non sottovalutare se consideriamo la centralità che il topos della famiglia assume nella narrazione culturale sudcoreana dalla fine degli anni Novanta (Lee, p. 60). Tali immagini entrano tuttavia in profondo contrasto con la realtà delle famiglie stesse, che si scoprono violente, infelici. Il rituale di Tae-suk subisce un turbamento proprio quando, durante la visita all'ennesima casa, viene scoperto da una donna, Sun-hwa, vittima di un marito violento. Lei, trovandosi in sintonia con la parabola del giovane, diventa sua compagna di viaggio. Nel corso della storia, pare che i corpi e le esperienze di Tae Suk e Sun Hwa siano incarante e adottino alcune delle caratteristiche trasformative del paesaggio urbano di Seoul e delle sue aspettative che, nei suoi riflessi e porzioni, si presenta parcellizzata. Il percorso tra le case vuote consente di intuire anche la centralità dell'ambiente urbano e, in questo caso, di Seoul. Si tratta però di un volto urbano sfocato (Ballard, 2023, p. 23) che subisce il contraccolpo di una schizofrenica ricerca di liberazione agita tramite gli strumenti stessi dei media globali (Kim, 2022, p. 44-47).

Nel posizionare psicogeograficamente i connotati elencati, il film si colloca nella più ampia narrativa sociale del paese intero (Fig. 1). Le rappresentazioni che l'autore offre partono dalle soggettività oppresse dal sistema sudcoreano stesso (Gateward, 2007, p. 260). Tali contraddizioni interne derivano, in apertura del nuovo millennio, anche dalla doppia struttura concettuale tra "stato di fantasia" del cinema coreano e "stato di emergenza" a cui la storia della Corea del Sud è sottoposta dal 1948 al 1991 (Kim, 2022, p. 43). Nel pieno del capitalismo cosiddetto cognitivo, non si è più di fronte a una condizione emergenziale dichiarata, politicamente o legalmente, ma ad uno stato di emergenza affettivo, caratterizzato da una virtualizzazione esponenziale di una società resa network. Tale clima, responsabile di un ritorno in auge della tradizione sudcoreana e di una diffusione esponenziale della cultura contemporanea – si pensi, ad esempio al fenomeno del k-pop –, viene sintetizzato in un prodotto localizzato di patrimonio e omologazione, (Shin & Stringer, 2005, p. 57) con uno slittamento che comporta una attenzione estrema nei confronti di un contesto fino a poco prima impenetrabile.

Gli elementi di inquadramento storico e contestuale sono importanti per comprendere come questi lavori, a partire dallo spazio domestico, riescano a occuparsi di questioni globali e locali ponendo al centro la corporeità, la migrazione come tema e come tecnica visiva per spostamenti e accenti (Kim, 2022, p. 18). Il valore atmosferico ed empatico dello spazio è sottolineato dalla scelta di lavorare con spazi immediatamente riconoscibili come carichi di significato e fotografie di un paese in bilico tra ciò che era abituato ad essere e come cerca di mostrarsi, sospeso tra i due tempi. Nella sua condanna alla classe, Kim Ki-duk rimpiazza gli spazi classicamente dominanti il cinema con contesti minori, di consumo ed esilio (Chung, p. 61). Così facendo,



1, 2, 3, 4. Frame da KI-DUK, Kim (2004). *Ferro 3 - La casa vuota* [Film]

facilita idee di esistenza che si concatenano e si formano vicendevolmente, dando vita ad una identità urbana che coinvolge il paesaggio della città come spazio immaginato e ibrido e che conferma l'abitare come nodo di relazione con l'ambiente e attivatore che plasma l'esistenza e l'identità dei soggetti con cui sta in equilibrio. Si gioca in quest'ottica anche la sovrapposizione tra piani narrativi e il trattamento della rappresentazione dell'appartamento, che desumiamo da una fotografia statica a cui si affianca la decostruzione dell'immagine, dello spazio (Fig. 2) e la autorappresentazione dell'ospite nello spazio (Fig. 3)

In risposta all'aspetto confuso e assente della città, i volti di *Ferro-3* prendono spazio, anche tramite la "ghost practice" (yuryōng yōnsu) su più livelli (Fig. 4). Assistiamo ad una occupazione silenziosa degli spazi "negativi", ad un esercizio di straniamento funzionale a una rifamiliarizzazione con ciò che il nostro sguardo ignora (Choe, p. 55).¹ Anche per questo, lo strumento filmico consente una analisi approfondita del dispiegarsi del domestico in spazi, costrutti e corpi con al centro i temi di cura, avvicinamento, contatto.

Domesticità camp. *Vive l'Amour*, 1994, Tsai Ming-liang

"Like casually tossing dirty laundry into a churning Jacuzzi, Xiao Kang is doing improv. He's an impersonator playing at being a housewife, happily feeding and washing his oblivious male love object while squatting in a vacant luxury flat. The camp effect here centers on bourgeois domesticity and the insouciant pleasures of home ownership, like children playing house" (Yeh & Davis, 2005, p. 221).

Tsai Ming-liang si muove tra privato e proibito, implicando nei suoi lavori sessualità, corpi umani e non, che si manifestano come risposta alle contraddizioni istituzionalizzanti di una società eteronormata (Yeh & Davis, p. 220). Gli abitanti si spostano per la città di Tai-Pei visitandone negozi, centri d'interesse, mercato, eppure la loro quotidianità sembra non avere, o non trovare, una direzione di senso. Anche in questo caso il tema della casa viene introdotto per via della frequentazione di case vuote che la protagonista del film, l'agente immobiliare May Lin, mostra alla sua clientela. In particolare, i protagonisti del film si legano in una frequentazione che ruota intorno ad un'abitazione sfitta che diviene la dimora occasionale di tutti e tre. Tre sono

· 1 Il cinema di Kim Ki-duk viene spesso ricondotto alla categoria di "extreme cinema" coreano, un *brand* coniato dal distributore britannico Tartan Films, in cui violenza, macabro e corpo vengono adottate in chiave sensazionalista e sessualizzante (Lee, 2019, p. 498). La figura di Kim Ki-duk è senz'altro controversa nella critica cinematografica occidentale femminista perché, sebbene da una parte gli venga riconosciuta una pratica di decostruzione di codici comunicativi e sociali del contesto sudcoreano. Dall'altra, parte della critica sostiene che l'autore ne operi in seguito una ricostruzione, concedendo eccessivo spazio a una mascolinità primitiva e velenosa (Chung, p. 25). Posto che il presente contributo si occupa di un caso studio che rientra in un gruppo di lavori del regista che si mostrano più riflessivi, (Paquet, 2009, p. 90), si rifugge dall'occidentalizzazione della critica rispetto al lavoro del regista, concordando ipotizzando che non vi sia una ricerca fine a se stessa di estremizzazioni sensazionaliste, bensì un ritratto plausibile di una misoginia in atto in questo caso nella società coreana del tempo, segnata da valori neoconfuciani a logiche militari (Kim, 2004, p.135)



5, 6, 7, 8. Frame da MING-LIANG, Tsai (1994). *Vive L'Amour* [Film]

anche le chiavi dell'appartamento, una nelle mani di May Lin, che ha in carico la vendita dell'immobile, una seconda viene da lei stessa consegnata al suo amante, Ah-jung e una terza di cui un giovane, Hsiao-kang, si appropria grazie a una distrazione nel palazzo. Hsiao-kang si trova a contribuire, insieme alla coppia, alla costruzione di percorsi e pattern per spazi vuoti.

Nelle strade di Taipei, Tsai Ming-liang ritrae i sintomi di una alienazione silenziosa attraverso la dissezione cinematografica di tempi, spazi e modi dell'urbano (Lim, 2014, p. xi). L'incomunicabilità e il silenzio sono la chiave per raggiungere una sfera emozionale a metà tra il paradossale e il fruito, suggerita ma dirompente, violenta nella sua spinta eversiva. I corpi sono obbligatoriamente implicati e strutturati a partire dai vuoti nel senso più viscerale della loro natura (Baldassari, 2015), coinvolti in un amore lontano dalla spensieratezza – da qui, forse, quel “Viva l'amore”, senza accento.

Sono alla ricerca di un posto e, quell'appartamento vuoto, è il liminale giusto per esplorare una possibile rinegoziazione della propria forma, del proprio mostrarsi all'esterno, partendo dalle basi, come bambini, di sessualità, identità, libertà (Fig. 5). L'ironia delicata e sorniona dell'opera di Tsai Ming-liang mostra la reazione ai piaceri della casa, alle comodità di spazi non propri, con una postura che inquadra, spia, accompagna continui giochi di ruoli tra potere e proprietà. Si tratta di una incongruità che si cala nel campo, in una domesticità definibile come burlesque (Fig. 6), anche erotica nel ruolo del letto come perno narrativo dell'opera (de Villiers, 2022, p. 216). La casa disponibile all'affitto è la casa imperfetta, del ricordo ancora impacchettato, del materasso che, seppur spoglio, è in sé simbolo e agente attivatore: diventa un luogo di disponibilità (Fig. 7). Gli appartamenti di *Vive l'Amour* vengono utilizzati per incontri sessuali, divenendo falde di opportunità entro una città altrimenti respingente, sono spazi di espressione ludica in cui la possibilità di marcare la propria identità funziona come un disorientamento ripetuto per protagonisti e pubblico. Un disorientamento allo stesso tempo spaziale, corporeo, relazionale (de Villiers, p. 191), che si accosta a un trattamento del tempo come diluizione e calmo scorrere. Specialmente nell'indagine della sfera privata e identitaria, le scene di lunga durata offrono occasione per un manifestarsi esteso delle secrezioni corporee ed emotive dei personaggi.

Attraverso tali accenni si dispiega anche la critica alle forme di speculazione edilizia sia per immobili in affitto, sia per la scelta di prediligere riqualificazioni di edifici in immobili di lusso, aggravando la disuguaglianza sociale da una parte, e comportando uno stravolgimento del paesaggio urbano (Fig. 8). Tsai Ming-liang lamenta una eccessiva attenzione della cultura orientale al volto della città che, nel suo continuo e incontrollato sviluppo, rivela un rifiuto della rovina e alla terra abbandonata, degli spazi di stasi tra i lavori (de Villiers, p. 197). In risposta, il regista riporta l'attenzione sui volti delle persone collocandole proprio entro quelle tipologie di spazi dimenticati e/o abbandonati, stimolando una fusione tra spettatore, cittadino e



9. Locandina di MING-LIANG, Tsai (1994). *Vive L'Amour* [Film]. The Movie DB [https://www.themoviedb.org/movie/11985]

spazi d'interesse. Da qui lo spazio riconsegnato a coloro che, come unica possibilità, occupano edifici abbandonati (de Villiers, p. 195). La città è spazio dell'abbandono e dell'instabilità di residenza fisica, corporea ed emotiva.

Lo sfitto raccontato in *Vive l'Amour* è dunque un diaframma di scoperta e incontro. La casa è il giusto crocevia tra dentro e fuori del sé e dell'altro, dei propri contesti, per esplorare in uno spazio franco i suggerimenti viscosi in realtà sintomi di una riappropriazione all'inizio del suo spiegarsi (Fig. 9).

Non ladri, solo abitanti

Le esistenze qui incluse, riformulate nello spettro dei loro luoghi, trovano grazie a quello che tale spazio conserva, un playground e una barriera. Sperimentano la possibilità di essere contenute, protette, esistenti con un'altra grana, quella generata propriamente attraverso questi spazi. Il fatto che queste dinamiche si rivelino all'interno di un ambiente abitativo conduce alla concezione di una domesticità che valica la sua comprensione come dominio concreto materiale e quantificabile, mostrandosi come un territorio di estensione di tali caratteristiche fisiche entro una sostanza meno precisabile, che afferisce all'idea di condizione, più che di stato. Sembra che i personaggi siano costretti entro limiti che non gli appartengono, si percepisce il loro forte tentativo di evasione, anche quando, nel fallimento, resta sospeso e aleggiano.

Si tende ad evitare il coagularsi aggressivo della materia, alla radice: non si producono opere od oggetti ruvidi, imperfetti, fratti, si elimina del tutto la possibilità di incorrere in un ostacolo, nel brutto, nell'incomprensibile, nel non-armonioso. C'è un pressante invito al liscio, da tutti i punti di vista. Questa attitudine conduce inevitabilmente a trasporre queste modalità di smussamento anche rispetto al proprio sé più profondo, alimentando anche interiormente una tendenza ad eliminare le possibilità di entrare in conflitto con l'esterno e, soprattutto, con sé stessi. Non c'è spazio per le incertezze, per i grumi. È però la resistenza di un posto, di una superficie, che nel respingerci ci urta e ci spinge a rendere al contempo visibile la nostra figura e darci misura, nell'intuizione, di una progettazione di noi stessi. Nella loro assonanza, *Vive l'Amour* e *Ferro-3* raccontano di una instabilità e di una condizione che coinvolge il contemporaneo nel suo approccio alla vita pratica e intima e nella relazione con il contesto in cui è inserito. Il domestico può divenire sito e veicolo di rivelazione e rinegoziazione del proprio essere-nel-mondo in quanto spazio franco e protetto, punto di partenza per una affermazione identitaria e di transito. In questo senso, esperienze di audiovisivi e cinema, nella forma di un'indagine nuda come quella qui ricostruita, aiutano a comprendere per metafore il sottile confine tra occupazione e ospitalità, tra ingresso e appropriazione.

Si è portati a pensare, “cosa si può voler fare in uno spazio disabitato, se non rubare qualcosa?”. Ebbene, la risposta non è ovvia come la domanda sottintende. Occorre riconsiderare che il desiderio e lo sforzo di guadagnarsi, o anche solo prendere in prestito, uno spazio in cui essere persona abitante, è forte. Nell'ottica di una progettualità che si occupa di spazi abitabili, si fa necessario un'analisi costante e continua degli aspetti generativi di una proposta, impiegando altri saperi per conformare un fare consapevole, adattivo e in grado di declinare le qualità positive dello spazio senza addomesticarlo, ma concedendogli la possibilità di crescere in luogo domesticamente d'intimità.

Referencias Bibliográficas

Il titolo traduce una battuta del film *Ferro 3 - La casa vuota* (Chung, p. 413)

- ANDJELKOVIC, Katarina (2016). *The Cinema Meets Architecture. The Role of Image-based Practice in the Debate*. Disegnare Idee Immagini, 53, pp. 46-67
- BALDASSARI, Lorenzo (2015). *Vive l'Amour*. 1 Aprile 2015, *Lo Specchio Scuro* [https://specchioscuro.it/vive-lamour-tsai/#1 – Ultima consultazione maggio 2024]
- BALLARD, Gemma (2023). *Urban Landscapes and National Visions in Post-Millennial South Korean Cinema. From Seoul to Soul*. Cham, Palgrave Macmillan
- CHOE, Steve (2016). *Sovereign Violence. Ethics and South Korean Cinema in the New Millennium*. Amsterdam, Amsterdam University Press B.V.
- CHUNG, Hye Seung (2012). *Kim Ki-duk*. Urbana Chicago ad Springfield, University of Illinois Press
- DE VILLIERS, Nicholas (2022). *Cruisy, Sleepy, Melancholy Sexual Disorientation in the Films of Tsai Ming-liang*. Minneapolis, University of Minnesota Press
- GATEWARD, Frances (ed.) (2007). *Seoul Searching. Culture and Identity in Contemporary Korean Cinema*. Albany, State University of New York Press
- HAN, Byung-Chul (2019). *La salvezza del bello*. Milano, Nottetempo
- KI-DUK, Kim (Regista). (2004). *Ferro 3 – La casa vuota* [Film]
- KIM, Soyoung (2022). *Korean Cinema in Global Contexts. Postcolonial Phantom, Blockbuster, and Trans-Cinema*. Amsterdam, Amsterdam University Press
- KIM, Kiung Hyun (2004). *The Remasculinization of Korean Cinema*. Durham and London, Duke University Press
- KIM, Kiung Hyun (2011). *Virtual Hallyu. Korean Cinema of the Global Era*. Durham and London, Duke University Press
- LEE, Sangjoon (ed.) (2019). *Rediscovering Korean Cinema*. Ann Arbor, University of Michigan Press
- LIM, Song Hwee (2014). *Tsai Ming-liang and a Cinema of Slowness*. Honolulu, University of Hawaii Press
- MING-LIANG, Tsai (Regista). (1994). *Vive L'Amour* [Film]
- PAQUET, Darcy (2009). *New Korean Cinema. Breaking the Waves*. New York, Columbia University Press
- VERSCHAFFEL, B. (2012). *The Meaning of Domesticity*, in BRIGANTI, C. & MEZEI, K. (2012). *The Domestic Space Reader*. Toronto, University of Toronto Press
- VITTA, Maurizio (2008). *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immaginari*. Torino, Giulio Einaudi editore s.p.a.
- YEH, Emilie Yueh-yu, DAVIS, Darrell William (2005). *Taiwan Film Directors: A Treasure Island*. New York, Columbia University Press

Perspicere.

Dances, films and maquettes: opening movements

In the territory of the project there is a blood relationship between the arts of the body, cinematography and architecture. An intersection of material and immaterial devices to anticipate the future, to read the 'real' and register it with the 'imaginary'. It is no coincidence that the dictionary with which the designers work continually refers to the dialectic of casting forward: *project, prefiguration, process*; and of dividing the stages, *designating, destiny or direction*. The words-sounds-images of dance and architecture, as summarised by the etymon of cinema, *kinema*, move us in and out, are journeys, are visions.

In an oblique look, the contribution intends to focus on what binds the practices of the body connected to the viewing instrument of trance, films as dreams and the drawing-model of architecture as a tool "for seeing". In the frame of prefiguration, in the moment in which projects are born and emerge, it is possible to cross and unite the three disciplines in the field through devices that allow, more than to control, to *perspicere*.

Perspicere.

Balli, films e maquette: movimenti di apertura

Michele Anelli-Monti

Sapienza Università di Roma

Abstract Nel *territorio del progetto* c'è una parentela di sangue tra le arti del corpo, la cinematografia e l'architettura. Un'intersezione di dispositivi materiali e immateriali per anticipare il futuro, per leggere il "reale" e metterlo a registro con l'"immaginario". Non a caso il dizionario con cui operano i progettisti rimanda continuamente alla dialettica del gettare in avanti: *progetto*, *prefigurazione*, *processo*; e del dividerne le tappe, *designare*, *destino* o *direzione*. Le parole-suoni-immagini del ballo e dell'architettura, come sintetizza l'etimo di cinema, *kinema*, ci muovono dentro e fuori, sono viaggi, sono visioni.

In uno sguardo obliquo il contributo intende mettere a fuoco ciò che lega le pratiche del corpo connesse allo strumento di visione della *trance*, dei film come sogni e del disegno-modello d'architettura come strumento "per vedere". Nella cornice della prefigurazione, nel momento in cui i progetti nascono ed emergono, è possibile attraversare e unire le tre discipline in campo attraverso dispositivi che permettano, più che di controllare, di *perspicere*.

L'avversario

Le arti visive, del corpo e dello spazio, oltre parentele affettive, condividono parentele avversative: l'iper-realismo come uno spettro cala sulle discipline del progetto portando la sua tautologia. “Abbiamo imparato a percepire in modo estremamente univoco nella nostra cultura, e a differenza di altre culture, la nostra percezione è compromessa dal pregiudizio” (1985, p.125) ricorda l'artista James Turrell. Ci troviamo assuefatti a un tipo di rapporto con le immagini claustrofobicamente retinico, realistico e prospettico. Rappresentazioni strettamente antropocentriche e occidentali, esclusivamente diurne e accomodanti si impongono come unico paradigma di realtà e dunque verità. Già Svetalana Alpers in *Arte del descrivere. Scienza e pittura nel Seicento olandese* (1983), sottolineava come “la produzione artistica di quel periodo non “rappresentasse” la realtà, ma la “descrivesse”, appunto, con fare autoptico, con la stessa esattezza oggettivizzante con cui, negli stessi anni, veniva indagato l'infinitamente piccolo, tramite il microscopio, o l'infinitamente grande, attraverso il telescopio”. Disposizione verso i dati retinici che l'autrice definisce “kepleriana”, “nel senso che gli diede lo scienziato luterano tedesco che arrivò ad affermare l'identità tra il funzionamento dell'occhio e quello della camera oscura” (De Rosa, 2021, p. 5). Ma la contemporaneità, per quanto solida e sicura voglia rappresentarsi, sembra volgere a un tempo in cui “è il reale a muoversi “come un granchio fatto di LSD”¹ e il progetto è chiamato a presagire e a reagire a bordate continue” (Marini, 2022, p. 18). Le immagini progettuali che immediatamente cercano un'omologia tra realtà e figurazione appiattiscono la possibilità maieutica del disegno schiacciandola in didascalica.

Per questo motivo, possiamo definire i render “osceni” – dal latino *obscena*, “davanti alla scena” – in quanto vogliono mostrare tutto quello che c'è, senza lasciare nulla all'immaginazione. Come si può facilmente osservare, il render fotorealistico è oggi la tecnica di rappresentazione prevalente nel campo dell'architettura, e lo è, anche perché fornisce una risposta pragmatica alle richieste del mercato, e più precisamente ai clienti che vorrebbero tenere sotto controllo il percorso progettuale – dai primi schizzi alla posa dell'ultimo mattone – per minimizzare i rischi connessi ai loro investimenti. Come cartoline dal futuro², i render fotorealistici non sono suggerimenti ma prescrizioni che funzionano alla stregua di polizze assicurative sui futuri edifici, trasferendo l'incertezza del cantiere in un ambiente virtuale controllabile “dove i diversi soggetti coinvolti nel progetto potranno interagire senza dover affrontare le scomodità di un ambiente rumoroso e polveroso”. (Ferrando, 2022, p. 339)³

· 1 Koolhaas R., *Junkspace*, Quodlibet, Macerata 2006, p. 72

· 2 Si veda Jacob S., *Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing*, in “Metropolis”, 21 marzo 2017. www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/, ultima consultazione agosto 2023

· 3 Pogacnik M., *Building Site*, in “Viceversa”, n. 2, 2015, p. 46



1. Robert Doisneau, *Maison Deyrolle Avril* 1953, Paris

Sullo scontro tra il dire e il fare hanno lavorato diversi autori, pochi però ne hanno evidenziato chiaramente il tradimento che si opera per attraversarne il mare. L'architetto Robin Evans nel suo libro *Translations from drawing to building*⁴ attraversa le complesse interdipendenze che si agitano tra il tempo dell'ideazione del progetto e la sua edificazione. Ostacoli burocratici, logistici, tecnici – fino agli illeciti – si frappongono tra il momento dell'ideazione grafica e la concreta realizzazione.

Evans usa in particolare il verbo “tradurre” [...] latino di *translatio*, “condurre da un posto all’altro”. [Dove] precisa che il moto traduttivo palesemente implica che qualcosa si perda in questo cinematismo, osservando che “certe cose si possono deformare, spezzare o perdere cammin facendo. La presunzione che esista uno spazio uniforme attraverso il quale il significato può scivolare senza modularsi è pertanto una ingenua illusione”⁵. [...] Per Evans dunque il moto traduttivo implica una perdita; per Bettini (ma dovremmo dire, la filologia classica) esso racchiude in sé l’idea di arricchimento, di introduzione da una cultura ad un’altra, da un sistema di segni ad un altro. [...] Dunque tradurre potrebbe implicare la creazione di ombre semantiche, segniche e anche grafiche, in un processo proiettivo che aggiunge senso e profondità rispetto al testo. (De Rosa, 2021, p. 7)

· 4 Si veda Evans R., *Translations from drawing to building* (1997), Communications Studio, Londra 2021

· 5 Evans R., *op. cit.*, p. 44

In questa sfocatura necessaria nel transitare del progetto verso la sua definizione si operano dei veri e propri *rovesciamenti della prospettiva*⁶, quasi *antirinascimentali*⁷, che nella definizione di Albrecht Dürer di prospettiva, *perspicere*⁸, trovano una geografia precisa. Per il pittore, incisore, matematico e trattatista bavarese *perspicere* è “vedere tra” le cose, *inter-ligere* tra esse, proponendoci un diverso sguardo semantico verso realtà e verità. Per entrare in questo punto di vista possiamo seguire la trattazione heideggeriana del mito della caverna di Platone dove il termine assume la sua accezione semantica rivelatrice. ἀλήθεια (*alétheia*), traducibile dal greco come “verità”, è infatti composta dal suffisso ἀ (alfa privativa, “non”) e dal verbo λήθεια (“svelare”).

Sotto questa luce critica, ἀλήθεια è traducibile come “disvelamento” (o “svelatezza”), “ciò che è non nascosto”: in altri termini la verità si dà attraverso una negazione di ciò che è nascosto. Nel suo nucleo semantico più intimo, la verità cela quindi una negazione: non una particella lessicale assertiva, bensì una negativa. Come a dire che la verità implica la non verità. Questa ambivalenza, tutta greca, collide evidentemente con l’analogo termine latino *veritas*, molto più stolido e granitico, privo di ambiguità, e caratterizzato da un’accezione solo positiva. [...] La verità per negazione resta un’ipotesi affascinante e ricca di spunti speculativi, che indicano come anche in ciò che si crede di vedere alberghi una parte che si cela all’evidenza dello sguardo: un “punto cieco”, o un luogo in cui l’essere esercita una cecità selettiva. (De Rosa, 2021, pp. 49, 50)

Forse i progettisti dovrebbero *Rovesciare i propri occhi* (1970) come suggerisce Giuseppe Penone, cercando forme altre della percezione per ribadire a loro stessi che l’operazione del gettare in avanti qualcosa di ignoto ha bisogno di uno spazio vuoto e nero. In fondo, già Saramago ricordava che è una condizione che ci illudiamo di non avere: “secondo me non siamo diventati ciechi, secondo me lo siamo. Ciechi che vedono, ciechi che, pur vedendo, non vedono” (1995, p.240). Il suggerimento è, forse, che per vedere meglio la realtà sia necessario chiudere i propri occhi.

Un processo di denigrazione del ruolo privilegiato e senziente svolto dalla volitività dell’osservatore. [...] Un *minus habens*. Tale processo come si vedrà non riguarderà solo la vista ma i sensi tutti, delineando quasi una pervicace azione di denigrazione visiva che scatena una percezione sinestetica, con lo strano fine di acuire le capacità percettive del soggetto stesso. Un’apparente contraddizione, che si risolve però in una rivelazione: rendere ciechi, perché si veda meglio ciò che ci circonda. (De Rosa, 2021, p. 4)

· 6 Si veda Florenskij P., *La prospettiva rovesciata* (1919), Adelphi, Milano 2020

· 7 Si veda Battisti E., *L’antirinascimento*, Garzanti, Milano 1989

· 8 Si veda Panofsky E., *La vita e le opere di Albrecht Dürer*, Feltrinelli, Milano 1967; ed. or. *The Life and Art of Albrecht Diirer*, Princeton University Press, 1943



2. Giuseppe Penone, Rovesciare i propri occhi, 1970. Milano, Museo del Novecento

I. Balli. O della centralità del corpo

Cantami, o diva, del Pelide Achille l'ira funesta che infiniti addusse lutti agli achei. In questi versi che aprono la letteratura occidentale è evidente come, fin dalla sua origine, il nostro mondo culturale ha vissuto la perdita del controllo di sé come uno dei nodi cruciali della vita umana. La nostra “civilizzazione” si è costruita sulla rimozione di Dionisio (*ira funesta*), esorcizzando la sua danza panica, ingovernabile e irrimediabilmente corporea. Tanto che questo rapporto si perde nelle etimologie di Simbolo-Ballo-Diavolo, rispettivamente *synbállo* “mettere insieme, far coincidere, conchiudo”; *ballizein* “tripudiare, ballare”; *diaballo* “separare, gettare attraverso, calunniare, seminare inimicizia”⁹. In questo vibrare liminale tra ordine e disordine, scende in campo la trance come tecnica di movimento della coscienza e dunque di progetto.

“Le modificazioni degli stati di coscienza sono potenzialità universali costitutive della natura umana, ma, osserva Lapassade, ogni società seleziona alcuni stati modificati per varie ragioni e li socializza ritualizzandoli secondo specifiche forme. [...] La trance è dunque un comportamento del corpo e stato modificato di coscienza culturalmente elaborato, socializzato e ritualizzato” (2020, pp. 15, 16). Si conforma un dispositivo che assume quale risorsa unificante non solo testa e mano, ma visione e corpo tutto: per tornare a una cenestesia dello spazio serve ritrovarla anche negli strumenti del suo pensarla.

È quindi un'esperienza interna, un metodo non oggettivabile. È interessante notare come Gregory Bateson, autore fra gli altri di *Verso un'ecologia della mente*¹⁰ (1972) inizi i suoi studi antropologici proprio nell'ambito della *Trance and dance in Bali*¹¹ (1952). In una traiettoria di studi che indaga la coscienza come "l'inerire alla cosa tramite il corpo". "Un movimento è imparato quando il corpo l'ha compreso», ricorda Merleau-Ponty, «cioè quando l'ha assimilato al suo "mondo", e muovere il proprio corpo significa protendersi verso le cose attraverso di esso, significa lasciarlo rispondere alla loro sollecitazione che si esercita su di esso senza nessuna rappresentazione" (Merleau-Ponty, 2003, pp. 176, 177). In modo analogo ai più recenti studi sull'attivazione psicoattiva delle aree cerebrali¹² "la condotta di una coscienza liberata da confini ristretti, da una identità fissa e contratta da appuntite foreste di difesa e come fusa in sol blocco, sarebbe "esplosiva" capace di mettere da parte il piccolo io empirico e di abitare il mondo attivamente" (Lapassade, 2020, p. 17). La trance grazie alla sua capacità di espandere la coscienza e lo stato di percezione assume la forma di un'*arcaica tecnica dell'estasi*¹³ per viaggiare stando fermi. "Una "risorsa vitale", ovvero una disponibilità cui si può ricorrere in caso di bisogno. [...] La trance non è sempre incoscienza, ma può essere una forma modificata di coscienza non priva del "cogito di trance" e cioè autoriflessione sull'esperienza che si sta vivendo. E il muoversi di una *coscienza esplosiva* è fondamentalmente un viaggio onirico, un «trasporto mágico" (Lapassade, 2020, pp. 18, 101) come nel sincretismo religioso Candomblé del Brasile, in cui gli schiavi deportati abolivano la realtà d'esilio trasportandosi attraverso il ballo nella terra natia. Culto vegeto ancora nel contemporaneo che rende esplicito il paradossale movimento insito nella parola estasi, dal greco ék-stasis, «lo star fuori di sé». Quasi la totalità delle pratiche e tradizioni religiose utilizzano specifici riti per accedere alla trance. Tra questi si può riscontrare una continuità negli abiti indossati da chi incarna la danza: vestiti che non trasfigurano solo lo spazio e l'identità, ma anche la visione. I reportage *African mysticism* e *Wilder Mann*¹⁴ testimoniano corrispondenze in "costumi" che a tutte le latitudini portano a una visione interna, coprendo interamente il capo portano il buio. Di fatto producono una cecità visiva che attraverso il ballo estatico, in un nero abitato, permettendo altre forme di visione progettanti che *traguardano* l'osservazione assopita dell'ordinario. Nel passato fino al presente, le forme rituali si inverano come strutture dell'incontrollato, o meglio, regole che circoscrivono un perimetro possibile in cui perdersi.

· 10 Si veda Bateson G., *Una sacra unità. Altri passi verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano 1997; ed. or. *A Sacred Unity. Further Steps to an Ecology of Mind*, Cornelia & Michael Bessie Book, New York 1991

· 11 Che portò al cortometraggio *Trance and dance in Bali*, Margaret Mead, Gregory Bateson, 1952, 21:40s.

