

# La cámara en la animación de arquitectura. Reconsiderando “la mirada” y el régimen de mostración en el cine.

## *The Camera in Architectural Animation. Reconsidering “The Gaze” and The Registration Regime in the Cinema.*

Carmen Aroztegui Massera

Universidade Federal de Minas Gerais

aroztegui@gmail.com

**Abstract:** *Even though inspired by cinema, architecture animations often oversimplify filmic space, and conflate two distinct concepts: gaze, and vision. Such misinterpretation leads to overuse camera movement to present spaces as if the change of point of view would lead to communicate lived space. This article introduces such discussion in the context of the tableau vivant, a living picture, explores the use of the shot sequence and the use of non-narrative scenes.*

**Palabras clave:** tableau vivant; plano secuencia; representación; cine; mostración.

A pesar de estar inspiradas en el cine, las animaciones de arquitectura con frecuencia simplifican el espacio fílmico, y confunden dos conceptos distintos: la mirada y la visión. Tal interpretación equivocada lleva al uso excesivo del movimiento de la cámara en las presentaciones, como si el cambio del punto de vista condujese a comunicar el espacio vivido. En este artículo se presenta la discusión del concepto del *tableau vivant*, un cuadro vivo, en el contexto del uso del plano secuencia y del régimen de mostración.

### La imagen viva y el régimen de mostración

El *tableau vivant*, imagen viva, fue una forma de entretenimiento del siglo XIX donde actores posaban inmóviles como si estuvieran en una pintura. Era similar a un diorama, un espectáculo popular de fines de siglo XIX, pero contenía actores vivos y la escena se podía recorrer a su alrededor. El *tableau vivant* fue retomado por la fotografía y posteriormente reinterpretado en las imágenes animadas, los primeros filmes. La cultura del espectáculo en París de fines de siglo XIX, que incluía la puesta en escena de eventos o situaciones espectaculares, fue fundamental en el surgimiento del público que posteriormente se volcó al cine (Schwartz, 2001). Un ejemplo de este “gusto” se puede identificar en las escenas producidas por Edison para el kinetoscópio. Las escenas de estos primeros filmes son retratos vivos, un plano fijo en que la acción se da al interior del plano, y se encuentran más vinculadas a un espectáculo en régimen de exhibición o registro que de narración (Costa, 2005). Por un lado, los actores muchas veces miran frontalmente a la cámara,

le hacen guiñadas al público, convirtiéndolo en cómplice del evento. Por otro lado, la temática abarcaba eventos que no necesitaban del auxilio de un narrador, así fuera porque eran eventos conocidos de antemano (como el Vía Crucis), situaciones espectaculares, actualidades exóticas o simplemente provocaciones desenfadadas (Figura 1). Esta mostración de una situación hacía que las escenas pudieran ser apreciadas en forma independiente, sin la necesidad de una narrativa las organizara secuencialmente.



Fig. 1. El plano fijo en régimen de exhibición o registro en “El beso” (Edison, 1900).

Posteriormente el *tableau vivant* fue reinterpretado en escenas de directores contemporáneos a través del *plano secuencia* y el *plano largo*. Los planos comenzaron a ser parte de una narrativa mayor, del filme como un todo. Formalmente, el plano secuencia es un plano sin inte-

rupción de cortes de montaje. A su vez, el plano largo es un plano secuencia fijo donde no se modifica la posición de la cámara. Generalmente, el espacio fílmico clásico es presentado por una secuencia de montaje: a partir de un plano general que establece los personajes en el espacio, se pasa a una secuencia de planos medios o de detalle (acercamiento). Estos planos medios o de detalle se articulan en un “juego de miradas”, plano/contraplano (él/la que mira - lo que es mirado y devuelve la mirada). Esta forma canónica de construcción fílmica es subvertida con el plano secuencia y el plano largo, ya que el espacio es presentado, ya no a través de la fragmentación formal del montaje, pero a través de un recorrido continuo de la cámara o del movimiento de los personajes al interior del plano. La articulación de las distintas escalas del plano, la variación desde plano general - plano medio - plano de detalle, se realizan en una única toma. La función narrativa del plano largo y del plano secuencia dentro del film es variada. Muchas veces establecen una pausa en la narrativa y plantean una sensación, más allá de la acción. Otras veces articulan un cambio en la acción o generan una nueva situación dramática. Generalmente, los planos secuencia son parte de una escena y son una toma de apertura. Por ejemplo, en *Encadenados* (Hitchcock, 1946), la cámara desciende acompañando la curva de las escaleras desde un plano que muestra una fiesta en un hall palaciego hasta lle-

