



El Potencial de los Recursos Cinematográficos en el Diseño y Representación Arquitectónica

(Ver Clip)



Escuela de Arquitectura Universidad de Concepción
Profesor Guía: Lorenzo Carbonell.
Alumno: Cristian Valdes Pérez.



Hasta el día de hoy, el Cine y la Arquitectura como disciplinas artísticas y creativas han sido mantenidas y separadas tanto de forma como de fondo, en propósitos, metodologías y fines, sin embargo esta distancia entre ellas es mínima, casi inexistente.

La arquitectura por definición crea y construye la realidad y el espacio; el cine en cambio en cualquiera de sus formatos recrea esta realidad o se adentra en la creación de una realidad fantástica inexistente.

¿Dónde se diluye esta diferencia?, ¿Cuándo parece desaparecer esta distancia entre el Cine y la Arquitectura?. En el preciso momento en que un espectador cinematográfico se sienta en la obscuridad y comienza a vivir una historia que sucede en un tiempo y espacio falso, en una realidad ilusoria y ficticia que se superpone con la realidad física. En ese punto además se denota que existe una innegable y recíproca influencia entre ellos durante el proceso creativo, que hace imposible determinar a ciencia cierta cual es el que finalmente predomina como elemento de inspiración, contrayendo aun más las distancias y diferencias que teóricamente se dan entre ellos.

Esta distinción de límites se hace aún más imprecisa con un factor que en las últimas décadas ha cambiado vertiginosamente nuestra visión del mundo; "La revolución digital" que no sólo borra las diferencias entre ellos y derriba barreras conceptuales sino que extiende los potenciales de cada uno de ellos en forma separada:

Por un lado la revolución del Cine Digital, los Efectos Especiales y la Animación 3D hacen posibles la cinematografía sin la intervención de ningún factor físico, como lo son los actores y las locaciones, y por otro lado el desarrollo de la Arquitectura Virtual, la Animación 3D y el desarrollo de una nueva generación de CAD permiten explorar un universo ilimitado para esculpirlo a voluntad.

Todas estas ideas sobre cine y la arquitectura han estado presentes durante mi proceso de formación profesional y que finalmente terminaron por animarme para realizar esta investigación. Mi principal motivación para ello fue el encontrar dentro de los vínculos entre estas disciplinas, condiciones que me permitiesen primero definir cómo ambas se enriquecen mutuamente y segundo encontrar la respuesta de cómo el cine se podría transformar en una herramienta útil para el desarrollo de la arquitectura.

Obviamente las limitaciones de este estudio están dadas por factores de tiempo y de volumen de información lo que significa que más que un estudio práctico es un trabajo teórico introductorio en el que se sientan las bases y referencias para que en forma posterior se continúen profundizando aquellas áreas específicas que merezcan el interés personal del lector o la puesta en práctica de las conclusiones que arroje este trabajo. Por tanto el enfoque de este estudio será eminentemente introductorio y exploratorio de todos aquellos factores e implicancias de un tema que vincula a dos disciplinas artísticas y creativas.

¿Por qué entonces no articular estos elementos en una entidad que nos permita ilustrar en toda su magnitud y en forma multisensorial, el objeto arquitectónico en todo su conjunto?

¿Por qué no desarrollar un documento que sea susceptible al análisis y a la crítica al igual que las obras cinematográficas y arquitectónicas?

Sencillas preguntas que hoy ya no tienen complejas respuestas; las herramientas serán dadas a lo largo del desarrollo de este seminario y depende de nosotros como arquitectos elaborar instrumentos específicos e inherentes a nuestro quehacer, para que a partir de este punto nos hagamos parte de la revolución creativa que se viene gestando de la mano de un nuevo universo virtual.

OBJETIVOS

Objetivos Generales.