· 12 Diversi studi testimoniano queste linee di ricerca e vengono riportati in riviste scientifiche come *Le Scienze*. [https://www.lescienze.it/news/2016/04/12/news/effetti_lsd_cervello_destabilizzazione_circuiti_cerebrali-3047885/], consultato il 21 gennaio 2024

· 13 Si veda Eliade M., *Lo sciamanismo e le tecniche dell'estasi*, Edizioni Mediterranee, Roma 1983; ed. or. *Le Chamanisme et les techniques archaïques de l'extase*, Librairie Payot, Parigi 1951

· 14 Cfr. i reportage fotografici *African mysticism*, Moschetti J.-C., Burkina Faso, 2019; *Kumbo dance*, Ten Bink C., Senegal, 2019 e Fregér C., *Wilder Mann*, Kehrer Verlag, Berlino 2012

La trance è anche risorsa sociale; un *ritmo di festa*¹⁵ in cui prendono corpo i rapporti fra la musica e i fenomeni di “possessione”¹⁶. Raramente la trance è un’operazione solitaria: la perdita del sé si avvale di un’infrastruttura di condivisione. L’azione progettante e dialettica di perdita-incontro si ritrova in vari etimi; *ék-stasis*, appunto «lo star fuori di sé», ma anche in *én-theos* «avere dentro un dio». Si mostra anche in *sviluppo* (*développement*, disimpegno, *des-enveloppement* o “uscita dall’involucro”). Festa e festival, la celebrazione come cerimonia, si accomunano allora nelle musiche, nelle ritualità e nei corpi che le agiscono. “Occorre che vi sia una disposizione particolare, un desiderio personale di lasciarsi andare alla transe. Il raver è già disponibile per la transe quando arriva sui luoghi del rito. Il dispositivo farà il resto. [...] Ritmo e musica, assomigliano a quelli che già caratterizzavano alcune scenografie dell’epoca psichedelica, tendenti a provocare una perdita dei riferimenti spaziali e temporali ordinari. [...] Sovraccarico di stimoli o totale loro eliminazione” (Lapassade, 2020, pp. 158, 160). La trance agisce per *ipo* o *iper* stimolazione: il tamburo di ieri è la cassa di oggi come il festival elettronico è la danza tribale del contemporaneo¹⁷. I registi Bèka&Lemoine nel 2019 filmano Keisuke Okada, danzatore *butoh*¹⁸, mentre costruisce la propria casa lavorando da solo, senza neanche una planimetria che lo indirizzi, lascia che il suo corpo e il suo spirito guidino il progetto di costruzione. Un monomaterico edificio-cantiere-scultura che racchiude nei raffinati dettagli tutta l’intensità del rito, dove il ballo ci viene restituito come discorso e pensiero. Alla richiesta dei registi di descrivere il suo lavoro, Okada non utilizza un disegno o delle parole, ma improvvisa un ballo di tre minuti in cui è manifesta la dimensione di scavo, ascensione e caduta dell’edificio costruito. Sono gesti fluidi, continui, intervallati da respiri profondi, dove la tensione dei muscoli ha implicita la possibilità dello spazio. Questa omologia tra corpo, spazio e visione che si fa narrazione è tipica della trance come del cinema, dispositivi che costantemente si muovono dal fuori al dentro, e dal dentro al fuori.

II. Films. O della centralità dell’immaginario

«Film’s undoubted ancestor [...] is architecture» (Eisenstein, 1937) Sin dai suoi esordi, il rapporto tra architettura e cinema è noto e molto indagato. Lo sono meno gli strumenti operativi comuni e le loro possibili vitali interferenze. In particolare i movimenti di apertura che esso può provocare nel rapporto con la progettazione architettonica mediante un particolare legame con il corpo, lo sguardo e la visione. Come se ci fosse la possibilità di

· 15 Si veda Apolito P., *Ritmi di festa. Corpo, danza, socialità*, Il Mulino, Bologna 2014

· 16 Si veda Rouget G., *Musica e trance. I rapporti fra la musica e i fenomeni di possessione*, Einaudi, Torino 2019; ed. or. *La musique et la transe. Esquisse d’une théorie générale des relations de la musique et de la possession*, Éditions Gallimard, Paris 1990

· 17 Cfr. *Zaouli dance*, Mask collective + Festima, Costa d’avorio, 2014; *Dance Temple*, Boom Festival, Idanha-a-nova, Portogallo, 20-27 luglio 2016

· 18 *Butoh* è il nome di varie tecniche e forme di danza contemporanea ispirate dal movimento *Ankoku-butō* attivo in Giappone negli anni cinquanta. Si fa riferimento a *House*, Keisuke Oka, Tokyo, 2005-, in *ButoHouse*, Ila Bèka, Louise Lemoine, 2019, 34:00s.

una certa epistemologia nei film, simile a un “cogito della trance” appunto, che registra stati di coscienza altrimenti indescrivibili operando una traduzione necessaria e eccedente. È quello che si può leggere nei film di Gaspar Noè: una videocamera in movimento all’interno di una coscienza accesa. In *Climax* (2018), nell’incontro con un gruppo di ballerini che ignorano di aver assunto LSD, la cinepresa in lunghi piani sequenza si muove dialetticamente da inquadrature frontali e zenitali che ci restituiscono il ballo che si fa panico. Nel progressivo ingresso nelle coscienze lo sguardo si fa obliquo e lo spazio si colora di verde, blu, rosso, come fossimo immersi nella loro percezione alterata. Il punto di vista e lo spazio si trasformano nel raccontare il mondo interno e sommerso, non in una descrizione ma costruendo lo spazio stesso. Come un sogno congelato, il linguaggio del cinema è figurativo: racconta i suoi mondi, le sue storie, i suoi personaggi, con le immagini.

Non ti affascina, non ti spaventa, non ti esalta, non ti angoscia, non ti nutre, il sogno, con le sue immagini? [...] Ma è proprio questa operazione che, riverberando sulle immagini riferimenti della cosiddetta realtà comune, toglie loro almeno in parte quel senso di irreale che è proprio dell’immagine sognata, del linguaggio visivo dei sogni. Il film muto, infatti, ha una sua misteriosa bellezza, una potente seduzione evocativa che lo rende più vero del film parlato proprio perché è più vicino alle immagini del sogno, che sono sempre più vive e reali di tutto ciò che vediamo e tocchiamo. (Fellini, 1974, p. 100)

Il cinema quindi come tecnica per “concentrare molta esperienza e molto pensiero in un esiguo volume” (Poincaré, 1997, pp. 14, 15) che significa freudianamente “condensare” vite. È possibile considerare i film come strumento del viaggio onirico similmente alla trance. “After all, cinema was named after the ancient Greek word *kinema*. It is interesting to note that *kinema* means both motion and emotion. Film is therefore a modern means of “transport” in the full range of the word’s meaning. Transport includes the sort of carrying of that is carrying away by emotion, as in transport of joy, or in *trasporto*, which in Italian encompasses the attraction of human beings to one another” (Bruno, 2011, p. 31). Il cinema allora prende la forma di strumento per condensare, ma anche per produrre esperienza. È un dispositivo per esperire e moltiplicare le vite, in un certo senso per incarnarsi infinite volte, esattamente come i libri, in un movimento circolare ed eccessivo che Umberto Eco definisce *immortalità all’indietro*. Gaspar Noè traduce e trasporta sullo schermo il moto di movimento dell’animo anche in senso letterale. In *Enter the Void* (2009) partecipiamo alla ricerca di un corpo in cui rincarnarsi dello spirito del protagonista, assassinato dalla polizia dopo aver fumato dimetiltriptamina (DMT). Nel guidarci fra i muri di una Tokyo iridescente attraversiamo i suoi ricordi d’infanzia o entriamo in corpi erotici che si riproducono. Di nuovo, l’identità tra corpo fisico, corpo immaginario e



3. *Butho house*, Beka&Lemoine, 2020. Elaborazione grafica di Michele Anelli-Monti

corpo architettonico coincidono. Sono oltrepassamenti che depositano segni e tracce: molliche di pane lungo il cammino.

Like architecture, cinema creates mental and emotional maps, acting as membranes for a multifold transport. [...] As a means of psychic travel-dwelling, cinema designs cultural voyages, traversals, and transitions: its haptic space offers tracking shots to traveling cultures and vehicles for psychospacial journeys. A frame for these cultural mappings, film is modern cartography. [...] Film is an actual means of exploration: at once a housing for and a tour of our narrative and our geography. A touching – moving – geography. An atlas of emotion pictures. A kinema, indeed. (Bruno, 2011, p. 32)

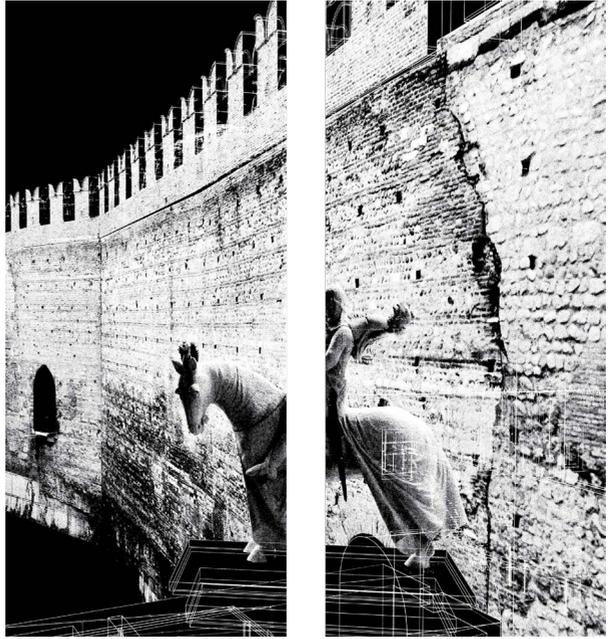
Negli spostamenti della coscienza, uscendo dalla comodità del proprio mondo culturale, è proprio dallo straniero e dallo straniante che possiamo ricordare come dimenticare l'ovvio. È infatti dal vicino Oriente che arriva uno dei documenti più perturbanti sulla rappresentazione: *Il mio nome è Rosso* (1998) di Oran Pamuk, scrittore e abilissimo disegnatore, riaccende la critica sulla “blasfemia” dell'ossessione occidentale per la verosimiglianza retinica. Racconta con intensità il valore della cecità per i miniaturisti ottomani, dove è “solo dalle memorie dei miniaturisti ciechi che si può capire come Allah vede il mondo» e che “il disegno è realizzabile solo con la memoria. [...] Un buio felice e l'infinità della pagina vuota” (2001, pp. 85, 86). Il ricordo e la memoria, come sedimento dell'esperienza vissuta con il corpo o con la mente, sono dunque le principali materie prime del progettista: si progetta a ritroso nella propria esperienza, utilizzando l'immaginario come archivio.

A volte però sono riavvolgimenti impossibili, come afferma Noè in *Irreversible* (2002), dove con l'autore scendiamo negli abissi del corpo, dello spazio e della memoria cercando una spiegazione alla violenza più cieca ed efferata. Il montaggio del regista franco-argentino va indietro nel tempo senza tagli, ma con sfocature e slittamenti, un unico piano sequenza nella coscienza e nel trauma. I film, come ci fa vivere Linklater in *Waking Life* (2001), possono restituirci *momenti sacri*¹⁹, accensioni e obliquità nello sguardo che svelano il flebile confine tra realtà e immaginazione. Delle torsioni della percezione, analoghe a quelle che Ancarani ci propone nei canali di Venezia in *Atlantide* (2021) provocandoci con prospettive psichedeliche scaturite da una semplice rotazione della cinepresa e dalla moltiplicazione acquatica di riflessi. Federico Fellini parlando di Rossellini ne descrive precisamente questo posizionamento dentro e contemporaneamente fuori dal mondo: “il suo abbandono nei confronti della realtà, sempre attento, limpido, fervido, quel suo situarsi naturalmente in un punto impalpabile e inconfondibile tra l'indifferenza del distacco e la goffaggine dell'adesione, gli permetteva di catturare, di fissare la realtà in tutti i suoi spazi, di guardare le cose dentro e fuori contemporaneamente, di fotografare l'aria intorno alle cose. Di svelare ciò che di inafferrabile, di arcano, di magico, ha la vita. Il neorealismo non è forse tutto questo?” Un particolare approccio al “cinema come uno strumento per penetrare certe trasparenze del reale” (Fellini, 1974, pp. 35, 96). I film scrivono nella nostra coscienza, come se tracciassero segni su un palinsesto. Ne è prova che i grandi registi sono spesso prolifici disegnatori. “Perché disegno i personaggi dei miei film? [...] Quasi inconsapevole, involontario tracciare ghirigori, stendere appunti caricaturali, fare pupazzetti inesauribili che mi fissano da ogni angolo del foglio. È un modo per cominciare a guardare il film in faccia, per vedere che tipo è, [...] un espediente per trattenerlo il film, o meglio ancora per intrattenerlo” (Fellini, 1974, pp. 66, 68). Disegnando si pensa e ci si perde, perché nelle immagini ci sono molte parole, e le parole, in fondo, sono immagini.

III. *Maquette*. O dell'immagine virtuale come disegno

Parafasando un maestro come Carlo Scarpa che del disegno, quasi come un sommozzatore, faceva un'immersione; potremmo dire “voglio vedere, per questo modello”, o più precisamente: desidero vedere di più, toccare, entrare, abitare con anticipo. Sono istanze che muovono da sempre la fabbricazione delle *maquette*, dove il confine tra disegno e modello, posto che esista nella nostra epoca, risiede meno nella distanza tra bidimensionale e tridimensionale che nella disposizione e nel coinvolgimento di chi guarda e tocca. È possibile associare gli strumenti della visione in trance, del viaggio onirico del cinema e quelli del disegno virtuale perché “una rappresentazione “veridica” non ci mostra solo quel che c'è ma anche quello che non c'è più o che ci potrà essere, ed è, come peraltro ogni autentico atto interpretativo, una produzione

· 19 Si fa riferimento alla scena in cui Truffaut evoca la filosofia di André Bazin sulla sacralità del cinema



4. Emanuele Garbin, Can Grande, 2014

di nuovo senso, un vero e proprio “aumento” d’essere (che è qualcosa di più e di diverso di quel che va sotto il nome di “realtà aumentata”). Alla fine un disegno, un modello, una simulazione non ci parla solo del suo riferimento oggettivo ma anche di sé e di noi, della forma più generale delle cose e del nostro modo di intenderle, della nostra coscienza e dell’orizzonte di senso che su di essa fa centro” (Borgherini, Garbin, 2011, p. 8). Tra gli strumenti che possiamo impiegare nel *perspicere* emerge con discrezione il nero.

Perché il disegno nasce dalla proiezione di un’ombra scura. [...] Perché oggi tutti disegnano su schermi neri. E anche perché il disegno ha sempre bisogno di una riserva di nero o di un fondo, più che di uno sfondo, nero. [...] Il nero del disegno invece non è mero niente, o può essere un modo diverso di intendere il niente, è qualcosa, rappresenta il nero ed insieme è il nero, è unito alla materia nera che è dentro e dietro tutte le cose, di cui è piena l’ombra e il pensiero delle cose. Nel nero e nel bianco del disegno le cose si consumano, ma anche si formano e si trasformano. (Garbin, 2014, p. 2)

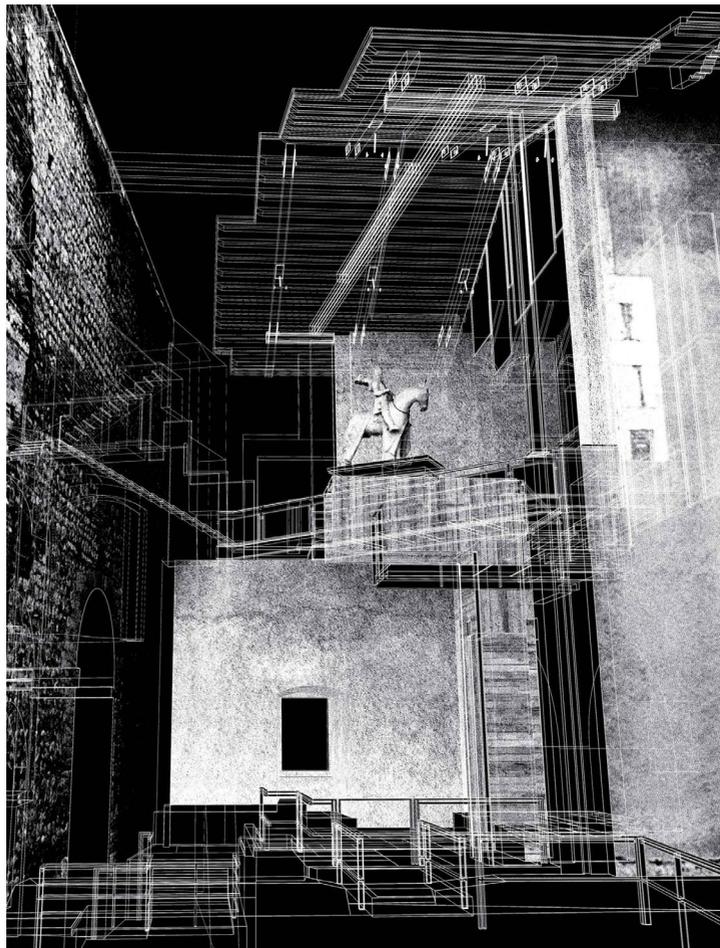
Come se il nero permettesse un’attesa, un pudore reticente nel mostrare. Trasportati dal continuo rincorrere il progetto più che dal costruire le condizioni per lasciarlo emergere, gli architetti animati dall’impazienza di completare e consegnare subiscono un’amnesia. Dimenticano. Non accorgendosi più che ad ogni linea e contorno che si conclude qualcosa accade,

come se quel vuoto oscuro su cui si disegna si contragga poco prima che la penna si stacchi. È un'istante dove vuotezza e pienezza di possibilità ancora si agitano e convivono, un tempo in cui qualcosa è sul punto di essere, ma ancora non è, e di qualcosa che era ma non è quasi più. Quasi ci fosse il bisogno, nel momento in cui una forma sta nascendo di una sospensione della definizione, e quindi del giudizio, avvicinandosi con delicatezza e cautela al progetto. Voler vedere tutto, è non vedere nulla.

Nei rilievi – o almeno nella restituzione ideale se non in quelle effettivamente prodotte – la massima visibilità coincide con la rimozione totale dello sfondo e il massimo appiattimento dell'immagine. Il rilievo taglia tutti i muri, apre ogni stanza e ogni cavità, sviluppa ogni superficie sul piano del foglio o dello schermo. La trama visiva si riduce ad un unico impossibile sguardo onnicomprensivo e ad una miriade di viste parziali. Il modello, come il rilievo, aspira implicitamente alla compiutezza e alla totale esposizione. E però tra le sue possibilità e tentazioni c'è quella dell'incompletezza, della parzialità, della disomogeneità. Allora non tutte le linee si chiudono, non tutte le superfici appaiono, non tutti le figure si solidificano. La possibilità di praticare un'ontologia vaga nel modello è l'occasione per ripensare la forma generalissima delle cose in quanto cose, e della stessa architettura in quanto cosa. Le cose emergono e poi tornano sfondo, e lo sfondo non si consuma. (Garbin, 2014, p.2)

Per lavorare con un'*ontologia vaga del modello* virtuale in architettura è necessario rifondare le parole, le teorie e i desideri delle tecnologie che si utilizzano. In aiuto può venire Paul Ricoeur porgendo *La metafora viva* (1983) utilizzata per ripensare il rapporto con le texture nei render, che altro non sono che un vocabolario materiale. Perché nel disegno ci sono moltissime parole, quasi che queste fossero già forme tridimensionali, progetti *in nuce* che aspettano una caduta nel reale. E come dei negativi agissero come calchi, vere e proprie impronte di progetto.

Ora l'impronta esclude ogni distanza dal suo referente, perché per funzionare ha bisogno proprio dell'aderenza; il contatto presuppone anche la riduzione, l'abolizione di ogni mediazione. Insomma la forma "improntata" si ottiene alla cieca, nell'inaccessibile interiorità del contatto tra la materia-substrato e la sua copia in formazione. [...] Quando si produce un calco o una scansione non ci si dispone, almeno così sembra, nello stato d'animo dell'anticipazione o della previsione, ma piuttosto dell'attesa di un'immagine: non sappiamo mai esattamente quale sarà il risultato. La forma, nel processo di impronta, non è mai rigorosamente "pre-vedibile": è sempre problematica, inattesa, instabile, aperta. (Didi-Hubermann, 2009, p. 115, 31)



5. Emanuele Garbin, Castelvecchio, 2014

L'invito che questo attraversamento sul tema del *perspicere* propone è appunto di entrare nel buio per vedere. Senza luddismo ma anzi trovando nelle tecnologie del contemporaneo gli spazi e gli sguardi per non lasciarsi schiacciare dalla loro implicita logica, per trovarli compagni nel viaggio per dare forma al mondo. Anche il BIM e i visori, com'è testimoniato la pratica dello studio milanese Fondamenta, che attraverso il nero, il wireframe e la sovrascrittura di maquette virtuali traccia una via nel loro utilizzo. Dove maneggiate con consapevolezza teorica le tecniche si consegnano necessarie alleate nel tentativo di scendere a patti con il *controllo dell'indeterminato*²⁰. (In)concludendo, emerge con intensità che il *territorio del progetto* è trans. Le tecniche specifiche di ogni disciplina sono fondate su presupposti analoghi,

²⁰ Si veda Bertagna A., *Il controllo dell'indeterminato. Potëmkin villages e altri nonluoghi*, Quodlibet, Macerata 2011

un'affresco di storie, desideri, processi, archivi, intuizioni e metodi, dove sono il meticciamiento e l'interferenza che permettono l'invenzione. È il sovrapporsi delle discipline che innova: nella bassa definizione dello sconfinamento dei campi di un'ortodossia stanca si aprono nuove terre con caleidoscopiche vie. Il progetto per esistere è obbligato ad essere ibrido. A noi il compito di abitarlo nelle complessità e contraddizioni tra spazio, società e vita. Perché "i pensieri e le immagini si aprono dove si aprono i corpi ed è forte il desiderio, dove c'è nascita, dove c'è comunione, dove c'è morte. Aprire un corpo e un'immagine è un atto che muove e commuove: quando un corpo si apre per generarne un altro, quando la terra si apre per accoglierlo, quando un corpo vivo o morto si scopre, quando viene esposto nella sua integrità o in pezzi, o nel frammento di una reliquia. Ad aprirsi non è più una finestra – quella albertiana – ma piuttosto la porta cui si riferisce Didi-Huberman: un limite che dobbiamo attraversare per entrare nel mondo, o che qualcun altro o qualcos'altro passa per occupare il nostro spazio interiore (Borgherini, Garbin, 2011, p. 12).

Referencias bibliográficas

- BARISON, Nicolò (2021). Gaspar Noè. Il tempo distrugge tutto, Milano: Santelli
- BRUNO, Giulia (2011). "Fabrics of Motion. The Cultural Memory of Modernity", in BORGHERINI, Malvina, GARBIN, Emanuele (a cura di), Modelli dell'essere. Impronte di corpi, luoghi, architetture, Venezia: Marsilio
- BRUNO, Giulia (2015). Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema, Milano: Johan & Levi
- CAMPAGNA, Federico (2021). Magia e tecnica. La ricostruzione della realtà, Milano: Tlon; ed. or. (2018) Technic and Magic. The Reconstruction of Reality, New York: USA Academic
- DE ROSA, Agostino (2021). Cecità del vedere. Sull'origine delle immagini, Roma: Aracne
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2009). La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta, Torino: Bollati Boringhieri; ed. or. (2008) La ressemblance par contact: Archéologie, anachronisme et modernité de l'empreinte, Parigi: Les Editions de Minuit
- EISENSTEIN, Sergei Michajlovič (1989). "Montage and Architecture," Assemblage, n. 10; ed. or. circa (1937)
- FELLINI, Federico (1974). Fare un film, Torino: Einaudi
- FERRANDO, Davide (2022). "Dal post-digitale al post-internet. Il disegno architettonico nell'universo dei social media" in MARINI Sara, D'ACUNTO Giuseppe, Prefigurazioni. Forme e strumenti del racconto, Milano: Mimesis
- GARBIN, Emanuele (2014). Modelli e immagini dialettiche: le mura e il museo di Castelvecchio, (a cura di) El Asmar R., Venezia: Giornale Luav, n. 138
- GARBIN, Emanuele (2014). In bianco e nero. Sulla materia oscura del disegno e dell'architettura, Macerata: Quodlibet
- HILLMAN, James (1972). "An Essay on Pan", in Id., Roscher W.H., Pan and the Nightmare, New York-Zürich: Spring Publications
- LAPASSADE, Geroge, (2020). Dallo sciamano al raver. Saggio sulla transe, Milano: Jouvence; ed. or. (1976) Essai sur la transe, Parigi: Jean-Pierre Delarge édition
- NANCY, Jean-Luc (1992). Corpus, Parigi, Éditions A. M. Métailié
- MARINI, Sara (2022). "Oltre il neorealismo. L'istante e il velo", in MARINI Sara, D'ACUNTO Giuseppe, Prefigurazioni. Op cit.
- MEDEIROS, Josè (1957). Candomblé, Rio de Janeiro: O Cruzeiro Ediciones
- MERLEAU-PONTY, Maurice (2003) Fenomenologia della percezione, Milano, Bompiani; ed. or. (1945) Phénoménologie de la perception, Parigi: Librairie Gallimar
- PAMUK, Oran (2001). Il mio nome è Rosso, Milano: Einaudi; ed or. (1998) Benim Adım Kırmızı, Istanbul: İletişim Yayınları
- PECERE, Paolo (2021). Il dio che danza. Viaggi, trance, trasformazioni, Milano: Nottetempo
- POINCARÉ, Henri (1997). Scienza e metodo, Torino Einaudi; ed. or. (1908) Science et méthode, Parigi: Flammarion
- RICOEUR, Paul (1983). La metafora viva. Dalla retorica alla poetica. Per un linguaggio di rivelazione, Milano: Jaca Book; ed. or. (1975) La métaphore vive, Parigi: Seuil.
- SARAMAGO, Josè (1995). Ensaio sobre a Cegueira, Lisbona: Editorial Caminho
- TAGLIAGAMBE, Silvano (2011). "La vita è sogno", in AA. VV., La coscienza e il sogno a partire da Paul Valéry, Firenze: Atque. Materiali tra filosofia e psicoterapia, n. 8/9
- TURRELL, James (1985). in ADCOCK, Craig. "Perceptual edges: the psychology of James Turrell's light and space", Arts Magazine, vol. 59

The times of the ephemeral. The quintessence of the Roman imaginary

The architectural scene and the cinematographic scene have always observed and covered each other with similar devices and characters that have delineated parallel narrative trajectories. In the city of Rome, the relationship between these two figurative worlds - made up of sets and tracings, is declined through four acts in which urban and cinematographic events are confronted with the intention of marking a path between the construction of the spatial image, the collective imagination and the relationship with memory.

This triad is unhinged through the virtual and cinematic interfaces since both systems allow us to define an elsewhere, momentarily distant from the concreteness of reality.

The different times - marked by the ephemeral urban space of the Baroque festival, by the disenchanted gaze of neo-realism, by the utopian vision of the exhibition experience of "Roma Interrotta", want to trace, in the confines of the Urbe, a path that marks theoretical and design references of this duplication of reality without it being outclassed by another space and time.

I tempi dell'effimero. La quintessenza dell'immaginario romano

**Manuela Ciangola,
Francesco Masiello**

Sapienza Università di Roma

Abstract La scena architettonica e quella cinematografica da sempre si sono osservate e vestite di dispositivi e caratteri affini che hanno delineato traiettorie narrative parallele. Nella città di Roma il rapporto tra questi due mondi figurativi fatto da scenografie e tracciati viene declinato attraverso quattro atti nei quali eventi urbani e cinematografici vengono messi a confronto con la volontà di segnare un percorso tra la costruzione dell'immagine spaziale, l'immaginario collettivo e il rapporto con la memoria.

Questa triade viene scardinata attraverso l'interfaccia virtuale e quella cinematografica perché entrambi i sistemi consentono di definire un altrove, momentaneamente lontano dalla concretezza del reale.

I tempi scanditi dall'effimero spazio urbano della festa barocca, dallo sguardo disincantato del neorealismo, dalla visione utopica dell'esperienza allestitiva di *Roma Interrotta* vogliono tracciare, nei confini dell'Urbe, un percorso che segni riferimenti teorici e progettuali di questa duplicazione della realtà senza che questa venga surclassata da uno spazio e un tempo altro.

I atto: vestire la festa barocca

Il Dies Irae, che introduce la scena dell'irreale funerale nella chiesa dei SS. Domenico e Sisto in *La grande bellezza*, assume il ruolo di cornice sonora di una Roma raccontata dal regista Paolo Sorrentino. La capitale viene descritta attraverso un susseguirsi di scene, molto spesso sfacciate e opulente, che dispongono su un piano comune alcuni momenti sfuggitivi dei costumi romani assieme alle scenografie secolari dell'urbano capitolino. Le rovine dell'antico, la Roma papale e la città delle terrazze in festa convivono in eccentrici *frames* descrivendo una città votata al carnevale e all'effimero, tanto moralmente quanto morfologicamente.

La chiesa barocca della celebre esequia, ad opera dei fratelli Vincenzo e Felice Della Greca, ne è infatti un esempio quando diviene metafora spaziale di un *modus operandi* romano puramente effimero e superficiale.

Se il protagonista Jep Gambardella vive continuamente tra le smisurate quinte sceniche di una festa romana nel XXI secolo è invece papa Alessandro VI Borgia a inaugurare il primo 'tempo romano dell'effimero', un periodo di scenografie temporanee a Roma consacrando, internazionalmente, a città delle feste: le macchine sceniche delle feste religiose, gli allestimenti urbani per le feste popolari e per le feste all'antica fanno sì che la Città Santa diventi anche capitale della festa eclissando le eccentriche Parigi e Venezia.

Per quasi tre secoli l'evoluzione urbana di Roma diviene quindi profondamente condizionata dall'interazione con le effimere feste papali divenendo una 'cornice di pietra'¹ che doveva obbligatoriamente relazionarsi con gli apparati scenografici delle grandi celebrazioni barocche.

Spesso così le operazioni urbanistiche dell'Urbe coincidono con gli episodi trasformativi delle scenografie allegoriche compromettendo, vicendevolmente, entrambi gli aspetti della città - si pensi al nuovo tracciato alessandrino che diventa, in occasione del Giubileo del 1500, luogo scenico degli eventi celebrativi della famiglia Borgia dell'omonimo papato.

L'evento della festa diviene dunque un elemento cardine tra il mondo sacro e quello profano, raccorda l'immagine urbana con i riti e le tradizioni culturali intrinseche in una Roma prima umanistica e poi barocca.

Esemplare era infatti la cerimonia del Possesso dove un lungo corteo con il pontefice a cavallo si snodava lungo i nuovi tracciati sistini per affermare il potere papale sulla città. È l'Architetto del Popolo Romano² a progettare difatti delle scenografie effimere per alcuni rioni dell'Urbe: il percorso trionfale viene adeguatamente ripensato attraverso nuovi allestimenti scenici che diventano quinte urbane alle spalle del carro del pontefice che, di volta in volta, attraversa una sequenza di archi di trionfo debitamente innalzati.

