

ONCINEMA

2013



INTERNATIONAL CONFERENCE

PORTO, ESAP | MAY 16 - 17



CEAA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo (FCT uRD 4041)
Escola Superior Artística do Porto

ON CINEMA | 2013

Livro de Actas / Conference Proceedings

Edited by

António Preto, M. F. Costa e Silva and Marco Miranda

CEAA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo (FCT uRD 4041)

DTC | Departamento de Teatro e Cinema

Escola Superior Artística do Porto (ESAP), Porto, Portugal

May 16-17, 2013

Título

ON CINEMA.

Livro de Actas/Conference proceedings

Editores

António Preto, M. F. Costa e Silva e Marco Miranda

© dos autores e CESAP/ESAP/CEAA, 2013

Arranjo Gráfico

Jorge Cunha Pimentel e Joana Couto

Capa

Sofia Miranda

Edição

Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP

Propriedade

Cooperativa de Ensino Superior Artístico do Porto (CESAP)

Impressão e Acabamento

LITOPORTO – Artes Gráficas Lda

Porto, Portugal

1ª Edição, Porto, Maio de 2013

Tiragem: 200 exemplares

ISBN: 978-972-8784-49-2

This publication is funded with national funds by
FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia within
the strategic project PEstOE/EAT/UI4041/2011

Centro de Estudos Arnaldo Araújo

Escola Superior Artística do Porto

Largo de S. Domingos, 80

4050-545 PORTO, PORTUGAL

Telef: 223392130 / Fax: 223392135

Email: ceaa@esap.pt

www.ceaa.pt

ON CINEMA | 2013

Livro de Actas / Conference Proceedings

Porto, Escola Superior Artística do Porto
May 16-17, 2013

Organization:

Centro de Estudos Arnaldo Araújo (FCT uRD 4041)
Departamento de Teatro e Cinema
Escola Superior Artística do Porto

ON CINEMA | 2013

The Arnaldo Araújo Research Centre (CEAA) in collaboration with the Department of Theatre and Film and the Film and Audiovisual Degree of Oporto Artistic School (ESAP) organizes an international conference dedicated to the cinema and audiovisual linked with the 10th International Exhibition of Film Schools (MIFEC).

This conference will seek to explore the effects of rapidly changing technologies and platforms on the study of different issues in film and television. How postgraduate researchers in a context of change face the relationship between cinema and narrative. How new technologies do affects the way that film schools develop new pedagogies and methods in teaching film and audiovisual. And how do changes in the present affect relationship between film and other arts.

In this context we invite the national and international scientific community to gather around three main themes:

1. Film and Narrative: Morphology, taxonomy, analytical, pragmatic, poetic, and narrative models on film and audiovisual.
2. The Cinema in dialogue with the arts: relationships between cinema and visual arts, theater, literature, photography, design and architecture.
3. Film in the schools: Film and pedagogy, theory and history of cinema, new methodologies in teaching, film schools and technology challenges, film production in the university context.

KEYNOTE ADRESSES

LA FICCIÓN CINEMATOGRAFICA ¿AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS?

Ignacio Oliva

Universidad de Castilla-La Mancha / University of Castilla-La Mancha,
Spain

Abstract

Digital Film technology and new Production and Exhibition possibilities are contributing to redefine Film status. In this context have also been promoted changes and revisions of Film own traditional concepts, some of them belongs to national cinematographies development: Cinephilia, Authorship, Gender... and Fiction. By the way, I would like to talk about Fiction Film in two ways:

1. Fiction Film Status in the Verge of an Nervous Breakdown? Is Fiction Film status changing, open and extending it own limits and, perhaps, transform it expressive elements by different approaches of Documentary-works, Film-Essay, Experimental Film and, specially, Audiovisual-Art-works? Is Fiction Film victim of strategies of an intellectual film positions attack?

2. Fiction Film Procedures and Film Works: Screenplay. Drama and Characters "truth" are theatrical Film basis -also, acting, camera and staging, of course- but I would like to reflect about screenwriting as dramatic and technic composing task, as a set of instructions for filmmaking and if it could be compared, in the same way, to musical scores or architectural plans for musical or architectural Works.

Keywords: Approaches in Fiction Film Status

El propósito de mi reflexión tiene como objetivo poner de manifiesto algunas ideas en las que estoy trabajando desde hace algún tiempo en torno al estatuto del cine contemporáneo. En las páginas siguientes intentaré establecer algunas claves de análisis para entender la práctica cinematográfica hoy, que pasa por una situación contextual compleja que determina su desarrollo y que incide de un modo directo sobre el estatuto tradicional del cine en sus niveles técnico y

profesional, además de plantear particulares interrogantes en torno en el ejercicio de la narrativa de ficción. En la amplitud y diversidad que presenta el cine hoy se pueden reconocer posiciones que coexisten en un gran ecosistema audiovisual global que hace especialmente difícil cualquier aproximación sin que corra el riesgo de resultar parcial e inexacta. Se hace imprescindible acotar y situar claramente el objetivo, por tanto, vaya por delante nuestra acotación: Una de las cuestiones que voy a plantear tiene que ver con la redefinición de la técnica del cine, propiciada por la tecnología; otra, tiene que ver con la apertura conceptual propiciada por un amplio espacio de intervención audiovisual que ha irrumpido de un modo directo en el tradicional estatuto del cine. En medio de estos dos fenómenos, el cambio tecnológico y el cambio conceptual, la ficción cinematográfica se encuentra hoy en un lugar que hace necesaria una teoría que reflexione sobre sus posibilidades y su vitalidad presente y futura. El título escogido *¿La ficción cinematográfica al borde de un ataque de nervios?* –que hace referencia a la comedia de Pedro Almodóvar– pretende identificar, desde una cierta ironía, los posibles interrogantes para la ficción narrativa planteados por el cambio o tránsito iniciado en los últimos años. Por último diré que esta reflexión es un trabajo *in progress*, con lo que está conceptualmente aún muy abierto.

Empecemos por el primero de los dos fenómenos señalados: La transformación de la técnica del cine debido al desarrollo de nuevas herramientas digitales, que está teniendo consecuencias muy importantes en el cine como industria, como profesión y como arte de consumo, y que han contribuido también a impulsar su transformación conceptual. Vamos a poner de manifiesto un dato que se refiere a la expansión del cine, que en los últimos veinte años ha aumentado en su volumen de producción y demanda de un modo considerable. Según datos recientes, enero de 2013, *IHS Screen Digest* ha publicado cifras que arrojan un crecimiento en el consumo mundial del cine de un 2% en 2012, lo que supone alrededor de 47.000 millones de euros, mil millones más que el año anterior.

Gasto mundial en películas en 2012

Gasto total: 47.000 millones de €

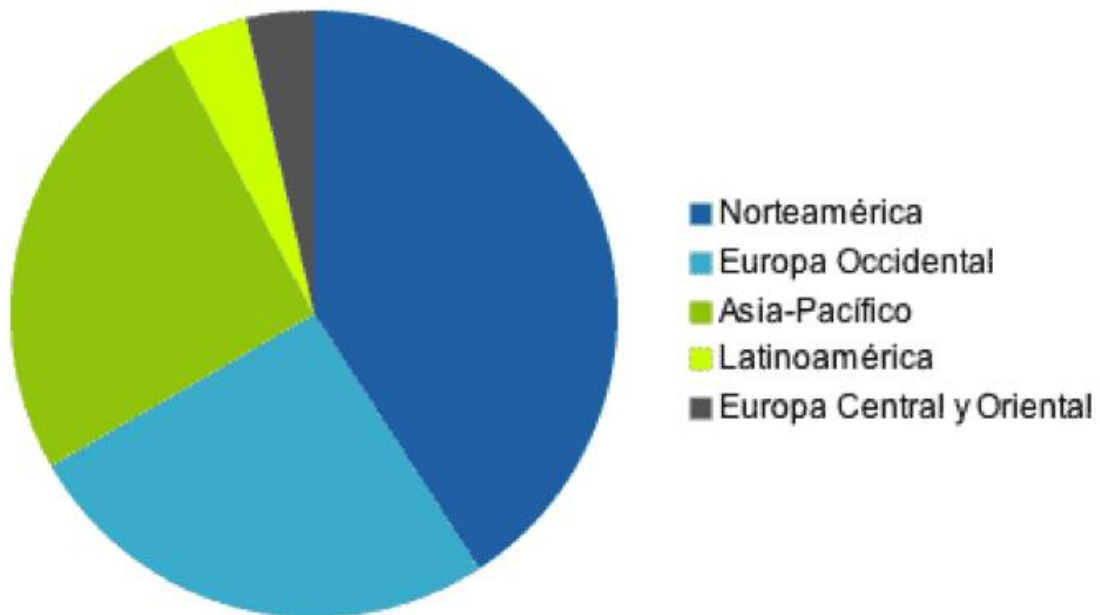


FIGURA 1. Distribución del gasto mundial del cine según *IHS Screen Digest*, 2013.

Este repunte se produce tras el descenso de los años 2008 y 2009. Y las previsiones son optimistas: se calcula que este crecimiento sostenido de entre el 2 y el 3% será extenderá sobre los próximos años. Lo desconcertante salta a la vista: ¿cómo son posibles estos datos en una coyuntura de crisis internacional como la que vivimos? La respuesta es sencilla: Este aumento se debe, fundamentalmente, a las salas de cine construidas en China y, en general, se debe al desarrollo del consumo de cine en el área llamada Asia-Pacífico, que se especula que en torno a 2016 superará ya al de Europa occidental. En Occidente también se produce una expansión del cine, aunque más moderada, tanto en su demanda como en el volumen de producción, aunque no en cuanto a la construcción de salas, donde presenta una tendencia claramente contractiva. Este crecimiento en occidente tiene que ver en gran medida con la demanda creciente del público y con transformación técnica del cine que hace posible una mayor capacidad operativa a la hora de plantear, desarrollar y financiar

proyectos. Detengámonos en el origen de todo esto para ver cómo ha afectado a la profesión. Hace aproximadamente treinta años la tecnología electrónica se presentaba como una competitiva alternativa a los tradicionales usos técnicos del cine, ofreciendo una atractiva bajada de costes, así como una promesa de versatilidad y ligereza en los equipos. Este planteamiento propició una demanda creciente por parte de las empresas productoras y esto trajo como consecuencia una cada vez más frenética carrera de las principales marcas comerciales por ofrecer respuestas tecnológicas competitivas a este mercado. En cada feria profesional se mostraban todo tipo de herramientas de virtualización de tareas, así como hallazgos de imagen cada vez más cercanos a la mítica calidad de la imagen fílmica tradicional. Todo este proceso supuso, en pocos años, el comienzo de un gran transformación técnica del cine que hizo posible un abaratamiento del coste de producción, de ahí que fuera llamada "democratización" por parte de ciertos sectores del cine independiente en Europa. La primera disciplina tradicional del cine que fue objeto de una transformación técnica fue el montaje: la vieja moviola que formó parte indisoluble de la oscura sala de montaje y que elogió Orson Welles como su compañera de viajes, fue sustituida por un monitor que visualizaba el negativo telecinado en video con código de tiempo impresionado en pantalla. La estantería para clasificar los interminables rollos de cada plano pasó a quedar desierta y el lápiz grueso y los guantes blancos fueron sustituidos por un software con herramientas virtuales. Este cambio obligó también a un completo reciclaje profesional a los montadores de cine y redujo drásticamente los equipos de montaje de tres operarios a uno solo. Desde entonces hasta hoy el montador trabaja solo en la sala. El segundo paso en el cambio técnico fue la cámara. El registro electrónico de video avanzó con cámaras de ofrecían cada vez mayor calidad de imagen y fueron utilizarlas, en principio, en el rodaje, como imagen de referencia, monitorizando a la cámara principal. De este modo el director pasó de mirar el *acting* de los actores delante de la cámara a mirar al monitor, al llamado *combo*. Pero la calidad de la imagen y las prestaciones aún estaban lejos de poder ofrecerse como alternativa al soporte cinematográfico de 35 milímetros y esto mantenía aún a la técnica tradicional del cine salvaguardada en uno de sus dominios fundamentales: el rodaje, las operaciones de cámara y

la puesta/manejo de la luz. Pero en pocos años, cuando se produjo el gran alto digital, la calidad y prestaciones de la imagen subieron de tal modo que el negativo cinematográfico comenzó a verse seriamente amenazado y hoy lo ha desbancado de un modo casi total: más del 80 por ciento de las películas se filman exclusivamente con cámaras digitales, dentro de una amplia gama de posibilidades, resolución y prestaciones. Esta segunda transformación ha tenido también consecuencias directas sobre la profesión ya que ha exigido un reciclaje a los directores de fotografía y a los técnicos. La nueva operatividad de las cámaras digitales ha transformado las necesidades técnicas pero también, como decimos, ha reducido una parte del personal cualificado que antes exigían los equipos de cámara de cine. Del mismo modo, las prestaciones de resolución y latitud de las nuevas cámaras ha hecho necesario menos volumen de luz y, por tanto, los tradicionales equipos de eléctricos se han visto también considerablemente reducidos. Así, en pocos años, se han aligerado los equipos profesionales en el rodaje y en el montaje. Y si el rodaje y la postproducción ya son digitales, sólo quedaba digitalizar la exhibición: la exhibición pública en sala y las nuevas formas de visualización individual y/o doméstica. Respecto a la primera, los proyectores digitales han sustituido ya a la mayoría de proyectores de 35 milímetros en occidente y este proceso, iniciado hace sólo unos años, pronto llegará a su fin sustituyéndolos en su totalidad. Respecto a la segunda, el desarrollo de las plataformas digitales de contenidos vía internet está suponiendo la apertura de un nuevo y extraordinariamente amplio campo en posibilidades de distribución, consumo y comercialización del cine. Esta alternativa está en pleno desarrollo, con lo que aún es pronto para evaluar su impacto real, aunque ya hay consecuencias directas que se dejan sentir de un modo claro en los resultados de las empresas de exhibición convencional en sala. Y estas consecuencias directas tienen también cara y ojos ya que la exhibición *on line* ha enviado al paro a muchos operarios presentes en las tradicionales salas de cine o *Theatrical Cinemas*.

Concluimos, pues, que este cambio tecnológico del cine ha propiciado una acción bifronte: por una parte ha dado una mayor operatividad y versatilidad a todo el proceso cinematográfico y de este modo ha hecho posible ofrecer una mayor

respuesta que explica esa expansión de la producción que hemos constatado inicialmente. Hay un mayor número de empresas, de proyectos y de volumen de producción general para responder a una demanda creciente de espectadores. Por otra, y desde el punto de vista profesional, ha obligado a un exigente reciclaje técnico a un buen conjunto de operarios y trastocado los equipos de cine tradicional, reduciéndolos en gran medida. Este cambio no tiene consecuencias directas en el espectador, pero sí en el modelo de cine como industria, y como espacio profesional. Hoy se consume más cine que nunca y se produce, para esa demanda, más cine que nunca, pero desde un nuevo escenario. En los últimos treinta años ningún otro arte se ha visto tan afectado por el cambio tecnológico como el cine.

