

Interacción del cine y la arquitectura: mirando a través de la primera mitad del siglo XX*

por Gül Kale**

Resumen

Desde las primeras películas, el cine ha reflejado la vida urbana a través de sus propios medios de representación. Reconsiderar estas películas puede contribuir a entender la formación de estructuras culturales en relación con sus entornos arquitectónicos. Tanto la manera en que el significado de la arquitectura es construido dentro de una sociedad, y cómo las personas experimentan este significado, están íntimamente relacionados con la representación de la arquitectura. Cuando esta interacción es evaluada, la transformación de la arquitectura a través de las imágenes emerge como un tópico problemático. Actualmente, los arquitectos están buscando nuevas inspiraciones en el cine. Sin embargo, el aproximarse a las películas como una fuente para obtener formas experimentales crea espacios desprovistos de contextos históricos y culturales. Escrutando películas alternativas a través de puntos de vista alternativos puede revelar valores tangibles ocultos en las imágenes, creando un área de fuerte resistencia contra una cultura visual orientada al consumo. Consecuentemente, el deseo de entender más profundamente los lugares en relación con las personas, y aun más, la demanda por entender mejor las películas a través de los entornos arquitectónicos, son razones fundamentales que han hecho persistir esta interrelación desde comienzos del siglo XX. Y concurrentemente, este artículo alcanza su estímulo de esta interrelación duradera.

Palabras clave: arquitectura moderna, cine, imagen fílmica, movimientos de vanguardia.

Modernismo y cine

Durante el periodo del cine mudo, las escenas de las películas que impresionaron a las audiencias se constituyeron como las imágenes más evocativas en la memoria visual de los

espectadores ilustrados, en relación con la época en que vivieron. Las impresiones sobre lugares en los que nunca habían estado influenciaron la percepción de su propio mundo y de su entorno mediato. Particularmente en las películas mudas, que dependían de una fuerte comunicación visual, los espectadores fueron capaces de experimentar directamente a través de su imaginación la vida en la película, sin importar lo que pudieran desear, dada la ausencia de conversaciones que se interpusieran. Consecuentemente, las personas comprendieron cómo ver el mundo desde puntos de vista inusuales. Aquellos lugares en que se luchaba desesperadamente por la sobrevivencia estallaron y se convirtieron en lugares en los que ahora se podía transitar libremente, toda vez que el espacio los abarcaba completamente. Ciertos detalles del espacio, que las personas no podían notar mientras en su propia inmediatez, volaron en frente de sus ojos uno por uno; fue por tanto esa retención mental de imágenes la que transformó precisamente su forma de ver y comprender el mundo.

Las imágenes de las películas actuales e históricas influyen en las personas, tanto en la percepción de los sucesos como en la evaluación del tiempo pasado y presente. En este punto, es crucial investigar la interacción entre la arquitectura y el cine comenzando desde el siglo XIX, cuando éste adquirió importancia. La relevancia del cine en la industria cultural, al alcanzar vastos grupos de espectadores, es indicativa del gran impacto que tienen las películas en la construcción de la memoria colectiva. A partir de una evaluación sobre la interacción del cine con la sociedad en las películas antiguas, puede ser posible entonces entender la formación de estructuras sociales, junto con sus entornos arquitectónicos. Así como la vida privada de un individuo está estrictamente atada a su vida en sociedad, la percepción de su entorno está íntimamente relacionado con el significado de sus representaciones.

Antes del cine, la pintura, la literatura y la fotografía eran las formas de arte más influyentes, en tanto las imágenes que trazaban en la memoria. Cuando las personas iban evaluando lo que veían, escuchaban o experimentaban, utilizaban esas imágenes. En las novelas del siglo XIX escritores como Balzac, Dickens, Dostoyevski, Tolstoy, Turgenyev, Flaubert, Stendhal y Zola retrataron los eventos

* Una primera versión de este trabajo fue presentada en la *Primera Conferencia de Diseño y Cine*, en la Universidad Técnica de Estambul (mayo de 2003). La presente versión es parte de la tesis de maestría del autor, titulada "Arquitectura y experiencia visual en el cine", y supervisada por el profesor Dr. Gunkut Akin en la Universidad Técnica de Estambul (completada en febrero de 2004). Traducido por Alejandra Nogales y revisado por Diego Campos.

** Arquitecto y Magíster en Arquitectura, Ph. D. (c) en Historia de la Arquitectura, Universidad Técnica de Estambul. Investigador asistente, Istanbul Yeditepe University. E-mail: gulkale77@yahoo.com.

cotidianos de su época, mientras que fotógrafos como Nadar y Atget proyectaron la vida diaria de las ciudades a través de sus imágenes (Benjamin, 2001). Sin embargo, las películas permitieron a las personas interrelacionarse con el mundo moderno de un modo distinto al usual. El cine fue visto como una forma de arte ideal para exponer las imágenes fluidas que creaban una estructura fragmentada en la vida moderna.

Las nuevas circunstancias de la vida urbana moderna engendradas por la modernización, así como las estructuras dinámicas, los encuentros transitorios y las agitadas condiciones de vida, hicieron difícil para las habitantes de las ciudades el adaptarse. Las efímeras imágenes de las ciudades modernas, que las personas se esforzaban por percibir, demostró que los habitantes de las ciudades, incapaces de entender los aspectos de la nueva época (a pesar de que se movían torpemente en ella), requerían de otro medio de representación para poder comprender qué estaba ocurriendo en su ambiente. El cine como forma moderna de arte, desde sus primeras películas, reflejó las imágenes de la vida urbana por medio de sus propias técnicas de representación. Al cambiar la percepción de las personas por medio de imágenes de lugares y culturas desconocidas, las películas influenciaron las formas en que los espectadores veían el mundo y proyectaron nuevos puntos de vista sobre la vida moderna.