· 1 Definizione di Marcello Fagiolo nel saggio *La città delle feste*

· 2 Maurizio Fagiolo Dell'Arco, tra gli architetti più celebri, ricorda Girolamo Rainaldi, Carlo Rainaldi, Carlo Fontana e Gian Lorenzo Bernini



1. Alterazione della Giostra dei Caroselli. Composizione degli autori

L'arco di trionfo diventa quindi archetipo dell'evento effimero che, in chiave barocca, scandisce la sequenza spaziale urbana del pontefice *maximus*. Questo, nel suo percorso cerimoniale, attraversa le temporanee strutture contemporaneamente agli storici archi di Costantino, Settimio Severo e Tito creando di sé una nuova immagine, una figuratività che rimanda direttamente ai cesari del periodo repubblicano e agli imperatori della *gens Claudia*. Quello che se ne desume è che, attraverso i dispositivi dell'effimero, la città di Roma assume una nuova *faces* instaurando nel popolo romano una nuova immagine del pontefice, creando un immaginario collettivo che oscilla tra la figura del successore di Pietro e l'effigie vivente di un imperatore romano.

Se la liturgia effimera del possesso pontificio sull'Urbe individua la celebrazione di un determinato evento urbano allo stesso tempo, questo, identifica un momento collettivo capace di creare, anche attraverso una serie di apparati iconografici, un immaginario della collettività capace di involuparsi attraverso i secoli.

Numerosi sono quindi questi momenti fugaci, momenti di ri-scrittura di una memoria collettiva culturale e sociale: dal papato di Innocenzo X Pamphilj al primo Ottocento i diversi eventi associativi diventano espedienti teatrali per conformare nuovi brani di città e momenti corali. Basti pensare alla trasformazione di Trinità dei Monti per la nascita del Delfino di Francia nel 1661, a opera di Gian Lorenzo Bernini, quando in un gioco di luci, musiche, fuochi pirotecnici, elementi naturali e allegorici, trasforma l'omonima scala

urbana in un monte celebrativo del dominio francese sulla corona spagnola, situata nella quota urbana inferiore della piazza.

Un altro momento significativo è sicuramente il carnevale romano, evento della festa barocca per eccellenza, spesso scena di episodi generatori di una memoria collettiva: il popolo romano, abitualmente lontano dai grandi festeggiamenti delle famiglie patrizie romane, assorbe indirettamente idee e immagini che creano nel tempo identità frequentemente stabili. Il carnevale della famiglia Barberini del 1656, in onore dell'arrivo della regina Cristina di Svezia, diventa manifesto di un momento teatrale urbano che segna l'immaginario collettivo utilizzando stupefacenti allestimenti e macchine sceniche atti a trasferire un senso di mirabilia alla corte papale di Alessandro VII Chigi.

L'architetto emiliano Giovanni Francesco Grimaldi è così chiamato a creare una nuova spazialità all'interno del Cortile della Cavallerizza attraverso una serie di impalcati, riccamente decorati da motivi allegorici, che creano una nuova stanza urbana. Questa, nuovamente connessa dall'espedito architettonico dell'arco trionfale, rimane comunque cucita alla parte residenziale per poter debitamente ospitare la Giostra dei Caroselli³ (Fig. 1) in un'entusiasmante e stupefacente lotta tra Amazzoni, Cavalieri e un'enorme macchina scenica a forma di drago governata da un Ercole vincitore. Anche questo episodio afferma nuovamente come, attraverso l'espedito della festa e la realizzazione della sua scenografia temporanea, i Barberini hanno creato un sentimento immaginifico nuovo affermando prepotentemente la loro posizione sociale e politica all'interno del nuovo papato e nel governo della città di Roma. Nuovamente quindi la festa effimera diventa espedito per individuare non solo l'evoluzione di un brano di città, l'attuale via Barberini e via Veneto, ma anche per affermare una nuova immagine culturale e collettiva all'interno della compagine sociale romana.

Sono proprio questi brani di città, riverberandosi nei secoli, a far trapelare la loro duplice natura di spazi sociali e culturali consacrati a essere anche quinte sceniche di eventi fortemente effimeri. La stessa scalinata di Trinità dei Monti, dopo l'allestimento berniniano, è *locus* scenico della troupe di Federico Fellini nella pellicola *Roma* del 1972 o la stessa via Veneto, scena del carnevale barberiniano, diventa terreno fertile per raccontare le eterogenee personalità felliniane che descrivono, in maniera quasi documentaristica, la quintessenza di Roma e dei romani: anche nell'opera del maestro riminese è determinante la commistione tra sacro e profano nelle luminose scene vaticane; tra scena urbana neorealista di una Roma post-bellica e lacerti scenografici dell'effimero.

· 3 La Giostra dei Caroselli, fortemente voluta dalla mecenate famiglia Barberini, ha però un noto precedente nella realizzazione della Giostra del Saracino, nel 1634 in Piazza Navona. La stessa casata Barberini, anche per questa effimera scenografia, commissiona un recinto ligneo all'interno dell'ex stadio di Domiziano, per ospitare un opulento spettacolo di un torneo cavalleresco che, sbalordendo il pubblico, mima le dinamiche di una lotta medievale tra le famiglie Colonna e Barberini per rimarcare, nell'immaginario popolare, la loro supremazia nella scena politica romana. A concludere la celebrazione vi è l'arrivo di una macchina scenica a forma di vascello con le allegorie delle due famiglie patrizie



2. Alterazione di Franca Valeri in *Il Segno di Venere*. Composizione degli autori

Il atto: la macchina scenica neorealista

Anna Magnani e Vittorio De Sica, Marcello Mastroianni, Anita Ekberg e tutto il carnevale di personaggi felliniani individuano dunque il 'tempo neorealista' che racconta, attraverso la sua cinematografia, un'altra stagione romana, a descrivere silenziosamente l'evoluzione urbana di una città gravemente ferita dal secondo conflitto mondiale.

Se *Il segno di Venere* (Fig. 2) permette una lettura sull'evoluzione dell'attuale III Municipio, tra Corso Trieste e viale Libia, altri film come *L'audace colpo dei soliti ignoti* di Nanni Loy o *Mamma Roma* di Pier Paolo Pasolini rispondono didascalicamente alla loro definizione di pellicole neorealiste. Queste utilizzano una modalità narrativa che non altera la realtà dei fatti, raccontano quindi con precisione la ricostruzione urbana di una Roma segnata dal periodo autarchico, che ricuce delicatamente alcune parti di città e nel mentre continua a crescere verso il mare, con i quartieri di San Paolo e con il completamente dell'EUR.

Se quindi le architetture del Moderno di Ernesto Lapadula e Adalberto Libera sono testimonianze di un tempo neorealista, di un momento socio-culturale dal quale non si vuol più evadere con feste e caroselli effimeri, allo stesso tempo altre divengono nuove centralità di storie che, seppur conservando la loro matrice tangibile, rimandano a immagini altre, diverse dal reale per

creare, o a volte semplicemente rafforzare, un immaginario collettivo atto a produrre una memoria collettiva comune.

Piazza San Giovanni Bosco di Gaetano Rapisardi ne è un esempio quando diventa set cinematografico per la scena dei paparazzi con Mastroianni nella celebre *La Dolce Vita* (Fig. 3): qui l'architettura non finita della periferia di San Paolo viene allestita come lacerto scenico dell'EUR in costruzione plasmando, nella memoria dello spettatore, un'immagine altra, diversa da quella del reale.

Un'immagine urbana altra, diversa della Roma neorealista è data anche dalla ricostruzione di Antonella Greco quando racconta di una città parallela di una giornata particolare⁴. Sono i palazzi Federici di Mario De Renzi su viale XXI Aprile a essere scena cinematografica delle vicende tra Sophia Loren e un maturo Marcello Mastroianni in *Una giornata particolare*, diretta da Ettore Scola, in un giorno del maggio 1938 quando, nello stesso momento, tra le rovine della Roma Imperiale l'apparato politico del fascismo accoglieva l'arrivo di Adolf Hitler e le sue truppe naziste. Se i due protagonisti, Antonietta e Gabriele, sono gli unici a non partecipare alla celebrazione bellica di quel giorno, il resto della città guarda con giubilo la macchina scenica, fedele a quella del tempo barocco, allestita lungo via dei Fori Imperiali, in piazza Venezia fino alla Piramide Cestia.

Esattamente come per la cerimonia del Possesso papale, lo scenografo Alfredo Furiga viene chiamato dal governo fascista per allestire, attraverso dispositivi architettonici dell'effimero, scene urbane lungo il percorso d'onore dei due autocrati: i bozzetti a colori dell'artista lombardo raccontano infatti di una città riprogettata tra elementi allegorici e naturali, tra luci e ombre volti a lasciare, nell'immaginario dell'*entourage* tedesca in visita, una memoria di una Roma drammatica, solennemente devota alle rovine e al dominio militare, proprio come i migliori fasti della Roma Augustea.

Una memoria temporanea che ambisce quindi a consolidarsi indissolubilmente attraverso, le nuove immagini urbane, proprio come quelle create da Albert Speer, in Germania, per stupire e comunicare la magnificenza della tirannia nazista.

La stessa operazione di modificazione viene fatta da Nathan Juran nel film di fantascienza *30 milioni di km dalla terra* che prefigura nuovi mondi a venire e allo stesso tempo immaginando paesaggi altri, popolando con mostri e alieni l'immaginario delle scenografie architettoniche di Giulio Barluzzi e Armando Brasini nel giardino zoologico della parte più settentrionale di Villa Borghese.

· 4 Denominazione dell'omonimo saggio a cura di Antonella Greco per la monografia *Città e Cinema*. L'autrice pubblica i bozzetti originali degli allestimenti urbani dell'architetto Furiga



3. Alterazione di Gaetano Rapisardi in *La Dolce Vita*. Composizione degli autori

III atto: la violazione del reale

In ognuna di queste visioni l'immaginario collabora con il reale nel tessere una nuova immagine degli spazi che si osservano sullo schermo e che simultaneamente vengono abitati. La scansione della città secondo un ritmo di strade, visuali e prospettive facenti parte di una scena tangibile e riconoscibile viene sovrascritta con narrazioni di altra natura, per luogo e tempo, in una nuova relazione tra il *locus* e la collettività.

Il primo sociologo che comprende la potenza di questa ricchezza nel cinema è Edgar Morin, studioso francese⁵ che chiarisce fin da subito la struttura illusoria prodotta dal mondo cinematografico e il risultato straordinario dato dallo schermo nell'ottenere una duplicazione del reale. Il tema del doppio, che la grammatica filmica racconta nelle sequenze in movimento, cambia le coordinate spazio-tempo in una continua mutazione di ambienti. Questo consente allo spettatore di immergersi in un sistema percettivo ed esperienziale diverso rispetto a quello quotidiano attribuendo così altri significati alle immagini che vengono trattenute dalla memoria:

“Tutto il reale percepito passa quindi per la forma immagine. Poi ricompare sotto forma di ricordo, vale a dire come immagine di immagine. Il cinema, come ogni figurazione (pittura, disegno), è un'immagine di immagine [...] è un'immagine animata, cioè viva. Proprio perché rappresentazione di rappresentazione viva, il cinema ci chiama a riflettere sull'immaginario della realtà e sulla realtà dell'immaginario”. (Morin, 1977, p.7)

· 5 Edgar Morin pubblica tra il 1956 e il 1962 tre libri di rilevante importanza, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, *Les Stars*, *L'esprit du temps* nei quali la vertigine del doppio diventa il tema cardine nella relazione tra lo spettatore, la sua coscienza e lo schermo. Quest'ultimo non è lo specchio della realtà ma un altrove differente poiché la macchina moltiplica le percezioni della visione

Come anticipato da Morin ogni figurazione diventa un dispositivo che alimenta l'immaginario che lega proiezioni affettive, desideri, atmosfere alla geometria del reale e questo intreccio profondo è un elemento che si può rileggere anche nell'architettura. La triade memoria-immagine-città viene duplicata nell'immaginario collettivo in un'ottica sociale e di comunità, ma la stessa può essere riletta nelle tante rappresentazioni d'invenzione che raccontano un futuro possibile.

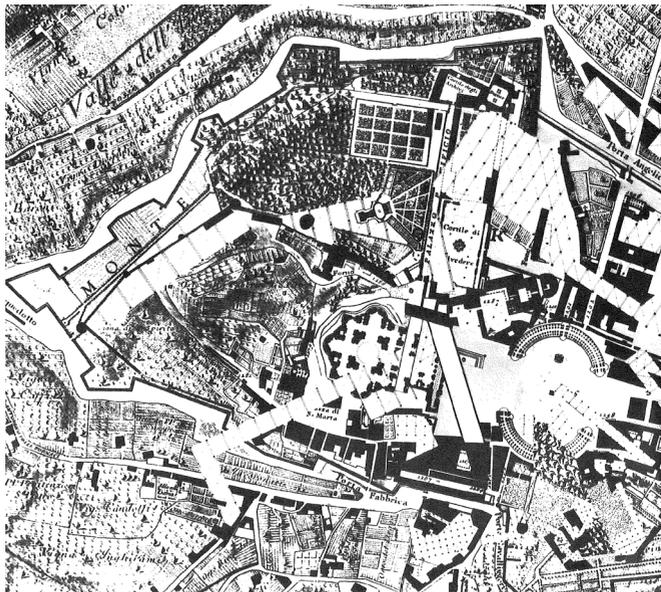
Nella prima alterazione la memoria acquista nel ricordo una connotazione soggettiva esperita dalla coscienza dell'abitante attraverso il medium dello schermo, nella seconda le possibili prefigurazioni immaginative sovrascrivono la realtà tramite una grammatica di segni che invadono sul foglio, la narrazione oggettiva della città. Così i ritmi delle scene effimere del barocco negano e si stratificano nella storia del paesaggio romano mescolandosi alle successive scenografie neorealiste senza interruzione di continuità ma continuando a intrecciare memorie anche impossibili della realtà concreta.

Ed è proprio con questo diverso rapporto tra storia e memoria che Giulio Carlo Argan apre il catalogo della mostra Roma interrotta nel 1978.

Nessuna proposta urbanistica, naturalmente, ma una serie di esercizi ginnastici dell'immaginazione alle parallele della Memoria. Ed è già tanto che si parli di Memoria e non più di Storia. [...] In ogni caso, l'opposto diametrico di un Piano Regolatore; nessuno di questi architetti vorrebbe che Roma domani fosse come l'immagine di oggi. Nessun progetto, dunque: ma un rovesciamento della Memoria dal passato al futuro, dell'Immaginazione dal futuro al passato. (Argan, 1977, p.7)

La città di Roma, partendo dalla pianta settecentesca disegnata da Gianbattista Nolli, viene immaginata attraverso dodici progetti i cui strumenti figurativi sono dichiarati ed evidenti. Piero Sartogo, curatore della medesima mostra insieme a Costantino Dardi, propone provocatoriamente un nuovo itinerario nella città eterna all'interno del quale ognuno degli architetti calati in questa sfida propone una rilettura per affinità o dissonanza rispetto alla capitale. Lo stesso curatore romano segna e propone una visione che destruttura completamente lo spazio sacro del colonnato berniniano. Le azioni progettuali che virtualmente articolano un immaginario quasi dissacrante generano nuovi spazi nei quali il teatro dell'opera e l'orgia da museo diventano testata e terminale di strade-gallerie che percorrono il tessuto esistente. (Fig. 4)

L'alterazione e la sovrapposizione di una trama strutturale diventano gli strumenti compositivi per agire sul costruito. Tale cambiamento diviene un'azione rappresentativa nell'immagine urbana della città di Roma che tramuta anche la percezione dei suoi tracciati genealogici. Il soggetto recepisce così un'immagine che comunica un nuovo immaginario che non si configura solo con il proprio, ma attraverso la condivisione comunicativa assume valore collettivo. Questi congegni che agiscono su un sistema di duplicazione sono



4. Dettaglio di La falange di Roma realizza l'armonia falansteriana occupando il settore nord-ovest subito al di là del fiume nell'area compresa tra il mausoleo di Adriano, la Valle dell'inferno e le fornaci. Piero Sartogo, Roma Interrotta

comuni sia all'immagine architettonica che a quella cinematografica; come Roma interrotta, infatti, delinea nuovi immaginari anche Paolo Sorrentino che in *The Young Pope* o in *The New Pope*, disloca gli spazi mai osservati della Cappella Sistina di Roma nella Reggia di Caserta facendo forza sugli elementi simbolici ricorrenti inseriti nella memoria dei singoli. Il luogo in questo caso viene surclassato da un'operazione fittizia. Le stanze vaticane mai vissute entrano nella coscienza collettiva proprio come le scenografie del mondo felliniano descritte in precedenza progettano una rosa di personaggi iconici straordinari.

*The Young Pope e The New Pope. Il sacro, il profano e la scenografia di Roma capitale*⁶ racconta così di un lavoro scenografico filologico nel ricostruire virtualmente una struttura irreali altra rispetto alla realtà delle stanze raffaellesche o degli ambienti apostolici. L'azione progettuale diviene quella di connettere realtà concrete a quelle virtuali in un rapporto dialogico tra memoria e immagine o, in altre situazioni, tra immagine reale e immagine virtuale suscitando, nello spettatore, un immaginario contemporaneamente univoco di una realtà non sempre veritiera. Questo è appunto ripreso dalla stessa Ludovica Ferrario nel riportare la Roma barocca e la sua monumentalità a quegli spazi, creati virtualmente per le due serie dirette da Sorrentino, come la

· 6 Intervista stilata a Ludovica Ferrario, da AR Magazine nel 2021, dal titolo *The Young Pope e The New Pope. Il sacro, il profano e la scenografia di Roma capitale* per la pubblicazione n.123/124 dal titolo *Abitare Roma capitale. Storia e visioni dal 1871 al prossimo futuro* per OAR - Ordine Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori di Roma e Provincia

Biblioteca Apostolica o la facciata della Basilica di S. Pietro. La sceneggiatura dunque, diviene espediente per concretizzare, proprio come in *The New Pope*, luoghi e lacerti urbani capaci di alterare l'immaginario collettivo e inducendo, su un piano psicologico, un'alterazione di una memoria collettiva non più indirizzata solo dal piano culturale.

Questo espediente è connesso al pensiero espresso da Piero Sartogo sulla rivista *Casabella* n.386 del 1974, definito metodo virtuale nel quale ciò che cambia profondamente tra l'architettura per la realtà e l'architettura virtuale, è l'inversione della percezione che da oggetto diventa soggetto. Tra gli elementi che Sartogo tesse insieme per confermare il suo apparato teorico il più iconico è l'immaginario sentiero pensato da Frank Lloyd Wright per l'inserimento nel deserto dell'Arizona per Taliesin West nel quale pellegrini fittizi attraversano l'arido paesaggio tra volumi costruiti e ambienti naturali. La costruzione di un tempo sospeso diventa così un elemento di narrazione spaziale.

Nell'allestimento *Vitalità del negativo* nel 1970-1971, Piero Sartogo manifesta questo approccio. Il piano terra del Palazzo delle Esposizioni assume una configurazione inaudita attraverso un sistema di tramature nere che legate da una colonna all'altra tagliano lo spazio ottenendo una duplicazione di esso in chiave positivo-negativo. La dimensione monumentale muta in una nuova misura antropometrica e astratta nel quale la scomposizione del volume crea un'immagine superiore e una inferiore. La rotazione dell'impianto geometrico innestato rispetto a quello esistente rielabora l'immagine percettiva attraverso una modificazione della norma abitudinaria e l'interfaccia visuale crea nello spettatore nuove immagini di un medesimo spazio trasportandolo in una dimensione altra rispetto a quella esistente.

Il regista Elio Petri, nel film *La decima vittima* attua gli stessi strumenti di distorsione e modificazione del luogo: il monumentale palazzo dei Congressi dell'EUR realizzato da Adalberto Libera diventa protagonista di una realtà distopica acquisendo nell'immaginario comune tratti e segni della pop-art diametralmente opposti alla sua impronta razionale. I congegni che vengono così attuati sull'immagine architettonica e su quella cinematografica, entrambe in movimento, sono conformati attraverso un medesimo processo di alterazione, distorsione, alterazione e modifica.

Questo dialogo tra virtualità e immaginario, delineato negli esempi appena descritti, mette in luce un aspetto della scena digitale che nel mondo contemporaneo sta svanendo. Oggi la parola virtuale è legata all'immaterialità in un'accezione negativa, invece dalla sua etimologia si legge il vero significato, ovvero l'essere in potenza nel divenire altro rispetto a ciò che è. Queste virtù, spesso rlegate al solo ambito visivo, nel cinema e nell'architettura invadono l'esperienza umana costruendo una doppia rappresentazione il cui significato aggiunge più dimensioni emotive ed esperienziali.



5. BassoRilievo. ROBOCOOP © 2023

IV atto: gli altrove contemporanei

Nel tempo più complesso, quello contemporaneo, nel quale è difficile avere la giusta distanza per osservare ciò che abbiamo di fronte, il mondo digitale ha assunto un ruolo preminente, le strumentazioni tecnologiche all'avanguardia sfidano la corporeità e lo spazio fisico cercando di non solo duplicare il reale ma di sostituirlo. In una lettura della contemporaneità, dove gli insegnamenti di Giorgio Agamben possono essere fondamentali, siamo invitati a percepire il buio del nostro tempo anziché rimanere affascinati dalle luci dell'effimero contemporaneo il quale continua a tessere un rapporto duale con le tracce dell'arcaico.⁷ Alcune architetture e *frames* cinematografici riescono infatti a intrecciare i due mondi con la stessa effimerità delle feste barocche ma senza dimenticare la narrazione di storie e luoghi di comunità.

La componente allusiva e fittizia diventa un filo sottotraccia nell'opera contemporanea all'interno del cortile di palazzo Mattei di Giove realizzata dallo studio romano ROBOCOOP. (Fig. 5) BassoRilievo, ideato tra il 2021 e il 2023, diventa una vera e propria facciata nello spazio intermedio del palazzo cinquecentesco ad opera di Carlo Maderno. Il prospetto rimanda infatti a linguaggi affini al barocco, seguendo i ritmi di elementi architettonici riconoscibili: gli echi di Gerolamo Mengozzi Colonna all'interno di palazzo Labia a Venezia sono una scansione mimetica. Nonostante questa scrittura sia

⁷ Si fa riferimento alle lezioni di Giorgio Agamben del 2008 su cosa significhi vivere la contemporaneità

così chiara intrecciando presente e passato, la facciata sprigiona un carattere illusivo per frammenti ricomposti e tale suggestione di un limite così marcato ma effimero è dirompente nello spazio del cortile. Il gioco di chiaro scuro enfatizza questa nuova presenza in una spazialità fissa nella memoria del Ghetto Ebraico.

Nuovamente Paolo Sorrentino nel capolavoro cinematografico de *La grande bellezza* compie una medesima sovrapposizione tra memoria e immaginario facendo apparire una grande giraffa nell'immobilità delle rovine delle terme di Caracalla. I lacerti del maestoso impianto termale si vestono dell'effimero contemporaneo che sovrascrive la narrazione dei luoghi. Il tempo è sospeso in una dimensione onirica che prontamente viene riportata sulle rive della scena reale dalle scenografie concrete di piazza Navona e di San Pietro in Montorio.

La scoperta di Roma avviene per immagini certe e per altre poche chiare che mischiano la finzione e la realtà, il simbolo e le credenze con la volontà di sfidarla a diventare ciò che potrebbe essere, anche solo per un attimo. Allo stesso modo nell'abitarla virtualmente affrontiamo la consapevolezza di essere situati in un altrove che momentaneamente si allontana dall'esatta realtà, ma senza sostituirla.

Referencias Bibliográficas

Francesco Masiello è autore dei paragrafi Vestire la scena barocca e La macchina scenica neorealista; Manuela Ciangola è autrice dei paragrafi Violazione del reale e Gli altrove contemporanei.

- A.A.V.V. (1979). *Roma Interrotta*. Roma, Roma: Incontri internazionali d'arte
- AGAMBEN, Giorgio (2019). *Cos'è il contemporaneo?*. Milano, Nottetempo
- ALTARELLI, Lucio, GRUTTER, Ghisi (2018). "L'immaginario urbano nel cinema." *XY. Studi Sulla Rappresentazione dell'architettura E sull'uso dell'immagine Nella Scienza E nell'arte* 2(4), pp. 100–115. <https://doi.org/10.15168/xy.v2i4.73>
- BELLI, Gemma, MAGLIO Andrea (a cura di) (2019). *Città e cinema*. Roma, Kappa
- CASAMONTI, Marco (2014). "Paesaggi artificiali tra architettura e cinema. Dialogo tra Marco Casamonti e David Grieco". [Online. 13, maggio, 2024]. Recuperato da:<https://www.area-arch.it/paesaggi-artificiali-tra-architettura-e-cinema/>
- CARANDINI, Silvia, FAGIOLO DELL'ARCO, Maurizio (1977). *L'effimero barocco. Strutture della festa nella Roma del '600, vol. I Catalogo*. Roma, Bulzoni
- CARANDINI, Silvia, FAGIOLO DELL'ARCO, Maurizio (1977). *L'effimero barocco. Strutture della festa nella Roma del '600, vol. II Catalogo*. Roma, Bulzoni
- FAGIOLO, Marcello (1977). *L'effimero barocco. Strutture della festa nella Roma del '600, vol. I Catalogo*. Roma, Bulzoni
- FAGIOLO, Marcello (a cura di) (1997). *La festa a Roma. Dal Rinascimento al 1870*. Torino, Allemani pe J. Sands
- LICATA, Antonella, MARIANI TRAVI, Elisa (1985). *La città e il cinema*. Bari, Dedalo
- PEACOCK, Amy (2023). *Robocoop conceals Rome palace restoration work with "illusionary infill facade"* [Online. 13, maggio, 2024]. Recuperato da: <https://www.dezeen.com/2023/12/20/robocoop-bassorilievo-rome-facade-restoration/>
- FAGIOLO DELL'ARCO, Maurizio (1997). *La festa barocca*. Roma, De Luca
- SARTOGO, Piero (1974). "Il metodo virtuale". *Casabella*, febbraio (386) pp. 12-13
- SARTOGO, Piero (1973). "Immagine reale e virtuale". *Casabella*, agosto-settembre, (380-381) pp. 17-26
- TRASCIANI, Marco (2013). *Edgar Morin. Cinema e immaginario*. Cosenza, Officine editoriali

The graphical restitution of a scenario through BIM and generative artificial intelligence: Frank Lloyd Wright's Miller House

Architect Frank Lloyd Wright's prolific relationship with the film world intensified in the 1950s, particularly with the design of a scenic dwelling for Marilyn Monroe and her husband Arthur Miller. The couple's personal difficulties prevented the construction of this domestic project, which gives us the opportunity to recreate it in this study. The objective of this research is to analyze the tools used to explore new means to facilitate the creation and restitution of architectural and scenographic spaces, such as the Miller house. To do this, we start from the detailed plans and drawings made in 1957 by Frank Lloyd Wright, demonstrating his ability to reuse previous projects and transform them into new ideas. The subsequent work has been carried out using Building Information Modeling (BIM) technology, combined with generative artificial intelligence. This information allows us to know the limitations, advantages and disadvantages of this innovative system for the recovery of film and architectural heritage. This study highlights the importance of human involvement to control the process, supervise the final result and achieve a restitution in accordance with the original documentation.

La restitución gráfica de un escenario a través del BIM y la inteligencia artificial generativa: La Casa Miller de Frank Lloyd Wright

Sara Peña Fernández,
Marta Alonso Rodríguez,
Susan Medina Arista &
Noelia Galván Desvaux

Universidad de Valladolid

Abstract La prolífica relación del arquitecto Frank Lloyd Wright con el mundo cinematográfico se intensificó en la década de los años cincuenta, particularmente con el diseño de una vivienda escenográfica para Marilyn Monroe y su esposo Arthur Miller. Las dificultades personales de la pareja impidieron la construcción de este proyecto doméstico, lo que nos brinda la oportunidad de recrearlo en este estudio. El objetivo de esta investigación es analizar las herramientas utilizadas para explorar nuevos medios que faciliten la creación y restitución de espacios arquitectónicos y escenográficos, como la casa de los Miller. Para ello, se parte de los detallados planos y dibujos realizados en 1957 por Frank Lloyd Wright, demostrando su capacidad para reutilizar proyectos anteriores y transformarlos en nuevas ideas. El trabajo posterior se ha llevado a cabo mediante la tecnología *Building Information Modeling* (BIM), combinada con la inteligencia artificial generativa. Esta información nos permite conocer las limitaciones, ventajas e inconvenientes de este innovador sistema para la recuperación del patrimonio cinematográfico y arquitectónico. En este estudio destaca la importancia de la implicación humana para controlar el proceso, supervisar el resultado final y lograr una restitución acorde con la documentación original.

La relación de Frank Lloyd Wright con el mundo cinematográfico

La arquitectura ha desempeñado un papel esencial en la creación de escenarios cinematográficos a partir de los inicios del cine. Desde sus orígenes, el dominio de esta disciplina ha permitido manipular el espacio para generar diferentes sensaciones y mantener la atención del espectador. Para lograr este objetivo, es imperativo que el lugar seleccionado ofrezca una experiencia visual única. A menudo, esto se consigue mediante el uso de edificios icónicos diseñados por arquitectos conocidos, como Frank Lloyd Wright, cuyos edificios aparecieron en múltiples ocasiones con la industria cinematográfica.

Sus obras han sido el espacio idóneo para crear diferentes escenas de la mano de directores como Ridley Scott, quien decidió aprovechar el patrimonio arquitectónico norteamericano para ambientar su película *Blade Runner* de 1982. En este caso, la casa Ennis diseñada por Wright en 1924 se convierte en la vivienda del protagonista, interpretado por Harrison Ford (Frésing, 2019). La similitud del edificio con los templos mayas permitió incrementar el sentimiento de decadencia que buscaba Scott y generar un edificio posmoderno de un posible 2019. Aun así, esta no era la primera vez que aparecía en pantalla. Esta singular vivienda ha sido escenario de más de una decena de películas, comenzando con el rodaje de *Female* (1933) y obteniendo mayor popularidad con *House on the Haunted Hill* (1959). Recientemente también ha servido de inspiración de la serie *Games of Trons*, que se basa en ella para ambientar el palacio Meereen de Daeneris Targaren.

Lejos de ser un mero ejemplo, el Museo Guggenheim de Nueva York se ha consolidado como una localización recurrente en el mundo del cine. A diferencia de la Casa Ennis, el Guggenheim no se presenta simplemente como un fondo neutro, sino que asume un rol protagonista. El director Woody Allen lo seleccionó para las secuencias principales de su película *Manhattan* (1979), mientras que Barry Sonnenfeld utilizaría este espacio para diseñar algunas escenas de *Men in Black* (1997), incluyendo secuencias en las que el actor Will Smith corre por su rampa espiral (Frésing, 2019). Además, este emblemático espacio alberga una de las mejores escenas de acción de la película *The International* (2009).

Por otra parte, famosas e impresionantes obras de Wright no han logrado albergar ninguna película, pero sí han inspirado diversos escenarios a directores como Alfred Hitchcock, quien sentía fascinación por la Casa de la Cascada (Fig. 1). Por este motivo, exigió específicamente recrear la vivienda al estilo de Frank Lloyd Wright para las escenas finales de *North by Northwest* (1959). Este fue construido a partir de una combinación de pinturas y decorados, replicando algunas de sus características más significativas como la sala de estar en voladizo (Wilson, 2022).