Seguimos con nuestra argumentación y abordaremos ahora la segunda cuestión que planteamos inicialmente y que está también relacionada con el proceso que acabamos de presentar: el cambio conceptual. Hoy el cine se encuentra en medio de una encrucijada, con un amplio espacio de intervención audiovisual que ha irrumpido de un modo directo en su tradicional estatuto¹. Detengámonos ahora en ello para destacar dos fenómenos fundamentales: uno relacionado con las posiciones internas de creación dentro del propio cine y otro con el avance del propio soporte audiovisual. Respecto al primero podemos señalar que en los últimos años, y como consecuencia tal vez de una cierta sensibilidad post-moderna, el cine ha protagonizado un debate teórico internacional con la irrupción de una cierta cualidad propiciada por un amplio conjunto de realizadores cultivados en la cinefilia y que presentan un acusado entusiasmo por el propio cine como motor de la creación desde muy diversos niveles. Por otra parte, el cambio tecnológico descrito y la ampliación de las prestaciones del soporte audiovisual ha propiciado una mayor versatilidad y posibilidades de

¹ El cineasta Steve Soderberg ha hablado de ello en una reciente intervención realizada en el San Francisco International Film Festival y titulada "State of Cinema". Ella reflexiona sobre la diferencia entre películas y cine: *First of all, is there a difference between cinema and movies? Yeah. If I were on Team America, I'd say Fuck yeah! The simplest way that I can describe it is that a movie is something you see, and cinema is something that's made. It has nothing to do with the captured medium, it doesn't have anything to do with where the screen is, if it's in your bedroom, your iPad, it doesn't even really have to be a movie. It could be a commercial, it could be something on YouTube. Cinema is a specificity of vision.*

intervención por parte de los cineastas que, de un modo casi individual, pueden dar salida a sus obras. Así nos encontramos ante una amplitud y diversidad como nunca antes se había producido. Ambos fenómenos inciden de un modo directo en el estatuto del cine, y en última instancia también en el cine narrativo de ficción, que se ve afectado necesariamente por ello. El cine se ha convertido en los últimos años, en mayor medida que ninguna de las otras artes, en una disciplina tan abierta a otras que cada vez resulta más difícil distinguirlo. Pintura, escultura, música, danza, teatro y arquitectura -aunque ésta en menor medida, luego hablaremos de ello- han "irrumpido" en el cine de tal modo que hoy podemos encontrar el concepto "cine" no sólo unido de un modo más o menos directo a todo un conjunto de experiencias artísticas sino formando parte de ellas. No me estoy refiriendo al mero uso de medios audiovisuales -hoy sabemos que se utilizan en muy diversas profesiones como la cirugía, la ingeniería, etc.- ni tampoco me refiero al caso expositivo, es decir, al continente -esto nos llevaría a otra discusión- me refiero al contenido, es decir, al cine dentro de una experiencia artística: El cine dentro del concepto "pintura" - presente en galerías, museos, instituciones; al cine en propuestas "cine-escultóricas" o las también llamadas "esculturas audiovisuales"; propuestas cinematográficas unidas a todo tipo de espectáculos *performativos* musicales, acústicos y sonoros acompañados de imágenes en movimiento, entre ellos todas las variantes del llamado "Live cinema"; las experiencias del llamado coreo-cine y todas las variantes de cine-danza; el cine como parte integrante de las artes escénicas o del propio espectáculo teatral, etc. Todas estas experiencias artísticas contienen la palabra "cine", por ello insisto en que no se trata de señalar el uso de la imagen o de medios audiovisuales sino de constatar que, de un modo u otro, una parte muy importante de la creación contemporánea pasa por el cine, ya sea en formatos mixtos, más o menos experimentales, o en lo que podríamos llamar "otro cine". Esto es un hecho del que hay multitud de ejemplos en los que no nos vamos a detener ahora, pero basta poner cualquiera de estos términos en un buscador de internet y asoman cientos de entradas al respecto. Y estas entradas no sólo tienen que ver con la práctica artística, sino también con la teoría, ya que forman parte de los planteamientos de muchos comisarios, curadores, críticos y teóricos de las artes en general. Así pues encontramos una

creación cinematográfica relacionada con otras artes y un escenario teórico-crítico que sustenta estos discursos desde planteamientos y argumentaciones curatoriales que despliegan un importante aparato, tanto en espacios de debate, congresos o festivales, como en publicaciones en papel y digitales, por no contar las innumerables webs, blogs y las multiformes intervenciones en las llamadas redes sociales. Y cabría preguntarse: ¿Por qué se da este fenómeno que atraviesa al cine desde las demás artes? ¿Por qué esa "transversalidad"? En este punto no quisiera correr el riesgo de invocar ningún esencialismo cinematográfico sino establecer claves que sustenten metodológicamente nuestro análisis. En la tradición cinematográfica y a lo largo de su historia encontramos influencias puntuales de las demás artes englobadas en el registro abierto y multiforme del cine experimental. Eran aportaciones provenientes de las vanguardias artísticas, que se incorporaron a los cines nacionales de los años veinte. Así pues, a lo largo de su historia, el cine se abrió a las demás artes dentro de planteamientos experimentales y tenía, como impulso conceptual, una vocación minoritaria, elitista. Hoy, como decimos, se presenta una escena distinta que podríamos llamar *trans-cinematográfica* que sitúa la cine en medio de un amplio y diverso contexto artístico, práctico y teórico, que incide en el concepto mismo del cine. Hoy una sola persona puede hacer una película con un teléfono móvil en un fin de semana. Hoy la galería de arte y el museo, por no hablar de internet, son habituales espacios para el cine, o para el *trans-cine*, en sus diversas formas. Esta situación genera necesariamente un importante ruido en el estatuto tradicional del cine y por eso hoy, tal vez más que nunca, cobra sentido la tradicional pregunta de Bazin: "Qu'est-ce le cinéma?". Desde luego, esta promiscuidad artística en la que se halla inmerso el cine le hace revisar algunos de sus presupuestos, y en este paquete se encuentra también, de un modo inevitable, el cine de ficción. Hablemos ahora de la segunda cuestión planteada, a saber, el fenómeno que en la cultura post-moderna ha protagonizado un conjunto de cineastas con fuertes raíces cinéfilas que hacen uso del cine como medio autorreferencial y su práctica se presenta como medio de reflexión sobre el propio cine desde diversos presupuestos ideológicos, estéticos, etc. Presenta un cine auto-reflexivo y cerrado en un bucle "nostálgico". El cineasta cinéfilo es muy del gusto de ciertos sectores de la crítica

y de la teoría del cine, que ven en su discurso un atractivo puente, en la medida en que el cineasta es también “productor” de teoría. Pero esta posición tiene un origen que vamos a rastrear ahora de un modo necesariamente muy sintético. El debate nos lleva a los años sesenta, en los que se presentan varios fenómenos. Uno tiene que ver con la fuerte impronta intelectual de *Cahiers du Cinéma* y *Nouvelle Vague*, que plantearon nuevas formas para reivindicar y reinventar la “autoría”. Como todos sabemos, entres sus diversas claves se encontraba la tensión estática del cine norteamericano de los años cincuenta, con la figura de John Cassavettes como máximo exponente, a la vez profesaban admiración a cineastas outsiders como Samuel Fuller, Nicholas Ray o Orson Welles, aunque también a grandes figuras más o menos solitarias como Fritz Lang. Y de Europa su mayor espejo era el cine soviético revolucionario de figuras como Vertov o Medvedkin, y por supuesto el Neorrealismo, especialmente la figura central de Roberto Rossellini. Desde *Nouvelle Vague* se produjo una revisión de las posibilidades del cine como discurso autoral e ideológico y también propuso nuevas formas para la producción² que tuvieron un importante calado. *Nouvelle Vague* fue la respuesta francesa al modelo industrial hegemónico del cine norteamericano. Respecto a la teoría, también en los años sesenta encontramos referencias con resonancias que se posicionan en contra del estructuralismo, como el concepto de “intertextualidad”, introducido por la lingüista Julia Kristeva en 1967³ y compartido por su colega Roland Barthes. Años después este concepto será desarrollado y ampliado por Gerard Genett en su libro *Palimpsest*

² El diseñador francés Dan Weil reflexiona acerca de lo difícil que era abrirse camino como diseñador de producción en la época en la que la cultura cinematográfica estaba dominada por el legado de la *Nouvelle Vague*: *Antes de la Nouvelle Vague, la gente de la industria cinematográfica francesa concebía el cine como un oficio técnico que exigía largos años de aprendizaje; sin embargo, con la aparición de la Nouvelle Vague, se extendió la creencia de que cualquier persona –un amigo del director, su primo o su novia- podía diseñar un decorado. Al fin y al cabo, todo el mundo posee los conocimientos mínimos para decorar un apartamento.*

³ El concepto de intertextualidad lo introdujo Julia Kristeva en su artículo “Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela” en la revista francesa *Critique*.

(1982) con el concepto "transtextualidad"⁴. Frederic Jameson habla en *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991) del término "pastiche", que es ampliado y desarrollado, entre otros, por Ingeborg Hoesterey en su monográfico *Pastiche* de (2001). Susan Sontag plantea bajo el concepto de "nostalgia" -que también impulsa inicialmente Jameson- una reflexión titulada *The Decay of Cinema* (1996), escrita con motivo del centenario del cine, en la que plantea su epitafio para la cinefilia y un futuro para el cine que pasa por un nuevo concepto de "cine-amor"⁵. Jonathan Rosenbaum recogerá el testigo años más tarde con textos como *Good Bye Cinema, Hello Cinephillia. Film Culture in Transition* (2010). En los últimos años encontramos aportaciones como la de Vera Dika en *Recycled Culture in Contemporary Art and Film* (2003), que explora desde una perspectiva crítica el término "reciclaje" de ideas, temas y géneros en el cine.

Este amplio escenario teórico, unido al de los cineastas que se reconocen en estas claves discursivas y en este modelo de cine intelectual, autorreferencial, al que podríamos llamar de "el cine por el cine", me hace pensar de qué modo interroga hoy al cine de ficción y reclama una ampliación de sus fronteras. Y también me hace preguntarme si esta ampliación es en realidad un intento de "liberar el potencial poético del cine, anclado por las servidumbres de la puesta en escena" del espectáculo y la narrativa o es, por el contrario, fruto de posiciones herméticas que se reconocen en un cierto narcisismo de la diferencia,

⁴ Gerard Genette hace uso del término "transtextualidad" para referirse a aquello que relaciona un texto de un modo directo o indirecto con otros textos. Define la "intertextualidad" de un modo más restrictivo que Kristeva, como una "co-presencia" de dos textos en forma de cita o "alusión". Noël Carroll ampliará esta noción de "alusión" para referirla al cine como impulso hacia una nueva poética de la cita, el homenaje y la recreación de escenas del cine clásico o, simplemente, de planos concretos, diálogos o gestos de los personajes. Este concepto tiene un antecedente en el texto "Allusion, Parody and Imitation" de Guy Lee (1971) referido a teoría de la literatura.

⁵ La cita concreta dice así: *If cinephilia is dead, then movies are dead too . . . no matter how many movies, even very good ones, go on being made. If cinema can be resurrected, it will only be through the birth of a new kind of cine-love.*

en medio de los múltiples y equívocos espejismos propios del estado de con(fusión) de una época decadente. Si el modelo trans-cinematográfico que hemos introducido o el cine intelectualizado y autorreferencial contribuyen o no a una revisión positiva del estatuto "cine" es una cuestión que queda, como otras expuestas aquí hoy, abierta.

Para finalizar, vuelvo brevemente a la pregunta sobre la ficción. Quiero dejar claro, antes que nada, que no defendiendo aquí un modelo del cine como puro entretenimiento ni el modelo de la cultura *mainstream*, sino lo contrario, pero acaso un cine liberado del peso de la teoría y de una excesiva intelectualización, que regresa hoy desde otras claves pero que, a pesar del ruido, me parece que es un sueño ya soñado. En este sentido me pregunto por la verdadera vitalidad de la ficción, por la vitalidad del cine basado en la construcción dramática del guión, del lenguaje de la luz, de la cámara, de la puesta en escena, del personaje. Cada arte tiene bien definida su tradición, independientemente de los cambios. No hay evolución, hay cambios, pero el tiempo es siempre el mismo. Me pregunto, en última instancia, por el cine en su estatuto, en su tradición. Y a la luz de todo ello y a la disolución de algunas de las fronteras profesionales, de las que también hemos hablado aquí hoy, me pregunto por el futuro de la profesión, por el futuro del oficio del cine.

References

- ALLEN, Richard. and SMITH, Murray. *Film Theory and Philosophy*. Oxford University Press, 2003
- ETTEDGUI, Peter, *Diseño de producción y dirección artística*, Barcelona, Océano, 2001.
- GENETTE, Gerard, *Palimpsest*, Madrid, Taurus, 1982
- HOESTEREY, Ingeborg. *Pastiche*. Indiana University Press, 2001
- JAMESON, Frederic. *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism* (1991) Duke University Press, 1991
- LEE, Guy. *Allusion, parody and imitation: the St. John's College, Cambridge lecture 1970-1971*, delivered at the University of Hull 11th March, 1971
- SONTAG, S. *The Decay of Cinema*. New York Times, February 25, 1996.

Author identification

Ignacio Oliva, Screenwriter and Film director. Graduated in Fine Arts at Valencia Fine Arts Faculty. Extend Film studies at "Zagreb Film" (Croatia) with Bogdan Zizig and "Tisch School of the Arts"(New York University) with Marketta Kimbell.
Film Scripts: "False Years", 1996. "One Way Direction", 2001. "Nobody's Rose", 2008. "Son of the Sun", 2013. "Love revised", in progress, 2013-14.
More important Documentary-works: "Baká Pigmees of Central Africa"(2000), "Fernando Arrabal Visions"(2001), "Devasted Time Memory"(2005) "Quechuas of Colca Valley in Peru"(2006) "Inside Almodóvar"(2006), "Mongolian Diaries"(2008).
Short Fiction Films: "Incidents" (1996) 16 mm. "Sky Radio" (1996) 35 mm. "Paper Island" (2003) DVCAM. "Fox Feet" (2004) 35 mm. "The Bridge" (2006) DVCAM. "Chamber Film: Sade" (2007) 16 mm. / S8 mm./ DVCAM. "Leaving Cuenca" (2010) Red Digital Cinema.
Feature Fiction Films: "Nobody's Rose", 2012, Red Digital Cinema. "Son of the Sun" (in progress)
He teach "Screenwriting" and "Film Directing" at Cuenca Faculty of Fine Arts (University of Castilla-La Mancha, Spain).

E LA NAVE VA (FELLINI, 1983): THE INEVITABILITY OF ART

Anabela Oliveira

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro / University of Trás-os-Montes e Alto Douro, LABCOM,
Portugal

Abstract

In E la nave va (Fellini, 1983) art becomes space, time and character. Among frames and images, art becomes the lever of a narrative journey. And how the film interprets this presence? How is that cinema defined as art along the boat trip? How is that art transformed into E la nave va? How does it present? Candid, carnal, intrinsic to space and time? Inevitable? E la nave va reflects the inevitability of an fellianian art?

Keywords: Fellini, art, cinema, e la nave va, inevitability

Durante o documentário de Damian Pettigrew, intitulado Federico Fellini sono um gran bugiardo, Fellini apresenta a sua definição de arte:

A arte é algo que nos conforta, que nos dá segurança (...) que nos faz refletir sobre a vida que, sozinha, seria só um coração que bate, um estômago que digere, pulmões que respiram, olhos que se enchem de imagens sem sentido. Creio que a arte seja mesmo a tentativa mais conseguida de impregnar no homem um sentimento religioso indispensável e que a arte, qualquer que seja a exprime.

Não é por caso que os planos seguintes do documentário são extratos das sequências finais de *Et la nave va*. Em *E la nave va*, qual o olhar de Fellini sobre a arte e a criação cinematográfica? Como é que a arte aí se representa? Inocente, carnal, intrínseca ao espaço e ao tempo? Inevitável?

O olhar de Fellini sobre a criação expressa-se em filmes e em palavras:

Criar é uma coisa que fazemos inconscientemente. Creio que uma consciência excessiva dos processos através dos quais o artista faz as suas coisas não é de grande utilidade: um conhecimento excessivo da maneira como se desenvolve o processo parece-me poder ser prejudicial, constituir um obstáculo. Corre o risco de interromper essa energia fundamental e indispensável a que chamamos espontaneidade... A espontaneidade é precisamente o segredo da vida. (Pettigrew, 2008, p. 62)

Le point le plus haut de l'amour et le maximum de la tension expressive sont la même chose : un moment mystérieux, une illusion perpétuelle, l'espérance qu'une fois ou l'autre la promesse de la grande révélation sera tenue et qu'un message apparaîtra en lettres de feu. En effet, dans le mythe, le magicien et la vierge vont de pair. Le magicien a besoin de cette figure féminine intacte pour accomplir l'opération de la connaissance, et il en va de même pour l'artiste, lequel, d'une manière beaucoup plus modeste, au moment où il concrétise une de ses inventions, appareille l'expression et l'étreinte. (Grazzini, 2007, p. 88)

E, na suposta inconsciência da criação, há algo que se torna alavanca de um filme. Fellini, numa conversa com Tonino Guerra, o seu argumentista, demonstra a alavanca genésica do percurso narrativo de *E la nave va*:

Il me revient en tête la cérémonie des cendres de Maria Callas dispersés dans la mer Égée au printemps dernier. (Merlino, 2007, p. 310)

E la Nave va é um filme com fundo operático, é uma viagem de homenagem a uma célebre cantora Edmea Tetua, é um percurso no mar, um dos elementos primordiais da estética felliniana, até à ilha de Erimo onde os ambientes de ópera atingem o seu auge durante a cerimónia de dispersão das cinzas da amada colega de maestros, sopranos e tenores.

A identidade felliniana é por ele assumida durante uma entrevista a Damian Pettigrew :

Reconhece o felliniano como a sua parte mais autêntica? Sim, porque é o adjetivo que descreve o meu trabalho de realizador. A criação é o único modo de nos apropriarmos das sombras, dos sons, dos perfumes, do bilhete de identidade, das imagens que revelam o homem a si próprio e por meio das quais eu posso reconhecer uma certa continuidade através da passagem do tempo. (Pettigrew, 2008, p. 29-30)

A imagem cinematográfica torna-se o expoente máximo de uma criação inseparável dele próprio e do espaço que escolhe:

Je l'ai souvent dit, pour moi le lieu idéal est le Studio 5 de Cinecittà – vide. Eh oui, l'émotion absolue, le frisson, l'extase, c'est ce que j'éprouve face au studio vide – un espace à remplir, un monde à créer. (Grazzini, 2007 : 87)

Não penso em termos de diálogo e de argumento; penso quase exclusivamente em imagens, e é isso que explica porque é que o rosto e o corpo de um ator para mim são mais importantes do que o argumento. (...) Acho que a imagem está cheia de sentidos e que representa a alma do cinema. Sem luz não há imagem e sem imagem não há cinema. (...) No meu trabalho o diálogo é de pouca importância por comparação com a luz e a imagem. (Pettigrew, 2008, pp. 32, 71)

E la nave va é o navio de espelhos de uma identidade felliniana: as imagens, a música, os rostos e a ilusão cinematográfica. Fellini define a onnipotência das imagens na concretização da memória:

Le film a une clef chromatique : les rouges, les bleus, les verts perdent l'agressivité de la réalité pour assumer le contour vague de la mémoire, les tons atténués des souvenirs. (Fellini, 1989)

A música espelha o percurso profissional de cada personagem, os objetivos da viagem e os momentos cruciais do filme. Mas é também a marca do silêncio de uma ausência insubstituível, a de Nino Rota:

Em O Navio chamei ao navio "Gloria N." deixando o N em suspenso, porque não sabia o que queria dizer. Compreendi mais tarde que significava Gloria Nino. Quando ele morreu deixou-me ficar um reino de sombras silenciosas. (Pettigrew, 2008, p.121)

Fellini define o percurso interpretativo dos seus filmes através da presença dos rostos:

Hoje, os críticos lamentam-se de não compreenderem os argumentos dos meus filmes e eu respondo sempre que é porque não sabem ler nos rostos. (Pettigrew, 2008, p. 31)

E em *E la nave va* o intenso poder narrativo está espelhado nos rostos das personagens, nas inconfundíveis caricaturas, nas intensas troca de olhares e, muito especialmente, no modo como foi encontrado um rosto especial que surgiu, aqui, da dança para o cinema, Pina Bausch:

Je ne savais même pas clairement ce que je cherchais, ce que je voulais, quel visage, quelle comédienne. Et voilà qu'un soir, là, devant moi, au milieu des allées et venues confuses des loges du théâtre Argentina de Rome, voilà qu'apparaît, timide, droite, diaphane, vêtue de noir, quelqu'un qui était bien ma princesse autrichienne, Pina Bausch, avec son visage aristocratique, tendre et cruel, mystérieux et familier, muré dans une immobilité énigmatique. (Gili, 2009, p.70)

Os rostos inundam os planos de *E la nave va*. São as caricaturas imensas de maestros, cantores, grão-duques, generais e chefes de polícia. E são rostos que olham para fora de campo, são rostos que traduzem espanto, desconfiança, sensualidade e uma profunda independência narrativa. Pina Bausch é o rosto de uma cega que espelha o paradoxo da extrema acuidade visual.