El espacio fílmico que exponía a los modernos habitantes urbanos en sus ambientes naturales tuvo características documentales, particularmente en los primeros años del cine. Las películas que mostraban la vida cotidiana y sucesos ordinarios en calles y esquinas atestadas de gente, son las fuentes visuales más efectivas sobre la vida diaria de finales del siglo XIX y comienzos del XX. La proyección de la ciudad a partir de sus calles inquietas, las nuevas relaciones de producción y procesos de consumo y los entornos arquitectónicos emergiendo como resultado de las necesidades modernas, establecen el punto de partida para la interrelación entre la ciudad y el cine. La ciudad es el contexto natural de esas películas. La búsqueda por representar objetivamente la vida de la ciudad por medio de la cámara dependía del convencimiento de que ésta podía captar la realidad tal cual era. Pese a que esas películas revelaban las miradas de sus creadores sobre los sucesos, estos cineastas, que no detectaron el potencial del cine para expresar sus sentimientos

e ideas, se concentraron en la capacidad de la cámara para mostrar la realidad en lugar de evaluar lo que se exponía a través de las imágenes fílmicas. Las primeras películas tuvieron una relación distinta con los espectadores. Las películas eran atractivas para la audiencia a causa de sus imágenes y no por sus historias. Tales eran las imágenes de las instancias banales o cotidianas de la vida. La emoción causada por la representación de esos eventos comunes era el resultado de su habilidad para grabar y reproducir instantes vivos. Mientras el espectador miraba estos eventos, “creaba significado no a través de la interpretación de convenciones cinemáticas, sino que a través de información previa relacionada al evento pro-fílmico: ideas de la coherencia espacial; la unidad de un evento con un comienzo y final identificables; y el conocimiento sobre lo medular del tema” (Pearson, 1997).

Los gestos humanos captados fortuitamente por la cámara en las películas de los hermanos Lumière, unidos a la agitación de las ciudades, establecieron las visiones urbanas originales de la época. Pese a que los eventos cotidianos de la sociedad eran reflejados en dichas películas, no existieron intentos por centrarse detalladamente en la caótica atmósfera de la ciudad (Barber, 2002). La proyección de la vida urbana apuntaba superficialmente a un énfasis situado en el tiempo, en lugar de indicar la lucha de los individuos metropolitanos por existir. Pero como Benjamín apunta, la búsqueda de los lugares ocultos, fuera de los ámbitos fotogénicos de la ciudad, y aún más, el descubrimiento de los habitantes de las ciudades abandonados y deprivados, debía ser el objetivo común del creador cinematográfico y del *flâneur* (Vidler, 1999).

Las películas narrativas continuaron la proyección de las áreas urbanas como trasfondo, incluso después de los primeros documentales. Sin embargo, en esos escenarios, los complejos motivos urbanos de la vida moderna no fueron retratados deliberadamente; eran mostrados al público sólo superficialmente, sin ningún intento por interrogar en forma esencial las condiciones de vida. Kracauer (2004) acentuó el “enfoque superficial” de Walter Ruttmann en *Berlin, Die Sinfonie einer Grossstadt*, argumentando que “se sustenta en las cualidades formales de los objetos en vez de sus significados”. Pese a las catastróficas vistas de las ciudades en las

películas, los creadores las reflejaban sin hacer ninguna crítica sobre los derechos de la mujer, los cambios socio-culturales, los servicios de salud o los problemas habitacionales (Weihsmann, 1997). Estas películas revelan cómo fue mirada la ciudad por los cineastas y lo que éstos vieron en ella, en vez de hablar de lo que la ciudad era realmente en aquellos tiempos, toda vez que no puede existir un dato que no sea reconstruido por textos o por medios de comunicación.

Comparando las innovaciones técnicas en el cine, que constantemente iban un paso delante del desarrollo artístico, los directores más importantes de la industria fílmica —con excepción de un pequeño grupo de vanguardistas— rara vez intentaron expresarse a sí mismos, en términos de valores estéticos no convencionales. Pese a que las oportunidades dependían de factores tecnológicos como la iluminación, la cámara y los lentes, éstas prevalecieron por sobre las normas estéticas, siendo escasamente utilizadas por los estudios cinematográficos dominantes para expresar normas e ideas distintas.

Los movimientos reaccionarios que siguieron a las desastrosas consecuencias de una perversa guerra mundial encontraron causalmente su reflejo en el cine, que comenzó a ser aceptado por la gente como una nueva forma de arte. Los directores de cine en Europa, quienes pensaron el cine como el séptimo arte, estaban en la búsqueda de expresiones visuales influyentes. Los directores vanguardistas, preocupados por temáticas sociales y culturales más allá de los lugares comunes, estaban tratando de expresarse a través del uso de efectos visuales vanguardistas. Debido a la permanente crisis de la sociedad burguesa, intelectuales y artistas en pos de la justicia social volvieron entonces sus rostros hacia los caóticos y apocalípticos distritos de la metrópolis (Weihsmann, 1997). Pese los aspectos negativos de la vida urbana, que los cineastas representaron en escenas similares a las de una pesadilla, esta atmósfera también tenía para los artistas el potencial de extinguir el sistema capitalista. El poder de la metrópolis deriva de las diversidades y capacidades de su prolífico entorno, que lleva a los habitantes a experimentar diferentes actitudes. No obstante, tal como Frampton (1998) señala, “a lo largo del pasado siglo y medio la cultura vanguardista ha asumido distintos roles, en momentos facilitando el

proceso de modernización y actuando por tanto como una forma progresista y liberal; en otras oponiéndose virulentamente al positivismo de la cultura burguesa”. La modernización es evaluada ocasionalmente como un medio para liberar a las personas, mientras que también es criticada como un obstáculo para la libertad, dado su poder para neutralizar las diversidades.