No obstante, la relación de Wright con el cine se remonta años antes, cuando se estrena *The Fountainhead* en 1949. En este famoso filme, Gary



1. Fotogramas de las películas, de izquierda a derecha: *North by Northwest*, *The Fountainhead*, *Blade Runner* y *The International*

Cooper interpreta a Howard Roark, un arquitecto brillante y apasionado que se enfrenta a los convencionalismos sociales a través de sus asombrosos edificios. Aunque la influencia de Frank Lloyd Wright es evidente, los dibujos y planos que aparecen en la película no son diseños originales del arquitecto. Los estudios cinematográficos, incapaces de costear los elevados honorarios de Wright, encargaron al ilustrador Harold Michelson la recreación precisa de estos diseños. Michelson logró imitar incluso la tipografía característica de Wright, capturando así la esencia de su estilo arquitectónico.

A través de estos ejemplos se evidencia la constante relación que el arquitecto mantenía con el mundo del cine desde finales de la década de los cuarenta, y que continua en el presente gracias a sus impresionantes obras. Aunque esta relación alcanza mayor repercusión en los últimos años de la vida de Wright, tras conocer a la famosa pareja formada por la actriz de Hollywood Marilyn Monroe y su marido el guionista Arthur Miller en el verano de 1956. Este fortuito suceso, que tuvo lugar en el Hotel Plaza de Nueva York mientras el arquitecto supervisaba las obras del Museo Guggenheim, le permitió diseñar uno de sus proyectos más excéntricos no construidos, conocido como la casa Miller.

Los orígenes de la Casa Miller

Los inicios de esta particular vivienda se remontan a 1957, cuando Marilyn viaja sola a Nueva York para encargar a Frank Lloyd Wright que diseñe un lugar único y a la altura de una artista de cine de su categoría. En sus peticiones, hacía hincapié en crear un espacio donde celebrar grandes fiestas e invitar a sus amigos para rememorar la vida que solía llevar vinculada a Hollywood, antes de su matrimonio con Arthur Miller. Sin embargo, estas ideas no parecían ajustarse a la personalidad modesta y tranquila de su marido (Weldon, 2017). Él prefería proseguir en la casa que tenían en el pequeño pueblo de Roxbury, Connecticut, en la cual vivían los recién casados alejados de la prensa. Construir una vivienda pensada para impresionar al público no encajaba en la mente de Miller, que prefería llevar un modo de vida más sosegado.

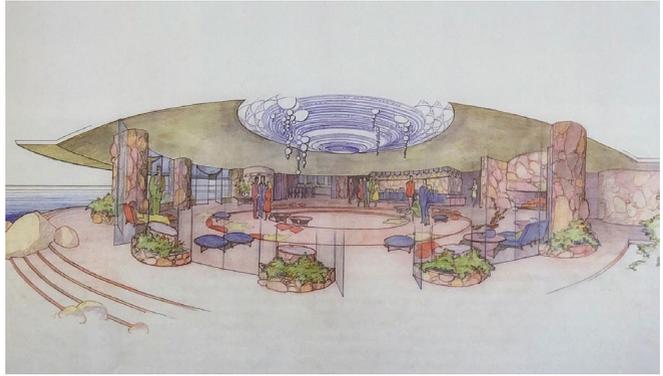
No obstante, el entusiasmo de Marilyn convenció rápidamente a Wright, quien diseñó el edificio dos años antes de su fallecimiento inspirándose en la ambición de la actriz por vivir encima de un escenario. Gracias a la capacidad de reciclaje del prodigioso arquitecto fue posible dibujar la vivienda en un breve periodo de tiempo, reutilizando los planos y dibujos de otros dos

grandes proyectos no construidos, como eran la Casa de Robert F. Windfohr de 1949, más conocida como Crownfield, y la casa Raúl Baillères de 1952 (Bergdoll & Gray, 2017). Ambos fueron abandonados por los altos costes que suponía llevar a cabo su construcción, y finalmente son aprovechados como base formal para la casa Miller.

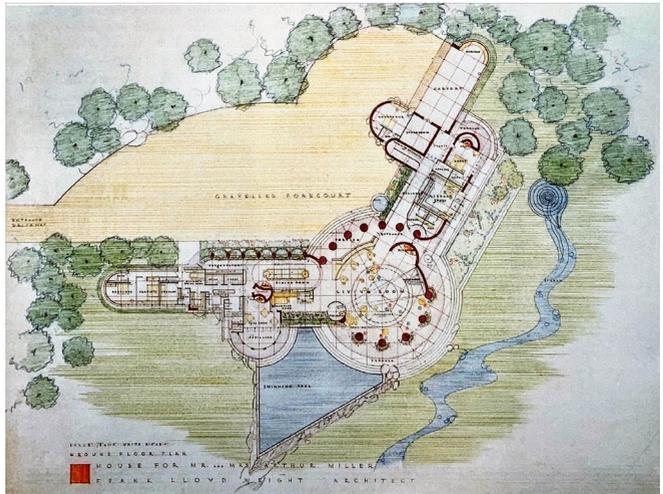
El proceso de transformación y adaptación conllevó un arduo trabajo de depuración y control de las formas. Wright opta por mantener ciertos aspectos formales de las anteriores viviendas como la gran estancia de geometría circular que actuaba como centro neurálgico. De ella siempre emergen dos brazos de diferentes longitudes formando un ángulo de 120° , capaces de albergar las zonas de servicio y habitaciones. Por otra parte, y con el fin de simplificar en términos constructivos la dificultad para cubrir las amplias luces producidas por las grandes dimensiones de las viviendas, conserva el sistema de cubierta abovedada para los brazos y la instalación de una cúpula para el espacio circular del estar. Este elemento varía en cada proyecto, adquiriendo un carácter más abierto y sofisticado en función de cada cliente. El último elemento recurrente es la escalinata que eleva la estancia principal. Este recurso permite dar al estar mayor relevancia e implantarse en diferentes terrenos, extendiendo los límites más allá del propio cerramiento y preservando las vistas al paisaje.

Estos aspectos fueron el punto de partida de Wright, quien dio forma a la casa Miller tratando la estancia circular como si de un gran escenario se tratase. Para ello, aumenta su diámetro y la escalinata para que los invitados a sus fiestas percibieran a la pareja en un nivel superior, imitando el mencionado escenario. El cerramiento se componía de grandes columnas circulares, similares a las que utiliza en el proyecto Baillères, y paños de vidrio de suelo a techo que dotaban al espacio de un carácter único. Esto le permitía introducir el paisaje en la vivienda, simulando el atrezo que Marilyn podría esperar grabando una de sus películas. El interior, se iluminaba mediante un gran lucernario del cual descolgaban cuentas y esferas de vidrio como en la casa Crownfield, que reflejarían la luz recreando las sensaciones de un espacio de grabación, y que Wright (2009, pp.536) describe como techos de finas cúpulas de hormigón recubiertas de oro y aluminio (Fig. 2).

Pero sin duda, el elemento más destacable era la disposición de una sala de proyecciones junto a la chimenea. Este cine privado atravesaba toda la estancia principal y era perfecto para que la artista se deleitase viendo sus películas junto a su marido y amigos de Hollywood. Su incorporación fue relativamente sencilla adaptando los muros circulares donde se disponía el piano en la casa Crownfield. La pantalla circular extendía los muros de la chimenea hasta acomodarse con una de las columnas con vistas al arroyo que discurría junto a la piscina de casa (Fig. 3), la cual mantenía las mismas formas y disposición que la amplia terraza de la casa de Windfohr.



2. Vista de la sala de estar de la casa Miller con la cúpula de oro y aluminio.
Fuente: Pfeiffer, B. B & Goessel, P. (2015). *Architecture: Frank Lloyd Wright*. COlogne, Taschen



3. Planta realizada con lápices de color de la casa Miller 1957.
Fuente: Pfeiffer, B.B & Goessel. P. (2015). *Architecture: Frank Lloyd Wright*. Cologne, Taschen

Al igual que los proyectos de 1949 y 1952, la casa Miller nunca se llegó a construir. La escasa información encontrada sobre la vivienda nos dificulta conocer con exactitud los motivos de su abandono, aunque podemos intuir el porqué de esta decisión por el tipo de vida que llevaba Miller. El diseño era demasiado frívolo, extravagante y se adaptaba poco a su carácter. Sin embargo, de Marilyn no se conoce el motivo. Probablemente, las discrepancias en ciertos aspectos de la vivienda desencadenaran las diferencias entre ambos. Un problema que se agravaría con los años, cuando Marilyn intenta ser valorada intelectualmente en el entorno de su marido, y que pondría fin a su relación cinco años después de su matrimonio.

Lejos de quedarse en el olvido, los planos de la casa Miller fueron reutilizados veinte años más tarde para la elaboración del club de golf Kamehameha en

Maui, Hawái. El arquitecto y discípulo de Wright, John Rattenbury, fue el encargado de llevar a cabo esta construcción en el año 1993, asumiendo el trabajo de adaptar la escala doméstica a la pública. Rattenbury entierra dos terceras partes del programa con el fin de mantener aspectos que el propio Wright diseñó, como las cubiertas abovedadas o la disposición de los brazos en un ángulo de 120°. Siguiendo los mismos pasos de su mentor con la casa Crownfield y la casa Raúl Baillères, ahora la labor de reciclaje se fijaba en la transformación de la gran sala de estar en el comedor del club del golf. Esta finalmente se ilumina mediante un lucernario que da valor a los proyectos anteriores en los cuales se basa y que no se llegan a construir.

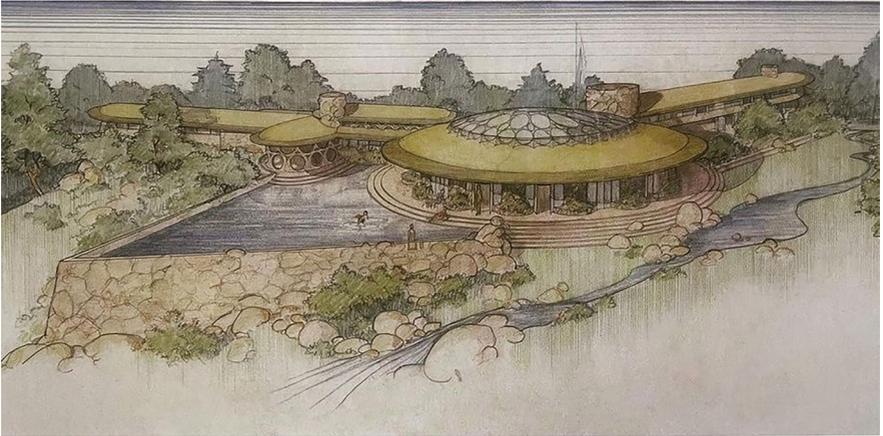
Restitución virtual de espacios arquitectónicos y cinematográficos

Esta arquitectura nos ha permitido conocer, experimentar y recrear un espacio de carácter cinematográfico aplicando las nuevas tecnologías digitales *Building Information Modeling* (BIM) y de inteligencia artificial tan a la orden del día. Estas herramientas guardan una estrecha similitud con los métodos utilizados por los estudios de cine en términos de modelado, visualización y texturas. Sin embargo, para la restitución gráfica de la casa Miller ha sido necesario un trabajo previo de documentación a través de libros y de los archivos documentales de Frank Lloyd Wright, para obtener la mayor información posible y recrear con éxito esta casa-escenario.

Siguiendo este procedimiento se descubre la relación de la casa con los proyectos anteriormente citados, en los cuales nos apoyamos para generar hipótesis. Estos nos ayudan a dar forma a las zonas de la vivienda que estaban poco definidas y a establecer suposiciones de las áreas con menor información gráfica. Generalmente, esta labor queda reducida a partes de los alzados, debido a que solo se encontraron dos de ellos entre los planos. En su lugar, se pueden destacar varias vistas a color a pie de calle y una vista aérea del conjunto (Fig. 4 y 5).

En este contexto, el modelo digital se ha realizado con el programa Revit de Autodesk, partiendo de la planta conocida y generando un prototipo base de lo que podría haber llegado a ser la vivienda. El resultado es una maqueta virtual sin excesivos detalles y texturas, que se incorpora a la inteligencia artificial generativa para la realización de las imágenes render, junto con las vistas realizadas por Wright. Esta tecnología actúa como una nueva y posible estrategia para la restitución gráfica de proyectos no construidos y para la creación de escenografías digitales a partir de un modelado base. Midjourney, Dall-e, Copilot o LookX son algunas de las inteligencias artificiales planteadas para estas labores, las cuales nos ahorran tiempo gracias a su rapidez en comparación con motores de renderizado más tradicionales.

A pesar de ello, deben ser controladas con unos buenos *prompts* para evitar que generen sus propias reinterpretaciones del espacio cinematográfico o arquitectónico. Estas indicaciones deben ser claras, específicas y con



4. Vista aérea de la casa Miller.

Fuente: Pfeiffer, B.B & Goessel, P. (2015). *Architecture: Frank Lloyd Wright*. Cologne, Taschen



5. Restitución de la vista aérea de la casa Miller con inteligencia artificial.
Imagen realizada por las autoras

gran cantidad de detalles para que puedan interpretar de la mejor manera nuestras intenciones. Por otra parte, es importante facilitarles una adecuada contextualización del entorno inmediato. Es aquí donde las vistas a color realizadas por Wright han sido de gran ayuda, permitiendo un notable desarrollo del entorno de la vivienda.

Aplicando este procedimiento general y ampliamente extendido en el uso de las inteligencias artificiales, se observa la importancia de la implicación humana a la hora de la restitución de espacios arquitectónicos o cinematográficos a través de estos medios. No solo en las primeras fases donde introducimos

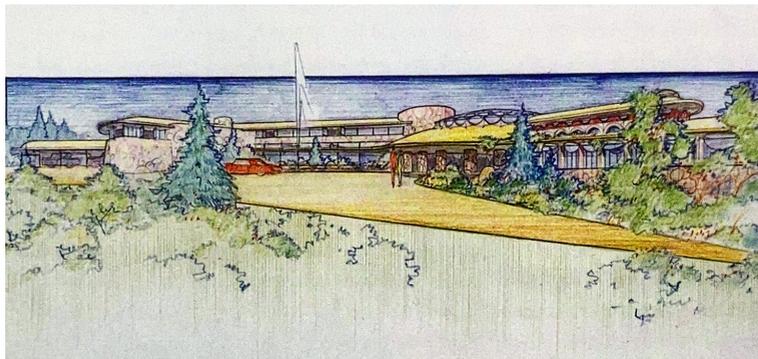
los *prompts*, sino también a la hora de seleccionar el resultado final. Es labor nuestra descartar todas aquellas opciones que se alejen de la realidad planteada por el arquitecto y matizar los aspectos que no se han interpretado correctamente. Estos ajustes siguen implicando una fase de postproducción, la cual puede ser realizada con la ayuda de las inteligencias artificiales generativas que tengan incorporadas un motor de edición o mediante el uso de herramientas más tradicionales de edición de imagen como Photoshop.

En el caso de la casa Miller, la definición de las vistas realizadas por Wright ha permitido una mayor precisión en términos volumétricos y materiales, obligando a dar indicaciones concisas sobre los diferentes aspectos exteriores de la casa como la materialidad, texturas, color, estilo y formas. Comprobando que cuanto mayor y más detallada era la información, ya fuera a través del dibujo original, en el modelo virtual o en las palabras que debe tener en cuenta, más preciso era el resultado final. A pesar de ello, estas tecnologías todavía no son muy exactas, surgiendo ciertas dificultades relacionadas con detalles muy concretos, propios de un gran arquitecto como Wright, y con las proporciones de los dibujos a mano, que no se ajustan al formato con el que trabajan las inteligencias artificiales generativas (Fig. 6).

Uno de los puntos más conflictivos fue la restitución de la sala de estar (Fig. 7), que nos permitía acercarnos más al lugar de relación social que Marilyn demandaba, abierto y con vistas al paisaje de Connecticut. Sin embargo, las limitaciones impuestas por las inteligencias artificiales a la hora de crear detalles o elementos singulares, como las esferas y cuentas de vidrio que cuelgan del lucernario, han implicado repetir el proceso numerosas veces hasta lograr una imagen que se asemejase al diseño original del arquitecto. Comúnmente, estos aspectos tan particulares no los interpretan correctamente, y tienden a alejarse de la realidad a pesar de dar indicaciones claras sobre lo que se desea lograr.

Otro de los problemas a los que nos enfrentamos con estas nuevas tecnologías es la relación de tamaño de las imágenes que crean. Las inteligencias artificiales suelen trabajar con unas dimensiones determinadas que no se ajustaban al formato apaisado en el que Wright dibujaba. Con el fin de adaptarse a la información facilitada, la inteligencia artificial modifica las proporciones del edificio tal y como ocurre con la vista de acceso a la vivienda (Fig. 8). Esto nos obliga a trabajar en formatos muy concretos de imagen, que en numerosas ocasiones no se termina de ajustar a nuestras necesidades.

Conflictos de menor importancia se producen en zonas amplias y difusas como grandes masas de vegetación o en el propio cielo, donde ante la falta de elementos la inteligencia artificial incorpora objetos no deseados, pero que son fáciles de eliminar en la fase de postproducción. A este inconveniente se suma la falta de control de la posición del sol y dirección de la luz, generando sombras indeseadas y vistas oscuras.



6. Vista del acceso a la vivienda de los Miller realizada con lápiz de color por Frank Lloyd Wright, 1957.
Fuente: Pfeiffer, B.B & Goessel, P. (2015). *Architecture: Frank Lloyd Wright*. Cologne, Taschen



7. Restitución virtual de la sala de estar de la casa Miller mediante inteligencia artificial.
Imagen realizada por las autoras



7. Restitución virtual de la sala de estar de la casa Miller mediante inteligencia artificial.
Imagen realizada por las autoras

Conclusiones

La capacidad de reciclaje de Wright nos ha permitido explorar los orígenes de la casa Miller a través de la combinación de la tecnología BIM y la inteligencia artificial generativa. Estos aparecen como un nuevo medio para la restitución de proyectos no construidos y para la creación de escenografías digitales basadas en espacios arquitectónicos.

Sin embargo, su uso conjunto implica un análisis previo que nos enfoque a introducir la información adecuada, obtener los resultados deseados y ahorrar tiempo. Así, la labor de archivo y búsqueda de documentación previa adquiere mayor relevancia con el fin de controlar mejor el resultado final. La aleatoriedad de estas herramientas ante la falta de información puede ser difícilmente controlable, alargando un proceso que puede ser sencillo cuando se dispone de gran cantidad de detalles.

Gracias a la definición alcanzada en los planos y vistas realizadas por el prodigioso arquitecto para la casa Miller, hemos podido simplificar el proceso y conocer las limitaciones de estos nuevos medios, explorando una vía más para las labores de recuperación de un patrimonio que comparte el mundo arquitectónico y cinematográfico. Y que contribuyen a comprender el pensamiento de grandes artistas como son Wright y Marilyn, destacando especialmente la habilidad de Frank Lloyd Wright para transformar y adaptar el espacio en un breve periodo de tiempo.

Sin olvidar que la inteligencia artificial es una herramienta que requiere gran control humano, pero que es capaz de ayudarnos a generar hipótesis y obtener resultados rápidamente. Aunque posee unas claras restricciones en cuanto a la definición de escenarios complejos e interpretaciones fortuitas ante la falta de información.

La utilización de inteligencia artificial para generar restituciones escenográficas de arquitecturas no construidas, como la casa diseñada por Wright para Marilyn Monroe, representa una innovadora aproximación a la reconstitución virtual del patrimonio arquitectónico perdido. Este enfoque tecnológico no solo abre nuevas posibilidades en la preservación histórica y la comprensión de la evolución arquitectónica, sino que también nos permite visualizar y apreciar el legado arquitectónico en su forma más pura, a pesar de su ausencia física. Como afirmaba Wright: “puedo decir -en verdad y también con modestia- que ningún edificio, grande o pequeño, fue resultado de ninguna idea trascendental; fue simplemente la demostración práctica de muchos principios del trabajo y, por esa razón, están en el recuerdo. Todavía ninguno se ha perdido en la memoria, aunque varios de ellos hayan sido derribados para abrir camino a los cambios de una ciudad que no debiera haberlos perdido” (Wright en Avendaño, 1998, pp. 301). La inteligencia artificial, en este sentido, actúa como un puente entre el pasado y el presente, permitiendo que estas obras maestras arquitectónicas sigan inspirando y mostrando la importancia del dibujo como memoria y patrimonio esencial de la arquitectura.

Referencias Bibliográficas

- BERGDOLL, Barry & GRAY, Jennifer (2017). *Frank Lloyd Wright: Unpacking the Archive*. New York, The Museum of Modern Art.
- FRÉSING, Delphine (2019). *Analyse de la relation entre Frank Lloyd Wright et le monde cinématographique* [Trabajo fin de Máster]. Universidad de Liège. Facultad de arquitectura.
- FUTAGAWA, Y., WRIGHT, F. L. & PLEIFFER, B. B. (1984). *Frank Lloyd Wright: Monograph, 1942-1950*. A.D.A. Edita.
- LOZAR DE LA VIÑA, Miguel de (2014). *La cabaña moderna: Microrrelatos de arquitecturas en busca de sentido* [Tesis doctoral]. Universidad Politécnica de Madrid.
- PFEIFFER, B.B (2011). *Frank Lloyd Wright Designs: The Sketches, Plans and Drawings*. Rizzoli International Publications.
- PFEIFFER, B.B & GOESSEL, P. (2015). *Architecture: Frank Lloyd Wright*. Cologne, Taschen.
- RATTENBURY, John (2000). *A Living Architecture: Frank Lloyd Wright and Taliesin Architects*. Pomegranate.
- WELDON, Robynn (2017). *Explora el curvilíneo diseño de una casa sin construir de Frank Lloyd Wright para Marilyn Monroe* [En línea. Fecha de consulta: 6, mayo, 2024]. Recuperado de: <https://www.archdaily.cl/cl/880720/explora-el-curvilineo-diseno-de-una-casa-sin-construir-de-frank-lloyd-wright-para-marilyn-monroe>
- WILSON, Christopher. S. (2022). "A survey of the representation of modern architecture in the cinema". *Journal of Design for Resilience in Architecture & Planning*, 3 (Special Issue), pp. 60-65. DOI: 10.47818/DRArch.2022.v3si071
- WRIGHT, F. L. & AVENDAÑO, J. (1998). *Autobiografía: 1867-[1944]*. El Croquis Editorial

Screens on stage: Two paradigmatic works

How does the inclusion of projected images the stage space transform it? This question has long been important for certain theatrical works that incorporate projection screens into their scenography. While multimedia technology has facilitated the creation of immersive atmospheres without elaborate scene changes, it still fails to resolve the quandary of categorizing the resulting productions as either theater or cinema. Often, the show achieved is a hybrid between both disciplines, playing with this duality to avoid being solely at the service of either and seeking a fusion with its own unique entity. We will focus our attention on two paradigmatic works: *Needles and Opium* by Robert Lepage and *Eraritjaritjaka* by composer Heiner Goebbels. In both instances, the interplay between the screen format and the image sequences not only influences the audience's spatial perception but also conditions the projection, creating a new form of expression through the interference between the screen architecture and filming.

Pantallas en el escenario: Dos obras paradigmáticas

Yolanda Martínez Domingo

Universidad de Valladolid

Abstract ¿Cómo se transforma el espacio escénico al incluir imágenes proyectadas sobre el soporte físico que lo configura? Desde hace algún tiempo este es un reto para algunas obras teatrales al enfrentarse a la necesidad de utilizar pantallas de proyección como elemento básico de su escenografía. La tecnología multimedia ha facilitado la recreación de atmósferas sin necesidad de complicados decorados o cambios complejos de escenario, pero no ha podido evitar el dilema de encuadrar el resultado en una de las dos categorías implicadas: cine o teatro. A menudo el espectáculo conseguido es un híbrido entre ambas disciplinas que juega con esta dualidad, para luego no estar al servicio de ninguna de ellas y buscar una fusión con entidad propia. Para ilustrar estos aspectos, vamos a centrar nuestra atención en dos obras paradigmáticas: *Agujas y Opio*, de Robert Lepage, y *Eraritjaritjaka*, del compositor Heiner Goebbels. En ambos espectáculos la relación entre el formato de la pantalla y la secuencia de imágenes que alberga influye en la percepción del espacio de representación, condiciona las historias que se proyectan en él y crea una nueva forma de expresión gracias a la interferencia entre la arquitectura de la pantalla y la proyección.

Las dos propuestas elegidas, pertenecientes al llamado teatro post-dramático¹ incorporan el lenguaje transmedia en un porcentaje importante al espectáculo, condicionando por completo la plástica escénica del mismo. Para propiciar la simulación de distintos ambientes se proyectan imágenes sobre un contenedor cuya configuración tiene implicaciones formales con la arquitectura que pretende suplantar, estableciéndose una comunión entre el receptor de la proyección y el espacio sugerido. En ambos casos, el elemento anfitrión de la escenografía, aunque distinto, es muy simple: un lienzo de proyección cuya forma tiene una relación directa con las imágenes en movimiento contenidas en él. El espectador, acostumbrado a filtrar la percepción de la realidad a través de todo tipo de pantallas, puede incorporar ese registro filmico como un traductor legítimo de la ficción representada resultando a la postre un aliado imprescindible de la dramaturgia. En estas obras la intersección entre lo virtual y lo real ensancha las posibilidades expresivas de la escena, ligando forma y contenido de manera magistral en una forma de hibridación entre teatro y cinematografía.

Agujas y Opio ²

El primero de los espectáculos está dirigido e interpretado por el canadiense Robert Lepage, un referente en la escena mundial responsable del montaje de óperas, conciertos, espectáculos de Circo, pero sobre todo actor y director de la compañía Ex Machina³. La historia relata el drama de Robert (el propio director-actor), que se encuentra en París para realizar un trabajo de doblaje en un documental sobre la estancia parisina en 1949 de Miles Davis. Desde la soledad de la habitación del hotel, donde se aloja, revive su propio sufrimiento por un desengaño amoroso a través de dos grandes existencias en encrucijada: Miles Davis y Jean Cocteau. Ambos personajes se cruzaron en un viaje inverso entre América y el viejo continente y, huéspedes en una estancia similar, son víctimas de sus dependencias de la heroína y el opio en respuesta al desamor, coincidencia que aprovecha el personaje para recrear su propia crisis existencial.

Toda la obra está concebida desde un único escenario: una habitación de hotel, con una cama, un teléfono y una bombilla; un espacio cerrado, claustrofóbico, sin exteriores que, como afirma Monteverdi, es un lugar solitario que presagiaba, en las biografías de los artistas mencionados, la liberación de las drogas (2018, p.64). Y ese es el ambiente que Rober Lepage parece considerar

· 1 Aguirre, 2010,32. El término post-dramático, utilizado por primera vez en 1999 por Hans-Thies Lehmann alude sobre todo a un modo de trabajo en donde el foco de atención se desplazó del texto hacia el aspecto visual de la representación, según Salas, 2022 p.48

· 2 El título original es *Les Aiguilles et l'Opium*, ya que la 1º versión es francófona, pero en adaptaciones posteriores se utilizó su traducción o bien al inglés, *Needles and Opium*, o al castellano, *Agujas y Opio*; en el texto se ha empleado esta última traducción

· 3 Ex Machina, es una compañía de producción multidisciplinar afincada en Canadá, fundada en 1994 y con sede en La Caserne, un parque de bomberos de Quebec, renovado como un centro de arte creativo bajo la dirección artística de Robert Lepage. Sus inusuales obras desafían los estándares de la escritura escénica, particularmente mediante el uso de nuevas tecnologías. (<https://exmachina.ca/en/robert-lepage>)

apropiado para arropar sus propias angustias, un lugar de encierro desde el que, como a los artistas a los que se recuerda, le sirve de reclusión terapéutica.

La primera versión de la obra data de 1991, en la que el propio autor era el único interprete, representándose a sí mismo y a ratos a Cocteau, ya que la figura del trompetista americano se recreaba únicamente con imágenes en retroproyección o sombras. La ausencia de uno de los personajes impulsó de algún modo la necesidad de un lienzo de proyección para revelar al autor de parte de la música del espectáculo y de algunas secuencias de su historia. Para ello inicialmente la escenografía contaba con una simple tela tensada, un plano giratorio que, mediante el uso de proyecciones de diapositivas, videos, juegos de sombras y efectos de realidad mixta, sitúan al protagonista en ubicaciones reales y ficticias. Ese telón de fondo es una sencilla pantalla con la que el actor en escena interactúa para interpretar a todos los personajes, pasando por escenarios realistas, como los de la habitación del hotel, y otros territorios abstractos y oníricos. La situación del intérprete respecto del lienzo también influye en la descripción de esos ambientes, con los que el cuerpo real es, a veces, una extensión del mediático o produce sombras que complementan la filmación.⁴

Para algunos críticos (Dixon, 200, p.508), estos recursos de un teatro visual y cinético tienen un referente claro en los diseños de Josef Svoboda para la *Laterna Magika*. Frente a la condición tecnológica de la era digital, en el trabajo de Lepage el uso de la videoproyección se combina con otros mecanismos artesanos, propios de la tramoya teatral, de modo que, como afirmaba el maestro checo, el juego de los actores no puede existir sin la película, y viceversa, se convierten en una sola cosa. La grabación tiene una función dramática en el planteamiento del director de escena, cuya relación con la vanguardia clásica de mediados del XX no solo vincula sus experimentos formalistas con el tiempo y el espacio, sino que atiende a sus preocupaciones existenciales⁵, de ahí la revisión de las vidas de Davis y sobre todo de Cocteau, a quien el relato y su puesta en escena hace una referencia a veces muy literal.⁶

Para el reestreno de la obra en 2013, además de las adaptaciones del texto y la ampliación del reparto de actores,⁷ el cambio más significativo se experimenta

· 4 *Agujas y Opio* es una meditación sobre el arte, el amor y la adicción, un collage de momentos donde el tiempo y la fuerza de la gravedad parecen suspendidos, una inmersión en un lienzo de Escher sin techo ni fondo, una serie de ilusionismos tan fascinantes como extraños. Descripción de la obra en la web (<https://exmachina.ca/creation/436/les-aiguilles-et-l-opium>)

· 5 Para Dixon El teatro de Lepage es estilísticamente posmoderno y ecléctico, pero su estética tecnológica, aparentemente pionera, lo vinculan con la vanguardia y los modernistas del pasado siglo XX, no solo en su aspecto formal sino en sus preocupaciones existenciales y espirituales. (2007, p.514)

· 6 El planteamiento del espectáculo hace una alusión directa a la obra de teatro de Cocteau *La voz humana*, por el recinto donde se ubica el monólogo y el empleo del teléfono como vehículo desde el que se recita el texto. Por otro lado, la mampara de proyección se utiliza como los espejos en otra de sus obras teatrales: *Orfeo*, donde la realidad y la ficción se intercambian por la aparición de figuras proyectadas que antes o después aparecerán en escena

· 7 Entre 1997 y 1999 la obra tendrá también una versión española (nuevamente protagonizada por Nestor Sayed) de gira por España y Latinoamérica. Para las versiones francesa e inglesa desde 1994

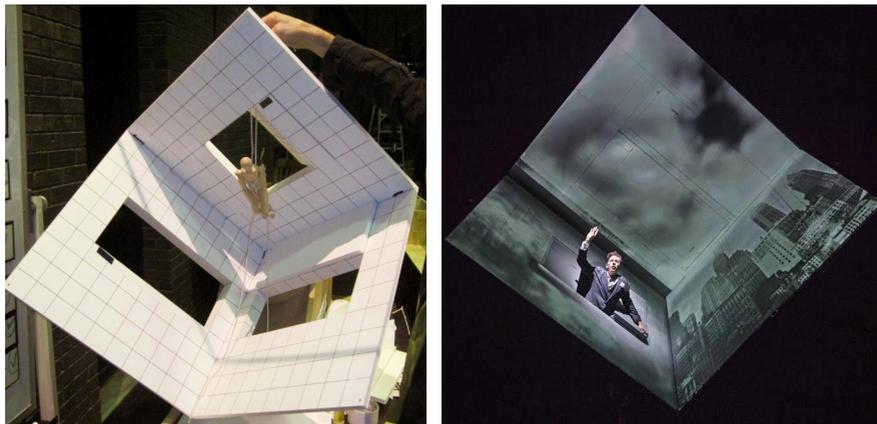
en la escenografía; la pantalla se sustituye por una combinación ortogonal de tres planos cuadrados de aproximadamente tres metros de tamaño, formando un ángulo diédrico, como soporte de las proyecciones. El artilugio flota sobre el escenario de modo que puede girar perpendicularmente respecto del plano del espectador, así las posiciones arriba o abajo, derecha o izquierda, son coordenadas inciertas, alterándose la orientación del espacio de recepción actoral en el transcurso de la representación sin mudar las dimensiones y la posición relativa respecto de la boca del escenario. El mecanismo es mucho más complejo que en la primera versión, los paramentos que forman ese ángulo abierto son sujetados por una estructura triangulada que permite girar todo el dispositivo. Cada plano a su vez está horadado de modo que se puede maniobrar desde atrás por unas trampillas ocultas y abatibles para permitir a los técnicos mover y colocar accesorios y aparecer y desaparecer a los actores (Fig.1).