Os rostos difundem as certezas da expressão criativa mas a ilusão cinematográfica percorre as palavras do autor e os planos do realizador:

Et vogue le navire se présente comme une célébration, désormais tout à fait exceptionnelle et qui ne répétera peut-être plus, des extraordinaires possibilités d'illusion au cinéma. (Kezich, 2007, p. 349)

Um realizador é um Mandrake com uma máquina de filmar em vez da vara de condão. (Pettigrew, 2008, p. 53)

No estúdio é tudo fingido, exatamente como na vida, porque quanto mais um objeto é artificial, mais verdadeiro se torna. (...) Filmamos o mar verdadeiro e ele parecerá falso. Tentemos filmar um mar de plástico que inventámos e essa realidade tornar-se-á com certeza mais interessante porque é uma realidade intensificada, ligada ao poder da sugestão. (Pettigrew, 2008, p. 126)

A ilusão cinematográfica deste filme justifica as palavras de Fellini. A artificialidade cinematográfica percorre a representação de um mar parado, falso, criado por Dante Ferreti, composto de uma massa de folhas de plástico e de brilhantes. Quando a gaivota entra na sala de jantar, uma das personagens diz *vai aos adereços e traz uma escada*. Perante o sol artificial e o mar de papel, Valegnano e Imes Ruffo Saltini afirmam extasiadas *Que maravilha! Parece falso* e legitimam o valor da arte e da ilusão. A ilusão legitima-se nas sequências finais do filme quando aparece, gradualmente, o microfone, a grua com o operador de câmara, os cabos e os projetores, todo o mecanismo de uma plataforma hidromecânica que permitiu os balanços do barco no convés e na sala de jantar durante a viagem e o naufrágio. O maestro Fellini, numa grua, aponta-nos em zoom uma câmara que define o plano com voz *off* de Orlando.

Imagens, rostos e ilusões constroem um filme que reflete sobre o cinema e faz dele uma absoluta necessidade estética. *E la nave va* é a inevitabilidade do cinema, nos depoimentos de Fellini e na expressão do objeto que criou:

A présent que Et vogue le navire est achevé, je ne suis plus capable de dire ce qu'était mon sentiment originel. Il n'existe que le film : ce que je

voulais faire s'est comme dissous. Je me souviens qu'à l'époque je parlais de personnages au charme poignant, comme le charme des photos d'inconnus. Je disais que je voulais faire un film dans le style des tous premiers bouts de pellicule, qu'il serait donc tout entier en noir et blanc, avec mêmes des rayures, des taches d'humidité, comme une pièce de cinémathèque. Un faux, en somme, et c'est justement ce qui me séduisait, car je pense que le vrai cinéma doit être tel.(...) si je puis hasarder un commentaire sur *Et vogue le navire*, je dirai qu'il me paraît joyeux, un film qui donne envie d'en faire tout de suite un autre. (Grazzini, 2007, pp. 175, 180)

E la nave va é a inevitabilidade do cinema desde as sequências iniciais: o fondu à ouverture, o tremeluzente filme a preto e branco, os cartons noirs com o tipo de letra inesquecível, o som do projetor, o olhar das personagens em direção à câmara, o impulso de uma personagem que tenta imitar os gestos de Charlot, a sucessiva passagem do preto e branco para o sépia e para cor e a presença do homem da câmara de filmar iniciam uma viagem marítima e cinematográfica. O percurso do cinema documental espelha-se nas palavras, nos gestos e nas atitudes de Orlando, uma espécie de fio condutor, narrador e repórter oficial, durante toda a viagem. O cinema é um instrumento de memória, durante os extases saudosistas do eterno amigo de Edmea que, no seu quarto imerso em relíquias da cantora, projeta incessantemente pedaços fílmicos da sua amada. E, durante o naufrágio, o projetor continua a funcionar: a inverosimilhança a tornar verosímil a imortalidade de uma arte.

Mas em Fellini, a criação é inseparável do rigor:

A arte é um verdadeiro ofício. (...) uma obra artística, o exprimirmo-nos, exprimirmos um sonho, uma fantasia, é uma operação de alta matemática algébrica. É como pôr uma astronave no espaço. Tem a mesma exatidão matemática. A expressão é o máximo do rigor. Qualquer coisa que se queira exprimir artisticamente requer o máximo rigor possível. À falta disso, trata-se de uma traição. O maior inimigo de um realizador é o

compromisso. A vida é precisa, como poderia então ser diferente para a arte? (Pettigrew, 2008, pp. 36-37)

E o rigor de *E la nave va* define-se na encenação visual de Orlando que, com as variantes gestuais do seu chapéu, projeta a teatralização e a exigência. A exigência e o rigor da imagem espelha-se nos momentos fotográficos da sequência inicial do filme: a colocação da máquina fotográfica e a necessidade de ensaiar movimentos e estruturar distâncias para definir a posição dos homens que transportavam as cinzas de Edmea. Mais tarde, em alto mar, os cantores sonham ser golfinhos e caçadores de baleias e apontam gestos e enquadramentos de fotografia. Ainda na sequência inicial, os espaços e as marcações da ópera e a projeção de um eventual cenário indiciam o rigor melódico do maestro durante a passagem do sépia à cor progressiva. Ildebranda Cuffari define o rigor e a exigência nos seus ensaios, nas suas aspirações artísticas e emocionais e nos seus gestos quotidianos.

Mas a arte é também transgressão. *E la nave va* projeta a transgressão da arte. As personagens são artistas criados por Fellini:

um artista é fundamentalmente um transgressor. Pode ser também um revolucionário, mas psicologicamente um artista tem a necessidade pueril de transgredir. (...) Um criador precisa de se exprimir a si próprio através de um ato de transgressão para minar a tradição, o status quo daquilo que aceitamos, a conformidade que o sufoca porque já a superou. Em resumo, precisa de um inimigo. (Pettigrew, 2008, p.38)

Em *E la nave va*, transgridem-se as fronteiras sociais: cantam todos em conjunto. Os cantores transgridem as regras de separação de espaços a bordo e juntam-se, numa mesma comunhão artística, aos refugiados sérvios. Deixam cair a máscara do elitismo e da pretensa intelectualidade, nomeadamente o Eugénio, e marcam uma mesma e absoluta necessidade de cantar e de dançar. A sátira transgressora percorre a sequência das vozes e das cores da princesa de Herzog quando ela enuncia as características da voz do chefe de polícia e do general. Ao afirmar *A voz do senhor chefe de polícia, pelo contrário, tem sempre a mesma cor. Um amarelo, opaco, não claro!* e ao assumir *É estranho.*

Não vejo cor. Uma voz sem cor, como um vazio, uma ausência... protagoniza um forte ataque à autoridade.

Orlando propõe a transgressão à prepotência do couraçado austríaco quando afirma *E teria sido ainda mais bonito se perante tanta prepotência lhes tivéssemos dito: Não! Não os damos.* No plano seguinte, uma encenação com o maestro e todos os presentes no convés comprova a vontade de resistência num extrato de Aïda. O ensaio sério e forçosamente formal de Hildebranda Cuffari é interrompido pelo fedor de um rinoceronte a bordo. E o rinoceronte tem, para Fellini, uma conotação especial, surpreendente, irónica e marcadamente transgressora:

Em O Navio, o leite de rinoceronte tem a conotação de qualquer coisa de ignoradamente enterrado no homem e que, se for descurado, o corromperá e envenenará. O subconsciente alimenta-se da confusão, do inesperado, do eternamente imóvel que nos assusta. É por isso que deveríamos explorar estas zonas obscuras. Ignorarmos o subconsciente é mutilarmo-nos a nós próprios. O final de O Navio com o Freddie Jones que desposa a qualidade nutritiva do leite de rinoceronte, tem por base um dos meus hábitos pessoais. Começo todas as manhãs por tomar uma boa tigela de leite de rinoceronte proveniente do Quénia e os efeitos benéficos são divertidos – cresce-me um novo tufo de cabelos. (Pettigrew, 2008, p. 79).

Para Fellini a arte é algo de indispensável, religioso, alavanca de sentidos no corpo humano e algo de profundamente vital:

En d'autres mots, la production artistique ne constituerait que l'activité onirique de l'humanité : le peintre, le poète, le romancier, et aussi bien le réalisateur de films, auraient pour fonction d'élaborer, d'organiser, par leur talent, les contenus de l'inconscient collectif, en les exprimant et les révélant, sur la page, sur la toile ou à l'écran. Il me semble que si cette vision des choses est juste, tout problème de limites ou de restrictions touchant l'activité artistique s'efface. L'inconscient peut-il s'épuiser, avoir des limites ? Les rêves, s'achèvent-ils ? L'activité de l'homme rêvant,

activité qui semble automatique, s'effectue chez l'artiste suivant une technique, un langage de la représentation, une symbologie, et l'artiste, dans sa création, reconnaît une façon de mettre de l'ordre dans quelque chose qui préexiste, de la faire émerger jusqu'à la perceptibilité sensorielle et intellectuelle ; c'est l'archétype de la création qui se renouvelle, c'est-à-dire, le passage du chaos au cosmos, de ce qui est indifférencié, confus, insaisissable à l'ordre, à savoir l'exprimé et l'accompli. Autrement dit, de l'inconscient au conscient. C'est pourquoi je pense que, chez l'artiste aussi, le sens du faire est plus forte que toute finalité. (Grazzini, 2007, p. 163)

O único critério estético que me inclinaria a aprovar para julgar uma obra de arte não seria tanto o de saber se é bela ou feia segundo certos parâmetros, segundo certos cânones das várias estéticas estabelecidas ao longo dos séculos, segundo os vários pontos de vista, as várias culturas, mas o de saber se é ou não vital. (...) Se a obra é vital, isso significa que terá então uma vida própria misteriosa. (Pettigrew, 2008, p. 53)

Em *E la nave va*, a arte é a essência das personagens, do percurso narrativo, da viagem e da construção dos planos e dos enquadramentos: tudo se constrói na ópera, na dança, na música e no cinema. A ópera serve de pretexto mas não é a essência exclusiva do filme:

L'opéra a un aspect de folie qui fascine bel et bien. Mes réserves ? C'est que je n'y connais strictement rien. Ou plutôt, oui, l'opéra fait partie de mon « italienneté » (...) J'éprouve à l'égard de l'opéra une altérité qui m'est familière, comme à l'égard de l'école ou des colonies de vacances, de tout ce qui appartient à une caste, qui a un caractère de cérémonie et qui m'a toujours jeté dans un état d'altérité, il n'est point d'autre mot, de solitude. (Grazzini, 2007, p. 157)

A arte é, em *E la nave va*, vital e inevitável. Na cozinha enorme do navio, o ritmo acelerado da atividade diária possui um acompanhamento musical específico e uma coreografia que vai mudando, com a lentidão de gestos e de ritmos que inunda a sala de jantar. Ao poder intrínseco da imagem humana,

junta-se o ritmo musical ligados aos gestos e aos olhares. Orlando apresenta os passageiros, *os valores mais altos do fascinante mundo do espetáculo e da arte* e mostra-nos uma profusão de tenores, barítonos e sopranos, maestros e dançarinas. O *enfant prodige* Von Rupert considera uma *gaivota que bate as asas como um diretor de orquestra*, voa ao som do Danúbio Azul e o cómico Ripotin imita o voo da gaivota com as mãos em gestos preparados.

A inevitabilidade da arte percorre a sequência da sinestesia entre vozes e cores protagonizada pela princesa de Herzog. Cega, ouve a música e traduz as notas em cores, acompanhando a tradução com gestos simples e ritmados de maestro - *celeste, celeste e branco, azul mar, verde esmeralda, verde, azul claro*. O grão-duque afirma que a *música fá-la ver como que um arco-íris de cores (...)* e que *a minha irmã acredita que a cada nota corresponde uma cor*. A conversa continua entre eles acerca da pretensa justificação científica de um facto destes. Triunfa o elogio à princesa e sobretudo à extrema sensibilidade da sua alma. A princesa termina afirmando - *nem todos podemos ver cores na música. E não só na música: as vozes também têm cores*.

A carga interior do impulso estético poderá ser a justificação para esta visão cromática de uma cega? A metamorfose de notas musicais em cores não será paradoxal quando elaborada por uma cega? Existe porque a arte é vital, interior e inequívoca no espírito humano.

O concerto dos copos na cozinha do navio concretiza as considerações de Gerard Genette acerca da imanência e da transcendência do objeto estético. Os copos, com mais ou menos água, tornam-se no, seu conjunto, verdadeiros instrumentos musicais. O espanto de Orlando seguindo o som aparentemente estranho num descer de escadas silencioso, o extremo prazer dos dois maestros durante a sua apresentação, a banda sonora criada, a duração do planos, os gestos e o deslumbramento de todos os que assistem concretizam o prazer máximo que a arte confere. Os cozinheiros mexem em câmara lenta os tachos ao ritmo da música; a ajudante de cozinha tem gestos ritmados e delicados de dança que contrastam profundamente com a sujidade das roupas e a rudeza do corpo. O cómico Ripotin, arrogante, agradece numa coreografia

estranha como se estivesse num palco. No fim, o entusiástico aplauso dos empregados conduz a uma conversa animada e intensa sobre a desafinação.

Outro momento significativo da inevitabilidade e da imanência da arte é a sequência do espetáculo de canto lírico na cenário dantesco da casa das máquinas. A sequência de planos em plongée e contre-plongée provocam um contraste e, ao mesmo tempo, uma correspondência muito definida entre os dois grupos sociais. O diálogo entre os escravos das caldeiras e o capitão concretiza a absoluta necessidade do canto lírico:

senhor capitão, todos nós temos um pedido. Deixem cantar a senhora Cuffari! Mas está doido, é um pedido insensato. Nem sequer a vão conseguir ouvir! Bela senhora, cante-nos qualquer coisa! Seja generosa, bela senhora! Faça-o por nós!

A inevitabilidade da arte, o deslumbramento de uns e o desafio vocal de outros ilustram uma sequência de árias de ópera, a uma alternância entre planos médios e grandes planos que retiram ao espaço todo o seu carácter dantesco. A subida de tom nas cordas vocais da senhora Cuffari alia-se aos corpos dos trabalhadores que se elevam numa harmonia prodigiosa, seguindo a duração das notas cantadas: eles, em bicos de pés numa sintonia total, numa comunhão total, em relação à subida de tom. Quando *La Donna è Mobile* é iniciada por Aureliano Fuciletto, a sintonia entre os cantores é evidente e ocorre uma celebração total numa intensa sucessão de rostos. O plano dos dois homens deslumbrados é alavanca de um intenso contraste entre o corpo sujo e musculado, o calor efetivo das caldeiras e o deslumbramento total pela música e pela voz. A euforia do grupo espelha a necessidade vital da arte em qualquer corpo e em qualquer espaço. A casa das máquinas transforma-se num espaço de subversão e de contraste: o calor extremo, a força do trabalho e a fatalidade de uma escravatura adquirem a mesma força criativa do canto lírico difundido pelas vozes dos grandes cantores.

Os amigos de Edmea também a recordam como alguém que vivia submersa na sua arte e nas exigências da sua vivência artística. Edmea emocionava-se perante um quadro - *Senhor, faz-me chorar. E tinha os olhos marejados de*

lágrimas; no fim de *La Traviata*, ficava mesmo com febre como Violeta e, aos amigos, confessa a sua inevitável submissão à arte:

falam sempre da minha voz mas por vezes tenho a certeza de que na realidade não é minha. Eu sou uma garganta, um diafragma, uma respiração, não sei de onde vem a voz. Eu sou apenas um instrumento, uma simples rapariga que até medo dessa voz e que por toda a vida me obrigou a fazer aquilo que ela queria.