- Investigar en forma exploratoria, los alcances que tiene la revolución digital y su aplicación, frente a la arquitectura tradicional.
- Mostrar, por medio de una revisión histórica de las principales teorías de la arquitectura, que el concepto de virtualidad ha estado siempre presente y que siempre ha requerido de medios para su representación.
- Recorrer la historia cinematográfica para apreciar su valor narrativo y pedagógico como instrumento de visualización.
- Conocer los principales elementos que intervienen en el desarrollo mental del proceso creativo para determinar aquellos factores que son necesarios en toda herramienta de diseño.

Objetivos Particulares.

- Estudiar, la validez y aplicación del film y de la arquitectura virtual, como herramientas de diseño.
- Articular un documento sobre la base del estudio, que permita dotar a la arquitectura con un nuevo material para deshacer la corporeidad de los edificios y que nos sugieran nuevas formas de anticipar el objeto arquitectónico.





Si entendemos la metodología cómo la descripción de los pasos que sigue la investigación para llegar a las conclusiones debemos decir que este estudio surge de la inquietud, cómo bien se dijo en la introducción, por relacionar los componentes del cine con las características propias de la arquitectura de una forma clara y con proyecciones para su utilización práctica e instrumental. Para ello lo evidente era buscar cómo primera premisa todas aquellas similitudes y características en común para ambas actividades, como comienza su proceso creativo y como estas se potencian mutuamente extendiendo y profundizando su contenido. Luego era necesario determinar en forma separada los elementos de cada uno de ellos para ver cuales son sus características generales y cuales son los requerimientos propios que ambas disciplinas requieren para ver con que puntos de contacto realmente contamos.

En el caso del cine se debió comenzar desde su origen histórico, su evolución técnica y teórica, sus temáticas y las herramientas de su medio narrativo. Para la arquitectura mientras tanto más que conocer su origen y diversos momentos teóricos, era necesario determinar su mecánica proyectual desde el comienzo e una idea hasta su materialización, pasando por los procesos mentales que aquí

ocurren, las necesidades que deben ser satisfechas para este propósito y las herramientas disponibles para este fin. Por último y casi como una primera conclusión es la incorporación de un tercer factor común a ambas disciplinas que responde por igual a las necesidades tanto del cine como de la arquitectura conocido como la revolución digital, que completa e integra la evolución conjunta de los elementos que finalmente entraron en juego en el desarrollo de este estudio. No obstante para esta enumeración de los contenidos que finalmente integraron el estudio fue necesario llevar a cabo la siguiente secuencia lógica que ordenó y estructuró la investigación: primero en base a la idea general del tema, sin límites ni objetivos claros, se realizó la revisión bibliográfica que nos permitiría adentrarnos en el conocimiento existente referente al tema, lo que se había dicho y lo que faltaba por decir para de alguna manera establecer en forma vaga los límites del tema; segundo con esta visión general de toda la gama de posibilidades que se habría en la teoría se establecieron los objetivos del estudio para acotar el tema y enfocar el área de investigación, tercero ahora con un enfoque claro y una intención definida del tema era posible determinar los contenidos y capítulos específicos que en el estudio se desarrollarían;

y por último con todo este conocimiento y saber adquirido hasta este punto era posible lograr la integración conceptual de todos los temas para obtener las conclusiones y establecer las proyecciones que ahora el tema ofrecía.

El desarrollo y entendimiento de los componentes de cada uno de estos factores fue lo que finalmente nos llevo a un proceso de síntesis e integración en el que las conclusiones casi fueron surgiendo espontáneamente en la medida en que se desarrollaba el trabajo, permitiéndonos tener una postura clara frente a las interrogantes que la introducción nos planteaba y anticipándonos en forma subjetiva la conclusión de este trabajo.

De las consecuencias que este trabajo arroja cabe decir que el título "Conclusión" no bastaba para englobar todas aquellas inferencias prácticas y teóricas que se podían obtener del tema, por lo que el capítulo final llamado "Integración Instrumental" constituye un compendio de todos los aspectos prácticos y teóricos que poco a poco logró el desarrollo del estudio y que nos permitirá sentar las bases de una nueva concepción de las herramientas de la arquitectura.