Aun así, la velocidad de rotación de la maquinaria es lo suficientemente lenta como para permitir también incorporarse a ella desde proscenio mientras se mueve, aunque fuerce a los actores a ciertos equilibrios en algunas escenas. Lepage nos sitúa de este modo en un mundo desorientador y en continuo cambio, donde los actores aparecen colgados de arneses, como un cuerpo extraño flotante en medio de un cielo estrellado, un paisaje de nubes o una espiral en movimiento, es decir, sobre un fondo sin profundidades. Pero en general, las proyecciones, se adaptan a cada plano ortogonal para que podamos interpretar con claridad la habitación de un hotel que se transforma fácilmente en un estudio de grabación, en una sala de conciertos, o en un rincón urbano, las imágenes proyectadas se adaptan a este ángulo abstracto de la escenografía para dotarle de una textura digital que nos sitúa en cada ambientación (Fig.2), sin interferir con el escaso atrezzo utilizado, que puede apoyarse en el interior o colocarse fuera del dispositivo. Dependiendo de su posición, la relación del cuerpo del actor con la arquitectura dibujada por las imágenes será en ocasiones la habitual: el intérprete en pie coincidente con el plomo de las paredes, pero a medida que el mecanismo gira, esa posición relativa cambia, exigiendo ciertas acrobacias o accesorios de sujeción, y es ahí donde la plástica escénica cobra su mayor brillantez.⁸ El homenaje a Cocteau, se hace patente por la recuperación de la dimensión onírica y transgresora de su alucinado surrealismo, como afirma Monteverdi (2018, p.73), donde los personajes se mueven sobre superficies horizontales que parecen verticales.

El autor canadiense excita nuestra imaginación con esta combinación de decorados móviles y robótica avanzada en un atractivo lenguaje escénico

el personaje será interpretado por el actor Marc Labrèche, que se ha mantenido hasta ahora al frente del espectáculo hasta su última versión revisada en 2013 (*Needles and Opium*) incorporándose al elenco Wellesley Robertson III interpretando a Davis y una figura femenina con breves apariciones. La escenografía corre a cargo de Carl Fillion., Jean-Sébastien Côté revisa el concepto musical y sonoro, mientras que de las imágenes proyectadas se encarga Lionel Arnould

· 8 La estampa con la que concluye el espectáculo es una de las más llamativas con el actor colgado de un hilo telefónico superior. La imagen está tomada de uno de los fotogramas de *Ascensor al cadalso*, una película de Luois Male con música de Miles Davis y guion de Jean Cocteau



1 y 2. Maqueta del dispositivo escénico e instantánea de la representación.
<https://www.sefabrication.com/en/realisations/needlesandopium/>
<https://exmachina.ca/en/creation/436/needles-and-opium>

que muchos han calificado de geopoésía escénica; es según Marisa Poll una dramaturgia escenográfica triple, compuesta de mapping histórico-espacial, espacio metamórfico y cuerpos cinéticos (2018, p.1), un decorado que cambia de posición, profundidad y textura para liberarse de cualquier sumisión al texto, un espacio dramático que refleja los estados emocionales de los personajes a través de cambios en la escenografía propiciados por las imágenes proyectadas sobre ella (Lafon, 1992, p.90).

Erarítjaritjaka

El otro espectáculo al que nos referimos forma parte de una trilogía desarrollada por Heiner Goebbels⁹ con el actor André Wilms. Es una mezcla de música, texto, actuación en vivo y vídeo, una experiencia multimedia en la que cada parte mantiene su propia identidad, un teatro con criterios musicales unidos en perfecta simbiosis. El título de la obra es una palabra indígena del idioma Aranda¹⁰ recogida por Elias Canetti en *La agonía de las moscas*. De este libro del premio nobel, compuesto por aforismos y reflexiones sobre la vida cotidiana, el compositor alemán ha seleccionado una serie de textos¹¹ que son recitados por el actor en escena, mientras es acompañado por un cuarteto de música, también sobre el escenario.

El recital comienza con los músicos situados en el perímetro de un cuadrado blanco dibujado por los focos sobre las tablas, una figura cambiante que acompañará al actor en un ejercicio de declamación y danza hasta que, en el centro de ese cerco iluminado, el protagonista deposita una pequeña casa, de

· 9 Artista-investigador centrado, sobre todo, en las posibilidades de relación entre el sonido y la escena, entre el teatro y la música

· 10 Lengua aborigen de una región de Australia. Según cita Canetti *Erarítjaritjaka*, significa "rebosante de deseo por algo que se ha perdido". Canetti, Elias, (1994) *El suplicio de las moscas*. Madrid, Anaya, p. 81. El título original es *Die Fliegenpein, Aufzeichnungen*

· 11 <https://www.heinergoebbels.com/works/eraritjaritjaka/11/text/535>

líneas geométricas simples, donde descansará parte del proceso argumental de su pensamiento, traducido por las palabras de Canetti. El pasaje se remata por un sonido de desgarramiento anunciando el levantamiento del telón de fondo para mostrar el hastial de una vivienda, una réplica exacta del testero de la depositada en el piso. Es una pantalla blanca, rígida y cuadrada, suplementada levemente en la cumbrera por el piñón de cubierta. Está perforada por cuatro estrechas ventanas con un parteluz central, distribuidas simétricamente por la figura, de modo que la superficie opaca domina frente a los huecos (Fig.3). El color blanco inunda la atmósfera, el tapiz luminoso, dibujado en el suelo por los focos, parece ahora la sombra resplandeciente de la silueta erecta tras él, un diseño del escenógrafo Klaus Grünberg.¹²

Una vez descubierta la silueta, el actor abandona el escenario y toma un taxi. Una cámara lo sigue¹³ y el espectador contempla su periplo a través de las imágenes filmadas proyectadas en la fachada de la casa, convertida en pantalla (Fig.4). La estática pared se pone en movimiento por la proyección de la película, concentra la atención del espectador y muestra la secuencia del itinerario; tan solo el fondo negro de las ventanas nos recuerda el icono figurativo al que pertenecen. La percepción del público en la sala crea un nuevo espacio en virtud de su imaginación, extendido más allá del teatro, hacia el espacio urbano por donde transita Wilms, las calles de la ciudad donde tiene lugar la representación, de las cuales recibe datos dispersos y algún detalle temporal como el periódico adquirido en un kiosco local, con la fecha del día. El destino final es el apartamento imaginario del protagonista. Solo cuando entra en la vivienda y comienza a ejecutar una serie de acciones cotidianas, el recuerdo del contorno de la pantalla se nos hace más apropiado y presente como recipiente de la proyección (Rissi, 2004, p.6).

Todas estas acciones domésticas están rodadas en un apartamento construido ad hoc para la filmación, una vivienda de dos pisos que la imagen proyectada final nos muestra en sección (Fig.5). Gracias a los códigos de la representación arquitectónica, se nos permite ver la geografía doméstica interior en una sola instantánea, del mismo modo que el fotomontaje de Matta Clark nos mostró el interior de la vivienda seccionada en su instalación *Splitting*¹⁴ (Fig.6). En Eraritjaritjaka la imagen se obtiene mediante un videomontaje que se circunscribe al contorno erecto en el fondo del escenario. Ahora entendemos la función de ese objeto que apareció de la mano del actor en escena y que

· 12 Colaborador habitual del director alemán ha recurrido a esta figura doméstica en trabajos posteriores; como en el concierto escénico *I went to the house but did not enter*, de 2008, aunque aquí la casa se ve desde un lateral. Sin embargo, en sets para otros directores, la silueta de la vivienda ha vuelto a surgir de forma muy literal a esta primera intervención, como en la ópera *Die Zauberflöte* a cargo de Tatjana Gürbaca. Pueden verse en <https://www.klausgruenberg.de/zauberfloete.htm> y <https://www.klausgruenberg.de/i-went-to-the-house.htm>

· 13 El actor es acompañado por el camarógrafo Bruno Deville, encargado del rodaje durante el trayecto

· 14 Nos referimos a uno de los fotomontajes realizado como parte de la documentación del proceso artístico donde se muestra una sección transversal de la casa seccionada en Englewood por el artista americano; en la figura 6 puede comprobarse el parecido con las instantáneas finales de la obra de Goebbels



3 y 4. Instantáneas de la representación de Eraritjaritjaka.
<https://www.heinergoebbels.com/works/eraritjaritjaka/273>
<https://www.annamonteverdi.it>

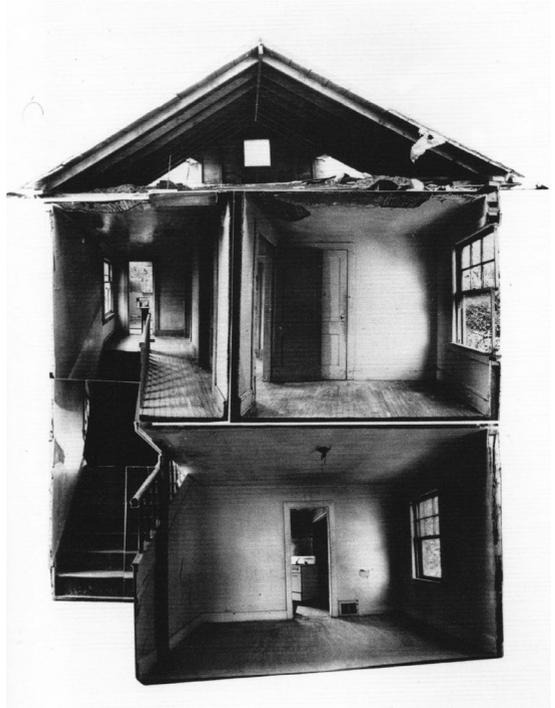


5. Instantánea final de la representación de Eraritjaritjaka.
<https://www.heinergoebbels.com/works/eraritjaritjaka/273>

se ha transformado en la pantalla receptora de su presencia virtual. Los sucesos cotidianos, puntuados por las palabras de Canetti, son una mezcla de secuencias pregrabadas, aparentemente en tiempo real, intercaladas con la música en directo del cuarteto, que sigue en el escenario poniendo la banda sonora a la proyección. Las actividades cotidianas como prepararse la comida, picar cebolla o batir huevos, están tan coordinadas con las notas que nos asaltan las dudas sobre la retransmisión a distancia. El actor y los cuatro músicos se escuchan como un conjunto de música de cámara expandido a un quinteto componente al sumar la voz (Rissi, 2004, p.8), y por momentos aparecerán en pantalla para aumentar la confusión entre ficción digitalizada y realidad.

La proyección se ajusta exactamente a los contornos de la fachada, y si el actor y los músicos intercambian virtualidad y presencia física, la casa real y la filmada se entremezclan también en una suerte de objeto plano, una silueta que muestra la profundidad de las habitaciones del interior mediante fotogramas. Actor y músicos comparten esa dualidad, están en la pantalla y en el escenario a la vez, igualmente la duplicidad del motivo escenográfico principal se afirma con el hastial y la pequeña maqueta en escena que puede aparecer también en los fotogramas. Ese objeto se ofrece al espectador-oyente como un intermediador de intenciones, de juegos y de engaño siendo a la postre el encargado de revelar el truco: el actor se asomará en el instante final a través de la ventana inferior para descubrir que hemos sido burlados, el protagonista estaba ahí, frente a nosotros y quizás nunca abandonó el teatro (Hellot, 2006, p.147). Un momento de duda nos asalta en este juego en vivo en el que no hacemos diferencia entre directo y mediático porque no sabemos si todo está sucediendo a la vez o no, sobre la silueta pantalla, confundimos realidad y ficción al mantener simultáneamente objetos y personajes en dos formatos distintos que se superponen ante nosotros.

El objetivo de *Eraritjaritjaka* era tan simple como regresar al hogar, representado por el hastial erecto en el escenario, entrar en la frescura de la casa para finalmente ser observado. La vida privada de un personaje como nosotros, su intimidad, es escrutada desde una cámara que nos muestra al individuo digitalizado a través de una ventana en forma de casa, un icono significativo para contemplar una realidad concreta traducida por la filmación. Del mismo modo, en el espectáculo *Agujas y Opio*, Lepage desnuda ante nosotros otro personaje en el ámbito de una habitación de hotel, recreada por un sencillo rincón abstracto y abierto hacia el espectador sobre un escenario oscuro que cobra vida gracias a la textura digital de imágenes grabadas. Representa ese cubículo más personal del refugio humano, una estancia reclusa y solitaria preparada para el sufrimiento del abandono que siente el protagonista. Sobre esas tres escuetas paredes su imaginación proyectará otros mundos donde los artistas evocados en el espectáculo tal vez experimentaron sus propias obsesiones a través de las drogas.



6. Splitting Englewood (cross section) Robert Matta Clark, 1974.
https://www.belopapel.com/es/libro/gordon-matta-clark_C6W0010160

Conclusiones

Una combinación de tecnología teatral y convención cinematográfica se funden gracias a un cómplice perfecto en ambos montajes: el receptáculo arquitectónico ideado para la actuación. En la propuesta de Lepage la versatilidad del mecanismo se ve aumentada y distorsionada por la rotación del mismo; es como un reloj que marca el paso de unas secuencias a otras aprovechando la peculiar estructura de su composición: tres pantallas en ángulo, convertidas en paredes y suelo o techo, un aspecto parcial del espacio sugerido que momentáneamente pueden esbozar el más allá o el infinito a través de proyecciones. Siguiendo el planteamiento de Goebbels, la experiencia del espectador bascula entre la percepción de un actor presente en escena y el tránsito mediado tras su abandono del teatro. Su doble digital sigue ante nosotros reflejado en una pantalla en forma de casa hasta que concluye el trayecto filmado precisamente en una vivienda apartamento acomodada a los límites de ese contorno.

Ambos dispositivos se reconocen como estrategias formales efectivas en la formalización escénica de ambientes domésticos en dos de sus extensiones más comunes, la casa y la habitación, útiles a su vez en montajes posteriores cuando se ha precisado de esa recreación. Goebbels montó en 2016 *Die*

*Provinz des Menschen*¹⁵, una video-instalación ejecutada a partir de una de las acciones de *Eraritjarijaka*. Eran fotogramas recortados en forma de casa y proyectados sobre un panel oscuro, un mosaico de cincuenta y cuatro figuras que, simultáneamente o con ausencias, nos muestran al mismo actor, siempre con el mismo sombrero, el mismo abrigo, pero siempre en una ciudad diferente, en un recorrido hacia un hogar genérico. El objetivo del trayecto está indicado por el contorno de cada video al que acompañan extractos de una grabación de textos del libro homónimo de Elias Canetti: “los números de las casas se cambian todos los días para que nadie pueda encontrar el camino a casa”,¹⁶ nos recuerda uno de los aforismos recitado por Wilms, mientras la escena, recopilada durante diez años de representaciones, se multiplica repetida sobre una pared. Fragmentos de cuarenta y cinco metrópolis en más de veinticinco países almacenados sobre una rejilla doméstica que parece indicar al intérprete, y también al espectador, el destino del viaje hacia esa casa silueteada,¹⁷ una estrategia formal que parece entrañar un mensaje.

También el mecanismo diseñado para *Agujas y Opio*, con leves adaptaciones, se ha empleado en la nueva versión de Lepage para *Hamlet-Collage*, una revisión del espectáculo *Elsinore* de 1995. La combinación angular de planos se transforma en ese montaje en otros lugares distintos a los de una habitación de hotel gracias a los efectos multimedia y permite arropar a todos los personajes shakesperianos como antes lo hizo con Jean Cocteau y Miles Davis. El texto por supuesto nos compromete, pero, al ser ayudado por la compleja mecánica escénica para definir el mundo de espacios cerrados y mediados, donde impera la ley de las imágenes, supone un potente atractivo del que es difícil abstraerse. “En el teatro, el público tiene que estar inmerso en el argumento del espectáculo”, había afirmado Lepage en una entrevista en 1997 (Charest, 1997, p.163), y para conseguirlo todos nuestros sentidos pueden legítimamente ser cautivados, “por lo tanto, la forma debe convertirse en una encarnación del tema”, continuaba el autor quebequense para rematar con la máxima que popularizó Marshall McLuhan¹⁸: “si tenemos algo que decir, el medio será el mensaje”.

· 15 Video instalación montada en el Kunsthalle im Lipsiusbau, Dresde

· 16 Extracto del libreto que contiene los textos escogidos por Goebbels para la obra. <https://www.heinergoebbels.com/works/eraritjarijaka/11/text/535>

· 17 Rodadas entre 2004 y 2014, las 54 secuencias recogen el paisaje sonoro de las ciudades que recorrió Andre Wilms, realizando el mismo ritual en casi 50 ciudades de 25 países

· 18 La expresión apareció en uno de los capítulos de su libro *Comprender los medios de comunicación Las extensiones del ser humano*, publicado en 1964. Sus teorías siguen desafiando la cuestión de la forma en que se presenta la información, a menudo tan importante como el contenido, y en algunos casos determinante para su comprensión

Referencias Bibliográficas

- AGUIRRE, I. Zorita (2010). *Teatro contemporáneo y medios audiovisuales primer acercamiento teórico* [disertación]. Universitat Autònoma de Barcelona.
- CHAREST, Rémy, (1997). *Robert Lepage: Connecting Flights*. London: Methuen drama.
- DIXON, Steve (2007) "Space, Metamorphosis and Extratemporality in the Theatre of Robert Lepage", *Contemporary Theatre Review*, 17 (4), pp. 499-515.
- HELLOT, Marie-Christiane. (2006). "Quatuor pour les choses qui se sont perdues : Eraritjaritjaka". *Jeu, Revue de Théâtre*. 121, (4), pp. 144-148.
- LAFON, Dominique (1992) "Les Aiguilles et l'Opium" *Jeu (Revue de théâtre)*, (62), pp. 85-90.
- MCLUHAN, Marshall. (1996) *Comprender los medios de comunicación: Las Extensiones del Ser Humano*. Barcelona, Paidós.
- MONTEVERDI, Anna M. (2018). "Les Aiguilles et l'Opium di Robert Lepage: dall'edizione del 1991 a quella del 2013 (aggiornando il software)", en AMENDOLA, Alfonso & DEL GAUDIO, Vincenzo. A. *Teatro e immaginari digitali: saggi di mediologia dello spettacolo multimediale*. Milano, Gechi Edizioni, pp. 63-87.
- POLL, Melissa (2018). *Robert Lepage's scenographic dramaturgy: the aesthetic signature at work*. London, Palgrave, Macmillan.
- RISI, Clemens. (2004). "Rhythmen der Aufführung: Rhythmus-Kollisionen bei Steve Reich und Heiner Goebbels". *Kunst Der Aufführung - Aufführung Der Kunst*, January (01), pp. 165-177.
- SALAS, Bértold (2022) "Un hombre, un fuego y una sombra. Una aproximación intermedial al teatro de Robert Lepage". *Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies*, 34 (1), pp. 45-61. [En línea. Fecha de consulta: 20, 01, 2024]. Recuperado de: <https://paperity.org/p/297458114>

Webgrafía

- <https://www.heinergoebbels.com/works/eraritjaritjaka/273>
- <https://www.klausgruenberg.de/eraritjaritjaka.htm>
- <https://exmachina.ca/en/creation/436/needles-and-opium>
- <https://youtu.be/6jWBCnlHe9A>
- <https://youtu.be/cGYdoSq-7bk>

Man and his world.
Studio Azzurro and the digital
“presentation” of reality

With the use of digital, the relationship between cinema and visual arts is profoundly modified and an idea of multimedia begins to emerge not only defining a discontinuity with the past but actually marking a revolution. The use of these new expressive forms gives rise to a multimodal and trans-disciplinary language, at the same time the digitalization process, extending perception from optical to synesthetic, modifies the role of the viewer himself, who from being passive is made participatory perceptually and operationally. From a critical reading of Studio Azzurro's production, the article investigates how the relationship between the viewer's body and the work of art generates the integration between optical and haptic perception. The relational poetics of the Milanese collective is presented by analogy with other previous artistic experiences with which to establish a comparison; in particular, the text delves into the research conducted in the 1960s which found architectural expression in the 1967 Montréal Universal Exhibition and theoretical in the concept, coined by Gene Youngblood, of “expanded cinema”.

L'uomo e il suo mondo.

Studio Azzurro e la “presentazione” digitale della realtà

Giovanni Comi

Università degli Studi di Udine

Abstract Con l'avvento del digitale, il rapporto tra cinema e arti visive viene profondamente modificato e comincia a farsi strada un'idea di multimedialità che non determina soltanto una discontinuità rispetto al passato ma segna di fatto una rivoluzione. L'uso di queste nuove forme espressive dà origine a un linguaggio multimodale e trans-disciplinare, al contempo il processo di digitalizzazione, estendendo la percezione da ottica a sinestesica, modifica il ruolo dello stesso spettatore, che da passivo viene reso partecipativo percettivamente e operativamente. Da una lettura critica della produzione di Studio Azzurro, il contributo indaga come il rapporto tra corpo dello spettatore e opera d'arte generi l'integrazione tra percezione ottica e aptica. La poetica relazionale del collettivo milanese viene presentata per analogia con altre esperienze artistiche precedenti con le quali stabilire un confronto, in particolare, il testo approfondisce le ricerche condotte negli anni '60 del Novecento che trovano espressione architettonica nella esposizione universale di Montréal del 1967 e teorica nel concetto, coniato da Gene Youngblood, di “cinema espanso”.

Tra analogico e digitale

Il rapporto che l'immagine – pittorica, analogica o digitale – stabilisce nei confronti della realtà assume sempre la forma di un “delitto” nella misura in cui, alterando la realtà, si sostituisce a essa (Gurisatti, 2019, p. 330). Se l'immagine analogica, in quanto *analogon*, conserva un rapporto di somiglianza con la realtà, “come parte integrante della sua ontologia di base” (Mitchell, 2017, p. 197), con l'avvento del digitale¹ questo rapporto cambia al punto da non rendersi più necessario. Dove nell'immagine analogica è ancora rinvenibile una traccia seppure minima di realtà, se non altro per la relazione indessicale che il dispositivo istituisce, nell'immagine digitale la realtà, “generata”, è costruita senza che vi sia alcuna aderenza a un referente. Si compie così un passaggio a “uno stadio ulteriore, a una sorta di ultrarealtà che pone fine alla realtà e all'illusione insieme” (Baudrillard, 2004, pp. 21-22). Recuperando la metafora iniziale, possiamo quindi dire che l'operazione che l'immagine digitale stabilisce nei confronti della realtà si configura come un delitto perfetto; essa sancisce, infatti, una discontinuità profonda sia con la realtà che con le tecniche analogiche del passato, tale da essere riconosciuta, da alcuni studiosi, come una vera rivoluzione nel rapporto tra arte, comunicazione e tecnica.²

Con l'avvento del digitale non solo vengono modificati linguaggi artistici codificati, ma si fa strada un'idea di “multimedialità” attraverso la quale si compie un ulteriore passaggio da sistemi di interazione verso un'estetica dell'interattività, in quanto esito di un uso creativo dei dispositivi in grado di trasformare la relazione in attività cognitiva ed espressiva. L'uso di nuove forme artistiche favorisce la ricerca di un linguaggio multimodale e transdisciplinare e, al contempo, modifica il ruolo stesso dello spettatore; la decostruzione della dimensione temporale e spaziale dell'opera, la rottura della bidimensionalità della tela, l'introduzione di una visione dinamica e multiprospettica, partecipano tutti della ricerca di un modo nuovo – seppur non del tutto inedito – di relazionarsi con l'opera.

Muovendo da queste premesse, il contributo indaga i modi con cui si declina il rapporto tra spettatore e opera d'arte all'interno della produzione artistica di Studio Azzurro. La poetica relazionale del collettivo milanese viene presentata per analogia con altre esperienze artistiche precedenti con le quali stabilire un confronto. Se la via di accesso al presente, come scrive Giorgio Agamben, ha necessariamente la forma dell'archeologia, questo moto di risalita nel passato si offre come opportunità per riconoscere possibili antecedenti nelle avanguardie cinematografiche, nelle polivisioni, oltre che nelle esperienze immersive e ipertecnologiche sperimentate nell'esposizione di Montréal tra gli anni '60 e '70 del Novecento. Del resto, appare evidente che le videoinstallazioni, le scenografie digitali, le esperienze artistiche di

· 1 Letimologia della parola digitale deriva dal latino *digitus*, passando attraverso il *digit* inglese – cifra numerica – che rimanda alle dita come primo strumento per contare ma anche alle dita e alla mano come prima originaria possibilità per sentire/vedere noi stessi e il mondo che ci circonda

· 2 La riproducibilità digitale è, per ora, l'ultimo dei cambiamenti che, a partire dalla rivoluzione della riproducibilità tecnica descritta da Benjamin, stanno riformulando il concetto stesso di arte nel ventunesimo secolo e anticipa la svolta, già evidente, rappresentata dalla generatività artificiale

realtà virtuale contemporanea rilancino quelle teorie e opere, poi riunite sotto la categoria di “cinema espanso” coniata da Gene Youngblood, che aspirano a una materializzazione dell’immagine scenica nello spazio tridimensionale e, suscitando una percezione immersiva e sinestesica, si collocano in un nuovo territorio da esplorare.

Relazioni pericolose

La caratteristica fondativa della tecnologia contemporanea è rappresentata dalla sua vocazione relazionale come esito della distinzione dell’opera in quanto presentazione che invita alla partecipazione dei sensi – e dove il fulcro è rappresentato da un’estetica generativa – rispetto all’opera come rappresentazione da contemplare (Borutti, 2017, p. 97).

Nell’opera del collettivo milanese Studio Azzurro questa dimensione viene indagata criticamente a più livelli per trovare poi una declinazione (non la sola) nel concetto di “ambienti sensibili”;³ ambienti nei quali l’interazione non è confinata al solo rapporto uomo-macchina ma assume una dimensione collettiva, rivolgendosi a un insieme di individui che, oltre a relazionarsi con l’opera, si relazionano anche tra loro: “ti immergi in qualcosa” – scrive Paolo Rosa – “che produce un’esperienza insieme agli altri” (De Caro, 2016). Abolite le distanze spazio-temporali, vengono così messi in contatto situazioni, esperienze, emozioni che risulterebbero altrimenti distanti e incommunicabili (Balzola e Rosa, 2011). L’aspetto di vera novità di questi ambienti consiste dunque nel superamento del dualismo individuo-macchina imposto dalla tecnologia, per coinvolgere attivamente lo spettatore fino a renderlo spettatore e co-autore.

La riflessione di Studio Azzurro va oltre le potenzialità interattive offerte dalla tecnologia per approfondire e sviluppare gli aspetti estetici ed etici. Significa che, se l’estetica delle immagini “si riferisce all’arte come a un continente autonomo, indipendente dalle altre sfere dell’esistenza” paralizzandone la performatività, l’etica delle immagini, comprese “le immagini digitali [...] ne fa un motivo centrale all’interno di una cultura” (Vercellone, p. XVI-XVII).

Questa interazione nella quale lo spettatore si immerge, infatti, lo coinvolge e lo rende partecipe attraverso il corpo, introducendo una prospettiva attiva e dinamica che riconosce all’uomo la qualità di trasformare il proprio ambiente e di esserne a sua volta trasformato in un continuo rimando di percezioni, azioni e immaginazioni: “so riflettere, solo su ciò che riguarda i miei luoghi” scriverà poi Bachelard, da cui deriva l’idea che ogni individuo percepisce ciò che gli sta attorno secondo la sua specifica sensibilità (Bachelard, 2006, p. 222).

La riflessione che Studio Azzurro conduce sui temi della multimodalità si sviluppa su più piani. Da un lato, l’immaginazione manipolando gli oggetti, entra in contatto con persone e luoghi, trasformando lo spazio dell’azione che viene così reso narrante oltre che mutante in senso transitivo e intransitivo. Dall’altro, l’asse estetico/etico “si sposta dall’oggetto al processo, cioè dal

· 3 “Sensibile vuole sottolineare la partecipazione degli spettatori che non assistono ma frequentano l’opera, mentre l’opera diventa la sua esecuzione attuale, nell’azione presente” (Borutti, 2017, p. 108)

manufatto alla sua conseguenza e lo spazio relazionale che si crea, diventa fondante” di una estetica relazionale in cui “la spiazzante risposta dello spettatore, di un suo gesto”, introduce una possibilità inedita.⁴ Il valore estetico dell’opera d’arte si manifesta così proprio nella misura in cui le persone collaborano con l’opera in modi non previsti dall’autore: “l’imprevisto è il grande perturbatore nascosto e [...] una sorta di garante del poetico” (Studio Azzurro, 2023, p. 122). La partecipazione dello spettatore non è dunque solo auspicata ma diventa condizione necessaria per restituire senso al progetto artistico. L’estetica relazionale di cui parla Paolo Rosa allude a un movimento della mano che non afferra, non possiede, ma, secondo la “poetica della relazione” teorizzata da Édouard Glissant, avvicina, accosta e si propone di condividere più che di com-prendere; la costruzione di spazi digitali si concretizza pertanto nell’uso di modalità dalla forte carica sensoriale e simbolica: toccare, emettere suoni, raccontare storie. Il formato inventato da Studio Azzurro prevede, infatti, un confronto tra il visitatore e l’immagine-interprete che non si compie solo attraverso un rapporto visuale ma, attivato specificamente dal tocco della mano, diventa fortemente evocativo e conduce verso un’esperienza polisensoriale, in cui vista, tatto, udito sono coinvolti e si rinforzano l’un l’altro. In questi ambienti la corporeità riveste dunque un ruolo centrale, al punto che lo spazio esiste in funzione del corpo dello spett-attore. In questa dialettica tra pensiero e forma, il corpo diventa un elemento ineludibile al punto che “It is the opposition offered to the body by space which makes it possible for the space to share in the life of the body, and, reciprocally, it is the body’s opposition which animates spatial form”.⁵

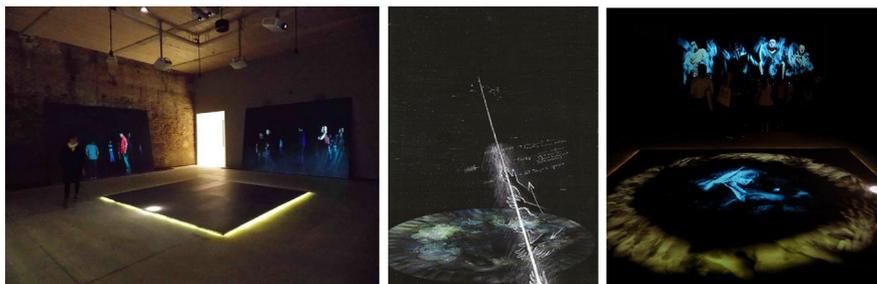
Nel primo di questi ambienti sensibili, *Tavoli (perché queste mani mi toccano)* (Studio Azzurro, 1995) (Fig. 1), lo spazio è definito da una stanza, a ricreare un ambiente domestico e familiare, con sei tavoli sui quali sono proiettate immagini in attesa che conquistavano il movimento solo attraverso il tocco della mano del visitatore. L’immagine attraverso la superficie lignea del tavolo genera una inaspettata esperienza sinestesica prodotta “da una compresenza di elementi virtuali sovrapposti ad altri reali, intrinsecamente uniti e difficilmente distinguibili” (Balzola e Rosa, 2019, p. 71). Si compie così un passaggio decisivo dal video in scena alla scena-video interattiva e sinestesica. “Uscire da sé” per affacciarsi sull’immaginario dell’altro facendolo vivere attraverso il tocco della mano – nel duplice valore di attivare una scelta e un racconto e di riconoscere una differenza – rimanda al tema dell’identità e dell’alterità riletto all’interno dell’esperienza relazionale: “una identità non è più solo nella radice ma anche nella relazione” (Glissant, 2007, p. 36). E infatti la relazione è così centrale che si può dire che “la nostra esperienza del mondo non è materiale e tanto meno spirituale, ma si compone di altri corpi” (Latour, 2022, p. 66).