La interacción entre los movimientos de arte moderno y el cine

El dinamismo causado por el movimiento de la cámara en el espacio y el potencial estético de los diseños de montaje, permitió a artistas y arquitectos prestar deliberadamente atención al cine. Los artistas vanguardistas buscaban modos más sofisticados de expresión visual utilizando el espacio, el movimiento y la luz. En *A History of the Avantgarde*, Richter (1947) evalúa la situación general de la postguerra en Europa, que permitió el desarrollo de las películas vanguardistas. Para Richter, la intranquilidad política y económica, la oposición contra la rutina fílmica convencional, el clima artístico de Europa y la influencia de la nueva tecnología y de un nuevo arte en el público son las principales razones de ese movimiento artístico independiente en la cinematografía.

En sus manifiestos, los futuristas en Italia rechazaron el realismo fotográfico, mientras que promovieron películas abstractas compuestas de velocidad, violencia y cacofonía, para así reflejar el espíritu de la era moderna (Albrecht, 2000). Para los artistas futuristas, que establecieron el mito de la época en términos de velocidad, dinamismo y temporalidad, el cine era una forma artística que podía inspirarlos en sus diseños, además de proveerlos de un ámbito experimental para intentar sus propios modos de expresión. En 1916, Anton Giulio Bragaglia hizo *Thais*, *Il perfido incanto* e *Il mio cavaliere*, mientras que en el mismo año se escribió *Manifiesto of Futurist Cinema* y se realizó *Vita futurista* (Tisdall & Bozolla, 1996). Las innovaciones técnicas recomendadas en el manifiesto fueron utilizadas posteriormente en las películas abstractas de Viking Eggeling y Hans Richter, al igual que en la animación de objetos en *Léger' s Ballet Mécanique* y en *Emak Bakia*, de Man Ray (Tisdall & Bozolla, 1996).

En 1921, la interacción entre cineastas surrealistas y vanguardistas reunidos en la crucial atmósfera de CASA (París), resultó en los

trabajos comunes de poetas, pintores, arquitectos, músicos y cineastas. En 1927, Germaine Dulac realizó *Coquille et le Clergyman*, basada en un texto de Artonin Artaud (Buñuel, 1986). En sus memorias, Buñuel escribe sobre el estreno de *Un chien andalou*, presentado en Ursulines Studios, donde los espectadores ridiculizaron la película de Dulac. En teatros como Ursulines Studios y Studio 28, que eran a su vez lugares de encuentro para los artistas, esas películas fueron proyectadas a pequeños grupos de creadores vanguardistas. Por su parte, *Villa de Noailles*, diseñada por Robert Mallet- Steven, se constituyó como otro lugar de encuentro para los artistas. De esta manera, en el estreno de *Un chien andalou*, de Salvador Dalí y Luis Buñuel, concurren vanguardistas como Picasso, Le Corbusier y Aragon (Buñuel, 1986). Sin embargo estas películas, que reunieron a los creadores de cine en París, se encontraban fuera de la cultura cinematográfica predominante.

Por su parte, en Rusia, con el impacto de las vanguardias revolucionarias en la búsqueda de una forma moderna de arte, se desarrollaban esfuerzos por lograr modos experimentales de expresión visual bajo la influencia de las teorías futurista y constructivista. De acuerdo a esos artistas, el arte debería permitir a las personas bien contemplar sus vidas, bien liberarlas, para permitir que se involucrasen en la vida social en vez de separarse de las realidades del mundo. Aunque los manifiestos encarnaron sus reflexiones en proyectos arquitectónicos, también el cine era el medio más efectivo para tales experimentos. La noción de László Molí-Nagy, quien consideraba la cámara como una extensión del ojo, era similar a las teorías de Dziga Vertov. El resultado gráfico de László Moholy-Nagy para *Dynamic der Grossstadt* se inclinó hacia el típico ejemplo de la mirada constructivista. Los detalles de las paredes de las fábricas, los edificios, el turbulento tráfico de la metrópolis, el despliegue de ángulos de toma, la combinación de diferentes montajes y el movimiento de la cámara, eran todos afines a los textos de Vertov (Petrić, 2000). A su vez, Molí-Nagy, quien estaba interesado en la ciudad moderna y en la arquitectura, filmó una película para el cuarto congreso CIAM, en el barco que lo llevó desde Marsella hasta Atenas, y de vuelta a Marsella (Janser, 1997).

Desde los primeros años del siglo XX, principalmente en Alemania, el expresionismo había influenciado distintas formas de arte como