A qualidade da sua, aparentemente impossível, voz é expressa através da mais intensa comunhão com a natureza, um *fenómeno de catalização de energia*. Para atingir o tom mais perfeito e mais alto, ela *confessava vejo um caracol do mar... sigo com os olhos a espiral, caracol após caracol, sempre mais alto. E a voz sai com ele sem esforço*. A arte torna-se imprescindível e vital para os dois irmãos Rubotti, maestros de canto, que adormecem agarrados a ela: um com um livro e o outro com o violino.

A comunhão e a solidariedade entre os passageiros ilustres e os refugiados sérvios também se define na inevitabilidade da arte: o canto deles inebria os cantores curiosos e as danças coletivas espalham-se a todo o barco. O professor Eugénio mantém a sua necessidade de explicação teórica acerca daquela *dança pagã*, ligada ao ritos de sementeira e à vitalidade da chuva:

As mulheres têm os braços erguidos como se recolhesem a água... os homens batem com o pé na terra para ela se aperceber que começou a dança e abre a sua boca e bebe chuva do céu... assim... assim (...) o objetivo desta dança era fazer amizade com os espíritos elementares que governavam o crescimento das sementes.

A necessidade intrínseca da dança na comunidade sérvia contagia todos os outros, inclusive a austera Hildebranda Cuffari. Quebram-se as barreiras e as fronteiras do preconceito, projeta-se a liberdade da dança. É uma violenta sátira de Fellini a todos os que querem espalhar a arte. A homenagem a Edmea durante a cerimónia das cinzas é a projeção total de todos perante a arte e a

morte. A grafonola difunde a voz da homenageada e todos sucumbem à sua beleza.

No naufrágio, a arte resiste até ao fim: o piano desliza continuamente na sala, balançando ao ritmo da ondulação e enfrentado teimosamente cadeiras e mesas; no couraçado, marinheiros, bombas e canhões seguem uma coreografia ritmada e estruturada num enquadramento expressionista; as árias de ópera continuam a ser teimosamente cantadas, furiosamente dirigidas pela maestro, durante as operações de salvamento; na dantesca casa das máquinas, os trabalhadores em coro, nas escadas, cantam e gesticulam em apoteose perante a ameaça de caldeiras a arder e o naufrágio eminente; o quarto das relíquias de Edmea afunda-se mas o projetor de cinema teima em funcionar até ao fim, dando-nos extratos documentais do seu rosto. Durante o ataque do couraçado, todos continuam a cantar e, apesar do vento e da destruição, o homem da câmara de filmar continua teimosamente a sua tarefa.

Segundo René Huyghe:

L'art est, en effet, un véritable révélateur de l'individu, plié, pour une large part aux disciplines du groupe, mais trouvant, par ailleurs, en lui-même, une irrépressible injonction à s'affirmer dans sa personnalité distincte. (Huyghe, 1965, p. 195)

Jean-Marie Schaeffer (Schaeffer, 1996) define a inevitabilidade da nossa conduta estética através da impulsividade perante o prazer e a beleza, através do carácter indissolúvel entre as nossas emoções estéticas e a nossa história pessoal, através da forte relação entre atividade cognitiva e conduta estética e através da experiência estética no percurso da vida humana.

Em *E la nave va* (Fellini, 1983) a arte torna-se espaço, tempo e personagem. Através de planos e enquadramentos, a arte torna-se a alavanca de um percurso narrativo. Profundamente felliniano, *E la nave va* projeta a flexibilidade do objeto estético e a onipotência da criação cinematográfica. Em *E la nave va*, a arte é espontânea, vital, carnal e intrínseca ao espaço e ao tempo. É inevitável.

References

Chalumeau, Jean-Luc Chalumeau (2002). *La Lecture de l'Art*. Paris : Klincksieck.

Damian Pettigrew (2002) *Sono un gran bugiardo* (documentário)

Fellini (1983) *E la nave va* (ficção)

Fellini, Federico (1989). *Cinecittà*. Paris: Nathan Image.

Gili, Jean A. (2009). *Fellini le magicien du réel*. Paris : Découvertes Gallimard, Gallimard.

Grazzini, Giovanni (2007). *Fellini par Fellini*. Paris: Flammarion.

Huyghe, René (1965). *Les Puissances de l'Image*. Paris: Flammarion.

Kezich, Tulio (2007). *Fellini*. Paris: NRF Gallimard.

Merlino, Benito (2007). *Fellini*. Paris : Ed. Folio Gallimard Biographies.

Pettigrew, Damian (2008). *Federico Fellini, Sou um grande mentiroso*. Lisboa:Ed. Fim de Século.

Schaeffer, Jean-Marie, 1996, «Qu'est-ce qu'une conduite esthétique ?», *Revue Internationale de Philosophie* n°4, 669-680.

Author identification

Anabela Dinis Branco de Oliveira. Was born in Aveiro, in 1963. She teaches at the University of Trás-os-Montes e Alto Douro (UTAD). PhD in Comparative Literature, directs its scientific research within the study interart, especially in relationship between literature and cinema. She is the author of the book "Entre Vozes e Imagens – a presença das imagens cinematográficas nas múltiplas vozes do romance português (anos 70-90)". Teaches several seminars in various masters in the analysis of the filmic discourse, film narrative, narrative polyphony, scriptwriting, and dialogical relations between cinema and the other arts, especially relationships between cinema/theater and painting/architecture. Author of the course "Cinema: Alquimia das Artes" at the Serralves Foundation (Porto, 2009). She has presented many communications at multiple conferences and publications in national and international journals. Invited lectures at the Universities of Paris III, Paris Ouest Nanterre La Défense, Utrecht, Warsaw and

Lublin on contemporary Portuguese novel (60-90 years) including the literary production of Almeida Faria, António Lobo Antunes, João de Melo, José Saramago, Lydia Jorge, Olga Gonçalves, Vasco Graça Moura, José Viale Moutinho and Jacinto Lucas Pires. Investments in juries and workshops at festivals and shows film schools (Avança, ESAP and Ourense Film Festival). It belongs to the editorial board of International Journal of Cinema and Plural/Pluriel.

POSTMODERN FICTION: TRANSFER OF GENRES

Alfonso Palazón

Faculty of Communication Sciences, Universidad Rey Juan Carlos,
Spain

Abstract

All fiction is a representation, a construction of meaning that could place it in the context that makes it possible and so we could explore how cinema. We leave that fiction is also a negotiation continually redefine the specificities of cinema to come, in postmodern fiction, to the complete dissolution of the boundaries between fictional forms: essays, poetry, documentary, narrative and even classical ... transfer of genres and forms, juxtaposing multiple mechanisms that blend tradition and experimentation and intertextual composing authentic work. Borders, including the proper reception of the film. And you build metafiction of everyday life. The cinema has reflected exponentially in recent years and the specific aesthetic sense of all these forms of fiction.

Author identification

Alfonso Palazón Meseguer. Doctor and Bachelor of Information Sciences at the Complutense University. Professor of Communication Studies at the Faculty of Communication Sciences at the Universidad Rey Juan Carlos. From 2005-2010 he was Director of the Department of Communication Sciences I. He has taught the subjects New Technologies for Audiovisual, Multimedia Technologies and currently teaches: Realization Television and Realization Audiovisual. He participated in the Commission that prepared the curricula of Communication for the European Higher Education School of Communication URJC. He has worked in several audiovisual projects as director, producer and screenwriter. He has directed documentaries. *Senegal*, Notes of a trip, 2007 and *Sunuy Aduna (Our lives)*, 2009, 20 years giving life to days, 2012.

PAPERS

SPACE AND MOVING IMAGE IN CONTEMPORARY ART. The Case of Video Art

Margarida Brito Alves

Instituto de História da Arte – FCSH – UNL,
Portugal

Abstract

Colliding with the general orientation towards real space that was under development in the arts since the beginning of the 20th century, Video art emerged during the mid-sixties. Reintroducing an abstract and virtual model of space, it was initially explored as a "new window" which revealed another time and another space, offering viewers the possibility to visualize other realities, disconnected from an original and unique experience – and therefore separated from the "here and now", as referenced in Walter Benjamin's influential essay «The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction» (1936). Nevertheless, different artists started to associate video to their individual projects, privileging a spatial and experiential dimension. Gradually, video became an important research element, and, among other possibilities, it was tested as a moving imaged captured in real time; projected onto real objects; explored as a specific language, or expanded and presented as a spatial installation.

Drawing from a perspective that identifies a process of spatialization of the arts and analyzing several approaches to video and film, this paper aims to discuss the multiple ways moving image addresses space, having become a phenomenological and deeply synesthetic experience, rather than a merely visual one.

Keywords: Video, Space, Contemporary Art

Em meados da década de 1960, o vídeo entrou na prática artística, começando por contrariar uma certa orientação para a problematização de uma noção de "espaço real" que muitos artistas vinham a explorar desde o início do século.

Com efeito, através de diferentes estratégias, as primeiras vanguardas configuraram um campo heterogéneo que, aparentemente, poderia ser

definido como uma convergência entre arte e vida. Enquanto parte desse programa, o espaço real tornara-se num elemento central de investigação e a sua relação com a obra de arte começou a ser amplamente testada.

Gradualmente, o espaço deixou de ser entendido como um factor passivo, ou como uma envolvente neutra, e passou a fazer parte da obra: entre diversas possibilidades, foi explorado enquanto matéria plástica, construído, reflectido e implicado na obra de arte, ou associado a uma dimensão temporal.

Após o período de suspensão que representou o designado "regresso à ordem" nos anos 20 e 30, foi já no segundo pós-guerra, no contexto das segundas vanguardas, que esta exploração foi vigorosamente recuperada. Como atestado por um crescente número de performances, happenings e environments, a componente espacial da obra, em articulação com uma vertente experiencial, tornou-se então um elemento crucial na produção artística. E se tomarmos a escultura como referência – tendo sobretudo em conta as transformações que levariam Rosalind Krauss a introduzir uma noção de "*escultura no campo expandido*" (Krauss, 1979) – podemos claramente identificar um processo de espacialização.

Por oposição à convencional relação de independência entre a obra e o espaço da sua apresentação, as propostas que começaram a evidenciar-se a partir dos anos 60 revelavam uma forte articulação com o espaço que as envolvia. Tratavam-se de trabalhos que deliberadamente se afastavam de um modelo de espaço ideal, abstracto e neutro, e que privilegiavam uma dimensão física, real e fenomenológica.

Esta conexão com o espaço real implicou novos códigos de percepção, e o tradicional espectador não só se tornou num participante activo, como passou a ser considerado um elemento chave, a integrar numa ampliada noção de obra de arte. Como apontou Robert Morris em 1966, num dos textos que consolidaram a base teórica do Minimalismo, "*o objecto é apenas um dos termos na nova estética*" (Morris, 2001, p. 818). E era justamente esta "nova estética" que, para além do objecto, incluía, como parte da obra, tanto o espaço literal em seu redor, como a presença do espectador – que respondia agora a uma proposição espacial, envolvendo-

se directa e fisicamente com a obra (em sentido restrito), ao invés de simplesmente contemplá-la.

Neste termos, a obra de arte passou declaradamente a coincidir com uma experiência: apresentava-se como uma acção desenvolvida num tempo presente e num espaço real.

Rebatendo contudo esta tendência, o vídeo reintroduziu um modelo de espaço abstracto e virtual: apresentado enquanto índice de uma acção passada, consistia numa nova "janela" que revelava outro tempo e outro espaço, oferecendo aos seus espectadores a possibilidade de visualizarem outras realidades, desligadas de uma experiência única e original – e portanto separada do "aqui e agora" (Benjamin, 1992, p.77) referido no influente ensaio de Walter Benjamin, «A Obra de Arte na Era da sua Reproducibilidade Técnica», de 1936.

Ao problematizar as alterações introduzidas pela fotografia e pelo filme, nesse texto, Benjamin dava conta das transformações perceptivas implicadas nos novos dispositivos técnicos, salientando o modo como o filme enriqueceu o "nosso horizonte de percepção" (Benjamin, 1992, p.102), uma vez que a imagem em movimento tem a capacidade de apelar a diferentes níveis perceptivos. A percepção do espectador não era assim reduzida a um contacto visual instantâneo, sendo antes identificado um "inconsciente óptico" (Benjamin, 1992, p. 105) ligado a uma dimensão temporal.

Na primeira metade dos anos 60, a pesquisa sobre a noção de duração tornara-se já particularmente evidente no trabalho de muitos artistas que trabalhavam em filme, tal como exemplifica Andy Warhol, que, em diferentes filmagens, manipulou segmentos registados em tempo real durante extensos períodos – como nos mostram *Sleep*¹, de 1963, ou *Empire*², de 1964.

¹ Em *Sleep*, Andy Warhol filmou, em tempo real, um amigo a dormir durante 5 horas e 20 minutos.

² *Empire* consiste numa filmagem do Empire State Building, num único frame, durante 6 horas e 32 minutos. A visualização deste filme correspondia a uma duração ainda mais longa que a da sua gravação, dado que era projectado em câmara lenta, estendendo-se a 8 horas e 5 minutos.

Na mesma linha, podemos ainda recordar a produção de artistas como Nam June Paik e Yoko Ono, ambos ligados ao Fluxus, e que começaram a integrar o filme nas suas performances, ou ainda Woody e Steina Vasulka, que em 1965 emigraram para os E.U.A., onde desenvolveram um importante projecto baseado no processamento de imagens electrónicas. Foi aliás nesse ano que a Sony lançou a primeira câmara de vídeo portátil, e que Paik dirigiu *Café à Gogo*, frequentemente considerado a primeira obra de arte em vídeo.

No entanto, embora o vídeo revelasse um evidente potencial enquanto médium artístico, inicialmente foi sobretudo testado como uma ferramenta técnica que podia enriquecer visualmente outras categorias e práticas já estabelecidas.

A natureza temporal de géneros como o teatro, a dança, o filme, ou a performance tinha sido estendida aos environments, happenings e instalações, e, dentro de um alargado campo de possibilidades, a imagem em movimento começou a ser associada a diferentes tipos de eventos que a incorporaram enquanto elemento capaz de registar uma dimensão temporal, embora a tónica dessa utilização fosse essencialmente técnica.

Neste contexto, uma importante referência é *Open Score*, uma performance multimédia colaborativa que foi apresentada por Robert Rauschenberg em *Nine Evenings: Theater and Engineering* – um evento organizado pelo artista e cientista alemão Billy Kluver, a 14 de Outubro de 1966, na 69th Regiment Armory em Nova Iorque. Destacando justamente o dispositivo tecnológico, essa performance consistiu num jogo de ténis, cujas raquetes integravam um sistema de som que amplificava os ruídos resultantes dos movimentos dos jogadores. Complementarmente, em ecrãs de grande formato, foram projectadas imagens captadas em tempo real dos gestos produzidos por membros da audiência que se tinham voluntariado a participar. Ao ampliarem a experiência dos espectadores, essas imagens despertavam a consciência do público enquanto tal, e acentuavam a sua percepção do tempo presente.

Notemos que, com a generalização da televisão, desde a década anterior que as imagens em movimento se haviam tornado parte do quotidiano –

uma alteração social que contribuíra largamente para o desenvolvimento de uma nova relação com os media e com a imagem –, relação essa que se tornara crescentemente complexa e cujo impacto foi teorizado por Marshall McLuhan, em 1964, no seu famoso ensaio «The Medium is the Message: An Inventory of Effects».

Tendo conquistado uma crescente proeminência desde meados dos anos 60, o recurso ao vídeo proliferou assim durante a década seguinte. Mas apesar de numa fase inicial ter sido associado a diferentes eventos multimédia, o vídeo, tal como a fotografia, foi essencialmente utilizado como meio para registar uma acção, oferecendo a possibilidade de muitos artistas (re)apresentarem, mas agora com uma componente temporal, um evento passado. Isto é, a obra podia ser apresentada e representada – o que, na verdade, a desdobrava em dois planos de percepção, correspondentes a dois momentos distintos e a duas experiências igualmente distintas.

Ao explorarem esta possibilidade, muitas performances beneficiaram então da ampla disseminação facultada pelo vídeo, tal como aconteceu com as acções de Gina Pane, Barry Le Va e Chris Burden, ou com as performances encenadas pelos Accionistas Vienenses.

Embora a produção artística tivesse conquistado uma dimensão espacial e temporal, o vídeo parecia contudo relegar para segundo plano a vertente experiencial da obra. Numa inversão da trajectória que vinha a ser configurada, através da qual o espaço ideal dera lugar a um espaço real e vivencial – experienciado fisicamente e partilhado pelo espectador e pela obra –, o vídeo reintroduzia a possibilidade de que fosse apresentado um espaço desligado daquele em que a sua recepção decorria. Tal como primeiro na pintura e depois na fotografia e no cinema, o vídeo oferecia uma imagem mediada, dando aos espectadores a oportunidade de espreitarem para outro espaço e outro tempo, distanciados daqueles que verdadeiramente ocupavam. E apesar de implicar uma dimensão temporal, constituindo-se como uma experiência com uma duração, essa experiência era sobretudo visual, retiniana. Aparentemente, numa síntese, o corpo era reduzido ao olhar.

No entanto, o vídeo começou entretanto a ser incorporado em obras baseadas num entendimento fenomenológico do espaço – o que, conseqüentemente, levou a que fosse articulado com uma concepção de espaço real.

Muitos dos artistas que propunham a experiência física enquanto elemento central da sua produção, passaram então a encarar o novo médium como uma fecunda possibilidade de extensão das suas práticas – tal como aconteceu com Joan Jonas e Vito Acconci, que, continuando a explorar um campo performativo, integraram o vídeo não apenas como documento ou como registo de um evento, mas como um elemento base de criação.