· 4 DE CARO, Laura (2016). “Che cos’è un museo. L’intervista nel cassetto a Paolo Rosa”. In *Attribune*. Intervista a Paolo Rosa del 2011, pubblicata il 19/8/2016

· 5 FRAMPTON, Kenneth (1981). “Intimation of tactility. Excerpts from a Fragmentary Polemic”. *Artforum International*, 7, p. 57: “Nell’opposizione offerta al corpo dallo spazio si rende possibile allo spazio stesso partecipare alla vita del corpo e, reciprocamente, è l’opposizione del corpo che anima la forma spaziale”. (Traduzione delle citazioni dal testo originale a cura dell’autore)



1. Studio Azzurro, *Tavoli (perché queste mani mi toccano)*, Triennale, Milano, 1995



2. Studio Azzurro, *In Principio (e poi)*, Biennale di Venezia, 2013

Con *In principio (e poi)* (Studio Azzurro, 2013) (Fig. 2) la relazione dell'opera con lo spazio architettonico, si fa più consapevole. L'opera, composta da quattro pannelli – tre verticali e uno orizzontale - si presenta come una stanza aperta a richiamare sia l'immagine rabbinica dello scrigno – “Dio aveva un grande tesoro chiuso in uno scrigno” – ma anche un contenitore spaziale, quel *Theatrum orbi*, “teatro del/per il mondo” al quale Robert Fludd dedica molti disegni nel suo trattato dedicato all'origine del cosmo, macro e micro, *Utrisque Cosmi maioris silicet et minoris, metaphysica, physica atque technica Historia* (1617). Come nella visione teatralizzata del mondo di Fludd, le pareti verticali introducono una nuova misura alla stanza, restituendo una dimensione finita allo spazio, che viene reso così abitabile. Al centro una tavola/lavagna orizzontale che ricorda il *Quadro nero* di Malevic (1916) si presenta come una superficie completamente nera che si attiva con il gesto di “toccare e catturare la luce”. Questo schermo che si ispira alle tavole di Robert Fludd riproduce una terra desolata e informe, definita in ebraico *Tohu Bohu*: lungi dal descrivere una immagine, queste parole raccontano un suono onomatopeico, non intelligibile producendo così l'illusione percettiva di una realtà nella sua interezza. Sulle pareti verticali sono, invece, proiettate immagini di uomini e donne sordomuti – i “senza parola” – che seppur privi del linguaggio verbale, se toccate, rispondono attraverso gesti e suoni faticosi. La tavola frontale ospita invece i “senza spazio e senza tempo”, persone carcerate: il contatto con queste figure dà vita al racconto della genealogia personale. Queste immagini non sono

pertanto statiche, ma agiscono e, nella loro resistenza tattile, esercitano a loro volta una pressione visiva sull'osservatore. A rafforzare quanto detto si pensi al ruolo che Bredekamp attribuisce alle immagini come condizione necessaria alla costruzione della realtà. Nello scambio tra il corpo dello spettatore e le immagini virtuali, sono queste ultime, in modo paradossale, ad acquistare una identità e a dichiararla, mentre lo spettatore, ormai attore, viene invitato a entrare “in uno spazio di performatività che si apre e sussiste ogni volta in modo diverso” (Studio Azzurro, 2023, p. 123). Le immagini sono così comprese nella loro capacità di agire, di stabilire relazioni, tanto da interrogarci su ciò che vogliono da noi, ovvero “un'idea di visualità appropriata alla loro ontologia” (Mitchell, 2017, p. 123). Come sottolineato da Adorno e ancor prima da Paul Klee in occasione della Conferenza di Jena del 1924, l'opera d'arte è “un campo di forze autonomo che diventa per così dire vivo sotto i nostri occhi” (Adorno, 2009, pp. 168, 248) rammentandoci il proprio statuto di soggetto attivo e influente che produce sullo spettatore un effetto straniante.

Immagini che fanno spazio

Ne *Il combattimento di Ettore e Achille* (Studio Azzurro, 1989) (Fig. 3) l'utilizzo di due schermi sui quali vengono mostrate in simultanea, come in una sorta di schizofrenia stereoscopica, due immagini differenti della stessa scena, si offre a pretesto per una riflessione più ampia sui temi della cornice, del suo significato, del suo superamento, e della vista quale senso di cui indagare le potenzialità. “Spesso ci si dimentica di avere due occhi. L'abitudine di far collimare i due punti di vista per definire un'immagine unica nella terza dimensione, ci ha inibito la capacità di vedere due immagini distinte e cogliere quella sottile, ma a volte significativa differenza che si stabilisce tra esse” (Studio Azzurro, 1995, p. 106-107). In una continua penetrazione di un campo dell'immagine nel fuori campo dell'altra, il limite stabilito dalla cornice viene così enfatizzato dalla presenza dei due schermi, generando uno sguardo nuovo/diverso dove i punti di vista non coincidono ma coesistono.

Il cinema si è spesso interrogato sul problema del formato, “se fossi un pittore e volessi dipingere una giraffa, dovrei scegliere una cornice lunga e stretta. Se volessi dipingere un serpente che striscia sul prato, dovrei usare una cornice lunga e orizzontale. Questo non si può fare nel cinema, perché esso ha una cornice fissa. [...] Ora con la nuova tecnologia, posso rompere questo rapporto, posso adattare la cornice ai contenuti” (Greenway, 1996, pp. 188-189).

“Le seul véritable voyage” – scriveva Marcel Proust – “[...] ce ne serait pas d'aller vers de nouveaux paysages, mais d'avoir d'autres yeux [...]”.⁶ Dal “punto di vista”, l'opera contemplata per le sue qualità estetiche, si perviene al “point of being” di De Kerchove – o “punto di vita” secondo Paolo Rosa –, l'opera e lo spettatore immersi nello stesso spazio-ambiente. In questo senso l'architettura non è più contenitore, ma costruisce uno spazio totale che richiama le proposte di Gropius per il Totaltheater per Erwin Piscator del 1927 dove l'architettura

· 6 PROUST, Marcel (1987-1989). *À la Recherche du temps perdu*, edizione a cura di Jean-Yves Tadié. Paris, Gallimard, t. III, p. 762: “L'unico vero viaggio [...] sarebbe non andare verso nuovi paesaggi, ma avere altri occhi [...]”. (Traduzione delle citazioni dal testo originale a cura dell'autore)



3. Studio Azzurro, *Il combattimento di Ettore e Achille*, TT.VV. Festival, Riccione, 1989

partecipa tridimensionalmente dello spettacolo, fino a modificare il proprio spazio interno perché diventi funzionale alla rappresentazione. A seconda della disposizione interna il Totaltheater assume le tre forme, del teatro di corte antico, dell'anfiteatro e dell'arena, grazie alla rotazione di una sezione circolare di pavimento. Un ulteriore aspetto di modernità è rappresentato dalla presenza tra le dodici colonne portanti della platea di altrettanti schermi sui quali apparecchi cinematografici proiettano film e diapositive con l'obiettivo di catturare l'azione drammatica all'interno della quale lo spettatore risulta immerso. In un'intervista del 1996 Peter Greenway sottolinea l'esigenza proprio di ripensare lo spazio architettonico delle sale cinematografiche in ragione di una maggiore immersività, prefigurando un cinema con schermi multipli, "che coinvolgerà i cinque sensi e non solo due. Sarà molto più interattivo, cosicché il pubblico potrà avere il controllo maggiore sulle circostanze. [...] Penso che bisognerà cambiare l'architettura cinematografica. Il cinema diventerà un evento che coinvolgerà completamente, come la realtà virtuale. Ma non trovo soddisfacente quest'ultima, o, per renderla possibile, dovremmo creare una nuova architettura per le sale cinematografiche" (Greenway, 1996, p. 191).

L'uso di tecniche di polivisione ha tuttavia origini profonde. Già nel 1925 la proiezione del film *Napoleon* di Abel Gance prevede l'impiego di tre schermi, con cui il regista francese intende costruire un trittico dove al centro viene simbolicamente rappresentata la prosa, ai fianchi la poesia, e insieme una nuova idea di cinema. L'impiego di più finestre a inquadrare la narrazione in scena mostra quanto l'uso inedito di un elemento tradizionale, se supportato in modo appropriato dalla tecnologia, possa creare nuove dimensioni espressive. Il riconoscimento di processi di percezione che espandono all'intero corpo la relazione tra l'opera e lo spettatore, sono al centro delle ricerche condotte negli anni '60 del Novecento e che troveranno espressione anche architettonica nelle esposizioni universali di Montréal del 1967 e nella successiva di Osaka del 1970.

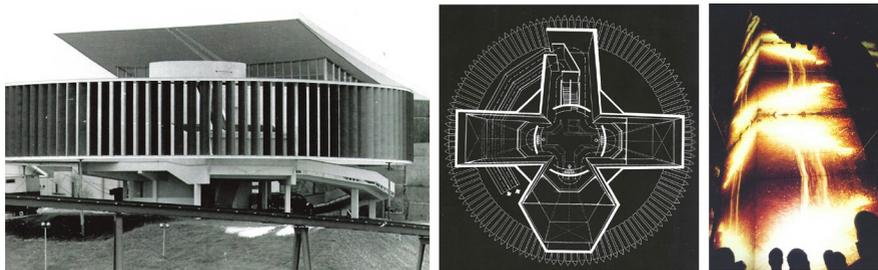
Expo '67, il cui titolo è *La terre des hommes*, in particolare, "si distingue per la diffusione delle tecnologie multimediali che offrono ai visitatori

la possibilità di assistere alla presentazione di nuovi sistemi in ambito fotografico, cinematografico e telematico” (Gagnon, Marchessault, 2014, p. 3). Al centro della ricerca affrontata in numerosi padiglioni tematici – Labyrinth, Kaleidoscope, Citérama, solo per citarne alcuni (Fig. 4) – e nazionali – tra tutti, il Padiglione Cecoslovacco a cui partecipa anche Josef Svoboda con il dispositivo Dyapoliekran – vi è lo studio del rapporto tra uomo e tecnologie visive che un’immersività del tutto nuova può determinare. Con l’Esposizione non solo lo schermo viene riconfigurato ma integrato nell’architettura. Nuova tecnologia, sperimentazione artistica, architettura, vengono concepite in modo unitario a creare una spazialità realmente alternativa che coinvolga completamente lo spettatore che partecipa con il suo corpo dell’atmosfera⁷ nella quale è immerso.

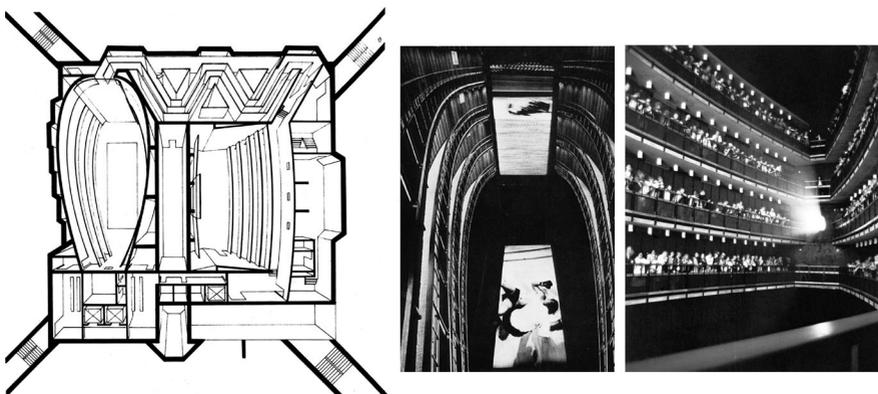
Tra i numerosi padiglioni che vengono costruiti a Montréal è utile e interessante soffermarsi su Labyrinth (Fig. 5). Progettato dal Roman Kroitor, Colin Low e Hugh O’Connor per il National Film Board of Canada e disegnato dallo studio canadese Bland, LeMoynes, Edwards e Shine questo volume a pianta quadrata di 45 metri di lato, appare dall’esterno come un monolite di cemento. Dalle pagine di “Casabella” Reyner Banham, non senza una nota polemica, lo descrive come “un neutro cubo di cemento con scale appese agli angoli e una lunga coda intorno al basamento. Una volta entrati, ecco che dieci alla volta si viene impacchettati negli ascensori, strappati all’insù verso cellette di attesa ovattate, senza finestre, dove si fa una certa fatica a non pensare a Kafka, e si viene infine liberati su quattro ordini di gallerie lungo i lati di una immensa sala ovale immersa nell’oscurità, in fondo alla quale si erge un alto e stretto schermo cinematografico, mentre un altro schermo è situato a livello del suolo sottostante le gallerie” (Banham, 1967, p. 48).

Costruito intorno a tre stanze principali, Labyrinth presenta al suo interno un andamento cinetico-architettonico suscitando una percezione immersiva, non solo visiva ma realmente corporea. La presenza di più schermi nella prima stanza altera le dinamiche tipiche dello sguardo cinematografico perché, essendo spazialmente separati, i singoli elementi non possono essere catturati da un unico sguardo, inoltre la necessità di sporgersi dal balcone per visualizzare lo schermo in basso, provoca un senso di disorientamento sensoriale e di vertigine, che è proprio dei labirinti. Superato uno spazio intermedio, nella terza stanza il pubblico, seduto su quattro balconi, osserva un video proiettato sulla parete opposta dove la visione polifemica tradizionale viene complicata dalla presenza di cinque schermi disposti a croce. Nonostante le perplessità espresse da Banham – “l’ipermonumentalità dell’architettura, lo scintillio delle manipolazioni audiovisive, la magniloquente colonna sonora bilingue e l’abissale sentimentalismo del soggetto” (Banham, 1967, p. 48) – possiamo riconoscere a Labyrinth alcuni aspetti di innovazione nel suo svincolarsi dalla dimensione puramente visuale, per proporre un “cinema espanso”, dove l’ambiente consenta agli spettatori di sprofondare e dove l’idea stessa di schermo, ormai un tutt’uno con la forma architettonica, finisca quasi

· 7 Il termine “atmosfera” è qui inteso nel significato che gli attribuisce Juhani Pallasmaa di esperienza multisensoriale. Si rimanda a PALLASMAA, Juhani (2012). *The eyes of the skin. Architecture and senses*. Hoboken, John Wiley & Sons Ltd.



4. Padiglione Kaleidoscope, Expo '67, Montréal. Foto dell'esterno, pianta e foto dell'interno



5. Padiglione Labyrinth, Expo '67, Montréal. Pianta e foto di una delle sale

per sparire. Lo spazio non si limita più a fare da cornice, ma partecipa a rivelare il dramma, lo recita contribuendo a esprimere le forze, le situazioni, l'atmosfera che agiscono in scena. Nel suo espandersi, come scriverà Youngblood, il cinema diventa così sintesi di forme comunicative e artistiche diverse, rendendo quasi impossibile distinguere arte, scienza e tecnologia.

Labyrinth si offre come un'occasione per lo spettatore/individuo che giudica ciò che è di fronte, che assiste "dal marciapiede alla sfilata di una grande manifestazione" (Latour, 2022, p. 103), che non sa dove posizionarsi nello spazio e nel tempo, che è disorientato, di diventare una persona/rete che partecipa di un flusso dove si creano traiettorie, dove si devono prendere decisioni, dove il mondo più che un labirinto da cui scappare è un labirinto in cui imparare a vivere, dove "trovarsi finalmente liberati dai limiti di una identità incontrovertibile" (Latour, 2022, p. 80). L'aspetto di interesse dell'esperienza di Expo '67 è rinvenibile proprio nella ricerca di soluzioni indirizzate a una dimensione collettiva e a una strategia della visione in grado di risalire dall'esperienza sensibile e corporea alla riflessione sulla consapevolezza di sé.

Conclusioni

“Je m’intéressais aux idées, pas seulement aux produits visuels. Je voulais remettre la peinture au service de l’esprit [...]. La peinture ne doit pas être seulement rétinienne ou visuelle, elle doit s’occuper de la matière grise de notre entendement”.⁸ Nel *Gran Verre* (1915) Duchamp presenta una concezione non retinica dell’arte con cui mettere in discussione l’idea del quadro come oggetto da guardare passivamente che diventa un dispositivo attraverso cui vedere. La trasparenza del vetro che apre la superficie al contatto con il reale e imprigiona lo sfondo dell’ambiente – e lo stesso osservatore – all’interno dell’opera, trasferisce lo spirito dello spettatore verso altri territori verbali e corporei, stimolando così il suo desiderio di comprensione. Ugualmente Studio Azzurro muove da questi sconfinamenti che portano ad agire con l’opera, per progettare una nuova spazialità che invade il contesto architettonico all’interno del quale è inserita. Inoltre “la priorità naturale (ossia antropologica) dello spazio sul tempo nella percezione umana” (Rosa, 2015, p. 10) subisce un cambiamento o meglio un ampliamento perché istituire il registro corporeo come modello significa integrare anche il tempo nell’esperienza multisensoriale: l’immersività è temporalità.

L’interazione con l’immagine digitale non può quindi affidarsi esclusivamente alla vista, il cui predominio spinge l’individuo verso l’isolamento, il distacco e l’esteriorità, impedendo il suo radicamento nel mondo ma deve recuperare quella volontà tattile già riconoscibile nell’essenza di quel modo di percepire la realtà sintetizzato da Leon Battista Alberti nell’immagine dell’occhio volante, capace, in un solo colpo, di vedere e toccare.

Il presente ha quindi bisogno di un’arte di presentazione, che cerchi di prefigurare sulla base delle esperienze del passato, delle visioni per il futuro, o meglio per l’avvenire, che cioè siano in grado di esprimersi in discontinuità con il presente. Per farlo l’artista, come scrive Deridda, deve assumere il senso dell’anacronia. Se si adattasse troppo alla contemporaneità, se facesse quello che deve essere fatto al momento opportuno, non inventerebbe nulla. Come ci insegnano le esperienze illustrate, solo in questo modo il contemporaneo può essere anticipato, rielaborato dalle operazioni artistiche. Se le tecnologie digitali “sono la lingua della nostra contemporaneità” spetta all’arte assumersi la responsabilità di “metterci mano [...] per dare un’altra anima a questi linguaggi”, e spetta all’artista, data la sua consapevolezza del presente, come scrive McLuhan, il compito di interprete e guida per sottrarle alla logica del puro intrattenimento, e sottrarre lo spettatore a un’esistenza di pura passività.

· 8 DUCHAMP, Marcel (1994). *Duchamp du Signe*. Paris, Flammarion, p. 171: “A me interessavano le idee, non soltanto i prodotti visivi. Volevo riportare la pittura al servizio della mente [...] La pittura non dovrebbe essere solamente retinica o visiva; dovrebbe aver a che fare con la materia grigia della nostra comprensione”. (Traduzione delle citazioni dal testo originale a cura dell’autore)

Referencias Bibliográficas

- ADORNO, Theodor W. (2009). "Ästhetik (1958-1959)". In ORTLAND, Eberhard (a cura di). *Nachgelassene Schriften, sezione IV: Vorlesungen*. Frankfurt am Main, Suhrkamp
- BACHELARD, Gaston (2006). *La poetica dello spazio*. Bari, Edizioni Dedalo
- BALZOLA, Andrea, & ROSA, Paolo (2019). *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Milano, Feltrinelli
- BANHAM, Reyner (1967). "L'uomo all'Expo". *Casabella*, 327, pp. 48-51
- BAURILLARD, Jean (2004). *Il patto di lucidità o l'intelligenza del Male*, Milano, Raffaello Cortina
- BORUTTI, Silvana (2017). "L'arte relazionale di Studio Azzurro. Alcune questioni filosofiche". In VALENTINI, Valentina (a cura di). *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*. Milano-Udine, Mimesis Edizioni, pp. 97-108
- BREDEKAMP, Horst (2015). *Immagini che ci guardano*. Milano, Raffaello Cortina Editore
- COSTA, Antonio (2022). *Il cinema e le arti visive*. Torino, Einaudi
- DE CARO, Laura (2016). "Che cos'è un museo. L'intervista nel cassetto a Paolo Rosa". *Artribune*, <https://www.artribune.com/attualita/2016/08/che-cose-un-museo-lintervista-nel-cassetto-a-paolo-rosa-studio-azzurro/>
- DUCHAMP, Marcel (1994). *Duchamp du Signe*. Paris, Flammarion
- FRAMPTON, Kenneth (1981). "Intimation of tactility. Excerpts from a Fragmentary Polemic". *Artforum International*, 7, pp. 52-58
- GLISSANT, Édouard (2007). *Poetica della relazione*. Macerata, Quodlibet
- GREENWAY, Peter (1996). "Paesaggi con figure". *Bianco e Nero*, 1-2, pp. 165-194
- GURISATTI, Giovanni (2019). "Il delitto perfetto. Strategie dell'immagine tra analogico e digitale". *Scenari: quadrimestrale di approfondimento culturale*, 10 (1), pp. 330-352
- LATOUR, Bruno (2022). *Dove sono? Lezioni di filosofia per un pianeta che cambia*. Torino, Einaudi
- LOVELL Jonathan, BRENNEN AnnMarie (2021). "The Labyrinth as immersive multimedia environment: Marshall McLuhan at Expo 67". *The Journal of Architecture*, 26 (2), pp. 147-173. DOI: <https://doi.org/10.1080/13602365.2021.1891949>
- KIN GAGNON, Monika & MARCHESSAULT, Janine (2014). *Reimagining Cinema. Film at Expo 67*. Montréal, McGill-Queen's University Press
- MARCHESSAULT, Janine "Multi-Screen and Future Cinema: The Labyrinth Project at Expo 67". In MARCHESSAULT, Janine & LORD, Susan (ed.). *Fluid Screens, Expanded Cinema*. Toronto, University of Toronto Press, pp. 29-51
- MCLUHAN, Marshall (2015). *Gli strumenti del comunicare*. Milano, il Saggiatore
- MITCHELL, W.J.T. (2017). *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*. Milano, Raffaello Cortina Editore
- PALLASMAA, Juhani (2012). *The eyes of the skin. Architecture and senses*. Hoboken, John Wiley & Sons Ltd.
- PROUST, Marcel (1987-1989). *À la Recherche du temps perdu*. Edizione a cura di Jean-Yves Tadié. Paris, Gallimard
- ROSA, Hartmut (2015). *Accelerazione e alienazione. Per una teoria critica del tempo nella tarda modernità*. Torino, Einaudi
- SHATNOFF, Judith (1967). "Expo 67: A Multiple Vision". *Film Quarterly*, 21 (1), pp. 2-13
- STUDIO AZZURRO (2023). *Portatori di storia. Portatori di storie*. Milano-Udine, Mimesis Edizioni
- STUDIO AZZURRO (1995). "Leggere considerazioni". In DE GAETANO, Domenico (a cura di), *Mutazioni elettroniche. Le immagini di Studio Azzurro*. Torino, Lindau
- VERCELLONE, Federico (2015). "Introduzione all'edizione italiana". In BREDEKAMP, Horst. *Immagini che ci guardano*. Milano, Raffaello Cortina Editore, pp. XI-XIX
- YOUNGBLOOD, Gene (2013). *Expanded Cinema*. Edizione italiana a cura di Pier Luigi Capucci, Simonetta Fadda, Bologna, CLUEB

Architectural landscapes and digital scenery: Connections between painting, cinema and video games in the configuration of new audiovisual entertainment environments

A large part of contemporary cinema, especially Hollywood releases, maintains a strong scenographic debt with the productions of early cinema by filmmakers such as George Méliès, Alice Guy or Ferdinand Zecca. Authors, in turn, encouraged by previous spectacles such as theater or opera and their scenery tricks (such as *Pepper's Ghost*, matte painting, multi-layered environments, etc.) that have defined the trajectory of cinema up to its digital version. There are many and diverse, therefore, the technological advances that have shaped the trajectory of film scenography today, as well as the diverse connections that this chain of exchanges has maintained through the pictorial. From the canvas to the pixelated screen, the conceptions on luminance, color, composition and other factors of painting, without forgetting the influence of the movements of the History of Art, have survived as a constructive base of the filmic and playful-digital environment on which to experiment with the particularities of each medium. The aim is to analyze the fundamental models of these pictorial-digital processes on cinematographic scenography, considering a series of case studies (*Speed Racer*, *Red Dead Redemption*, etc.), both as a meeting point for technical and methodological advances, and as a space to understand the new ways of seeing and understanding the creation of digital sceneries.

Paisajes arquitectónicos y escenografías digitales: Conexiones de la pintura, el cine y los videojuegos en la configuración de los nuevos entornos del entretenimiento audiovisual

Mario-Paul Martínez

**Universidad Miguel Hernández de Elche,
Centro de Investigación en Artes (CÍA)**

Abstract Buena parte del cine contemporáneo y, especialmente los estrenos de Hollywood, mantiene una fuerte deuda escenográfica con las producciones del *primer cine* de cineastas como George Méliès, Alice Guy o Ferdinand Zecca. Autores, a su vez, alentados por espectáculos anteriores como el teatro o la ópera y sus trucajes escenográficos (como el *Pepper's Ghost*, el *matte painting*, los entornos por multicapas, etc.) que han definido la trayectoria del cine hasta llegar a su versión digital. Son muchos y diversos, por tanto, los avances tecnológicos que han configurado la trayectoria de la escenografía fílmica actual, así como son diversas las conexiones que esta cadena de intercambios ha mantenido a través de lo pictórico. Desde el lienzo a la pantalla pixelada, las concepciones sobre luminancia, color, composición y otros factores de la pintura, sin olvidar la influencia de los movimientos de la Historia del arte, han pervivido como una base constructiva del entorno fílmico y lúdico-digital sobre la que experimentar con las particularidades de cada medio. Se pretende analizar los modelos fundamentales de estos procesos pictórico-digitales sobre la escenografía cinematográfica, considerando una serie de casos de estudio (*Speed Racer*, *Red Dead Redemption*, etc.), tanto como un punto de encuentro para los avances técnico- metodológicos, como un espacio para entender los nuevos *modos de ver y entender* la creación de escenografías digitales.

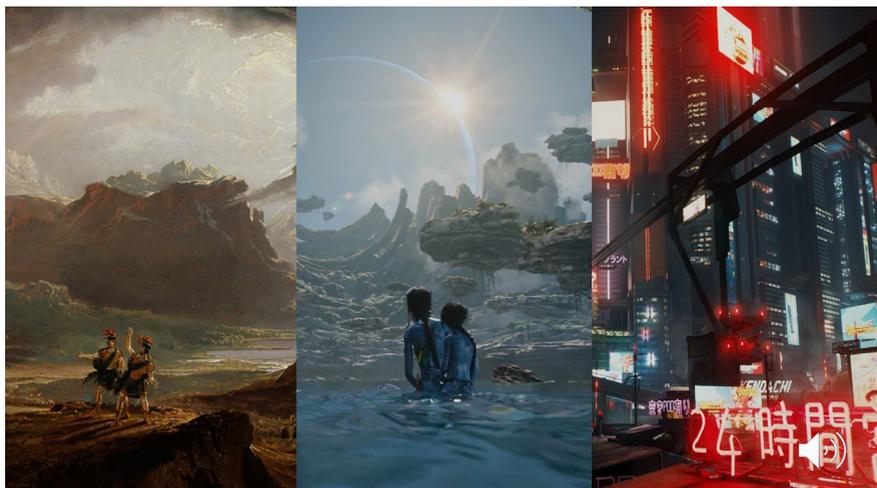
Pantallas del espectáculo

Uno de los pilares de la cinematografía contemporánea, especialmente del cine promovido por las productoras y corporaciones de Hollywood, es aquel al que Lipovetsky y Serroy, tildaron como cine de la «imagen exceso» (2007, p.79). Una tipología de películas, hoy muy recurrente en la gran pantalla, que se caracteriza por el registro saturado de su propio espectáculo tecnológico («nunca satisfecho» como ellos mismos señalan p.85, 2007), y por la proliferación hiperbólica de los aspectos fundamentales que componen su universo: de la amplificación y masificación de sus detalles estéticos (etalonaje, sonorización, rítmica de la narración, del montaje, etc.), a la hipertrofia cada vez más acusada de su metraje.

Otros autores como Darley (2003) o Riambau (2001), se han aproximado a este concepto bajo el nombre de «cine espectáculo» o «películas concierto», subrayando, además, la relevancia que adquiere *lo digital* en esta clase de cine, y su inherente relación con los nuevos medios de entretenimiento y comunicación (el videojuego, Internet, la realidad virtual, etc.). Y le han acompañado, en paralelo, las ideas de López o las de Manovich (80, 2004, p.68; y 2005, p.382, respectivamente), cuando se han referido al fenómeno con términos, más específicos, como «paisaje espectáculo» o «cine pincel» para añadir, sobre todo lo anterior, un análisis referido a la pulsión recargada que impregna sus fotogramas. Una conformación de la imagen, en este sentido, cuyo *pictolarismo* y metodología de construcción digital encierra una potencialidad creativa conectada con los espectáculos y artilugios pre-cinematográficos y del *primer cine*. Nos referimos, y como más adelante se desarrollará, a por ejemplo las placas de vidrio pintado empleadas en las proyecciones de la *linterna mágica*, o los trampantojos escenográficos de cineastas del «origen del cine» como George Méliès, Alice Guy o Ferdinand Zecca.

En cualquiera de los casos, las definiciones y los matices que giran en torno a este tipo de productos del «cine espectáculo» surgen, primeramente, de una preocupación compartida por estos investigadores a la hora de intentar definir una derivación particular del *blockbuster* norteamericano¹. Una, como apuntan en sus textos, relativamente nueva en lo que se refiere a sus modelos digitales de producción y concepción estética y, por ende, relativamente novedosa en lo que atañe a su relación con el contexto global y capitalista que la sustenta (así como con el modelo de espectador que lo consume). Pero, del mismo modo, estos intereses también responden a un intento por asimilar un nuevo paradigma de producción filmica, cuya pronunciada desviación hacia la «pureza» sensorial y *autotélica* (sin otro objetivo que sí misma) de su espectáculo, así como su amplio modelo de difusión global, está redefiniendo una parte importante del *régimen escópico* contemporáneo. Nos referimos, en síntesis, a una corriente y a unos modos de *hacer* y *ver* cine, focalizados de tal manera en el aumento

· 1 Ese proyecto destinado a generar pingües beneficios en la taquilla y posteriores negocios como la TV, las series, la mercadotecnia, las adaptaciones a libro, cómic, etc.