la pintura, la música y la arquitectura. Consecuentemente, la capacidad del cine para expresar emociones e ideas había impresionado también a los cineastas. Ellos usaban la luz, el espacio y los colores como una manera simbólica para expresar las lúgubres condiciones de la sociedad, además de representar la psicología de los individuos urbanos. Debido a la crisis de la industria de la construcción después de la I Guerra Mundial, muchos arquitectos diseñaron edificios expresionistas, pese a la incapacidad de encontrar una oportunidad para construirlos. Los diseños de montaje, ya fuera simbolizando el impacto de la metrópolis en la psicología de los habitantes urbanos o reflejando una mirada interna sobre el espíritu de la época, eran en cierto sentido el resultado de las deficiencias económicas sumadas a los impredecibles cambios políticos. Fue así como los arquitectos, que buscaban expresarse a través de sus diseños, tuvieron un eficiente rol en el desarrollo del cine como forma artística. El éxito de los diseños expresionistas en *The Cabinet of the Doctor Caligari*, dirigida por Robert Wiene, abrió el camino para otras películas con estéticas similares en su estilización. Sin embargo, películas expresionistas como *Dr. Caligari* o *Metrópolis* causaron muchos debates, tanto respecto de sus contenidos como de sus formas. Debido a la proyección de imágenes de extranjeros, trabajadores y enfermos, responsables del tumulto de la ciudad moderna y fuentes de violencia y temor en la sociedad, es que los temas revelados en las películas expresionistas son discutidos desde entonces (Neumann, 1997a). Hans Poelzig, quien diseñó los *sets* de *Golem*, dio a los entornos arquitectónicos un rol activo al identificar a los edificios con los personajes. Como era la primera vez que el montaje filmico era diseñado por un arquitecto prominente, *Golem* fue considerado un hito en el diseño de montaje (Neumann, 1997b). Sin embargo, la aplicación decorativa de los motivos expresionistas en las réplicas de *Dr. Caligari*, que estilizaron los montajes expresionistas al enfatizar los aspectos formales absorbiendo sus contenidos, provocó muchos conflictos entre arquitectos y diseñadores. Las representaciones de los diseños expresionistas en las películas en tanto ámbitos de los privilegiados, sin ninguna conexión con las masas pobres, se constituyó como otro tema en los debates (Neumann, 1997a). Robert Mallet-Stevens, arquitecto involucrado en el diseño de modernos montajes de películas, enfatizó que el *set* moderno era sin embargo

aceptado “por la gente de cine [...] pero asociado en forma exclusiva a lugares de corrupción: salones de baile o prostíbulos; esto naturalmente daba la impresión de que los admirables esfuerzos de estos pintores, decoradores y arquitectos eran apenas suficientes para servir como un marco para borrachos y otros personajes viciosos” (Wouters, 1990).

La influencia del cine en la arquitectura moderna

Desde la primera década del siglo XX, sus intentos radicales por diseñar de acuerdo a las nuevas condiciones, de modo de poder crear una expresión espacial y visual diferente en los entornos arquitectónicos considerando el movimiento, llevó a los arquitectos modernos a reunirse con cineastas con propósitos similares. A través del diseño, ya fuera de cines a gran escala (debido al desarrollo de la industria cinematográfica) o de montajes fílmicos, la mayoría de los arquitectos se involucraron profundamente en la producción fílmica. Otra razón de esta sintonía era la apropiada atmósfera del cine, tanto para la innovación técnica como para las investigaciones estéticas y las nuevas formas de experimentar el espacio.

Aunque Vertov se interrogaba con su cámara acerca de la ciudad en *The Man with the Movie Camera*, su meta no era representar la realidad, sino revelar nuevos puntos de vista que fueran apropiados para la revolución (Petrić, 2000). Él estaba representando las imágenes de una vida urbana influenciada por el dinamismo y la mecanización de la ciudad industrializada. A través de la filmación y la edición él quería retratar la formación ideal para una sociedad compuesta por el público y la tecnología. Por otra parte, usaba la cámara como un espejo para reflejar el mundo desde distintos puntos de vista, insertando la sorpresa de lo nuevo, de modo que la gente pudiera ver y criticar los detalles que no podía distinguir en la vida real. Como Colomina (1996) escribe, “en el cine convencional, el punto de vista es representado como ‘neutral’, invisible, convirtiendo lo que uno ve en la ‘realidad’. Pero con la película de Vertov se observa la reversión de la mirada y el punto de vista. El punto de vista del sujeto viene después de la mirada, obligando al espectador a darse cuenta de que lo que ve es una construcción [...] No es por casualidad que Vertov va a elegir la ciudad. Su cine deja claro que el nuevo espacio de la ciudad no está definido por las tecnologías

de la representación; esas tecnologías también son transformadas por la ciudad”. Para Le Corbusier, que pensaba que la manera moderna de ver se convertía en irrestricta al convertir la casa en una máquina para mirar el mundo, la arquitectura moderna liberaba el punto de vista al dejar de fijarse en un solo punto, para añadir así movimiento a la visión (Colomina, 1996). Las personas pueden experimentar la casa a través un recorrido en que el espacio interior “fabricado por imágenes y no por muros” los protege de los inesperados peligros del mundo exterior. A través de la mirada al exterior desde una distancia que permite evitar el contacto, el dueño de casa es capaz de unirse al mundo y controlarlo detrás de grandes ventanas. Dada la prioridad que la persona moderna otorga a la visión, para poder percibir sensitivamente lo que se encuentra fuera de la casa el habitante necesita usar su memoria. Las experiencias pasadas se combinan con la situación presente mientras se convierte lo que se ve en algo que se siente. Sin embargo, esto se conecta con el paisaje visto desde la ventana, al igual que con los diferentes puntos de vista que el espacio engendra para el habitante en movimiento. Estímulos e imágenes, que cambian permanentemente, se dirigen a crear un efecto similar al del cine de Vertov, al punto que el centro desaparece, emergiendo en el espacio infinitos puntos de vista.