gar a un plano que encuadra la mano de la heroína sujetando una llave (Figura 2). En este caso el plano secuencia es parte de la escena, es la toma de apertura que establece la situación, la heroína espera ansiosamente la llegada del héroe, y que posteriormente abre paso a una secuencia de diálogos de plano/contraplano clásica. El *tableau vivant* sin embargo, no es cualquier plano secuencia. Presenta un instante en la narrativa y explora más la situación que el devenir (acción o evento). El tiempo de la acción se encuentra paralizado, lo que permite al espectador observar la situación con mayor detenimiento (Figura 3). Generalmente, el montaje permite elipses de tiempo, que es vivido como tiempo real. En el plano secuencia la duración del plano es la misma que el tiempo real pero es percibido como un ralentizar. Bazin en su texto “La evolución del lenguaje del cine” (1967) nota esta distinción del tiempo entre el plano secuencia y el montaje. En este texto se refiere al plano secuencia como el que mejor expresa la realidad ya que al no modificar el tiempo, transfiere a la pantalla el “continuum de la realidad”. Bazin plantea además que el montaje por su natural ajuste a la narrativa, excluye de la escena toda posible ambigüedad la cual permitiría al espectador una apertura a múltiples interpretaciones. Sostiene que el tiempo y espacio “perceptivo”, utilizado en el plano secuencia, pertenece al nivel de registro, y que esto le permite al espectador escoger su propia interpretación del evento.



Fig. 2. Ejemplo de plano secuencia como toma de apertura de una escena en *Encadenados* (Hitchcock, 1946).



Fig. 3. Ejemplo de plano secuencia como toma de apertura de una escena en *Nostalgia* (Tarkovsky, 1983). A- plano inicial, con poca profundidad de campo. B- muda de foco al fondo. C- termina descocamiento lateral de la cámara.

Le devuelve al cine la “sensación de realidad ambigua”. Aunque este planteamiento sea cuestionable ya que la impresión de realidad producida en el espectador es parte de la intencionalidad del director en la elección del recurso formal, la conexión que establece Bazin entre el plano secuencia y la apertura a la interpretación del espectador es crucial. La narrativa fílmica expresa una posible interpretación de un evento en el espacio, la representación del espacio tiende a presentar a la perspectiva orquestada por el director. Pero cuando en arquitectura hacemos imágenes animadas, tendemos a expresar las posibilidades que ofrece el espacio, no necesariamente vinculadas a una vivencia particular. Esto ocurre porque el espacio vivido, aunque albergue eventos posibles, posee una apertura a actualizaciones que no son predeterminadas. El concepto de *tableau vivant* presenta por tanto oportunidades a una interpretación abierta del espacio y que no cerrada a una narrativa.

### **Animaciones-recorridos: fusión entre mirada y visibilidad**

De todas las características del espacio fílmico que permiten una percepción de profundidad, el paralaje es la única vinculada a la imagen animada. Nuestro ojo interpreta las mínimas diferencias entre cuadro y cuadro como movimientos relativos entre los objetos. Las variaciones en la superposición de las figuras le dan a la escena una ilusión de profundidad. En la representación arquitectónica, esta visión es entendida como perspectiva y asume un rol preponderante en la prefiguración espacial del proyecto. Esta constatación óptica, sin embargo, no es suficiente para concluir que la sensación de profundidad percibida equivalga a la comprensión del espacio. La fenomenología cuestiona esta supuesta relación unívoca de visión-comprensión y plantea una relación con la visión que no es solamente gobernada por el ojo del sujeto, pero también por sus expectativas, sus movimientos, su control y su emoción. El espacio cosificado, infinito y homogéneo de la perspectiva deviene históricamente y no puede ser identificado con las cualidades del espacio vinculados a nuestra existencia (Pérez-Gómez y Pelletier, 1992).