Uma transformação similar teve lugar na obra de diversos artistas pós-minimalistas, tais como Peter Campus, Bruce Nauman, ou Dan Graham. Problematizando directamente os mecanismos de percepção, esses artistas desenvolveram projectos que apostavam em diferentes estratégias de definição espacial, e que incluíam circuitos de vídeo que registavam imagens em tempo real, através dos quais testavam e manipulavam a experiência perceptiva do seu público. Nesses trabalhos, o espectador era confrontado com a sua própria imagem em movimento, tomando consciência da sua presença num espaço real.

Numa abordagem ligeiramente diferenciada, o vídeo foi ainda testado durante os mesmos anos por artistas como John Baldessari ou Richard Serra, que se interessavam sobretudo por uma noção de processo, e que, como uma nova faceta da sua produção, exploraram a imagem em movimento. Ainda durante os anos 70, emergiu aliás uma nova geração de artistas que ganhou ampla visibilidade na década seguinte, e que, em vez de incorporar o vídeo como uma extensão das suas práticas iniciais, adoptou-o à partida como suporte privilegiado.

É neste contexto que podemos enquadrar a obra de Gary Hill, tratando-se de um artista que embora tenha começado na escultura, dedicou-se ao vídeo a partir de 1973, interessando-se não apenas na sua componente visual, mas também pelo espaço real implicado na sua apresentação. Seguindo essa abordagem, e dando particular atenção à configuração espacial dos seus projectos, Gary Hill desenvolveu vídeo-instalações que

incluíam um crescente número de ecrãs, e exibiu projecções de grande formato, associadas a sistemas de amplificação sonora – as quais recuperavam uma escala de instalação, formalizando-se como um espaço de envolvimento do espectador.

Os mesmos princípios podem ser identificados na obra de Bill Viola, que explorou o vídeo desde o início dos anos 70, e, numa extraordinária confluência entre o físico e o espiritual, consolidou uma linguagem visual baseada na exploração de uma encriptada simbologia. Acentuando um estímulo sensorial, tal como Gary Hill, Viola configura projecções de grande formato associadas a dispositivos de som que contribuem para uma percepção multi-sensorial das suas obras.

Muito mais do que um momento de visualização, o que está em causa nestas estratégias é a definição de uma experiência que recupera uma clara dimensão espacial da obra e que se relaciona directamente com a presença do espectador. Tratam-se assim de propostas que rompem com a utilização do ecrã enquanto mero plano de projecção que transporta o espectador para um outro espaço e um outro tempo, propondo antes essa superfície de projecção como elemento definidor de um espaço percorrível.

Muitas das vezes, as telas de projecção deixam aliás de ser apresentadas como rectângulos recortados no espaço – e logo reconhecíveis como elementos de mediação –, sendo antes utilizadas em formatos que se adaptam à escala das paredes do espaço expositivo. De certo modo, desaparecem enquanto entidades físicas e simulam um ambiente total que corresponde ao campo de visão do espectador.

Por oposição à tradição modernista, que tendeu a apresentar a obra de arte como uma entidade que ocupa um espaço de excepção, diferenciado do contexto da sua apresentação, podemos assim identificar um retorno ao espaço real, agora experienciado pelo visitante não apenas fisicamente, mas de forma intensamente sinestésica. Uma renovada imersão do espectador.

Como resultado, o acto de assistir a um vídeo transforma-se desta forma numa experiência orientada para diferentes sensações que reivindicam a totalidade do corpo do espectador para a percepção da obra.

Importa no entanto notar que, enquanto a experiência perceptiva é intensificada através da amplificação do som e da imagem, paradoxalmente, nestas instalações podemos igualmente identificar um certo apagamento do corpo humano. De facto, em grande parte dos casos, as vídeo-instalações são apresentadas em "black boxes", espaços escurecidos, nos quais as referências espaciais são muito diminutas e a percepção visual da presença do espectador é eliminada. Essa eliminação visual do corpo, acentua, contudo, o efeito psicológico da obra, criando, de certa forma, um espaço interior, individual e subjectivo.

As vídeo-instalações estabelecem assim uma dualidade entre uma componente física e uma componente psicológica ou emocional – dualidade essa que nos devolve ao "inconsciente óptico" de Benjamin, mas que também é reconhecível na subjectividade espacial de Gaston Bachelard, e que, não por acaso, foi abordada por Maurice Merleau-Ponty no ensaio *O Olho e o Espírito*, postumamente publicado em 1961. Nesse ensaio, recuperando uma perspectiva fenomenológica, Merleau-Ponty abordou o processo perceptivo, dando particular ênfase à progressão cognitiva e referindo-se ao ser não apenas como uma presença corporalizada, mas como um "complexo de alma-corpo" (Merleau-Ponty, 2006, p.48).

É também no interior destas coordenadas, nas quais um espaço físico e um espaço emocional se justapõem, que mais recentemente Anthony Vidler introduziu o conceito de "warped space" (Vidler, 2000) – uma inquietante dimensão disruptiva e contaminada, resultante da conexão entre estes dois tipos de espaço.

Numa clara ilustração da importância que muitos artistas atribuem a esta vertente psicológica, Bill Viola, embora seja especialmente cuidadoso com as condições espaciais de apresentação dos seus projectos, afirma que a mente dos seus espectadores é na verdade o único espaço onde a sua obra "pode existir" (Viola, 1995, p. 173). Como nota, durante a visualização de um vídeo, os espectadores só podem experienciar um enquadramento de

cada vez, o que os impossibilita testemunhar instantaneamente a totalidade da obra. Assim, e necessariamente, o vídeo só existe como uma função de memória individual – um paradoxo que confirma a sua “*natureza dinâmica e viva como parte do fluxo de consciência humana*” (Viola, 1995, p. 173).

Mas para além da associação do vídeo à instalação, e também enquanto recusa do seu entendimento enquanto dispositivo meramente visual, diversos outros artistas criaram trabalhos que evidenciavam a inclusão do vídeo no espaço físico, ao darem destaque às suas qualidades materiais.

As peças produzidas por Nam June Paik ao longo dos anos 80 são uma referência central deste tipo de abordagem. Sublinhando a sua dimensão objectual, nesses anos Paik produziu várias construções que incluíam imagens em movimento e que davam particular ênfase aos elementos técnicos que incorporavam – tais como cabos eléctricos, ecrãs de televisão, rádios, monitores, amplificadores de som ou instrumentos musicais.

Numa exploração das mesmas características materiais, o trabalho de Adrian Piper, artista de influência pós-minimalista, também exemplifica a incorporação do vídeo como parte de diferentes construções relativamente heterogéneas, tornando-o num dos mais evidentes componentes de uma produção escultórica.

Mais recentemente, artistas como Tony Oursler ou Amy Jenkins reforçaram a associação do vídeo a uma dimensão real, ao projectarem imagens em movimento sobre objectos comuns. Em *Ebb* (1996), Amy Jenkins utiliza uma banheira como superfície de projecção, apresentando um vídeo que simula essa banheira a ser preenchida por água ensanguentada, enquanto que em *Please* (1996), projecta contra uma cama a imagem dos corpos de um homem e de uma mulher.

Notemos contudo que a afirmação do espaço real identificável neste tipo de produção, está muito distante da literalidade do designado “espaço real” minimalista. De facto, por oposição à simplificação e redução inerentes às peças minimalistas, esta implicação do espaço real não pretende eliminar a possibilidade da obra poder convocar outros tipos de espaço para além daquele que é fisicamente ocupado pelo espectador e pela peça. Muito pelo

contrário: como uma terceira via que abre novas e complexas possibilidades, a dupla evocação de espaços envolvida nestes trabalhos introduz múltiplas possibilidades de percepção – um potencial que é agora entendido como uma qualidade.

Esta multiplicidade de percepções torna-se tanto mais complexa se tomarmos em consideração que a linguagem do vídeo permite que a convencional relação entre espaço e tempo seja desconstruída através de diversas estratégias de edição e manipulação, tais como a justaposição e a inversão de gravações, as alterações de velocidade, a repetição e multiplicação de segmentos ou a combinação e distorção de imagens.

Tais processos, que tornam o vídeo num médium que ultrapassa largamente a sua função de índice, introduzem um intervalo entre espaço e tempo que quebra completamente a convencional linearidade dessa relação, bem como a forma como essa era anteriormente explorada. E mais: ao não corresponder ao que seria uma linear equação espaço-temporal, o que está em causa é um processo semelhante à abstracção, na medida em que, nestes moldes, o vídeo corresponde sobretudo a um processo de criação e não tanto de representação. A realidade é assim apenas um ponto de partida para a criação de uma nova ordem que reclama o seu próprio espaço.

References

Benjamin, Walter (1992) "A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica" (1936), *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água.

Krauss, Rosalind (1986) "Sculpture in the Expanded Field" (1979), *The Originality of Avant-garde and Other Modernist Myths*. Cambridge, Massachusetts / London, England: The MIT Press.

Mc Luhan, Marshall (1994), "The Medium is the Message: An Inventory of Effects" (1964), *Understanding the Media: The Extensions of Man*. Cambridge / Massachusetts: The MIT Press.

- Merleau-Ponty, Maurice (2006), *O Olho e o Espírito* (1961). Lisboa: Veja
- Morris, Robert (2001) "Notes on Sculpture" (1966), *Art in Theory – 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*, editado por Charles Harrison e Paul Wood, Oxford / Cambridge: Blackwell Publishers.
- Vidler, Anthony (2000), *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge – Massachusetts – London / England: The MIT Press.
- Viola, Bill (1995), "Statement 1989", (1989), *Bill Viola. Reasons for Knocking at an Empty House. Writings 1973-1994*, editado por Robert Violette e Bill Viola, London / New York: Thames & Hudson.

Author identification

Margarida Brito Alves. Holds a BA in Architecture from Universidade de Coimbra (2000), an MA in History of Contemporary Art from Universidade Nova de Lisboa (2006) and a PhD, also in History of Contemporary Art from UNL (2011). Her PhD thesis studies the transformation of the concept of space in 20th Century Art, taking the notions of heterogeneity, tridimensionality and performativity as complementary perspectives. She is an Invited Assistant Professor at the Department of Art History at Faculdade de Ciências Sociais e Humanas (Faculty of Social Sciences and Humanities) of UNL, where she teaches, on graduate and postgraduate levels, in the field of Contemporary Art and Culture. She is the coordinator of the Contemporary Art Studies research line of Instituto de História da Arte (<http://iha.fcsh.unl.pt/>). As an author, she published *A Revista Colóquio / Artes* (Lisboa: Colibri, 2007) – a book which was awarded the José de Figueiredo Prize 2008, attributed by the Portuguese Academia Nacional de Belas-Artes (National Academy of Fine Arts), and *O Espaço na Criação Artística do Século XX. Heterogeneidade. Tridimensionalidade. Performatividade*. (Lisboa: Colibri, 2012).

PROJECTO FILME: IMAGENS FAMILIARES

Né Barros

CEAA, Escola Superior Artística do Porto, Balleteatro,
Portugal

Abstract

In the era of the democratization of the use of image we may assert that there is a new way to make films and to tell stories. Often the objects produced by several available devices are increasingly on the intimacy, in one hand, and in the precariousness of the production resources, in another hand. It is the goal of our text to discuss this state of the use of film and video images and on how this interacts with the art of filming. But also this text explores the idea that there is a project of film in each private video and home movies. A multiplicity of narratives comes across. Families not family anymore, are a consequence of that multiplicity of narratives. Public and private or global and local, stand in a constant transformation in their inter-connection at the same they have a tremendous impact on the way of producing, creating and living. This topic is in fact central to the festival FFFilm project that I direct.

Na era da democratização do uso da imagem podemos afirmar que existe uma nova forma de fazer filmes e de contar histórias. Frequentemente, os objectos produzidos por diversos dispositivos relacionam-se com a intimidade, por um lado, e com a precariedade da produção dos recursos, por outro lado. É objectivo do nosso texto discutir este estado de uso da imagem registada em video ou filme e de como tudo isto interage com a própria arte de filmar. Mas também este texto explora a ideia de que existe um projecto fílmico em cada video privado e de família. Uma multiplicidade de narrativas explodem perante estes objectos. Famílias, já não família, são uma das consequências dessa multiplicidade. Público e privado ou global e local, estamos perante uma constante transformação na sua interconexão ao mesmo tempo que este fenómeno tem um tremendo impacto na forma de produzir, criar e viver. Este

tópico é justamente central ao festival que dirijo: FFFilm Project (Family Fiction Film Project)¹.

Nessa mostra cuja sessão inaugural do referido festival se realizou em 2012, era possível visionar diversas abordagens desde registos relatos de cenas familiares, como os filmes-documentários "Sommerhus" de Rasmus Foreman ou "Tu que lavas no rio" de Bruno Simões e Paulo Lima, a eventos históricos do séc. XX, como à Segunda Guerra Mundial, a Diáspora Judaica, o Colonialismo e Pós-Colonialismo. Temas que pululam os diversos filmes mesmo que realizados por gerações de artistas e cidadãos em geral diferentes. A Diáspora Judaica estava bem presente em filmes como "Papirosen" do realizador argentino Gastón Solnicki ou "The Queen has no crown" do realizador israelita Tomer Heymann. Uma leitura Pós-Colonial poderia ser observada nos filmes do realizador franco-egípcio Namir Abdel Messeeh. Em "You, Waguih" testemunhamos o relato do pai do realizador, prisioneiro no Egipto. Do mesmo realizador, em "The Virgin, The Copts and Me" presenciamos o encontro de Namir com uma herança religiosa-mística na aldeia copta da sua mãe no Egipto. Ou ainda, "Errata" de Paula Albuquerque, uma remontagem de filmes realizados pelo avô em Moçambique, nos anos 1960.

Na arquitectura deste espaço fílmico, a particularidade e abrangência dos materiais geram um lugar tão familiar quanto estranho colocando assim em crise a noção de conhecido e de identidade. A capacidade com que determinados filmes gerados pelas famílias ou pelos chamados amadores, revelam as épocas nos seus modos vivendis ou nas paisagens e das suas transformações, fazem destes objectos um testemunho incontornável e potente. Incontornável porque são filmes produzidos a um ritmo e numa quantidade tremenda respondendo a toda a noção de urgência de forma impar. Potente porque estes filmes estão normalmente à margem de uma critica politizada e formatada tornando-se rapidamente como objectos singulares de contra-poder.

São imagens capturadas muitas vezes numa procura direta sobre o Outro ou a Coisa e nessa passagem são revelados, muitas vezes sem intenção, aspectos

¹ Ver site www.fffilmproject.com

significativos de determinado estado social. Portanto, de forma casual ou mesmo trabalhadas intencionalmente como o chamado *found footage*, são imagens que muitas vezes revelam estados sociais ou ambientais de forma brutal porque não esperaram por encenações, momentos oportunos ou circunstâncias específicas. São capturas do mundo para o mundo e sem deixarem de ser puramente subjectivas, estas capturas são mais do que lastros, são marcas profundas que se perpetuam senão para a eternidade, para um futuro longínquo. Deste espaço arquitectado emerge um tempo revertido: um passado sempre presente.

Mas este diagnóstico é em geral partilhado e que facilmente se afere ou conclui. Já não tão imediato serão filmes e capturas realizadas por autores, digamos artistas, que ao usar o chamado *footage* ou a metodologia de registo diário, trabalham ou apresentam estes objetos atingindo esferas inesperadas no modo como se contam histórias e no modo como se faz história. Em muitos destes filmes os realizadores usam materiais de arquivo, público e privado – material vídeo e fotográfico antigo, herança material, *memorabilia* da sua família. Estes objetos merecem ser re-escritos, como testemunhos de um tempo ou de um estado de coisas. Diz-nos a propósito Jonas Mekas²:

“My film diaries 1970-1999. It covers my marriage, children are born, you see them growing up. Footage of daily life, fragments of happiness and beauty, trips to France, Italy, Spain, Austria. (...). Nothing extraordinary, nothing special, things that we all experience as we go through our lives. There are many inter-titles that reflect my thoughts of the period. (...) The film is also my love poem to New York (...)”

Mas será, porventura, a consciência de que se pode estar perante uma arte do povo, uma *folk art*, que faz toda a diferença na forma como se podem usar estes dispositivos da captura da imagem. Esta *folk art* seria a grande materialização de um desejo mais distante e que atravessou o século XX e que está direta ou indiretamente implicado no rompimento das barreiras da arte que a tornavam mais exclusivista. Como já em 1963 nos diria Jonas Mekas:

² Seguem vários extratos de textos de e sobre Jonas Mekas presentes na edição “Das Imagens Familiares” ed. Né Barros e Filipe Martins (2013)

“The day is close when the 8mm home movie footage will be collected and appreciated as folk art, like songs and the lyric poetry that was created by the people”.

Criamos aqui, portanto, dois tipos de abordagens a este material produzido massivamente pelo uso de câmaras de filmar por amadores ou em privado. Há a considerar que por si, todo o material filmado é válido e potencial por todas as razões que expusemos. Por outro lado, há aqueles que de forma consciente e intencional trabalham sobre o próprio potencial das imagens registadas informalmente e em tom de diário. Estes vestígios são tomados em consideração pelos artistas e suas histórias pessoais e íntimas, como material para o seu trabalho. Em ambas as situações, porém, trata-se da constatação de um legado considerável.