Eisenstein señaló que el montaje a través de la combinación de espacios armónicos orientado a crear una composición rítmica, tenía atributos similares tanto en el cine como en el diseño de la arquitectura moderna, en términos de una estructura compuesta por muchos patrones organizados en el tiempo y el espacio (Vidler, 2000). Las imágenes que fluían melódicamente frente a los ojos estáticos de las audiencias se convertían en un medio que permitía a los espectadores comprender los sucesos del paisaje urbano a través de su participación visual y mental. De esta forma, la experiencia de la arquitectura moderna, que se dirigió a lograr la unidad del espacio y el tiempo, resultó en la derivación de la forma moderna para ver y percibir a través de la mediación espacial de sus movimientos. Vidler (2000) enfatizó que “para Eisenstein, la arquitectura en sí misma encarna los principios del montaje; de hecho, sus particulares características de arte espacial fueron experimentadas, con el tiempo, como predecesoras del cine en un sentido mucho mayor que una simple analogía”. Así como el poder del cine para extender la mirada moderna

fue sin duda considerado por los arquitectos, también la interacción entre el cine y la arquitectura moderna comenzó a expandirse mutuamente. En 1928, durante un viaje a Moscú, Le Corbusier se impresionó con el desarrollo de los edificios que vio en la película sin terminar de Eisenstein *Old and New*, debido a su parecido con sus propios edificios en Stuttgart, construidos el año anterior (Albrecht, 2000). Para Le Corbusier, fue el cine con sus propios medios el que dio forma al séptimo arte, aunque “también llamó al cine a concentrarse en sus propias leyes” (Vidler, 2000). Por su parte, Robert-Mallet Stevens se centró en las consecuencias riesgosas de esa interacción, al establecer que “la influencia del cine en la arquitectura no siempre ha sido afortunada. ¿Qué es en el fondo esta influencia y cómo puede ser percibida? Lo que tenemos aquí es algo así como un círculo vicioso. El arquitecto que trabaja en los estudios ha construido una arquitectura que es algo inusual, una arquitectura fotogénica, en ocasiones arbitraria, para servir como base de ‘un movimiento’ para un conjunto planeado de dinámicas. Debido a la enorme audiencia de una película, otros artistas han tomado prestadas algunas fórmulas, ciertos ‘trucos’, y los han transferido a la vida real: se han inspirado en ellos para construir edificios reales” (Wouters, 1990). Por otro lado, tal como argumenta Vidler, para cineastas como Eisenstein la arquitectura era una “potencial película” que podían utilizar tanto para experimentar nuevos efectos estéticos como para propagar sus ideas sobre la revolución en Rusia.

Posteriormente, Giedion pronunció que sólo el cine podía hacer a la arquitectura moderna inteligible, comentando las casas de Le Corbusier y Pierre Jeanneret en Pessac, y mencionando también que por medio del cine las ideas de la arquitectura moderna podían ser expuestas al público (Janser, 1997). Mientras Le Corbusier estaba desplegando las imágenes que sus ojos capturaban en los borradores del proyecto de *Villa Meyer*, él estaba tratando de representar los puntos de vista que el cuerpo en movimiento podía comprender en el espacio. Estos borradores pueden ser la consecuencia de una convergencia con Eisenstein, quien ilustró en los suyos propios cada escena que editaría en el montaje antes que la película fuera filmada (Tzonis, 2001).

En 1925, París fue anfitrión en la *Exposition Internationale des Arts Decoratifs et Industriels Modernes*. Albrecht (2000) escribe que “en contraste con la riqueza decorativa de las contribuciones de los diseñadores de *Art Deco*, los diseños de los arquitectos modernos –un grupo pequeño pero provocativo en la exposición- sorprendían por su simplicidad”. El *Pavillon de l'Esprit Nouveau* de Le Corbusier era un importante ejemplo de arquitectura moderna en la exposición. Mientras que el público aceptaba fácilmente las atractivas imágenes de los diseños de *Art Deco*, los cineastas populares se sintieron atraídos por la ostentación visual de este estilo. El impacto de las imágenes del *Art Deco* en las mentes de las personas se expandió a través de las escenas de películas populares. Por otra parte, las revistas y manifiestos de los arquitectos modernos, y sus debates sobre la arquitectura moderna, que habían sido desarrollados por un pequeño grupo vanguardista sin alcanzar al público, comenzaron a ser reconocidos después que la gente comenzó a ver esos diseños modernos en la prensa o en exhibiciones.

Con el éxito con que el cine fue alcanzando a vastas audiencias, y también con el vigor de los trabajos experimentales para expresar ideas innovadoras, los arquitectos comenzaron a darse cuenta de que podrían haber usado el cine para propósitos propagandistas, para exponer sus teorías. Tanto los arquitectos modernos –que se encontraron en La Sarraz para fundar CIAM en 1928- como los cineastas vanguardistas –que se encontraron en el mismo lugar para fundar CICI en 1929- estaban tras las mismas tendencias de avanzada (Janser, 1997). La Sarraz fue el encuentro crucial para los arquitectos vanguardistas, así como para los cineastas. En 1930, los encuentros de dos movimientos vanguardistas fueron sostenidos en Bruselas, y el programa filmico organizado por la CICI fue una parte oficial de las actividades de la CIAM, pese a que no se programaron otros debates sobre la interrelación entre los dos medios (Janser, 1997).

El creciente conocimiento sobre la importancia del cine como medio llevó a los arquitectos modernos a expresarse a través de los documentales. El uso de las películas como un medio eficiente de publicidad puede ser evaluado en diferentes categorías. Janser (1997) distingue estas películas de acuerdo a sus objetivos. En primer lugar, evalúa las películas realizadas por arquitectos y planificadores que