1. Izquierda: detalle de la pintura *Macbeth* (Martin, 1820). Centro: detalle de la película *Avatar 2: el camino del agua* (Cameron, 2022). Derecha: detalle del videojuego *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020). Fuente: capturas del autor

y el rendimiento de la «emoción tecnológica», que la habitual *tensión* entre lo narrativo y lo visual (aquella que ha marcado durante largo tiempo al cine «convencional»), se está desequilibrando hacia unas latitudes sensoriales de la imagen, donde la historia que se cuenta en la pantalla está dejando de acaparar el principal -que no todo- interés del espectador.

En estas latitudes de la «sensorialidad» visual y de la «emoción tecnológica» -de esa pantalla que deriva hacia la imagen excesiva-, también se encuentran muchos de los videojuegos actuales que copan las primeras listas del mercado. Especialmente aquellos de gran producción económica, lo que se conoce como juegos *triple A* del tipo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020), *Elden Ring* (FromSoftware, 2020), o cualquiera de las recientes entregas de las sagas *Assassin´s Creed* (Ubisoft) o *Gran Theft Auto* (Rockstar Games) cuyos niveles de juego compiten por llevar más lejos el «hiperdetallismo» y la afectación de sus escenografías y personajes, así como los efectismos de sus múltiples de escenas de acción.

Tanto en estas pantallas lúdicas como en las cinematográficas, encontraremos formulaciones e idearios sobre la monumentalidad, el *horror vacui*, lo barroco, el gusto por lo plásticamente llamativo, etc. especialmente comunes en este tipo de producciones y especialmente notables, también, en un modelo de funcionamiento estético donde, como veremos a continuación, predomina el gusto por la imagen retocada de tintes pictóricos. También, como se puede intuir en sus imágenes, observaremos cómo ambos medios comienzan a compartir un tipo de tecnología de tratamiento de la imagen que les hermana técnica y visualmente, y que incluso provoca que compartan ciertos modelos de pensamiento estético (Fig. 1).

Confluencias del cine, el videojuego y lo pictórico

Software digital

De esta manera, nos topamos con la primera -y quizás más evidente- confluencia actual entre el cine, el videojuego y su conexión alrededor de lo pictórico: el uso del *software* digital como catalizador para el desarrollo de sus escenografías. Hemos pasado de un empleo específico de programas dedicados al retoque de la imagen digital (Photoshop) y a la edición y posproducción de video (*After Effects*, *Avid*, *Nuke*, etc.), al uso de programas como *Unity* o *Unreal Engine*, originalmente diseñados para el desarrollo de videojuegos, que actualmente se emplean, también, en la producción de series y películas gracias a sus capacidades para crear entornos más eficientes y controlables.

Es conocido, además, que los sets escenográficos más innovadores del momento, como el *Stagecraft*, utilizan estos programas provenientes del videojuego para optimizar los rodajes y la construcción de escenarios virtuales. El impacto y beneficio de esta tecnología combinada del cine y el videojuego en la industria del entretenimiento varía desde la reducción de costes de producción en el diseño de escenarios, a la citada optimización y eficiencia en la planificación y ejecución del rodaje con tareas para integrar mejor a sus actores frente a un escenario que, al contrario que el típico fondo croma verde, puede observarse, moverse, e incluso modificarse interactivamente.

La imagen «pintada»

Este empleo de tecnologías tan novedosas en el cine y el juego digital, sin embargo, no debe despistarnos de un origen mucho más rudimentario y de unos fundamentos mucho más antiguos en lo que se refiere a la composición de escenarios. Las «películas concierto», como casi todas las del cine actual, ofrecen una base de trabajo informatizada en la que todos sus fotogramas -como señalaba Manovich- han sido «pintados». Esto es, retocados por la computadora. Todos estos efectos, además, se aplican sobre la película mediante un sistema de múltiples capas que el experto en posproducción coordina través de *softwares* como *Nuke*, *Cinema 4D*, etc. hasta obtener un collage escenográfico donde interactúa lo filmado y lo generado por ordenador.

Es lo que se conoce en la jerga técnica como *compositing*; una metodología que también se aplica al desarrollo de videojuegos (sea cual sea su tipo de perspectiva o estilo); para conseguir una escenografía creíble en su propio contexto. Pero si somos capaces de extrapolar estos procesos informáticos a su fórmula básica de interacción de capas, observaremos cómo en realidad estas técnicas compositivas llevan mucho tiempo utilizándose en el campo artístico:

Este proceso «multicapa», que consideramos como el segundo punto de confluencia entre la pintura, el cine y el videojuego, se asienta sobre un sistema de interacción de elementos semejante al que ya empleaban cineastas del *primer cine* como George Méliès, Alice Guy, Segundo de Chomón, o Ferdinand



2. *Matte paintings* para la serie *Juego de tronos*. HBO. 2011-2019. Fuente: capturas del autor

Zecca, entre otros. Quienes, a su vez, alentados por espectáculos anteriores como el teatro o la *fantasmagoría*, o por objetos pre-cinematográficos como la *linterna mágica* o el *Diorama*, establecieron las bases técnicas de los trucajes escenográficos empleados en el cine (como el *Pepper's Ghost*, el *matte painting*, la *doble exposición*, etc.).

Lo mismo que hacen empresas como El Ranchito, artistas como Dylan Cole, u otros creadores actuales de los *VFX's*, cuando pintan y retocan unos escenarios contruidos sobre capas de vídeo planas en la computadora (Fig.2). Y lo mismo que han hecho autores de videojuegos al diseñar sus propios fondos por capas. Ahora bien, el principio de esta cadena de procesos para crear escenografías tiene un origen muy posterior: es de la mano de los maestros clásicos de la pintura de donde surgen las primeras muestras de composición por capas; y donde resultan los primeros métodos para engañar al ojo a través de la perspectiva y los fondos ficticios (Martínez, 2020).

El trampantojo

Esta interacción de capas de color y de planos definidos por la propia composición pictórica en busca del verismo de los escenarios es la que, además, nos lleva a la tercera confluencia pintura-cine-videojuego: ya que los fotogramas del «cine espectáculo», como muchos niveles de los videojuegos, mantienen una deuda fundamental con las estrategias pictóricas de lo que conocemos como *trampantojo* o pintura del *trompe-l'oeil*. Un tipo de representación que, gracias al desarrollo del concepto de la «ventana albertiana» y al progreso, en paralelo, de la tercera dimensión sobre la base de técnicas artesanales (el empleo de espejos, la cámara oscura), supuso un cambio de mentalidad frente a las cuestiones de la representación realista anteriores.

Esta concepción del escenario donde el ingenio y el manejo de la perspectiva son tomados como una circunstancia fundamental para entender el virtuosismo de los artistas y sus pretensiones de «intensificación» o «sustitución» de la realidad, es la que fácilmente podríamos detectar también en videojuegos como *The Last of Us I y II* (Naughty Dog, 2013 y 2020), *Red Dead Redemption I y II* (Rockstar, 2010 y 2018) o *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020) entre otros, donde casi podemos palpar la porosidad de una piedra o las partículas de los haces lumínicos.

Del mismo modo, podríamos detectarlo en los fotogramas de las «películas concierto» de Hollywood antes citadas, o de otras muchas que, a lo largo de la historia del cine, han necesitado de cierto «ilusionismo» para potenciar su propia realidad. Un escenario simulado, pintado a mano al estilo del *matte painting* de un film como, por ejemplo, *Ciudadano Kane* (Wells, 1941) o *La calle del delfín verde* (Saville, 1947)² supondría, desde estos aspectos, una extensión del trampantojo escenográfico creado por Palladio en el *Teatro olímpico* de Vicenza, o del de los juegos ilusorios practicados por Peruzzi en la *Sala delle prospettive* de la Villa Farnesina, en su búsqueda de una profundidad y de una extensión del espacio simulados (Fig.3).

Si bien, como señalan Ortiz y Piqueras (2003, p.27)³, «*El trompe-l'oeil* es lo primero que el cine solicita a la pintura», debemos entender que su ejecución se extiende no solo a un objetivo ilusionista, sino también a su utilidad como un medio que permite ocultar las estructuras del plató de rodaje, y conseguir reducir los presupuestos de producción tras sus entornos ficticios. Resulta inevitable no distinguir en estos últimos casos del cine actual, aquel que hemos denominado «cine del exceso», una reedición en formato digital de los métodos de la pintura del trampantojo y de los decorados artificiosos de las superproducciones del cine clásico como *Viaje a la Luna* Méliès, 1902), *Nacimiento, vida y muerte de Cristo* (Guy, 1906) o, más adelante, *Los diez Mandamientos* (DeMille, 1956) o *Espartaco* (Kubrick, 1960). Como podríamos detectar un salto cualitativo semejante, en términos de detallismo y verismo, en las escenografías del primer y último capítulo de una saga de juegos como *Resident Evil* (Capcom, desde 1996).

Lo excesivo e inmersivo

Del mismo modo, parece ineludible no percibir en estos ejemplos actuales del trampantojo digital, tanto del cine como del videojuego, un avance hacia el exceso, hacia la hipertrofia de estos mismos artificios, que ha dado un paso más hacia una concepción más compleja y exagerada de su imagen. Esto es, evolucionando actualmente hacia un estilo mucho más laberíntico (más exigente, refiriéndonos también a la compresión perceptiva del espectador), cuyos modos de concebir la imagen han evolucionado, tal y como lo hizo este

· 2 Creados por el tándem Gregg Toland y Chesley Bonestell, y por el tándem Norman Dawn y Howard Fisher, respectivamente

· 3 También citados por Rojas-Redondo y Lara-Barranco (2018, p.12)



3. Izquierda: detalle film *Ciudadano Kane* (Wells, 1941). Derecha: detalle *Teatro olímpico* de Vicenza (Andrea Palladio, 1580). Fuente: capturas del autor



4. Fotograma del film *Speed Racer* (Wachowski 2008). Fuente: captura del autor

estilo pictórico: prosperando hacia un estilo barroco, cuyos intereses por explotar las concepciones ambiguas de los espacios y los extremos de las leyes de la perspectiva, alcanzaron latitudes más que notables.

Nos referimos, por tanto, al cuarto punto de confluencia entre cine, pintura y videojuego: el progreso hacia lo excesivo, hacia el desbordamiento del marco del cuadro como apertura a la gestación de escenografías inmersivas. Un desbordamiento al límite de la propia lógica o la credibilidad que sus escenarios plantean, capaz de introducir virtualmente al espectador en este espacio, permitiéndole hacerse presente en el mismo y disfrutar de la inmersión en el despilfarro de detalles, estructuras y movimientos.

Podría parecer, por estas últimas palabras, que nos estamos refiriendo tan solo al espacio de los videojuegos y la misma imagen sobre estas líneas del film *Speed Racer* (Wachowski 2008; Fig.4), podría también suponer uno de sus escenarios lúdicos: recargada, excesiva, invitándonos a perdernos en las diversiones de la *mise en abyme* de su propio abigarramiento escenográfico. Pero hablamos de un tipo de cine, ya casi en paralelo a las intenciones actuales del videojuego, donde lo pictórico se utiliza como una herramienta más de lo

inmersivo. En otras palabras y como diría Antonio Costa donde el «*effetto pitturato*» de la pantalla de cine y el videojuego coinciden en su intento de tragarse al espectador.

Influencia de las corrientes pictóricas

Por último, resultaría inevitable no citar las intertextualidades y los pastiches surgidos -muy posmodernamente- de la influencia de los movimientos pictóricos que han tejido nuestra cultura e Historia del Arte. En los videojuegos y películas actuales, por ejemplo, es fácil encontrar trazas del concepto sublime -ese arrebató frente a los grandes paisajes de la naturaleza-, y del estilo de la pintura romántica que potenció este concepto. Films y videojuegos como estos recurren a un *pictorialismo* que bebe de los referentes del romanticismo, como de otros movimientos artísticos «afectados» como el manierismo y el barroco.

También es fácil comprobar como el *hiperdetallismo* antes citado de films y juegos digitales, recogen las metodologías pictóricas de escuelas clásicas como el Prerrafaelismo (Millais, Rossetti, Hunt, etc.) o más actuales como el Hiperrealismo (Chuck Close, Richard Estes, etc.), para potenciar sus escenarios. En ellos, podemos detectar como cada detalle de la imagen, del primer al último plano, cobra igual importancia, aportando una densidad enfática en concordancia con su propio exceso. Como, de igual modo, sería un error aproximarse a un videojuego como el citado *Ghost of Tsushima*, sin tener en cuenta sus homenajes a los grabados del *ukiyo-e* (de artistas japoneses del siglo XVII como Hiroshige, Hokusai o Utamaro) o a los films de samuráis de Akira Kurosawa (*Yojimbo*, 1961; *Los siete samuráis*, 1954, etc.).

Aunque cabe anotar que, desde esta perspectiva referencial, no todo se establece siempre en positivo: las referencias a la pintura orientalista de juegos como *Assassin's Creed: Origins* (Ubisoft, 2017), son tan evidentes, que incluso resucitan las controversias que este movimiento pictórico suscitó alrededor de su visión occidentalista y estereotipada de las culturales orientales. Algo parecido a los idealizados «cuadros de cowboys» o las representaciones de las tribus indígenas de la pintura norteamericana del siglo XIX (como aquellas realizadas por pintores del siglo XIX como George Caleb Bingham o George Catlin) que han inspirado al videojuego citado *Red Dead Redemption* y que, como este, han tergiversado buena parte de la realidad en favor de los motivos estéticos o de esa propia visión occidental, antes citada (Fig.5). Ambos juegos, or cierto, nutriéndose en su desarrollo a unas fuentes mediáticas -más que históricas (Venegas, 2022)- que beben más de los films y las pinturas historicistas, que de una preocupación verdadera por representar lo acontecido.



5. Izquierda: detalle de la pintura *El destacamento de exploradores* (Ranney, 1851). Derecha: detalle del videojuego *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). Fuente: captura del autor

Conclusiones

Con lo explicado, podríamos establecer una aproximación general a la cadena de conexiones que desde lo pictórico, han ido configurado las concepciones y los métodos de desarrollo de los paisajes del entretenimiento audiovisual contemporáneo. Así como podríamos comprender, también desde una visión generalista, sus diferencias al constatar la idiosincrasia de cada medio a la hora de asumir estas influencias de la pintura.

Con todo, la «pincelada» sigue ahí; fundamentando a cada uno de estos medios y sus escenarios, desde el mismo momento en el que comienzan a desarrollarse. Decía el conocido director Sergei Eisenstein que: «la historia del arte se basa en la progresiva evolución técnica de los medios empleados por las diferentes culturas para representar la realidad»⁴. Es por ello que para el autor ruso, el cine era «la evolución lógica de la pintura». Estas afirmaciones se asemejan a la de otros autores coetáneos o posteriores como Walter Benjamin, Román Gubern, o Éric Rohmer, entre otros, para quienes el cine puede considerarse una «etapa contemporánea de la pintura».

Cabría preguntarse entonces, si el videojuego y sus entornos inmersivos representan el escalón siguiente a la cinematografía, no solo en términos de medio cultural hegemónico, sino también como un medio que recoge la herencia de sus antecesores, cine y pintura, y los lleva a un nuevo nivel de representación. Desde luego y como hemos pretendido exponer a lo largo de este texto, podemos señalar que buena parte de sus mejores concepciones y lenguajes escenográficos provienen de su interconexión con estas artes. Y cuando estas contribuciones pictóricas y cinematográficas se conectan con las condiciones propias del juego digital -acción, algoritmo interactividad-, los

· 4 Cita que puede encontrarse en Cerrato, 2010, extraída de Eisenstein (1977)

hallazgos en cuestiones de diseño de entornos y paisajes alcanzan sus mejores cotas. No habría más que sortear todos los peligros de *Las Redemption Mountains* (en *Red Dead Redemptpion*), del monte Jogaku (*Ghost of Tsushima*) o incluso de los edificios en ruinas de la Seattle de *The Last of Us*, y disfrutar de un atardecer digital en su cumbre, para constatar estas deudas que el cine y el videojuego contraen con la pintura, y para dejarse llevar por las especulaciones hacia su futuro.

Referencias Bibliográficas

- CERRATO, R. (2010). *Cine y Pintura*. JC Clementine.
- COSTA A. (1991). *Cinema e pittura (Cinema e scuola)*. Loescher.
- COSGROVE, D. (2002). «El paisaje y el sentido europeo de la vista». *Boletín AGE*, N°34, p. 63-89.
- DARLEY, A. (2003). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Ediciones Paidós.
- EISENSTEIN, S. (1977). *Anotaciones de un director de cine*. Editorial Arte y Literatura
- LÓPEZ, F. (2004). *El Paisaje Virtual. El cine de Hollywood y el Neobarroco Digital*. Biblioteca Nueva.
- LIPOVTESKY, G., y SERROY, J. (2009). *La Pantalla Global. Cultura Mediática y Cine en la Era Hipermoderna*. Anagrama.
- MADERUELO, J. (2020). *El espectáculo del mundo: Una historia cultural del paisaje*. Abada Editores.
- MARTÍNEZ, M.P. (2020). *El videojuego y el cine. Orígenes y perspectivas*. Ed. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*. Ediciones Paidós.
- ORTIZ, A, y PIQUERAS, M.J. (2003). *La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual*. Grupo Planeta
- NELSON, P. (2023). *Computer Games as Landscape Art*. Palgrave Mcmillian.
- RIAMBAU, E. (2011). *Hollywood en la Era Digital. De Jurassic Park a Avatar*. Cátedra.
- ROJAS-REDONDO C., y LARA-BARRANCO, C. (2007). «El espacio pictórico en la imagen cinematográfica: relaciones e influencias del trompe l'oeil en el cine». *Laboratorio de arte 30* (2018), pp. 497-516. DOI <http://dx.doi.org/10.12795/LA.2018.i30.27>.
- VENEGAS, A. (2022). *Pasado virtual: historia e imagen en el videojuego*. San-Soleil.

The space of the labyrinth: Case study from literature to cinema and video games

This chapter offers the space of the labyrinth as paradigmatic architecture through a case study in order to, from a brief comparative analysis in aesthetic terms, learn about its spatial reinterpretation from literature, in the format of the novel as a traditional medium, to cinema and video games. We refer to *The Name of the Rose* (1980), the famous novel by Umberto Eco which, although it has been the subject of a multitude of studies, books and compendiums of all kinds, in our case we will take it as a starting point to offer the results on the treatment of the labyrinth, which forms part of its plot, in its transfer to other media, specifically to the film *Der Name der Rose* (Jean-Jacques Annaud, 1986), to the television miniseries *The Name of the Rose* (Giacomo Battiato, 2019) and to the Spanish video game *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987).

El espacio del laberinto: Estudio de caso desde la literatura al cine y los videojuegos

Fran Mateu

Universidad Miguel Hernández

Abstract En el presente capítulo se presenta el espacio del laberinto como arquitectura paradigmática mediante un estudio de caso para, a partir de un breve análisis comparado en términos estéticos, conocer su reinterpretación espacial desde la literatura, en formato de novela como medio tradicional, hacia el cine y los videojuegos. Nos referimos a *El nombre de la rosa* (1980), la famosa novela de Umberto Eco que, si bien ha sido objeto de multitud de estudios, libros y compendios de todo tipo, en nuestro caso la tomaremos como punto de partida para ofrecer los resultados sobre el tratamiento del laberinto, que forma parte de su trama, en su traslado a otros medios, concretamente a la película *El nombre de la rosa* (*Der Name der Rose*, Jean-Jacques Annaud, 1986), a la miniserie televisiva *El nombre de la rosa* (*The Name of the Rose*, Giacomo Battiato, 2019) y al videojuego español *La abadía del crimen* (Opera Soft, 1987).

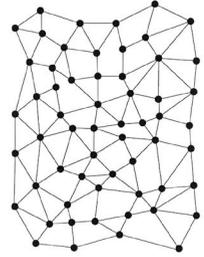
Introducción

La historia que presenta la novela *El nombre de la rosa* (1980), de Umberto Eco, transcurre a finales del año 1327 durante la Baja Edad Media. El franciscano Guillermo de Baskerville y su joven novicio Adso de Melk llegan a una abadía benedictina ubicada en el norte de Italia. Guillermo acude al lugar para formar parte de un debate entre la delegación papal y la orden franciscana, de cara a abordar sus posturas en relación a la posible pobreza de la Iglesia, así como a la separación de poderes entre la autoridad papal y el emperador. En relación a la abadía, esta es conocida por su biblioteca, que alberga prácticamente todos los conocimientos de la cultura occidental, siendo además un lugar prohibido a excepción del *scriptorium*, donde los monjes copistas trabajan a diario.

La biblioteca, asimismo, se erige arquitectónicamente bajo la estructura de un laberinto. Se trata de un espacio vigilado por dos monjes, Malaquíás y su ayudante Berengario, si bien es el anciano Jorge de Burgos quien realmente custodia el lugar. Este último es un monje ciego, cuyo modo de pensar y entender el mundo lo sitúa en el extremo opuesto al de Guillermo, quien sigue las posturas filosóficas de Roger Bacon y Guillermo de Occam bajo los preceptos de la inteligencia lógica. Estos factores, entre otros, devienen un desenlace entre ambos personajes en el espacio laberíntico, que terminará rodeado por las llamas del fuego.

Durante su estancia, Guillermo y Adso se convierten en una especie de pareja de detectives, como trasuntos medievales de Sherlock Holmes y Watson, investigando y presenciando cómo varios monjes son asesinados bajo extrañas circunstancias que remiten a textos apocalípticos, si bien los crímenes comenzaron mucho antes de que ellos llegaran a la abadía. Estos truculentos sucesos, además, guardan relación con un libro envenenado, concretamente con el hipotético segundo libro de *La Poética* de Aristóteles, que versaría en torno a la comedia y la risa, aspectos que Jorge de Burgos rechaza e incluso prohíbe.

El miedo por parte de los monjes que permanecen con vida irá creciendo cada vez más, hasta que el inquisidor dominico Bernardo Gui llegue a la abadía y lleve a cabo un proceso inquisitorial contra los sospechosos principales, a su parecer, entre los que se encuentra Remigio Da Varagine, Salvatore y una campesina de nombre desconocido, con la que el joven Adso tiene un breve despertar amoroso. Siendo sintéticos, la narración de Eco gira en torno a estos aspectos, siendo a su vez permeada por disquisiciones filosóficas, semióticas, teológicas y políticas, que culminarán cuando Guillermo y Adso logren descifrar el laberinto.



1. De izquierda a derecha: laberinto circular, manierista y rizomático.
Fuente: Eco (2014, pp. 53-54)

Arquitecturas laberínticas

Umberto Eco (2014, pp. 53-54) diferenció tres clases de laberintos en base a su arquitectura (Fig. 1). En primer lugar, el laberinto circular adopta un estilo arquitectónico clásico griego (el conocido laberinto de Dédalo, donde se esconde el Minotauro). Una vez nos adentramos en dicho espacio, debemos llegar al centro; y para salir de él, tenemos que regresar al punto de partida. En segundo lugar, encontramos el laberinto manierista o arbóreo, donde encontramos un único camino posible. En este sentido, si nos equivocamos de camino, debemos comenzar de nuevo. Finalmente, el tercer tipo tiene una arquitectura de red o rizoma, llamado también laberinto rizomático. Una vez dentro, cada camino puede estar conectado con cualquier otro. Además, este espacio arquitectónico no tiene un lugar de llegada central, ni periferia, ni una salida definida, siendo potencialmente infinito.

Según Eco (1984, p. 23), el laberinto de *El nombre de la rosa* sería manierista, pero el mundo donde Guillermo se da cuenta de que vive ya ha adoptado una estructura rizomática; es decir, sería estructurable, pero nunca llegaría a estar estructurado del todo. Por tanto, el laberinto que representa a la biblioteca de la novela sería manierista, encarnando el espacio de la modernidad que responde al método prueba-error (Corti, 2016, p. 213), pero con ecos del laberinto rizomático. Además, este laberinto está compartimentado mediante salas o celdas poligonales con estructura radial a un único nivel de altura, cuya desorientación espacial se articula a través de la repetición periódica de elementos y estructuras (Hüllen, 1987, p. 50). Igualmente, en la novela se explica que el laberinto se compone de cincuenta y seis celdas (Eco, 1980, p. 294), siendo la última de ellas la llamada sala del *Finis Africae*, oculta tras un espejo que deforma nuestra realidad, la cual encarna el espacio cerrado por excelencia, siendo inaccesible y secreto (Mangieri, 2011, p. 33).

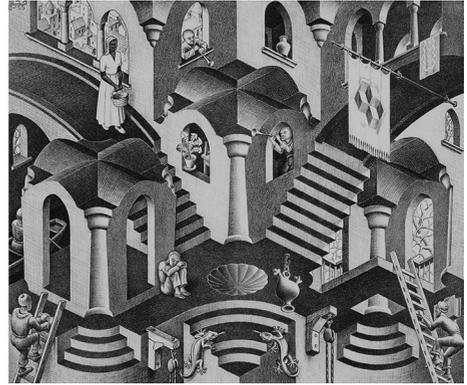
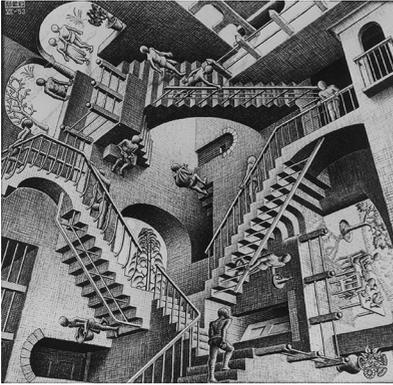
La reinterpretación audiovisual de un laberinto literario

Cuando el cineasta francés Jean-Jacques Annaud trató de trasladar a su película *El nombre de la rosa* el laberinto descrito por Eco, el principal problema que encontró fue que la sensación laberíntica transmitida en la novela no funcionaba en términos de espacio cinematográfico, ya que en la historia original va sucediéndose y describiéndose una habitación tras otra a un único nivel de altura; pero visualmente no terminaba de producirse esa misma sensación de desorientación a la hora de planificar la película (Werder, 2012). Además, el diseñador de producción, Dante Ferretti, confesó sentirse completamente desorientado espacialmente tras la lectura del guion, sobre todo porque no entendía de dónde venían los personajes o hacia dónde se dirigían (Hernández Serrano, 2016, p. 34). La solución se halló en las geometrías tridimensionales imposibles de Escher (Fig. 2), creándose escaleras que no conducían hacia ningún sitio, y cuyos volúmenes no correspondían con su funcionalidad, ya que este tipo de escaleras sirven de metáfora para trazar un recorrido que escapa a nuestra razón (Sorolla-Romero, 2022, p. 279).

Del mismo modo, esta inspiración en Escher, influido a su vez por artistas precedentes como Piranesi (Werder, 2012), entronca con el deseo de construir un infinito artificial rompiendo con la geometría euclidiana, siendo un aspecto presente en la obra de Borges, especialmente en sus relatos “La biblioteca de Babel” (1941) y “El jardín de senderos que se bifurcan” (1941), ambos recogidos en su libro de cuentos *Ficciones* (1944), quien también influyó sobre Eco (1984, p. 12) no únicamente para la creación del personaje de Jorge de Burgos, sino para la construcción de su laberinto literario. Mientras que desde cada una de las galerías hexagonales que erigen la biblioteca de Babel de Borges, junto a su supuesta infinitud, sería posible ver todas las plantas superiores e inferiores a la vez, en la novela de Eco la presencia del laberinto se manifiesta gradualmente conforme los personajes desvelan sus secretos, si bien su construcción remite al pensamiento borgeano.

Por otro lado, mientras que en la novela la salida del laberinto durante la primera noche ocurre por casualidad, en la película Adso tiene la idea de hacer uso del hilo de su sayo para poder orientarse dentro del mismo (Fig. 3). Sin embargo, en la novela Guillermo descarta esta idea porque no funcionaría, ya que no existiría un hilo lo suficientemente largo; y decide aplicar las matemáticas debido a que la biblioteca se construyó por una mente que pensaba matemáticamente, afirmando que sin matemáticas no sería posible construir laberintos (Eco, 1980, p. 292). Sin embargo, en la película este procedimiento sí que resulta efectivo en base a la reinterpretación del espacio arquitectónico.

El nombre de la rosa, libro y película, constituye un laberinto formal, siendo el símbolo más sobrecodificado de la historia de Eco, con el aspecto de una telaraña textual (Piñero García de Quesada, 2003, p. 22). Este aspecto



2. Litografías *Relativity* (izquierda) y *Convex and Concave* (derecha). Fuente: Escher (1953; 1955)



3. Fotograma de la película *El nombre de la rosa*. Fuente: Annaud (1986)

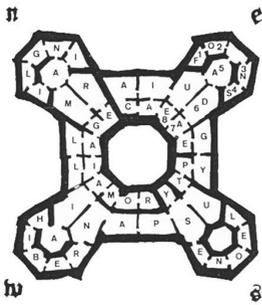
significa que acceder a la historia suponga adentrarnos en un laberinto a diferentes niveles cuyo espacio arquitectónico, mientras nos muestra la salida también nos introduce en diversas posturas del pensamiento medieval, y donde finalmente dejan su poso los tres tipos de laberintos. Una vez resueltos el laberinto de Dédalo (la trama policíaca, descubriendo toda la historia de principio a fin) y el manierista (la propia biblioteca), queda el rizoma sin entrada y sin salida, el cual encarna un laberinto temporal iniciado con el incendio del *Finis Africae*, que termina consumiendo toda la abadía. Del mismo modo, es en el laberinto donde Adso concluye su viaje iniciático, si bien este no lo conduce a la formación que Guillermo deseaba realizar de él (Rossi, 2018, p. 59).

En relación a la miniserie televisiva dirigida por Giacomo Battiato de 2019, sin entrar en todos los pormenores que la diferencian de la novela y de la película (sin ser tampoco nuestro objetivo), cabe señalar que el acceso gradual de los personajes a los espacios más cerrados de la abadía se frena parcialmente, hasta el punto de que la arquitectura laberíntica pierde cada vez mayor

protagonismo. Este aspecto es debido a la introducción de *flashbacks* en el montaje que, por otro lado, pretenden ahondar en los orígenes de Adso, en el movimiento de los dulcinistas, etc. Todo ello, unido al empleo del montaje alterno, para narrar la progresiva llegada a la abadía del inquisidor Bernardo Gui, o los acontecimientos acaecidos en el bosque contiguo o en la fábrica de papel. La introducción de estas secuencias, muchas de ellas ausentes en la novela y en la película, frenarían la fluidez del acceso a las zonas más secretas del laberinto.