Se no primeiro caso, estamos todos incluídos, no segundo caso já só estão parte dos autores. Vejamos o que nos diz Mekas a propósito de como trabalha os seus filmes:

“The film is not conceived as a documentary film, however. It follows a tradition established by modern film poets. I am interested in intensifying the fleeting moments of reality by a personal way of filming and structuring my material. A lot of importance is being given to color, movement, rhythm and structure – all very important to the subject matter I am pursuing. I have spent many years developing and perfecting a way of catching the immediacy without interfering with it, without destroying it. I believe that some of the content that I am trying to record with my camera and share with others, can be caught only very indirectly through the intensity of personal involvement.”

Esta capacidade de intensificar momentos fugazes e quotidianos e de não interferir com o estado das coisas capturadas, é um processo que quase poderíamos dizer literalmente fertilizante. A novidade e a frescura com que determinadas imagens surgem destes filmes tornam-se espirais criativas de narrativas imprevistas. Poderíamos referir alguns aspectos técnicos como a movimentação da câmara e os planos subjetivos, a informalidade das pessoas, a

não existência de tramas ou personagens pré-estabelecidas, a característica não-narrativa de principio de construção, as montagens sem critérios de logística de raccords ou de cânon de leitura fílmica, etc., dizíamos, estes aspectos contribuem claramente para esse resultado pulsante e fértil destes filmes. Mas para além destes dados de uma técnica mais estrita, há que considerar a vertente poética, de poiesis, que em trabalhos ou realizados de base por artista como Mekas ou em manipulação de *found footage*, são determinantes na passagem de um mero registo em família para, digamos e desculpem a redundância, um filme filme.

O elenco das abordagens ao filme pessoal são como vemos diversas: a manipulação de material existente, a captura de imagens em forma de diário, a compilação de material privado com vista a uma montagem com um determinado fim, definem em geral as macro categorias destes produtos iminentemente híbridos. Tomer Heymann, um realizador israelita, utiliza a sua vida privada para tratar desde questões de género a ligações afectivas, projetando-nos inequivocamente para uma reflexão vivencial e, porque não, existencial numa sociedade de hoje. Com "I shot my love", ironizando com o duplo sentido da palavra "shot" (instantâneo, tiro), Tomer faz-nos viajar por uma narrativa familiar onde se revela o seu amante, gay, e sua mãe, e os laços destes amores e a diáspora judaica. E muito mais. O que vemos apresenta-se como real não falseado, mas ao mesmo tempo temos a sensação de "estar a ver um filme", quererá isto dizer que a dimensão ficcional parece irromper mesmo que as imagens se revelem como capturas do dia a dia. No fundo o iconismo com que as personagens se qualificam contribuem para a sua própria hibridez e crise dos limites de identidade.

Mas também, em nossa opinião, será esta capacidade de objectivar o material que nos rodeia que gera esse salto qualitativo que coloca o produto num patamar a que lhe podemos chamar com mais certeza arte, embora, numa total incerteza de que género de arte se enquadrará esse produto. É também por este processo que para nós emerge claramente uma componente ficcional apesar de muitas vezes ela não vir trabalhada enquanto tal e, até mesmo, ser aparentemente não equacionada como acontece em trabalhos, por exemplo, de

Péter Forgács³ onde a intenção do documento pretende ter a força da brutalidade do real da guerra ou de casos sociais. No entanto, mesmo aqui o aparato com que os casos vêm apresentados obedecem a um cânon onde normalmente a ficção se organiza.

Para uma ontologia do filme privado: Memória, testemunho, evidência

É comum dizer-se que somos cada vez mais personagens na cena que geramos nesta era digital em que nos encontramos. Como referimos anteriormente, o esvanecer das esferas público e privado são factores para novas subjetividades, algo não exclusivo do nosso tempo, mas mais radical, se quisermos, onde a componente informacional balança entre o que é de cena e o que agride na vivência do real. Neste âmbito, definir o que se revela testemunho obriga a uma para-leitura onde como vemos não é, necessariamente, o que deveríamos ver. Isto é, quando somos confrontados com imagens capturadas diretamente de um qualquer quotidiano são o olhar de quem as capturou e, eventualmente, quando montadas, o olhar de quem as quer comunicar (como quero que vejam isto!).

Vejamos o exemplo de Forgács. Entre 1988 e 2008, o artista cria uma série "Private Hungary" (Hungria privada) onde através da recolha de filmes privados consegue simultaneamente dar a conhecer uma realidade social e política, as contradições destas realidade com as vidas pessoais, portanto, de objetivar as situações e de subjetivar percursos e universos privados (ficcionar!). De facto, a citação de Joanne Richardson (ver site de Forgács) a propósito do autor, parece ser certa quando diz que Forgács consegue dar uma dimensão ontológica aos projetos de arquivos privados tornando-os como reflexões da natureza da memória, da construção da história e da fenomenologia do próprio fazer filme.

³ Realizador independente e *media artist*. Está previsto ser um dos artistas centrais e convidados da segunda edição do FFFilm Project. Desde o final dos anos 70 o autor tem vindo a realizar filmes e instalações apresentados em museus e galerias na Europa e na América. Os seus trabalhos estão espalhados por coleções públicas em todo o mundo, como é o caso do Getty Museum em Los Angeles ou a Hungarian National Gallery em Budapeste. O seu trabalho mais conhecido "Private Hungary" recorre de uma série de filmes e instalações premiadas com base em filmes caseiros entre os anos 1920-1980. Em 1983 formou o The Private Photo & Film Archives Foundation em Budapeste.

Mesmo nas suas encenações tais como *Mutual analysis* ou *Tact 0.1*, Forgács mantem as suas questões políticas e sociais declaradas, mas sempre à custa de situações criativas e de efeitos que transfiguram a realidade. Estes dois trabalhos partem de motivos reais e de motivações concretas, mas não deixam de se deixar vivenciar de forma mais ficcional e de um assumido subjetivismo. Nestas operações, como nas outras com o *footage*, Forgács não deixa de colocar em perspectiva um dado assunto ou valor da temática selecionada. Não se trata propriamente de dar a conhecer com a inocência de que as imagens não são impugnáveis, mas sim com a maturidade de uma crítica do saber ver e da arte de fazer ver. Forgács ao mesmo tempo que nos coloca sobre esta linha fina e sempre em mutação do que é real e ficção, coloca em evidência uma reflexão fenomenológica sobre o fazer artístico e, em particular, um filme. Trata-se de trabalhar sobre a natural impureza das coisas e o testemunho aqui vem problematizado também na sua possibilidade de distorção.

Como nos fala Georges Didi-Huberman a propósito de quatro imagens arrancadas a Auschwitz:

“É pouco, é muito. É claro que as quatro fotografias de Agosto de 1944 *não dizem* ‘toda a verdade’ (é preciso ser muito ingénuo para esperar isso do que quer que seja, coisas, palavras ou imagens): são minúsculas amostras de uma realidade complexa, breves instantes de um contínuo que durou não menos do que cinco anos. Mas elas são para nós – para o nosso olhar de hoje – a própria verdade, isto é, um vestígio um fragmento dessa verdade: o que resta, visualmente, de Auschwitz.” (Didi-Huberman, 2012:58).

Para além destas lacunas, desta falta que estas imagens reais compreendem, também elas podem sofrer distorções. Efetivamente, como se sabe o *footage* pode conter distorções assim como a sua inexistência ser motivo de interpretações maiores de repressões ou censuras políticas. Um exemplo clássico desta situação seria algum *footage* filmado pelos Nazis durante a segunda Guerra Mundial das populações que eles teriam dominado. Ao contrário da finalidade objectiva que por vezes aparecem em determinados contextos, trata-

se de materiais desviantes e tendenciosos de toda uma realidade. O uso de *footage* pode passar como se sabe, por parcelas que se inserem num documentário assim como materiais integrais de um único filme, em ambos os casos trata-se de compilar filmes que possam ou ilustrar ou evidenciar determinados propósitos que possam corroborar uma arqueologia de um dado momento histórico. Mesmo que o uso reverta num produto concebido com fins ficcionais, o facto da matéria ter um foro privado e real irá sempre colocar em evidência um contexto exato. No entanto, muitos dos filmes produzidos preferem manter-se num limbo entre documento e ficção.

Em "Amateur Night" de Dwight Swanson⁴, existe uma sequência sobre o Richard Nixon capturada pelos membros da sua comitiva a propósito de uma visita inesperada a Fanning Field em Idaho Falls. Apesar deste episódio ter a sua importância testemunhal, não deixa de ser revelador o aparato simbólico e de algum aproveitamento político da situação, como acontece normalmente. Mas neste filme "Amateur Night", uma compilação de diversos filmes privados, o mais curioso será o de Alfred Hitchcock onde ele recria uma verdadeira encenação para o seu momento privado. Uma encenação plena de humor (e de comentário talvez ao cinema mudo!) onde se revela o lado jocoso do realizador. Mas neste extracto é fundamental saber que de um realizador como Hitchcock se trata, faz toda a diferença na recepção deste filme uma vez que a leitura não deve colher apenas o lado exagerado do episódio, mas entrever uma veia irónica que caracteriza também a sua obra em geral.

Assim, a novidade que os filmes privados comportam podem ser simultaneamente equívocos porque pode não se conhecer a fundo os contextos de onde eles emergem e brutais pela força de verdade com que se apresentam e desnudam a(s) pessoa(s).

⁴ É um dos fundadores do Home Movie Day e do Center for Home Movies em Baltimor, EUA. É licenciado em História pela Universidade do Colorado e Mestre em Estudos Americanos, com ênfase na cultura popular e material pela Universidade de Maryland. Tem igualmente formação em história fotográfica e estudos museológicos. Trabalhou na preservação, arquivo e catalogação de material fílmico e fotográfico em várias instituições nos EUA. É especialista em filmes amadores e de produção regional escrevendo extensamente sobre o assunto. É um dos produtores do DVD *Living Room Cinema: Films from Home Movie Day*.

Há diferenças entre filmes de arquivo que constituem espólios de muitos media, por exemplo, e filmes pessoais originários do privado e da cena familiar sendo nestes que melhor se aplica o que acabamos de referir. É também sobre estes materiais que muitos autores trabalham, como Forgács, e que reconstroem uma memória, arquitetam um passado, com objectivos de reflexão documental, mas onde lhes interessa revelar não narrativas maiores, mas histórias insólitas e não convencionadas. Colocar em evidência o que muitas vezes escapa à própria história. Percorrendo em muitas obras momentos radicais e definitivos no curso da história, muitos destes filmes funcionam como os verdadeiros agentes reveladores desses momentos, não pela via oficial, mas pela via paralela e alternativa. Dada a fragilidade destes materiais que a vizinhança do equivoco gera, estes filmes constituem enormes desafios a quem sobre eles trabalha.

Forgács justapõem imagens de filmes familiares a entrevistas de sobreviventes dessas famílias e cria um produto híbrido em tom ensaístico que possa realizar o que o autor chama de "cultura histórica escondida". Este produto gerado a partir de materiais dos anos 20 e 30, resulta também porque Forgács o apresenta como se existisse uma narrativa em desenvolvimento, as cenas evoluem como se fossem cumprir uma dada narrativa. Esta é também a razão pela qual o objeto final se revela tão fortemente documental como ficcional. Não conseguimos deixar de imaginar um dado estado social, mas através de uma história de uma vida tão verídica quanto evocativa de um universo artificial.

"As the film progresses, the absence of war in the domestic home movies increasingly becomes – for us, if not for the participants – a powerful presence. It becomes almost impossible to look at even the most innocent and playful scenes of everyday family life without an awareness of what else was going on in a European society transformed by war." (site do autor, Wees: 8)

Pensem no filme "El perro negro" uma colagem de *found footage* onde se toma a guerra civil espanhola nos seus conflitos centrais entre novo e velho, entre norte e sul. Através de uma sequência de imagens recolhidas por inúmeros

amadores que capturam múltiplas e caóticas facetas desta guerra, vamos também tentado procurar respostas aos seus diversos conflitos.

Em suma, um dos aspectos interessantes destas matérias é colocarem em ligação direta uma longa problemática entre real e imaginário. A esta problemática Gilles Deleuze responde libertando o virtual das suas atualizações fazendo-o valer por si como um *olhar imaginário* que permite, assim, fazer comunicar o real e o imaginário. Este olhar imaginário “faz do real algo de imaginário, ao mesmo tempo que se torna, por sua vez, real e nos volta a dar a realidade. É como um circuito que troca, corrige, seleciona e nos relança.” (Deleuze, 1985: 17) Esta comunicação entre real e imaginário é no fundo uma circulação por um lugar indiscernível, uma imagem simultaneamente atual e virtual. Quando nos confrontamos com uma matéria colhida diretamente de um quotidiano essa matéria parece também materializar um curso empírico do tempo, como uma sucessão de presentes e sendo assim estes filmes parecem afastar-se de um imaginário em enquanto imagem-cristal, usando a designação de Deleuze. Mas, por outro lado, estamos perante um complexo jogo de falso e verdade onde é preciso *imaginar*. Estes filmes parecem ter nascido para dar visibilidade a este mesmo complexo. As imagens que se sucedem neste tipo de filmes apesar de concretas elas precisam que as imaginemos. Imaginar no sentido em que Didi-Huberman usa a expressão de Filip Muller.

“*Imaginar apesar de tudo*, o que exige de nós uma difícil ética da imagem: nem o invisível por excelência (preguiça do esteta), nem o ícone do horror (preguiça do crente), nem o simples documento (preguiça do sábio). Uma simples imagem: inadequada mas necessária, inexata mas verdadeira. Verdadeira de uma verdade paradoxal, evidentemente. Diria que a imagem é aqui o *olho da história*: a sua tenaz vocação de tornar visível. Mas também ela está *no olho da história*: numa zona muito local, num momento de suspensão visual, no sentido em que falamos do olho de um ciclone (essa zona central da tempestade, onde por vezes há uma calma absoluta, ‘não deixa de ter nuvens que tornam difícil a sua interpretação’” (Didi-Huberman, 2012: 60)

Dar visibilidade a esta complexidade de recepção e dar visibilidade a uma vida diária e casual. O filme diário é um género especial uma vez que torna o tempo pessoal visível e faz a ponte entre diferentes idades, das mais novas às mais velhas como uma novela. Nesta sua múltipla natureza, o filme diário resolve sem responder às oposições real e ficção ou imaginário. O filme diário vive como um projeto: faz-se imagem biface e transparente e dirige-se para este próprio lugar sem fronteira entre real e ficção.

References

Barros, Né e Filipe Martins (2013) *Das Imagens Familiares*. Porto: Balleteatro Edições

Deleuze, Gilles (1985) *Cinema 2 L'Image-temps*. Paris: Les Éditions de Minuit

Didi-Huberman (2012) *Imagens apesar de tudo*. Lisboa: Imago

Realizadores de obras citadas: Jonas Mekas, Péter Forgács, Dwight Swanson

<http://jonasmekasfilms.com/diary/>

<http://www.forgacspeter.hu/english/films>

<http://www.fffilmproject.com>

Author identification

Né Barros. *Choreographer and dancer, has been developed her artistic work in connection with her scientific studies and research. She began her training in classical dance and later worked contemporary dance and choreographic composition in the United States. In 2004, concluded her doctorate in Dance (FMH, Universidade Técnica de Lisboa). In 1992, achieved a Master of Arts in Dance Studies (Laban Centre, London). She studied sciences at the University of Porto and achieved a B.A. degree in theatre (ESAP). She has presented most of her performances with company balleteatro since the beginning of the nineties and also worked with the National Dance Company (awarded Best*

Choreography) and with Ballet Gulbenkian. Is a researcher in the group "Aesthetic, Politics and Art" of the Philosophy Institute. In 2009, published two books: (translation) On the materiality of dance and Story Case print. She is a member of the Direction of ballet teatro of which she was a founder and the artistic co-director of the film festival FFFilmProject.

THE FISH IS TAKEN OUT OF WATER AND THEN THROWN IN A NEW TANK:

Philosophical and Pedagogical approaches to Experience in the Puglia Experience Writing Fellowship Program

Amedeo D'Adamo

Universita Della Svizzera Italiana, Switzerland

Universita Cattolica, Italy

Abstract

This paper explores the new possibilities of mobile film schools, a new model of education now made possible by today's technology and low-budget tourist infrastructure. It uses the example of the Puglia Experience, a remarkably-successful story-generating writing workshop funded by the E.U. that I ran in Apulia, Italy from its inception in 2008 until 2011. By tracing the P.E.'s successes, failures and evolution, I argue that the mobile film school makes possible a radical break with the practical and Pedagogical approaches of the older bricks-and-mortar film school model.

The paper also interrogates the connection between Experience and Education in a film school context, exploring the Pedagogical and philosophical questions that guided my own work as the P.E.'s Scientific Director, such as: what new approaches are made possible when a school goes mobile? How can we best link a storyteller to the authentic Experiences of an entire region? Can a group of young storytellers chosen from all over the world suddenly enter the Experience of a region that is culturally and linguistically foreign to them, or is this at heart a fool's errand - would they always be fish out of their native water? How is authenticity in writing related to Experience? And what, at bottom, is Experience?

As we know, such questions are usually ignored in more conventional (and more stationary) film schools; aside from telling young storytellers to 'write from experience,' most film education has no commitment to tapping, conspiring with or confronting Experience to generate storytelling. But closing this disconnect between authentic Experience and Education was central to the Puglia Experience, and the remarkable results of our approach suggests that it is time to question some of our assumptions about film school education.