buscaban publicitar contenidos específicos concentrándose en aspectos formales o estéticos. Éstas son películas para grupos de interés, que también incluyeron proyecciones para partidos políticos o sindicatos, a menudo en relación con problemas habitacionales. En segundo lugar, se centra en las películas hechas durante la construcción de un edificio, así como en aquellas relativas a edificios ya terminados, comisionadas por clientes institucionales o privados, cuyos edificios eran diseñados por arquitectos modernos. *Les Mystères du château du Dé*, de Man Ray, filmada en la *Villa de Noailles* diseñada por Robert Mallet-Stevens, es un ejemplo de esta categoría. En este sentido, también hay películas realizadas por la industria constructora y mueblista para propagar y publicitar nuevas técnicas de construcción. *Die Frankfurter Küche* es una película realizada para informar al público sobre los nuevos planes de cocina diseñados por Margarete Schütte-Lihotzkys. Otra categoría corresponde a los noticiarios, que ocasionalmente presentaban edificios recientemente terminados, y cuyas funciones era informativas o representativas. La última categoría corresponde a las producciones independientes exhibidas como películas de apoyo a lanzamientos comerciales, en las cuales los arquitectos filmaban las construcciones de los edificios que ellos mismos habían diseñado, o los dueños de edificios hacían tomas de sus propias casas. *Architectures d'aujourd'hui* y *Batir*, de Pierre Chenal, son películas que fueron hechas para retratar su experiencia en la arquitectura moderna a través de un paseo por las villas de Le Corbusier. Cuando Giedion enfatizó la importancia del cine como un medio, que podía presentar la arquitectura moderna de una forma más eficiente que la fotografía, las exposiciones, las ferias y las revistas, estaba simultáneamente abriendo un camino para que la industria fílmica consumiera imágenes de arquitectura moderna para distintos propósitos. Consecuentemente, la arquitectura moderna no fue sólo representada por medio de documentales que estaban de alguna forma bajo el control de arquitectos, sino que también a través de películas narrativas. Colomina (1996) argumenta que “la arquitectura moderna sólo se vuelve moderna en su compromiso con los medios”.

En 1924, *L'Inhumaine*, de Marcel L'Herbier (para la que Robert Mallet-Stevens diseñó la escenografía externa) impresionó profundamente a los arquitectos modernos. Adolf Loos describió el filme como un

“sorprendente poema a la técnica moderna”. Albrecht (2000) evalúa *L'Inhumaine* como “una de las más exitosas realizaciones del optimismo tecnológico que sobre el cual se basó gran parte del arte de los años ‘20”. Tal como Albrecht plantea, la preeminente industria fílmica, convencida del potencial del modernismo como un estilo viable para el cine comercial, utilizó los diseños modernos por su elegancia en vez de buscar algún sustrato ideológico. La mayoría de los cineastas experimentales europeos fueron llevados a Hollywood después de que los productores descubrieron sus talentos. Sin embargo, los estudios utilizaron a esos arquitectos para crear montajes altamente estilizados, en vez de apoyar sus ideas experimentales. Después de la Exposición de París, al mismo tiempo que los diseños modernos fueron ampliamente aceptados por el público, la responsabilidad de crear montajes modernos para las películas –que representaban el estilo de vida progresista de una época– se trasladó desde los arquitectos vanguardistas a especialistas en el diseño de filmes populares; como consecuencia, la escenografía moderna dejó de considerar la misión de representar los intentos de los arquitectos modernos por promover las nuevas condiciones de vida para iluminar al público (Albrecht, 2000). Por lo tanto, el rechazo a sus bases ideológicas e intelectuales devino en estilizadas escenografías, que presentaron los diseños modernos como lugares de corrupción y de personajes artificiales, enfatizando solamente los aspectos estéticos de esas puestas en escena.

En 1931, los diseños de *A Nous la Liberté*, de René Clair, revelaron un acercamiento diferente al modernismo. Los diseños modernos, que hasta ese momento eran usados optimistamente para promover las nuevas condiciones de vida, comenzaron a ser vistos como destructivos y amenazantes (Albrecht, 2000). Las imágenes de la industria racionalmente organizada representaban a trabajadores similares a *robots*, cuyas condiciones de trabajo eran parecidas a las de una prisión. La crítica a la modernización en el cine fue desarrollada posteriormente en *Modern Times* (1936) de Charlie Chaplin, *Mon Oncle* y *Play Time* (1958) de Jacques Tati y *Alphaville* (1965) de Jean-Luc Godard. Mientras que el impacto de las innovaciones tecnológicas era interpretado irónicamente en esos filmes, las representaciones de los cambios en las estructuras sociales y culturales fueron reveladas a través de narrativas e imágenes.

La influencia de las imágenes del cine moderno en las personas

Albrecht (2000) enfatiza que las metáforas de la arquitectura moderna, representadas optimista o pesimistamente por el cine, no intentaron lograr los mismos objetivos con los arquitectos modernos. Pese a que las posibilidades estéticas que ofrecía la nueva arquitectura fueron valoradas, los cineastas populares ignoraron el sustrato intelectual que apuntaba a la lucha por una sociedad más igualitaria. Al ser utilizada como una metáfora que simbolizaba la nueva época en las películas europeas de los años '20 – que frecuentemente olvidaron también su contenido político-, la nueva arquitectura cambió en un aspecto aún más dramático en las películas de Hollywood de los años '30 (Albrecht, 2000). Para los grupos conservadores estadounidenses y europeos, las escenografías progresistas fueron aceptadas como lugares propios de las mujeres, que se emancipaban de los valores sociales predominantes, o de los trabajadores en las fábricas, víctimas de la industrialización. Tal como Albrecht afirma (2000), “los nuevos arquitectos buscaron reformar el diseño de la casa y trabajaron para hacer más fácil la vida de las mujeres con ambientes humanos más eficientes”, liberándolas así para que se pudieran dedicar a otras actividades fuera de la casa, pero se enfrentaron con los valores conservadores de la industria fílmica dominante, que representó “las ansiedades populares sobre el *status* de la mujer”, forzada a mantener sus roles domésticos (Albrecht, 2000).