En la década de '60, la teoría del cine posicionó al espectador en un lugar privilegiado, en el vértice de la pirámide de visión. El aparato cinematográfico de base (Baudry, 2008) reafirmaba este lugar al presentar un espacio de proyección del filme donde el sujeto se aísla del exterior, se somete a un estado de sub-motricidad

y exacerbación de la percepción visual. Existía una coincidencia entre la posición del espectador, en el vértice de la pirámide de proyección, y la posición de la cámara/proyector y se sugería una identificación del espectador con la cámara (Baudry, 2008). Se estableció una relación de identidad entre la posición de la cámara, entendida como visibilidad y vinculada a las leyes de la óptica, y la mirada, que permitiría al espectador la identificación con la situación del filme o los personajes. Esta correspondencia se cuestionó posteriormente a partir de una distinción entre la visión y la mirada. La visión identifica una representación proyectada en la pantalla pero esta es percibida como un velo que cubre la realidad; la pantalla es percibida bajo la sospecha de que la realidad está siendo camuflada (Copjec, 1989).

Tanto desde la fenomenología como de la teoría del cine se plantea la distinción de lo que es un fenómeno óptico (la visión) y de la intención/identificación del sujeto (vinculado con la mirada) respecto de la representación del espacio.

### **El velo de la representación**

El software de modelado y animación presenta al arquitecto con herramientas cada vez más sofisticadas de expresión del espacio proyectado. Sin embargo, las animaciones generalmente muestran un recorrido monótono, centrado en la presentación del objeto arquitectónico. Se interpreta a la animación como una forma de mostrar el movimiento relativo de los objetos en el espacio y no se centra en la creación de un sujeto que realiza el recorrido.

Este artículo aborda esta problemática desde varios aspectos. Por un lado, se plantea la distinción entre visión y mirada, desde la percepción fenomenológica y de la teoría del cine. Comprender esta diferencia permite valorizar el movimiento de la cámara, no en función de la geometría del modelo, pero de la relación que se establece entre duración del plano y el tiempo percibido. Esa relación de extrañamiento o adecuación da en el sujeto.

Por otro lado, se discute la necesidad de una representación ambigua que permita al espectador realizar su propia interpretación de la animación. Este planteo apunta a entender las diferencias entre el espacio vivido real, donde los eventos se actualizan pero no existe determinación, y el espacio fílmico de la narrativa, donde el evento es expresado desde una perspectiva autoral. Se trata aquí de valorizar las escenas que exploran un régimen de mostración, mas que de narración.

Finalmente, este artículo analiza brevemente la tradición iniciada por el *tableau vivant*, una escena que retrata un

instante. El plano secuencia, si pensado bajo el concepto de *tableau vivant*, permite trabajar la escena en forma independiente (de una narrativa mayor) y como un registro. El trabajo con el plano secuencia abre nuevas posibilidades para las animaciones de arquitectura porque permite una la articulación del tiempo, con apertura a la interpretación y en un régimen de mostración. En definitiva, permite el surgimiento de un sujeto que reconoce la distancia entre apariencia y realidad.

## Agradecimientos

La autora agradece a la colaboración financiera de la Fapemig (programa de Participação Individual em Eventos no Exterior), del CNPq y CAPES, que posibilitaron mi participación en el congreso.

## Referencias

- Bazin, A. 1967 (1962 orig.). The Evolution of the Language of Cinema. *What is cinema?* 1(pp. 23-40). Berkeley, CA: University of California.
- Baudry, J.-L. 2008 (1970 orig.) Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. En *A experiência do cinema* (pp. 383-399). I. Xavier (Editor). São Paulo: Graal.
- Copjec, J. 1989. The Orthopsychic Subject: Film Theory and the Reception of Lacan. *October*, 49, 53-71.
- Costa, F. C. 2005. O primeiro cinema. En *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* (pp. 23-70). Rio de Janeiro: Azougue.
- Pérez-Gómez, A. y L. Pelletier. 1992. Architecture Representation beyond Perspectivism. *Perspecta*, 27, 20-39.
- Schwartz, V. 2001. O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século. En *O cinema e a invenção da vida moderna* (pp.411-440). L. Charney y V.R. Schwartz (Editores). São Paulo: Cosacnaify.

## Referencias de las imágenes (filmes)

- Edison, T. 1900. The Kiss [El beso]. 48 segundos. EEUU.
- Hitchcock, A. 1946. Notorius [Encadenados], 101', RKO Radio Pictures Inc. EEUU.
- Tarkovsky, A. 1983. [Nostalgia], 125', Opera Film Produktion, Rai Due, Sovinfilm. Unión Soviética/Italia.