Keywords: Apulia, Puglia Experience; Film School; Education.

*"I then asked Ezekiel why he ate dung, & lay so long on his right & left side?
He answer'd, 'the desire of raising other men into a P.E.rception of the infinite.'"*
- William Blake, *A Memorable Fancy*

I suspect everyone in Film Education has a somewhat romantic view of the writer's hungry need for Experience. My own favorite mental image is the wealthy Lord Byron charging across Europe in pursuit of Peak Experiences, racing from Greek warzone to French moonlit field to decrepit Italian castle, all while living out of his crazy, innovative proto-RV, a massive string of horse-drawn carriages equipped with all the luxuries a lord and poet might need. But, as the history of writers shows, if you're not a lord there are many lower-budget down-and-out paths into experience. There's Hemingway and Huxley, Billy Wilder and Ben Hecht, Joseph Conrad, all the Beats and so many other famous examples of writers who had extreme relationships with experience. In fact, nearly every successful writer's life is full of at least one big hungry daring leap into Experience, and for most this is an ongoing life-affirming practice.

And yet this hungry experiential leaping itself does not inform today's writing programs. Clearly storytellers need Experience - and need certain tools for gathering and grasping Experience - but, surprisingly, there is little Pedagogical thinking about this in writing programs. In fact our schools for storytelling today are actually more like monasteries, a bit walled off from the world, calm spaces free of the messy uncontrolled wildness out there. Our story writing programs - no matter how absurdly expensive - are fixed, static platforms, calmly sitting within Bricks-and-mortar buildings, historically tethered there, each classroom an island of stability, a polite quiet space holding chairs, chalkboard, DVD player and TV. The message seems to be that if you're hungry for experiences, for the tools for having and processing them, then please go get them on your own time; here we will quietly study the intricacies of craft and the discipline of writing in a room of our own.

That's at least changing in one direction. Certainly as educators we know that today, thanks to new technologies, we can escape that room if we want; we know we can be free of campus by departing even further away from

Experience, journeying into the Virtual by creating MOOGs and other forms of online learning. That new Virtual platform is of course a wonderful promise, especially for those of us who want the costs of education to drop.

But there is another way forwards out of our conventional, expensive, monastery-like campuses, a more Byron-like or Hemingway-esque one. With the gifts of new technologies, new institutions, new infrastructures, newly-affordable forms of transportation, and – I argue – new Pedagogical philosophies, we can actually move in the opposite direction; we can depart not into the virtual but move instead back out into the world, engaging so much more deeply as an institution with the world than we now can from within the older conventional school model. This means confronting the gap between Lord Byron's blazing path and the needs of a disciplined, serious story school by developing the mobile platform and radical pedagogy of the physically-traveling school.ⁱ This also means asking what we now think of Experience and its role in our pedagogy, and asking if we need new techniques and appraisals of its role and importance.



FIGURE 1. The Puglia Experience Mobile Classroom moved from Bus to Helicopter to Boat to Lamborghini Speedway



FIGURE 2. This mobility also allowed us to visit remote areas such as the Tremiti Islands.



FIGURE 3. The P.E. fellows experience high-speed racing in Lamborghinis at the speedway in Nardo, IT.

I think it is the right time to talk about this, and I will use as an example the Puglia Experience Writing Fellowship program, a traveling film school and story-generating program funded by the E.U. that I ran in Apulia, Italy from its inception in 2008 until 2011ⁱⁱ The P.E.'s example shows us that it is so much easier today to close that gap than ever before. The physical movement of a school or classroom has now been made easy through the elegant use of web-based technologies, especially its ease of coordinating complex moves of groups of people from place to place and the absurd ease of creating a working classroom in any space in minutes. The costs have been brought down with the

plunge in airfares and the spread of a low-budget tourism infrastructure that has now extended to even the most remote locations. The ease of setting up remote classrooms and film theaters can now also be done cheaply and simply with the right equipment; a 24" screen easily-portable Mac equipped with portable speakers works just fine for a story class's needs. The final fixed cost to consider - for renting a large tour-bus that can double as a classroom during long moves - is not prohibitive.



FIGURE 4. The Apulia (or Puglia) Region of Italy. Each year the P.E. took a different route through the region, stopping in 6 different places in 3 weeks.

But cheaply packing a bag and easily moving a classroom is not enough for a successful traveling school. I argue that, as the P.E. illustrates, we also need new pedagogies to make this new experience effective.

Let me first quickly describe the Puglia Experience. With that in mind, we will then compare its possibilities and demands against those of a traditional film school, evaluating each institution by the way it faces the question of Experience itself.

THE PUGLIA EXPERIENCE

The P.E. screenwriting fellowship is a remarkably successful screenwriting

fellowship; the last two installments in which I have been Scientific Director have produced 15 options, 3 feature films and a series of shorts among only 32 P.E. fellows. I think anyone who works in film or film schools would recognize this as a truly remarkable success.ⁱⁱⁱ

The P.E. was first started in 2008 by the Apulia Film Commission as part of their overall mission to stimulate the cinema-economy and cinema-tourism of Apulia, a depressed region of southern Italy.^{iv} In this unique three-week program, 16 writing fellows are flown to Apulia – all expenses paid – and then taken on a traveling screenwriting workshop enriched by numerous planned interactions with local people, neighborhoods and cultural experiences, all presented in order to help inspire the writers to create stories set in this region.

This mix of classes with the real world of Apulia creates unusual events such as, for example, doing character-work in a boy's prison, giving lectures in a heliport waiting-lounge while our chopper fuels up, arguing with a local priest and among ourselves about anti-semitic miracles, running pitch-rehearsals on salt flats or describing genre-rules in a boat crowded with working mussel-fishermen.^v

After fifteen or so days on this whirlwind tour, we then hold a large Pitch Day. Here the fellows have a series of meetings with producers who purchase some of these stories and then turn them into films, often to be made in Apulia.

Lastly, it is important to mention the origins of our group of writers. All are under 36 and only four of the writers come from Apulia – the others come from EU or Mid-Eastern countries such as Palestine, Israel, and Syria.^{vi}

CONCRETE EXAMPLES OF CONVERTING EXPERIENCE INTO STORIES

I want to give an example of what the P.E. is like, because in my description above it sounds easy, like we're all on some kind of treasure hunt, as if in our travels across Apulia we work like a documentary filmmaker might, finding, sifting, collecting and retelling tales, simply bottling the lightning of this land. But it is not as if our writers are gold-diggers who fan across the landscape of

Apulia hunting for story nuggets to fashion into a golden screenplay. The possibilities are much harder to describe and to realize.

Consider, for example, the Hawkman.

In the third week of our second-year P.E.'s travels, we were exploring some spectacular abandoned ruins in a giant field across from a closed lighthouse that stood right where Legend claims that Aeneas landed in Italy. In a dark room in the abandoned wreck we met a figure who's burned blazingly into my mind.

He was a young guy, 22, from Romania, and was living in a windowless room because unlike the others it was out of the wind. When we came in he quickly threw his dirty blankets over his canned food and a bucket for water. But he came out to talk to us.



FIGURE 5. The Writing Fellows of the P.E. explore the ruins of an ancient Masseria in a giant abandoned region of Apulia. Inside the ruins lived 'The Hawkman,' a young Romanian falconer who was squatting there with his trained falcons.

This shy and withdrawn Romanian took a while to warm up. It was fifteen minutes at least before he'd really talk, and even then he only spoke to the women, and never met anyone's eyes for long. Part of this, we learned, was a kind of politeness; he had trouble hiding his disdain for the soft life we led living in houses sheltered from the elements, saying he'd found that kind of life 'dead.' His was a strict, thoughtful, monk-like total isolation rather than just 'simple' homelessness.

Then we learned he was no ordinary squatter – he lived there with his trained hawks. Yes, a falconer, living in the ruins of an abandoned medieval Masseria.

This isn't quite as odd as it seems; the Apulia region has always been falcon country, and back in the age of Leonardo this very Masseria almost certainly had had its own hunting falcons hunting in these very fields.

How did he survive? By hiring his falcons out to the local farmers to kill field-mice and voles. If that work got scarce he still didn't starve; in the evening his hawks would wing in low across the fields carrying rabbits they'd caught in their claws.

Gradually as he talked to us – he kept looking out over at the far-off fields for his hawks – it came out that he was in trouble. It was no ideal life – no electricity, no heat, no running water – and so his girlfriend had left last week because she just couldn't live in the hard conditions of the abandoned stone buildings. And No he didn't talk to his Romanian family– 'about what?' he asked, and when we laughed he shot us a hard puzzled look, and we saw that something bad had happened in Romania though we'd never know what it was.



FIGURE 6. 'The Hawkman,' the young Romanian man who squatted in the abandoned Masseria, talks with the P.E. Writing Fellows about his life, his lost girlfriend, and his trained Falcons. He refuses to live away from the elements, insisting that that life is 'dead.' He also refuses to tell us about his family and why he left Romania.

His one request – to ask the film commission staff to talk to the local mayor to insist he was not a criminal or a vagabond but had a real life and a real job and they should leave him alone and let him live in the ruins.

We thanked him for his time, said we'd do what we could, and left him some bottled water.

The bus was quiet on the long ride back. Personally, I was sure we would have a slew of dueling falconry tales in the next pitch sessions.

I was wrong.

The next morning at the pitch session there was no falconer. There was a gritty coming-of-age tale with ghost-story elements where the young protagonist wrestles with a horrible family history. A visually-striking tale of a lighthouse keeper, a strong silent woman who fled here to cope with her bitterness after being left by her lover. A whole flock of tragic impossible romances, lonely injured souls, alienated figures with pierced hearts searching for some lost side of themselves.

But no Falconer; only the falcon's racing shadow.

This remarkable living character was to me the biggest and most complete story gift we received in our three years in the P.E. – it was not just his demeanor, his emotional pain, his pride and misanthropy, but the actual shape of all of his details – his entire drama – that I found fascinating. And yet no-one made him directly into a story; instead his palpable emotional problems and antagonists had transubstantiated into new shapes in different stories. Like most of the subjects we came across, there was some of his DNA in the stories we heard the next day but no direct patrimony.

I myself wish someone had been true to the Hawkman's life - I'd found it very moving and fascinating - but the P.E. process goes that way. In the end it's not as if our writers just listened to people's stories and then scribbled them down and read them back, now as a movie-pitch; that didn't happen even in this rare case where I personally thought that that would actually work. But in the P.E. we didn't just collect documentary subjects to write about – the inspiration didn't work in some simple straight line; in fact the interplay between Experiences and story is of course far harder and much more interesting than that. There is the crucial transmutation of the writers, a chemical combination of their own life experiences and sensitivities and of course the craft they must bring to bear as screenwriters.

After all, we cannot simply direct the fellows to do this story and assign them that story and so on. First, this would be completely unrealistic – they would then have no personal investment or ownership, and certainly we cannot pay them to execute our ideas. But the real risk in such an approach is inauthenticity; it would turn the P.E. into a series of predetermined Experiences, lacking all authentic freshness. We might call them 'Processed Experiences,' akin to the intense but yet shallow and inauthentic ones you get at DisneyWorld; fun but nothing you can write about. And we have a handy term for writers who write processed experiences; we call them Hacks.

THE TRADITIONAL WRITING PROGRAM'S APPROACH TO EXPERIENCE

I hope by now some of the challenges and excitement of the P.E. is clear. Hopefully it is also clear what our goal is now. While this paper traces the successes, failures and evolution of this utopian program, it also explores the Pedagogical and philosophical questions that guided my own work as the P.E.'s Scientific Director, questions such as : how can we best link a storyteller to the authentic Experiences of an entire region? Can a group of young storytellers chosen from all over the world suddenly enter the Experience of a region that is culturally and linguistically foreign to them, or is this at heart a fool's errand - would they always be fish out of their native water? How is authenticity in writing related to Experience? And what, at bottom, is Experience?

As we know, such questions are usually ignored in more conventional (and more stationary) film schools; aside from telling young storytellers to 'write from experience,' most film education has no commitment to tapping, conspiring with or confronting Experience to generate storytelling.

Partly this is a practical issue. As the P.E. shows, a fruitful confrontation with Experiences can be exhilarating and often life-changing but it can also prove expensive as well as legally, professionally and emotionally complex, not to mention being quite hard to plan and control. Sometimes, when working with irresponsible young students, it can even be dangerous; at one point on the Tremini Islands, for example, one of our fellows became so swept up in the energies of our trip that he decided to jump out of our boat and swim across a busy nautical travel lane, granting the rest of us the authentic experience of fear. And so I do acknowledge the many practical reasons for this disconnect between schools and experience.

But there are other reasons for the disconnect. We know that this gap is legitimized not only by practical concerns; it also mirrors a widespread philosophical uncertainty. After all, philosophers from Locke and Kant to Dewey and Chomsky, and dramatists from Brecht and Blasetti to Brooks and Boal, have all deeply disagreed about the nature, role and importance of experience. And if

we can't agree on the meaning of the term Experience, how could we ever agree on its role in education?

And yet, closing this disconnect between authentic Experience and Education was central to the Puglia Experience. As the name of the program made clear, the idea was to bring writers to a place and give them three weeks of experiences and then get them to write up story ideas that were so powerful that producers would turn the ideas into films.

This basic idea runs counter to the ways that a standard writing program generally approaches Experience. To see how, I first ask what is Experience as it is now conceived of in a writing program; how as a Pedagogical category does it fit into a Story-training curriculum?

THREE PHILOSOPHICAL, TEMPORAL AND GENRE-BASED CONCEPTS

ABOUT EXPERIENCE IN TRADITIONAL WRITING PROGRAMS

I'd like to suggest there are at least three concepts we can offer about Experience that are present in most great traditional writing programs. I detail them here because, while I myself think that all are useful and worth thinking about, I also want to outline them to show how far removed they are from what is needed in a mobile school; in fact I will suggest they are actually barriers to thinking about a program like the P.E.. After trying to explicate them I will then offer a contrasting approach to Experience that we fashioned for the writers in the P.E..

What are these three concepts?

THE PHILOSOPHICAL IDEA OF EXPERIENCE AND STORY

First, there is a Philosophical idea. In the West (even after Heidegger's arguments to the contrary) we still generally think of Experience through an

Aristotelian Content-Form dichotomy in which Experience is somehow like Content. Experience is that amorphous emotionally-charged stuff, produced by the mixed failures and successes of our foolish and wise projects in the Real World, that has all collected within a student's mind from childhood onwards and which she now brings into our bricks-and-mortar writing program. Like a sculptor chiseling away the inessential in a big block of marble, the teachers at the school will through story training help the student give Form to some selected portions of this raw Experience so that the student will produce authentic, grounded stories. In short, Experience is thus what the student brings to the school; it is what you draw upon as the school teaches you to give it shape and form and story-structure. You look inwards for it, not outwards.

A kind of footnote to this idea is the idea of Authenticity as opposed to Inauthenticity in writing. Authenticity is often present in a story by somehow being connected to a lived, felt experience; we want Authentic Experience to enter a story because it makes it 'ring true.' By contrast, Inauthenticity in a story springs from a detail or portrait or story-beat that is 'ungrounded' or imitative of another story, perhaps one forced into the frame to help bridge some story points.

THE TEMPORAL IDEA OF HOW TO APPROACH EXPERIENCE IN STORY

CLASS

Second to this *philosophical* conception of Experience is a *temporal* idea about how to treat Experience in a Story-training program. I believe we often think that Experience is like Wine; usually it must age a bit before it is ready to be poured into a story. While raw notes written in the thick of an experience can be invaluable and compelling, some writing teachers argue – as I myself have – that a writer's personal experience can often take two years or so to be digested properly before he or she can master, shape and write about it with any objectivity and control. (Note how hard it is to escape this Aristotelian concept; when I describe Experience as 'poured,' 'Raw,' 'Digested' and then 'Shaped' or

given Form, here in my language I too am quietly and hopelessly again invoking the Content-Form distinction.)

In other words, a writer's originating, generative Experiences are sometimes very intense and highly personal; they may be traumatic memories from a warzone, a tragic romance, a scarring experience of abuse, or the desire to regain a lost utopian time in childhood. In such cases, the power of the original experience is often too strong to control, too determinative, and while offering a great antagonist and a conflict, the experiences can also prevent a solution; they can often literally hold the writer back from seeing beyond an act to a full resolution and story. They can also be too personal to allow a writer to create the necessary protagonist that is needed to face these challenges. And so to help the writer gain a mastery over them, we often suggest various techniques to help the writer shape these experiences into stories. One often-successful tactic is to suggest that she or he try to put it outside the intensely-felt frame of personal experience by changing various attributes of the main character, setting and/or gender.^{vii}

THE GENRE-BASED IDEA ABOUT EXPERIENCE AND STORY

Lastly, I believe there is also a *genre-based* idea about Experience in most writing programs. Experience is the Raw Material of Drama, but can have a lesser role to play in the writing of other Genres that are more dominated by story-conventions. In other words, the Experience of a writer tends to play a more crucial role in the writing of Dramas and is perhaps a bit less generative for the writing of other genres. Think for example of Action-Adventure or Mystery, of Quentin Tarantino's films, or even of High-concept movies which usually have a central controlling idea that does not necessarily originate in a student's Experience; writers in these cases draw more deeply on a deep familiarity with the tropes and rules of the genre's existing body of stories and on developing the right 'sensibility.' I myself find that young writers who are drawn to such genres and such filmmakers as Tarantino tend to lack a certain

wealth of life Experience themselves and are least likely to want to look within themselves for material.^{viii}

THE PUGLIA EXPERIENCE APPROACH TO EXPERIENCE

Let's take each of these rough, heuristic ideas in turn and see how they might work in a three-week program like the P.E..