En las sociedades modernas, las estructuras sociales, culturales y tecnológicas cambian rápidamente, variando tanto el significado de las estructuras arquitectónicas como la forma en que son experimentadas. Los espacios utilizados en las películas pueden crear *mise en scène* para diferentes vidas y eventos. Estas escenas hacen al espectador observar los edificios desde distintos puntos de vista cada vez. Mientras que las películas pueden abordar temáticas críticas por medio de la representación de cualquier estructura con un sentido diferente –e incluso contrario-, también pueden reproducir una nueva forma que representa un sistema particular de poder. La representación de la arquitectura moderna en el cine, cuyo uso se vació de contenido al extraer su sustrato ideológico, es una instancia crucial para esta actitud. La imposición de las imágenes fílmicas fuerza a las personas a aceptarlas como si fueran

representadas por ellas, sin permitir otro punto de vista. A través de la creación de “estrellas de cine”, cuyas vidas pueden ser idealizadas por los espectadores, tales películas crearon mundos imaginarios, utilizando los ambientes como un escape a la realidad del mundo. Mientras más adictas se volvían las personas a estas películas, más dinero ganaba la industria fílmica por medio de grandes producciones.

Los espectadores percibieron los espacios del cine (apartamentos modernos, casas, cocinas y baños) en relación con los personajes que vivían en ellos, así como respecto de los eventos que allí tenían lugar. Por otra parte, en todo el mundo muchos arquitectos pudieron ver los nuevos diseños a través de las películas. Junto con las revistas internacionales y ferias mundiales, el cine se convirtió en un importante instrumento para dirigir tendencias de diseño, dada su capacidad de alcanzar a grandes masas. Las imágenes de los diseños modernos en la memoria de las personas emergieron en base a lo que ellos veían en películas comerciales. Por ejemplo, los diseños de baños, propuestos por los nuevos arquitectos para crear espacios higiénicos, se convirtieron en los centros de belleza de los personajes femeninos seductores. La actitud del cineasta, fuera consciente o inconsciente, significó por una parte la negación de esos espacios para el público, al tiempo que creaba una atrayente narrativa que no podía ser encontrada en la vida real. Los personajes que vivían en estos espacios eran aceptables en tanto alejaran a las personas de las duras realidades del mundo –especialmente durante la Gran Depresión-, a través de las historias fantásticas que se contaban. Si bien estos personajes aparecían en la pantalla como inofensivos, no podían vivir sin ser expulsados de la sociedad conservadora. A pesar de que los diseños modernos en melodramas y musicales, que presentaban un mundo de ensueño, eran aceptados y admirados por la gente, eran también considerados fríos, carentes de sentido y apartados de los valores tradicionales de la realidad. *A Woman of Affairs* (1928) es una película que retrata una mujer de espíritu libre que vive en una casa decorada con blancas paredes planas y accesorios *Art Deco*, que pierde su libertad por causa de su amor. Cuando se casa, los ambientes cambian hacia la tradicional casa con muebles clásicos y accesorios representando un ambiente doméstico. Su desventura está relacionada con su incapacidad para involucrarse en la vida familiar. Esto era el

resultado de la creencia social de que la tradicional imagen de la mujer como esposa, ama de casa y madre, debería haber sido preservada para que el sistema patriarcal de la sociedad y la preeminencia del hombre se sostuviera. En los finales felices de las películas, estos personajes femeninos en permanente búsqueda eran siempre devueltos a los ámbitos domésticos de la vida familiar bajo la forma de la esposa.

Al tiempo que los diseñadores escénicos intentaban imponer imágenes utilizando extravagantes elementos del *Art Deco*, los cineastas no recogían la necesidad del público por espacios funcionales ni sus expectativas de condiciones de vida modernas. Persistían en la utilización de todos los estilos que pudieran ser lucrativos, combinándolos y estilizándolos para crear un gran pastiche. Ni el hacer conscientes a las personas acerca de los impredecibles aspectos de la vida moderna, ni demostrarles cómo integrar tales aspectos en su vida, resultaban beneficiosos para la industria fílmica. Incluso cuando las escenografías modernas eran usadas por motivos funcionales, éstas se adjudicaban aun más significados de los que los nuevos arquitectos pretendían. Las escenografías modernas utilizadas en fábricas y oficinas eran diseñadas para que las personas superaran el miedo a la tecnología a través de la representación de vidas igualmente modernas en esos ámbitos, pero al mismo tiempo pretendían mantener este miedo en la sociedad, para así no perder control. De esta forma, a través del énfasis en la eficiencia obtenida por sistemas racionales –además de señalarse que todo estaba seguro y bajo el control de la tecnología –, las metáforas podían ser fijadas en las mentes de las personas en tanto símbolos de una vida racional.

Las películas que utilizaban formas propias de la arquitectura moderna habían sido uno de los medios más influyentes para mostrar ésta a la gente. Tanto la manera en que la comprensión de la arquitectura es construida en conjunto con la sociedad, y la forma en que las personas aprenden a experimentarla, a la vez de cómo perciben los edificios con los que se encuentran en la ciudad, están fuertemente interconectados con la representación de la arquitectura a través de las imágenes fílmicas. Para investigar tanto el despliegue del conocimiento de la arquitectura moderna entre los arquitectos a través del cine – que corresponde a un medio efectivo para influenciar a la gente-, así como la forma en que este conocimiento es transformado en una

imagen popular, la reproducción de la nueva arquitectura por medio de los montajes puede ser un punto de partida crítico. En tanto es inevitable describir un entorno para los sucesos, las películas también representan la historia del arte y la arquitectura por sus propios medios. La representación de la historia a través del cine es un tema de investigación crucial, dado el fortalecimiento de los medios para construir memoria colectiva. Toda vez que son importantes para mantener y transportar imágenes antiguas y conocimientos, las fuentes visuales tienen un fuerte impacto en la reconstrucción y conservación de la memoria colectiva.