Bajo el diseño de producción de Francesco Frigeri, también aparece un cambio notorio en la representación de la arquitectura laberíntica en la miniserie. Así, mientras que en la novela y en la película el espacio que alberga la biblioteca, conocido como la Mole, dispone de cuatro torres defensivas, en la miniserie aparecen ocho. Este laberinto también cuenta con cincuenta y seis celdas, tal y como se refleja tanto en la novela como en la película. Aunque el laberinto de la miniserie mantiene la estructura arquitectónica de la novela, para resolverlo los personajes deben ir marcando sobre un mapa las salas por donde transitan, planificando todo este proceso antes de adentrarse en su interior (Fig. 4). Sin embargo, en el caso de la película no se muestran referencias respecto a cómo los personajes descubren la forma interior del laberinto (García Luque, 2002, p. 295). De hecho, la manera de descubrir cómo acceder a la biblioteca también es diferente en la película, ya que en la novela es el anciano Alinaro da Grottaferrata quien le explica a Guillermo cómo entrar desde el osario (Eco, 1980, p. 217), siendo además un aspecto narrativo que se mantiene en la miniserie al final del segundo episodio. En la película, sin embargo, Alinaro es un personaje omitido, cuyas funciones recaen sobre Jorge de Burgos; y Guillermo y Adso descubren cómo entrar al laberinto al observar a Malaquíás, el bibliotecario, salir por un pequeño portón y entrar en la oficina de la iglesia de la abadía.

Finalmente, cabe señalar que en lugar de incorporar escaleras escherianas, en la miniserie se apostó por trabajar con efectos de luz y oscuridad para crear la desorientación, acompañados de bruscos movimientos de cámara y recursos cinematográficos dirigidos hacia la misma dirección, tal y como se puede comprobar durante su visionado. Además, el laberinto de la miniserie tampoco se encuentra a un único nivel, y los personajes ascienden y descienden estrechas escaleras en espiral repletas de anaqueles con reminiscencias babelianas. Por tanto, mientras que en la película se ha añadido el interminable entramado de escaleras escherianas entrecruzadas para visualizar con mayor volumen y detalle que la biblioteca es un laberinto, el de la miniserie se acerca más al de la novela de Eco, si bien su estructura arquitectónica también ha sido reinterpretada.



4. Plano del laberinto en la novela (izquierda) y en la miniserie (derecha).
Fuente: Eco (1980, p. 437) y Battiato (2019)

Del laberinto literario al laberinto pixelado

A finales de 1986, cuando la adaptación cinematográfica de *El nombre de la rosa* estaba a punto de llegar a las salas de cine, el programador Paco Menéndez y el grafista y estudiante de arquitectura Juan Delcán comenzaron a desarrollar el videojuego *La abadía del crimen*. Como efusivo admirador de Eco y de su novela, Menéndez intentó conseguir los derechos para que videojuego y novela compartieran el mismo título, pero Eco nunca llegó a responder su solicitud (Menéndez, 1988, p. 32). Esta ausencia de respuesta, sin embargo, no afectó a la publicación del videojuego, que se bautizó como *La abadía del crimen*, título provisional que Eco (1984, p. 3) finalmente descartó para su novela, ya que no quería que los lectores fijaran su atención solamente sobre la trama policíaca. Cabe señalar que *La abadía del crimen* tuvo una modesta acogida cuando empezó a comercializarse, pero actualmente es un título dentro del mundo del juego digital reconocido por ser uno de los videojuegos más representativos realizados en 8 bits durante la llamada “Edad de Oro del software español”, período comprendido entre 1983 y 1992 (Medà Calvet, 2018, p. 21). Se trató de una época en la que España se posicionó como el segundo país desarrollador de videojuegos más importante a nivel europeo, superado únicamente por Reino Unido (Climent Lorente, 2013, p. 57).

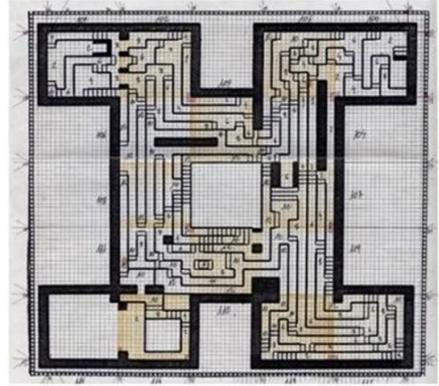
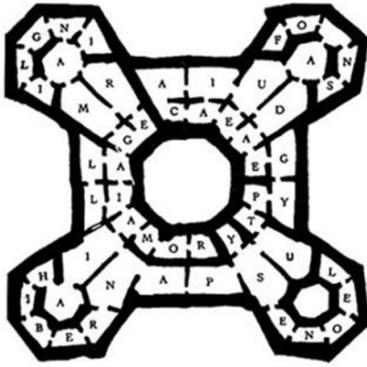
Para llevar a cabo el apartado gráfico de *La abadía del crimen*, Delcán asumió el reto de plasmar una abadía tridimensional del siglo XIV con sus propias proporciones reales en menos de 128 KB de memoria digital (Game Back, 2014). Debe tenerse en consideración que 1024 KB equivalen a 1 MB, por lo que el espacio era insignificante si se compara tanto con los videojuegos actuales, como con el tamaño de cualquier tipo de archivo digital. Además, en los 128 KB del videojuego Delcán tuvo que economizar el espacio de memoria y aprovechar los píxeles para incluir casi cien pantallas diferentes que representaban el interior de la abadía, los *sprites* de los personajes, los textos con las conversaciones que estos mantenían, los gráficos, los audios,

la inteligencia artificial, etc. Igualmente, si intentáramos edificar la abadía diseñada por Delcán basándonos en el mapa que realizó, podría ejecutarse partiendo de las proporciones arquitectónicas planteadas (Game Back, 2014).

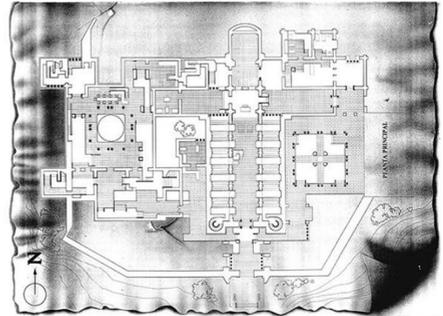
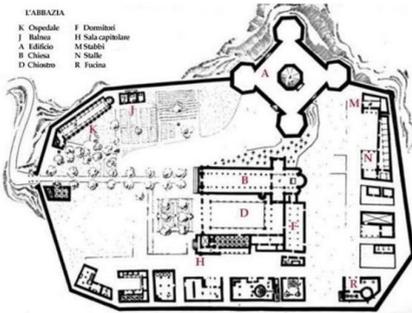
Para llevar a cabo el diseño de la abadía y del laberinto, Delcán (2007) realizó un boceto en un papel de cuadrículas que verticalmente eran números y horizontalmente letras (Fig. 5). Si bien se inspiró en la novela (la película aún no se había estrenado), el grafista también tomó referencias de abadías catalanas, francesas, italianas y alemanas (Game Back, 2014). De aquella combinación, más su propia reinterpretación partiendo de vivencias personales durante su niñez, concibió el espacio abacial del juego digital, cuya planta principal alberga el refectorio y la cocina, la primera planta el *scriptorium* y la tercera la biblioteca (Delcán, 2007). En este sentido, mientras que la abadía de la novela, película y miniserie se extiende a lo largo de un recinto amurallado y está compuesta de varios edificios independientes, obligando a los monjes a recorrer el espacio exterior para trasladarse de un sitio a otro, en el videojuego, y debido a las limitaciones de memoria señaladas, los distintos edificios quedaron unidos entre sí (Giner, 2014, p. 52) (Fig. 6).¹

Respecto al laberinto del videojuego, aunque su representación arquitectónica se aproxima al de la novela debido a que también posee cuatro torres defensivas rectangulares (para no crear muros oblicuos respecto a la perspectiva isométrica), Delcán intentó trazar un laberinto imposible, aunque para ello fuera necesario sacrificar la poco intuitiva jugabilidad del videojuego (Game Back, 2014). Asimismo, Delcán consideró que un laberinto a un único nivel de altura perdería fuerza visual, encontrándose, por tanto, ante un problema similar al que Ferretti tuvo para la plasmación del laberinto en la película. En este sentido, el sistema de cámaras de *La abadía del crimen* posee sus propios límites, y no habría funcionado diseñando una compartimentación tan exhaustiva como se desarrolla en la novela. Como solución, se oscureció cada pantalla del laberinto, mostrándose solamente una pequeña porción del espacio, que básicamente es aquella que se encuentra iluminada por una lámpara de aceite que llevamos con nosotros (Giner, 2014, pp. 65-66) (Fig. 7). Además de trabajar la luz y la oscuridad para potenciar la desorientación (aspecto también presente en la miniserie), aunque en el videojuego encontramos pequeñas escaleras, estas se alejan de la propuesta escheriana de la película, si bien sus aspectos estéticos convergen en la misma idea que, en este caso, es trasladar el laberinto como espacio arquitectónico a la experiencia lúdica digital.

· 1 Este aspecto cambiará en las versiones posteriores de *La abadía del crimen*, si bien en este estudio nos hemos centrado únicamente en el videojuego original



5. Plano del laberinto en la novela (izquierda) y en el videojuego (derecha).
Fuente: Eco (1980, p. 437) y Delcán (s.f.)



6. Plano de la abadía en la novela (izquierda) y en el videojuego (derecha).
Fuente: Eco (1980, p. 437) y Computer Emuzone (2021)



7. Entrada al laberinto de *La abadía del crimen* (izquierda), recorrido a través del mismo en oscuridad (centro) y último momento del videojuego, cuando Jorge se come el libro envenenado (derecha).
Fuente: Menéndez y Delcán (1987)

Conclusiones

El estudio de caso ofrecido resulta paradigmático en cuanto a la creación y reinterpretación del espacio del laberinto dentro de la arquitectura cinematográfica y digital, tanto como constructo del mundo ficcional presentado, como símbolo. En este sentido, las particularidades del laberinto y su propia lógica interna originan la creación de personajes que, en definitiva, terminan siendo un reflejo deformado de dicho espacio, como el que devuelve el espejo que esconde la sala del *Finis Africae*. El atractivo del laberinto, por tanto, deriva de combinar el enfrentamiento contra lo ajeno y desconocido, junto con la necesidad de buscar y encontrar el camino correcto. Una búsqueda articulada por una cadena de descubrimientos que encarnan la metáfora del hilo de Ariadna, guiando a los espectadores y jugadores hasta hallar sus secretos y tesoros más ocultos.

En el entorno digital, además, el espacio del laberinto se ha manifestado prácticamente desde los primeros videojuegos aparecidos en el mercado, ya que las historias quedan unidas a la navegación laberíntica. Sin embargo, en estos casos, el laberinto esconde la desventaja de obligar a los jugadores a recorrer un único camino, es decir, a encontrar la solución. Esta contrariedad se relaciona con los dos primeros tipos de laberintos señalados por Eco, habiéndose hecho necesaria una mayor amplitud del espacio laberíntico para que se pueda explorar con detalle, como si de una biblioteca borgeana se tratase, y cuyos caminos rizomáticos puedan bifurcarse infinitamente en un mundo cada vez más abierto e insondable, tal y como se puede observar en los actuales juegos y entornos digitales.

Por todo ello, nos encontramos ante un espacio que, tanto en su construcción cinematográfica como digital, seguirá ofreciendo nuevos caminos que atraigan a futuras audiencias y generaciones, donde este tipo de arquitecturas, así como sus posibles derivas espaciales, se seguirán constituyendo como ese reflejo deformado de nosotros mismos; y cuya atracción por perderse en sus caminos, bifurcaciones, penumbras y escaleras imposibles represente el objetivo final, el viaje, dilatando cada vez más el tiempo hasta que logremos hallar la salida.

Referencias Bibliográficas

- ANNAUD, Jean-Jacques (Director). (1986). *Der Name der Rose* [Película]. Constantin Film, ZDF, Cristaldifilm, Radiotelevisione Italiana (RAI), Les Films Ariane, France 3 Cinéma y Allied Filmmakers
- BATTIATO, Giacomo (Director). (2019). *The Name of the Rose* [Serie de Televisión]. 11 Marzo Film, Palomar, TMG Y Radiotelevisione Italiana (RAI)
- BORGES, Jorge Luis (1944). *Ficciones*. Buenos Aires, Editorial Sur
- CLIMENT LORENTE, Carlos (2013). "Edad de Oro del software español". *Portal Ciencia y Ficción*, 1, pp. 57-60
- CORTI, Enrique (2016). "Política y estrategias narrativas en El nombre de la rosa (Umberto Eco)". *El hilo de la fábula. Revista anual del Centro de Estudios Comparados*, 16, pp. 207-218. DOI: <https://doi.org/10.14409/hf.v0i16.6294>
- DELCÁN, Juan (2007). *Entrevista a Juan Delcán / Entrevistado por Zemman y Mandrake* [En línea. Fecha de consulta: 15, mayo, 2024]. Recuperado de: <https://computeremuzone.com/?id=entrevista&pg=11>
- ECO, Umberto (1980). *El nombre de la rosa*. Milán, Bompiani
- ECO, Umberto (1984). *Apostillas a El nombre de la rosa*. Barcelona, Lumen
- ECO, Umberto (2014). *From the Tree to the Labyrinth: Historical Studies on the Sign and Interpretation*. Massachusetts, Harvard University Press
- GAME BACK (2017). *RetroBarcelona 2014 - La Abadía del Crimen con Juan Delcán* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/AA_gJyUZLuQ
- GARCÍA LUQUE, Francisca (2002). *Adaptación cinematográfica y traducción intersemiótica. Estudio de El nombre de la rosa a partir de las versiones italiana, francesa, inglesa y española* [Tesis doctoral]. Universidad de Málaga
- GINER, Antonio (2014). "El Ingeniero Cinematográfico. Una mirada arquitectónica a La Abadía del Crimen". En ESTEVE, Jaume (coord.). *Obsequium. Un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen*. Madrid, Ocho Quilates, pp. 50-67
- HERNÁNDEZ SERRANO, Gloria (2016). *Dirección de Arte para Producciones Audiovisuales*. Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte
- HÜLLEN, Werner (1987). "Semiotics narrated: Umberto Eco's The name of the rose". *Semiotics*, 64(1-2), pp. 41-58. DOI: <https://doi.org/10.1515/semi.1987.64.1-2.41>
- MANGIERI, Rocco (2011). *Abadías, mapas, péndulos, islas. La semiótica del espacio en las novelas de Umberto Eco*. Bogotá, Publicaciones de la Universidad de Los Andes
- MEDÀ CALVET, Ignasi (2018). *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)* [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Barcelona
- MENÉNDEZ, Paco (1988). "Un Sherlock Holmes Medieval / El hábito no hace al monje". *MicroHobby*, 2/V(162), pp. 28-32
- PIÑERO GARCÍA DE QUESADA, Rosana (2003). *Teoría y ficción en la obra de Umberto Eco* [Tesis doctoral]. Universidad de Granada
- ROSSI, Annunziata (2018). "Siete crímenes y una biblioteca en llamas. El nombre de la rosa de Umberto Eco". *Acta Poética*, 39(2), pp. 35-61. DOI: <https://doi.org/10.19130/iifl.ap.2018.2.836>
- SOROLLA-ROMERO, Teresa (2022). *El tiempo de los amnésicos. Narrativas fracturadas y delirantes en el cine contemporáneo*. Castellón de la Plana, Aldea Global
- WERDER, Vanessa (2012). *The name of the rose. The monastic, labyrinthine library and a comparison of its illustration in the book and the movie* [En línea. Fecha de consulta: 15, mayo, 2024]. Recuperado de: <https://www.architecturalpapers.ch/index8880.html?ID=75>

Visual-spatial intelligence in environmental storytelling of video games.

Didactics in space game digital design based on the film set

The aim of this research is to analyze the importance of visual-spatial intelligence in the understanding of environmental narrative in video games. The game environment can be considered as another character, and therefore, influences the narrative immersion in a transcendental way. But the spatial characteristics are very particular and different from the rest of the characters that are part of a video game. Therefore, throughout the presentation of different concepts that are perceived by our visual-spatial intelligence such as dimension, shape, framing and route, we will determine their influence on the narrative of the video game. This will be realized by analyzing two works already created linked to two different audiovisual experiences: *In the mood for love* by Wong Kar Wai as a cinematographic work where we will notice how the formal configuration of the stage influences the interactions of the protagonist couple, Chow and Li-zhen, expressing thus his behavior and state of mind, and *Assassin's Creed Brotherhood* from Ubisoft as a video game where we will take a tour of all the environments where the relationship between Cristina Vespuccio and Ezio Auditore takes place.

La inteligencia visual-espacial en la narrativa ambiental del videojuego. Didáctica en el diseño del espacio digital gamer a partir del escenario cinematográfico

Luis I. Barrero

Universidad de Salamanca

Abstract El objetivo de esta investigación se centra en analizar la importancia de la inteligencia visual-espacial en la comprensión de la narrativa ambiental en el videojuego. El ambiente “gamer” puede considerarse como un personaje más, y por lo tanto, influye de manera transcendental en la inmersión narrativa. Pero las características espaciales son muy particulares y diferentes al del resto de personajes que forman parte de un videojuego. Por ello, a lo largo de la exposición de diferentes conceptos que son percibidos por nuestra inteligencia visual-espacial tales como la dimensión, la forma, el encuadre y el recorrido, determinaremos su influencia en la narrativa del videojuego. Esto se concretará analizando dos obras ya creadas vinculadas a dos diferentes experiencias audiovisuales: *Deseando amar* de Wong Kar Wai como obra cinematográfica donde notaremos como la configuración formal del escenario influye en las interacciones de la pareja protagonista, Chow y Li-zhen, expresando así su comportamiento y estado de ánimo, y *Assassin’s Creed. Brotherhood* de Ubisoft como videojuego donde realizaremos un recorrido por todos los ambientes donde se produce la relación entre Cristina Vespucio y Ezio Auditore.

Si entendemos la inteligencia visual-espacial como la capacidad de pensar el mundo y poder crear imágenes mentales y reales a partir de la experiencia visual, procesando así la información en tres dimensiones (Gardner, 2011), podemos permitirnos pensar en una nueva dimensión de esta definición cuando esta experiencia espacial se desarrolla a través del videojuego. Las habilidades propias de esta inteligencia tales como la orientación espacial, control de las formas y proporciones o capacidad para establecer relaciones espaciales de muy diversos tipos nos ayudan a precisar nuestra percepción sobre el ambiente del videojuego, y por lo tanto, a captar con mayor facilidad su influencia sobre su narrativa.

Esta relación entre narrativa y diseño del espacio de los videojuegos queda materializada en muchos de ellos a través de lo que denominamos “narrativa ambiental”. El jugador interpreta el escenario como si de un narrador se tratara principalmente de dos formas: una primera a través de objetos, gráficas o mensajes escritos, y una segunda, a través de las características espaciales del ambiente sobre el que interactuamos.

Nos centraremos en cuatro características principales ambientales que determinan nuestra experiencia espacial. Como primer aspecto la forma del espacio en relación con su concreción. La capacidad que tenemos para determinar su rectitud o curvatura, sus límites o su situación respecto a nuestro cuerpo. En segundo lugar, nos detendremos en las características dimensionales que nos permiten establecer relaciones y determinar el grado de intimidad y privacidad que experimentamos. Nos centraremos posteriormente en analizar la importancia de la convergencia o divergencia del escenario a través del encuadre, lo que determinará la linealidad o focalización de nuestra experiencia. Finalmente abordaremos la dinámica del recorrido materializada a través del plano del suelo, de su inclinación, estabilidad, resistencia o legibilidad.

La percepción de estas cuatro características ambientales propias de la inteligencia visual-espacial como ya hemos dicho, determinan y complementan la narrativa en muchos videojuegos. En nuestro caso, nos centraremos en *Assassin's Creed, Brotherhood* y más concretamente en la relación que el personaje principal Ezio Auditore tuvo con Cristina Vespucci en la Florencia del S.XVI.

Previamente, analizaremos de forma paralela esta influencia en el ámbito cinematográfico, centrándonos en la película *Deseando amar*, donde el análisis de la relación entre el Sr. Chow y la Sra. Chan en el Hong-Kong de los años 80 nos permitirá entender la influencia que la narrativa ambiental cinematográfica ha tenido en el videojuego.

Este desarrollo dual nos permitirá redefinir el concepto clásico de inteligencia visual-espacial aplicado tradicionalmente a las enseñanzas artísticas, reforzado por su aplicación en el entorno del videojuego:

Por tanto, resumiendo lo anterior, desde la didáctica de las artes plásticas, visuales y audiovisuales (e, incluso, multimedia), hay varios aspectos en los que el uso de videojuegos puede ser un motor potenciador: en el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente y lateral, el estímulo de la imaginación, la mejora de las habilidades visuales-espaciales y la alfabetización audiovisual. A ello, se suma la posibilidad del fomento de la expresión artística en el propio diseño y creación de productos, y el desarrollo de la conciencia cultural sobre arte de los nuevos medios. (Escribano, 2022, p. 64)

Y considerando también, de esta forma, que el videojuego como expresión artística nos permite refrendar los postulados de que no debe entenderse como “un pinta y colorea” (Fontal, 2015) o una manualidad más (Acaso, 2009).

Se debe destacar también el método empleado en este texto, experimentando como espectador la película y como jugador el videojuego, para posteriormente en una segunda y sucesivas experiencias posteriores, mediante la captura detallada de las imágenes, definir la relación entre el concepto espacial y su influencia narrativa.

La concreción de la forma

La capacidad que desarrollamos para percibir la forma y límites del espacio determina el carácter de dicho espacio:

El hecho de construir una casa es levantar un mundo con orden en medio del caos existente. El hombre acota un espacio peculiar y privado, del vasto espacio general, por el cercado de su casa, y allí separa un espacio interno del externo. La dualidad de tales espacios forma la base de la composición de todo el espacio en que se experimenta la vida del hombre. Se intentó que la arquitectura se uniese a la sociedad, uniendo lo espacios interno y externo. Lo que ocurre es que fue sólo un momento, y enseguida se volvió al marco clásico de la arquitectura. La teoría de planificación de la era moderna podía constituirse, por vez primera, por este acto de separar los límites exterior e interior de una manera clara. (Ito, 2000)

Esta dualidad interior-externo se manifiesta de manera precisa en la película *Deseando amar* en la dualidad espacio privado-espacio público. Este escenario privado y reconocible, lo constituye el rellano del bloque residencial y los pisos a los que da acceso, donde nuestra pareja protagonista coincide casualmente. Sabemos que nos encontramos en un espacio conocido y privado cuando uno de sus vecinos en estado de embriaguez y al no poder orientarse por el sentido de la vista, lo hace con el sentido del tacto, reconociendo la puerta de su hogar (Fig.1). Esta forma concreta “hogareña” se opone al espacio ilimitado y difuso del pasillo que da acceso a la habitación del hotel impersonal donde se producen los encuentros furtivos del Sr Chow y la Sra. Chan. El escenario, remarca así, el tipo de relación que se produce.

Este mecanismo cinematográfico se materializa de manera similar en el videojuego. En el ambiente del encuentro entre Ezio y Cristina todo es limitado, recto y determinado. Este carácter formal nos ayuda a centrarnos en nuestra interacción con Cristina (Fig.2). Cuando esta relación no existe, el espacio, sin embargo, se vuelve ilimitado, puesto que el escenario se convierte en el objeto de nuestra mecánica, desplazarnos con precisión sobre un entorno impreciso es nuestro objetivo.

La intimidad de la dimensión

Desde el ámbito de la arquitectura nos educan a dominar las dimensiones de los espacios desde el punto de vista más racional, a través de formas mensurables. En el cine existen otro tipo de dimensiones, que son las dimensiones psicológicas:

Mi mano se acerca a tu cara desde, digamos, medio metro de distancia, lentamente. Hay un espacio, muy pequeño, en que mis dedos sienten tu calor sin llegar a tocarte. Unos milímetros más y te toco. Unos milímetros menos, y dejo de sentir calor. Es un lugar muy preciso. No es un espacio ambiguo (o estoy en él, o no lo estoy), pero sí de tensión. Y es un lugar común, no sólo tuyo, ni sólo mío. Si tú te colocas una máscara, por muy fina que sea, esa frontera, y con ella lo común y la tensión, desaparece. Están mis dedos, fuera, y está tu cara, dentro. No hay tensión, ni frontera entre los dos. Esa frontera donde puedo percibir tu calor sin tocarte, no puedo describirtela con palabras, pero puedo mostrártela. (Corrales, 2006)

En esta comparativa de imágenes de la película (Fig.3), la distancia métrica entre los personajes es muy similar. Es el entorno donde se desarrollan las acciones el que nos permite establecer el tipo de relación que se está produciendo entre ellos, y, por lo tanto, la distancia emocional a la que se encuentran. La utilización del primer plano refuerza este efecto. De la tensión provocada en un espacio de pequeñas dimensiones se pasa a la falta de intensidad emocional provocada por la enorme dimensión del espacio circundante.

En el videojuego, esta diferencia de intensidad en la relación de los protagonistas se da de manera similar. Los pequeños espacios fomentan el encuentro estático (Fig.4), los grandes espacios generan un reto en el jugador que provoca un desplazamiento orientado, se convierte, de esta forma, en un ambiente dinámico. Se utiliza el plano general como mecanismo que permite establecer relaciones entre lo situado en primer plano y nuestro objetivo, el plano lejano.



1. Deseando amar. Wong Kar Wai. Hong Kong. 2000



2. Assassin's Creed. Brotherhood. Ubisoft. 2010



3. Deseando amar. Wong Kar Wai. Hong Kong. 2000



4. Assassin's Creed. Brotherhood. Ubisoft. 2010

La convergencia del encuadre

La falta de diálogo o de narración en el escenario sumada a la técnica cinematográfica del director son las encargadas de detallarnos la relación de los personajes. Volvemos a darnos cuenta de que la forma real de la vivienda pasa desapercibida frente al encuadre unifocal utilizado, revelando un espacio convergente virtual que aproxima sentimentalmente a la pareja (Fig.5). En la segunda imagen podemos percibir la intranscendencia de las relaciones personales dada la divergencia espacial que divide el espacio en pequeños ambientes desconectados y unipersonalizados.

Este mecanismo de convergencia espacial tiene especial relevancia en el videojuego (Fig.6). Cuando queremos establecer una relación entre el jugador y una persona u objeto, es la unidireccionalidad del ambiente el encargado de remarcar esta relación que conlleva una revelación progresiva de la información a medida que avanzamos:

La eficacia en el aprendizaje se beneficia, en gran medida, del uso de la revelación progresiva. La información presentada a una persona que no está interesada o preparada para procesarla se convierte en ruido. La revelación progresiva también se emplea para controlar la percepción de la complejidad y la actividad. Por ejemplo, se halla en el diseño de los puntos de entrada a las atracciones en los parques temáticos. (Baecker, 2000)

La falta de conexiones con personas elimina la narrativa del videojuego reduciéndose a la destreza de reorganizar un ambiente divergente que nos permita avanzar por el camino correcto presentando diferentes planos en forma de secuencia ordenada.

La continuidad del recorrido

La escalera donde se encuentra nuestra pareja puede considerarse como el tercer protagonista de la película (Fig.7). Es la encargada de ponerles en contacto obligándoles a reducir la velocidad de desplazamiento por la rugosidad de su pavimento, la estrechez de su recorrido, y el esfuerzo y cuidado que se debe poner a la hora de subir o bajar. Se genera, en un instante, un espacio íntimo. Por el contrario, en la imagen opuesta, el brillo de un acabado pulido nos transmite la idea de alejamiento, de huida, de rapidez en el desplazamiento, evitando, en este caso ser vistos, y aumentando de esta forma, las sospechas de infidelidad.

En el videojuego la materialidad del plano del suelo cambia el dinamismo del ambiente y por lo tanto, nuestra forma de interactuar con él:



5. Deseando amar. Wong Kar Wai. Hong Kong. 2000



6. Assassin's Creed. Brotherhood. Ubisoft. 2010



7. Deseando amar. Wong Kar Wai. Hong Kong. 2000



8. Assassin's Creed. Brotherhood. Ubisoft. 2010

La materia misma de la que está hecho el camino juega un papel tan importante como su anchura. Al sustituir en un pueblo una calzada de adoquines o un camino de tierra por una carretera asfaltada, no solo cambiamos un color, transformamos el dinamismo de la imagen de este pueblo. Porque la tierra o la piedra son superficies rugosas y ásperas, y permeables, la mirada se detiene en ellas y, gracias a esta permeabilidad, se relaciona con las profundidades subterráneas. Mientras que la cinta perfectamente lisa e impermeable del asfalto hace que la mirada se deslice, resbale, para ir a proyectarse lejos, hacia el horizonte. (Tournier, 2000)

El plano del suelo se convierte, de esta forma, en un agente que nos permite establecer relaciones con otros personajes o, por el contrario, evitarlas (Fig.8). No solo se materializa este tipo de ambientes con la rugosidad del material de acabado, sino también con su inclinación, su inestabilidad o su discontinuidad. Fijar uno o varios niveles en el ambiente no solamente se convierte en una mecánica de superar niveles, sino también en una forma de establecer diferentes tipos de relaciones entre protagonistas del videojuego.

Conclusión

Finalmente, podemos concluir este recorrido a través estas imágenes cinematográficas y de videojuego constatando una nueva dimensión que completa la definición de inteligencia visual-espacial, consideramos, por tanto, que es también una inteligencia generadora de narrativas ambientales. Nuevas disciplinas artísticas y creativas como el videojuego nos permiten definir nuevas habilidades y forma de comunicación en el mundo audiovisual al dotar de interactividad los desarrollos narrativos más lineales y desligados del entorno donde se desarrollan. Debemos aprender, que diseñar un ambiente en un videojuego, es también generar una narrativa donde el espacio es un narrador o personaje más de la aventura.

Referencias Bibliográficas

- Acaso, M. (2009). La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Los Libros de la Catarata
- Baecker, R. M. (Ed.). (1995). Readings in Human-Computer Interaction: Toward the Year 2000
- Bauman, Z. (2003). Modernidad líquida
- Bocchi, R. (2011). Proyectar el espacio y el movimiento. Escultura y paisaje, 2011, ISBN 978-84-930140-2-5, págs. 41-54
- Bond, M. (2020). Wayfinding: The Art and Science of How We Find and Lose Our Way. De Bono, E. (1995). Seis sombreros para pensar. Ediciones Juan Granica
- Corrales, C (2006). Bocetos matemáticos en Formas de límite. Moraza, J. L., & Ortíz, S. Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga (CEDMA)
- Darley, A. (2002). Cultura visual digital: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación, Paidós, Barcelona
- Deleuze, G. (1989). El pliegue: Leibniz y el Barroco
- Escribano, B. (2022). El videojuego como recurso potenciador de la creatividad y la conciencia cultural en la educación artística. El videojuego como recurso pedagógico, 2022, ISBN 978-84-369-6073-0, págs. 61-82
- Fontal, O. (2015). Didáctica de las artes visuales en la infancia // Colección: Didáctica y Desarrollo. Ediciones Paraninfo, S.A.
- Gardner, H. (2019). Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica (M. T. M. Nogués & M. A. Fernández, Trads.)
- Gorostiza, J. (2007). La profundidad de la pantalla
- Holl, S. (2014). Cuestiones de percepción: Fenomenología de la arquitectura (M. P. Rodríguez, Trad.)
- Ito, T. (2000). Escritos
- Martín Prada, Manuel (2023). Teoría del arte y cultura digital. AKAL, Madrid
- Pallasmaa, J. (2014). Los ojos de la piel: La arquitectura y los sentidos
- Rowe, C., & Slutzky, R. (1978). Transparencia literal y fenomenología. Arquitectura: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid 214, 34-42
- Tessenow, H., & Roig, J. M. G. (1998). TRABAJO ARTESANAL PEQUEÑA CIUDAD
- Tournier, M. (2000). El espejo de las ideas (L. M. T. Vila, Trad.)
- Zaparaín F., Ramos J. y Bocchi R. (eds.). Art installations: spacial and scenographic analysis. EdUVa-ESPAClar-IUAV, Valladolid 2021

**cinema
architecture**