En esta era, las personas están intensamente cercadas por los estímulos visuales. Mientras se evidencia lo fácil que resulta acercarse a los medios visuales, y a la vez el ser alcanzados por ellos, los mensajes que provienen de éstos son entendidos mejor que antes. Tal comunicación visual permite transmitir estos mensajes a través de las imágenes exploradas. Dado su rápido consumo, las imágenes, reconstruidas para imponer a las personas qué pensar y cómo vivir, se convierten en un fin en sí mismas. De hecho, la transformación desde un medio a un fin deriva de las diferencias sociales y culturales, como también de la falta de significados en la sociedad, que le impiden percibir qué es lo que está pasando en el mundo. El empleo de las representaciones culturales para imponer las normas de los sistemas sociales en las personas, enfatiza el poder de los medios visuales para influenciar la cultura y mantener sus valores dominantes, como también para sostener la integración mutua de esos valores por la sociedad. Sin embargo, las películas no son más que el medio directo de propaganda para los sistemas de poder. La ilusión es creada a través de un discurso que declara crear y abastecer irrestrictamente un reino de la libertad para las personas, donde puedan vivir individualmente sin ninguna obligación.

Cuando la arquitectura es evaluada por su interacción con el cine, su representación y transformación por medio de las imágenes fílmicas emerge como un tema problemático. Los cambios en los significados arquitectónicos son reflejos de los cambios sociales y culturales, mientras que éstos son también reflejo de transformaciones en los significados. En tanto las imágenes arquitectónicas –que son vistas a través de revistas, películas, exposiciones e

Internet- no sean interpretadas profundamente, la arquitectura parece mantener su doble dimensionalidad, pese a dar la ilusión de un espacio más profundo. Las películas que se abordan como fuente de formas experimentales crean espacios desprovistos de contextos históricos, sociales y culturales. La transformación de la nueva arquitectura, particularmente a través de las películas de Hollywood, puede ser evaluada en conjunto con el levantamiento de un estilo internacional alrededor del mundo. Su despliegue entre los arquitectos y su recepción por la gente están fuertemente conectados con las representaciones de los diseños modernos a través de los medios visuales.

Actualmente, los arquitectos están buscando nuevas inspiraciones en las películas. Sin embargo, es importante investigar esta interacción en la historia, para rastrear las condiciones que posibilitaron su emergencia y persistencia en el tiempo. Esto puede resultar en otra aproximación a esta interrelación, que enfatice su vínculo con el develamiento de espacios existenciales, ámbitos –en definitiva- en que se desarrollan las situaciones cotidianas. Formas alternativas de mirar el cine, y la búsqueda de películas alternativas, pueden revelar los valores tangibles en la imagen, la que a su vez puede crear una fuerte resistencia contra la cultura visual orientada al consumo. Consecuentemente, el deseo de comprender más profundamente los lugares y personas a través del cine, y –al mismo tiempo- la demanda por entender mejor el cine a través de los entornos arquitectónicos, son las razones fundamentales de la persistencia de esta relación desde comienzos del siglo XX.

Referencias bibliográficas

- Albrecht, D. (2000). *Designing dreams: Modern architecture in the movies*. Santa Monica: Hennessey + Ingalls.
- Barber, S. (2002). *Projected cities: Cinema and urban space*. London: Reaktion Books Ltd.
- Benjamin, B. (2001). *A short history of photography* (Fotoğrafın Kısa Tarihi). Istanbul: YGS Yayınları.
- Buñuel, L. (1986). *My last sigh* (Son Nefesim). Istanbul: Afa Yayınları.
- Colomina, B. (1996). *Privacy and publicity: Modern architecture as mass media*. Cambridge: MIT Press.
- Frampton, K. (1998). “Towards a critical regionalism: Six points for an architecture of resistance”. Foster, H. (ed.), *Essays on postmodern culture*. New York: The New Press.
- Janser, A. (1997). “Hans Richter’s Die neue Wohnung and the early documentary film on modern architecture”. Penz, F. & M. Thomas (eds.), *Cinema & architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. London: British Film Institute.
- Kracauer, S. (2004). *From Caligari to Hitler: A psychological history of German film*. Princeton: Princeton University Press.
- Neumann, D. (1999a). “Before and after Metropolis: Film and architecture in search of the modern city”. Neumann, D. (ed.), *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich/London/New York: Prestel.
- Neumann, D. (1999b). “Der Golem, wie er in die Welt kam”. Neumann, D. (ed.), *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel.
- Pearson, R. (1997). “Early cinema”. Nowell-Smith, R. (ed.), *The Oxford history of world cinema: The definitive history of cinema worldwide*. Oxford: Oxford University Press.
- Petrić, V. (2000). *Constructivism in film: The man with the movie camera* (Dziga Vertov: Sinemada Konstruktivizm). Ankara: Öteki Yayınevi.
- Richter, H. (1947). “A history of the avantgarde”. *Art in cinema*, The San Francisco Museum of Art.
- Tisdall, C. & A. Bozzolla (1996). *Futurism*. New York: Thames and Hudson.
- Vidler, A. (1999). “The explosion of space: Architecture and the filmic imaginary”. Dietrich Neumann (ed.), *Film architecture: Set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich/London/New York: Prestel.
- Vidler, A. (2000). *Warped space: Art, architecture and anxiety in modern culture*. Cambridge: MIT Press.
- Weihsmann, H. (1997). “The city in the twilight: Charting the genre of the ‘City Film’ 1900-1930”. Penz, F. & M. Thomas (eds.), *Cinema & architecture: Méliès, Mallet-Stevens, multimedia*. London: British Film Institute.
- Wouters, L. (1990). “Cinema and architecture”. Pinchon, J.F. (ed.), *Robert Mallet Stevens: Architecture, furniture, interior design*. Cambridge: MIT Press.