First, the idea of an overpowering experience is not a problem for the writers in the P.E.; from the first moments they arrive, they are thrust into a constant rich flow of people embedded in their own lived experiences and places. The writers have a fundamentally different relationship to experiences; they are now asked to look outwards at others and not inwards into their own memories and past for their stories.

This is fundamentally and profoundly different from a bricks-and-mortar approach. Already this new relationship to Experience gives those who are powered by experiences from their past a new kind of distraction from, and thus a kind of control over, their own psychic memories. Such writers are offered a whole new range of characters, traits, places, events, instances, voices, dances and details with which to work with, and the very space between their old life and this three-week immersive experience is in many cases very liberating. The Hawkman, for example, found as he was fresh in his own tragic, iconoclastic yet hopeful reality, triggered many different rich responses. But obviously he was not a figure from their lives; he served rather as a richly-charged touchstone of emotional connections, a kind of transference figure of sorts who grants a new and indirect access to autobiographical emotions and psychodramas.

I mentioned the temporal issue of Experience for writers, that usually a strong personal experience requires some emotional distance. This is obviously not a problem in the P.E. because the new experiences are in a sense not personal. If anything, the interactions might be considered shallow; stimulating but not severe.

This 'shallowness' is also why we work with Pitches and not with treatments; our interactions with people is complex enough to trigger a framework for a character and a conflict, but not textured enough to trap us in the concrete details of an emotional memory. It is the very brevity of the Pitch, usually a sadly-ignored form in bricks-and-mortar writing programs, that makes it a perfect fit for the intense but brief experiences in the P.E..

The question of Genre and Experience has been an interesting issue for the P.E.. I do see more Dramas followed by a great number of comedies. Fish-Out-Of-Water stories have been very prevalent, for three obvious reasons; first, the writers have all jumped out of their own native waters into this new sea of Apulia – they have the experience every day of being in a new land. Second, this genre saves them the problem of creating an authentic protagonist – if their protagonist comes from their world into Apulia, they don't have to deeply research this character. Thirdly, this genre is a perfect fit for the structure of European co-productions – Producers know that a fish-out-of-water story often offers two demographic groups for the fish and the new water. Thus there are two opportunities for raising money; part of the money can come from the place the writer (and the protagonist) is from, while another part can come from Apulia itself.

Coming-Of-Age is another popular genre among our pitches, though this is perhaps a reflection of the young age of our writers than anything to do with the P.E..

PEDAGOGICAL TECHNIQUES FOR THE A.E. APPROACH TO EXPERIENCE

Now I would like to explain some of our own techniques for helping writers connect in fruitful ways with the Experiences of the P.E.. I will then contrast them with the approaches to Experience in a traditional writing program that I offered earlier.



FIGURE 7: On the Tremiti Islands the P.E. met these two young brothers who are the only children on the island and the only students in this one-room school. They have one teacher, who comes in by boat and teaches all subjects.



FIGURE 8: One of the Writing Fellows spent the afternoon writing session talking further with this student about his life, researching details for a story about growing up alone on a beautiful, mythically-rich but isolated island.

In our bridge between Experience and Story in the A.E. there are many planks . Every day we try new tactics but there are five central supporting beams – the flying buttresses - that structure our approach. These are an attempt to allow genuine relationships with Experience and to avoid the hazards – moral and professional – of the processed Experience and the predetermined tale. Instead,

for approaching Experience we strive to create a new openness in the hearts of the writers, a new kind of perception.

To do so we stick to Authenticity and Intimacy as guiding stars and Pedagogical precepts. Both aesthetic values help us avoid the tourism effect that this trip could leisurely, easily relax into – that's how we avoid the Henry James 'Grand Tour' effect. At the beginning of the P.E. we use various drama theater concepts to make this happen, such as personalized object work and some method-acting emotional memory work.

We also do a lot of group-dynamics work to build trust and a sense of community among the fellows. This group-work has two other effects; it helps create the sense of family that will allow criticism to be heard with a smile, and it also helps negate the underlying competition that inevitably is inspired by the final Producing Day.

For Story, on the other hand, we have to balance the need for conventional craft issues against the unique job of our fellows in the P.E.. Of course we cover the more conventional structure issues of screenwriting – what makes a character compelling, story structure and so forth. But it's crucial that our screenwriters are Fellows and not Students; their basic craft is already largely in place and these story concepts come up relentlessly every single day. Still, it's important to do a quick review so that everyone is using the same language.

With this review of fundamentals out of the way, we now try to help link the inner life of the writer to the inner lives of the people we meet in Apulia. In other words, we now do our best to sensitize them to the Experiences of others. To do this we first have a number of usually-fiery discussions.

The first talk focuses on the concept of the Sympathetic Character, as opposed simply to the concept of character. This first step actually starts before we meet in Apulia. Two weeks before they arrive in Apulia, I send every Fellow a questionnaire. The first question asks them to list five sympathetic main characters from film or literature and to say why they are sympathetic. In the

second question I ask the fellows to name three people from their life who are or were highly sympathetic and to briefly explain why.

On the second class-day the lists come out and we discuss them together. I point out the commonalities in their fifty or so choices for sympathetic characters. I suggest that, whether active main characters or passive secondary characters, and whether drawn from life or from story, all sympathetic characters generally share certain specific characteristics. Many of the fellows haven't thought much about this, so as we discuss their examples, they grow excited to realize that there are four attributes that make someone sympathetic. Either 1. they are funny, or 2. they possess skills and tactics we wish we had, or 3. they are to be pitied for something bad that has happened to them, or (most powerfully) 4. they do something good for someone besides themselves.

Once as a group we come to this agreement, I ask them all to watch their own emotional reactions as we listen to the stories and people we will meet in Apulia. I ask them to mark the moments they've heard something sympathetic and to ask themselves why it moved them in that way.

Then I try to put them on the scent of detecting the unique Antagonists in the people and places we will visit. I've ask them to offer candidates for the lived sharks that the fellows all already know well from their lives, the ones that threaten to eat our hopes, dreams and lives, the ordinary fears and dangers such as misplaced hopes, betrayal, lost love, lost jobs, forbidden desires, starvation, and so forth. Usually each example that someone offers produces at least one shock of recognition from someone else – yep, been there, felt that.

I then propose a more theoretical model, quickly sketching the main meta-narratives that the fellows are familiar with – this usually includes at a minimum Christianity, Marxism, and Gender Studies. I offer that each meta-narrative helps us make sense of life mainly because each explains or reveals a whole realm of antagonists in the world. In other words, each meta-narrative offers a frame for understanding the oppositional antagonistic threats to soul and spirit that we and the people we will meet all face in life. This can include primitive

oppositions like Rich Vs Poor, Male vs Female or Repressed vs Free, but soon more complex oppositions emerge from our talk.



FIGURE 9: Taranto, Italy, one of the most polluted urban zones in the developed world, is a place of sublime beauty, great poverty and major political conflict over the massive refinery that sits right next to the city. This location inspired some of the Fellows' best stories, one of which was optioned and then developed into a feature script and is now being promoted by the Apulia Film Commission.

Then in a last theoretical talk, I ask about the Political Unconscious of a land, asking the fellows to be alert as we travel to clues and hints of what tensions lie beneath the surface of Apulia.

I also remind them of an actual practical bond they have with the people we will meet. I point out that everyone we meet here - the fishermen, the woman who carves shells, the street-sweeper, our bus-driver – has, through regional taxes, paid something for us to be here. We are in a real sense their guests, eating their food and enjoying their land, invited with only the obligation to tell their stories as well and as beautifully as we can.



FIGURE 10: One typical stop of the P.E.. The men of this town offer drinks and tell the P.E. fellows about the history, stories, gossip, jokes and problems of the area.

These priming talks are all intended to do two things. First, I think that this concept of sympathetic characters, in combination with a focus on antagonists in life, combined also with certain simple theater exercises for increasing empathy, all open a crucial window for them, giving them a more open and questioning perspective that makes them study the faces and voices and little hints of the people we meet. Thus it helps keep them from judging the people we meet too quickly and slotting them into preconceived ideas of peasants, fishermen and so forth.

Second, the intent is to give the fellows a new focus on inner and external conflict in stories and in life; this too informs them as they study the people we meet for clues to their real struggles and hidden dramas.

Lastly, these tactics also often bring about a kind of transference-process as well; after we highlight the sharks of life and how shared these trials and travails tend to be, many of our writers begin to project their own hidden dramas onto Apulian elements. This personal projection is itself also a great source of story, bringing emotional authenticity from within rather than from without.

I hope I have been able to give a sense of the challenges we faced as we attempted to build a core pedagogy for the Puglia Experience from its maiden voyage in 2008 to it's remarkable successes in the next installment in 2010.^{ix x}



FIGURE 11: The P.E. Writing Fellows in the theater lab at a prison for adolescent boys, working with one of the inmates on his play about how he came to be in prison.

AN EDUCATION IN MOBILE FILM SCHOOLS

In conclusion, I confess that the remarkable possibilities of mobile schools has only slowly become clear to me. In fact it took a series of steps over 16 years to evolve an Experience-friendly pedagogy that fit the Puglia Experience's unique mobile platform. After getting my MFA from the ivy-covered-bricks-and-mortar of Columbia University, I spent a year administrating and teaching within other conventional universities such as The New School University, then I spent 3 feverish years (as Dean and then President) building and running the Los Angeles Film School in Los Angeles. At this point I studied the basic approaches of the leading American film programs, working to build upon those models.

I only began to question these models after building and running the Traveling Film School with my wife in 2005. This experience starting small local tuition-free film schools in areas that were radically underserved by education – remote places like Cameroon and the Barbagia region of Sardinia – first opened my eyes to the possibility of the mobile school. Here the key to our work was to draw out the experiences of the homeless children and the local people that we had as film and theater students; in one month we worked to train them in filmmaking, teaching them how to make their own films and then bringing their own life-

experiences into the frame of a jointly-made feature.

It was only after our successes with the Traveling Film School – which produced a feature film that travelled to festivals including Rome and Miami and received an endorsement by UNICEF – that I was asked to design run the P.E. with my wife's help. The P.E., however, was to be a traveling film school of a very different kind from ours. Only with this very unusual challenge could I finally shake entirely free of a teaching P.E.dagogy that was married to the prevalent older model of the static school walled off from experience. But now, when training fiction writers – and perhaps filmmakers in general – I can't think of a better, more provocative model than one interestingly and continually engaged with experiences. ^{xi}



FIGURE 12: A P.E. fellow writing at a salt factory near Manfredonia, Italy. She optioned the story she created here, and to the same producer she then later optioned the story she'd used to apply to the P.E.; that feature, which she directed, is now being edited.

i I'm not suggesting that this Byronesque move to mobility is right for all disciplines – it is hard at first glance to see the benefits to creating, say, a traveling accounting program or a mobile graphic-arts school. It's much more obvious why we might want a mobile platform for a school of storytelling than for a school of, say, Physics, and so, although I think that pragmatically many disciplines would and will benefit from the possibilities of the mobile Platform, I am not proposing

that we shut down campuses and close up universities and trade disciplined curriculum for distracting group vacations on busses.

Rather I am proposing here that the craft and practice of storytelling – and of writing in general, and even of film directing and producing – are all somewhat uniquely connected to the ongoing processing of and connection to real experience. That's why I began by talking about writers like Hemingway. The lives of our most admired storytellers all highlight, in vivid detail, a Pedagogical issue; there is a gap between Experience and School in the way storytelling is now taught.

ii In facing these problems, we drew not only on our own experience building more traditional film schools in Los Angeles, Cameroon and Sardinia, but also upon the rich history of alternative drama-schools, especially the legendary acting class created by Alessandro Blasetti (the father of Italian NeoRealism), Augusto Boal's Theater of The Oppressed, and the Italian Theater Of The Affections (of which my wife is a founding member.) All of these radical experiments squarely faced the same fundamental Pedagogical questions as the P.E.: What is authentic Experience? How does it relate to storytelling? And how might this help us generate new Pedagogical models across the Dramatic Arts?

iii The first year – 2008 - was a complex one for the P.E. for two main reasons. First, my wife and I were hired late in the process and so our pedagogy was being formed as we worked. Second, and most crucially, the majority of the students had been chosen by the P.E. and not by us, and unfortunately very few had any real training in screenwriting, forcing me to spend a lot of our time covering screenwriting fundamentals. And yet despite these problems, our first P.E. still produced 2 feature films (of which one is a documentary) and a series of shorts among the 16 students; still a remarkably-successful result.

iv Though a very young Film Commission in 2008, the AFC was from the start run by a brilliant young Director Silvio Maselli who was committed to finding new ways forwards for his region's film industry. Originally conceived, intelligently funded and continually supported by Nicky Vendola - the progressive Governor of Apulia - the AFC was in a unique position to try new things in its technocratic model of creating a culture-based economy in Apulia. By the time my wife and I met them in 2008, the AFC had already run a series of location scouts for luring producers to Apulia. They had also hosted an itinerant artist program called the Biennial of Young Artists of the Mediterranean. Then they successfully applied to the EU for funding a kind of combination of these projects, bringing 16 young filmmakers to Apulia and taking them around to meet local people and places and local filmmakers in the hopes this might generate future feature films. This marriage of a location-scout and a story-making school was the plan when they first contacted my wife and I as we were presenting the work of our UNICEF-endorsed project The Traveling Film School at various film festivals in Italy and the US.

In the first year of the P.E., I was hired to invent a pedagogy and goals and to run and teach for the three weeks. But I was brought in after they had already made their admissions decisions, and unfortunately the requirements of applying did not include any screenwriting training. Of course I found on reviewing the materials that only three of the accepted applicants had anything coming close to an MFA degree in screenwriting, and so I immediately pointed out the problems with this; without the discipline or story craft training among the accepted applicants, we were necessarily confined to the more basic kinds of lessons and arguments found in a good screenwriting 101 class. It also meant that most of the people in this group lacked the discipline, never mind the experience, to complete the long haul of finishing even a first draft of a screenplay.

For these reasons I really think of the P.E. as really beginning only in the second year, as it was only now that we were able to approach many of the best film-schools in the world and so implement a real admissions process that demanded an MFA or an equivalent portfolio of finished professional work. For the second year onwards my wife and I used our longstanding film school relationships to encourage roughly half of the applicants and I did the selection of applicants alone.

v Credit for this, and for so much else in the P.E., has to go to the astonishing and hard-working Daniele Basilio, the AFC's Head of Production and of Special Projects, who from the very start of the P.E. has been its real champion and an excellent Project Manager. Much of the magic of our

trip was a direct result of his ongoing thoughtful, fascinating and authentic location selection and preparation.

vi I'd like to add a few last words here on the program's goals.

When I was first contacted by the AFC in 2008 they imagined the P.E. as a kind of story workshop that took place alongside a location scout, one that would produce features, shorts and lots of interesting photographs. I was hired quite late in the process, brought in because there was a realization that no core plan or pedagogy for actual film training existed since none of the scheduled speakers and no-one on staff had created, run or taught at a film school before. In my opinion the two ideas of a class and a location scout in this original form existed a bit uneasily together; I feared we might turn into a class on screenwriting that was needlessly distracted as it was dragged around on a location scout that was more appropriate to producers than to writers. Since there was initially no clear pedagogy for the P.E. my first challenge was to decide on the question of goals; what is the best outcome for such an unusual mix of class and traveling? The traveling was the key, and so I decided the fellows would produce multiple pitches as the outcome. I had two reasons for this choice. First, it was a skill I knew the fellows could use. Second, there was a demand for such a workshop in 2008; at the time there were really no pitching workshops going on in Italy and few in Europe as a whole. Thirdly, and most importantly, pitches can be created much more quickly than full stories, and so this would mean they would create short versions of different stories as we moved through Apulia. Now the story workshop could at least clearly be connected to the traveling; the pedagogy of traveling as we worked on stories could be justified as more than a distraction.

One other problem that first year was that the film commission had set no real screenwriting education requirements in their standards for admissions, and thus only two of that year's sixteen students had any real story training at all. Most were much more interested in directing short films than in being screenwriters.

In the weeks before we began that first P.E., I pointed out that if the students lacked any long-term story-training we could not expect real feature films to come from any three-week program. For that we needed professionally-trained screenwriters; to my mind no three-week-long program, no matter how good or intense, can possibly contain the two to three years of serious story training and story work happening at the top film schools in the world. A short program like the P.E. cannot replace but can only build upon a great film-school's story training.

So for that first year my wife and I focussed in creating a curriculum that covered story-basics, which the students loved. I knew that the P.E.'s real successes could only come with a well-administered admissions process that drew only from the graduates of real writing programs, graduates who would come to Apulia with a real sense of story craft, a situation we were able to bring about in the second year of the P.E.. As we expected, only one completed feature film came from that first year, while many more successes were produced in our second and third years. The suggestion was also made by the AFC to change the admissions requirement and ask applicants to apply with a treatment of a story that was set in Apulia, and then let them develop that one story over the course of the three weeks. I argued that this would be a mistake, especially as it put up a high burden of application for a new program. But I also felt it was wrong pedagogically; what, I wondered, would then be the point of traveling to so many different locations as a group – why wouldn't a writer just stay in one place, perhaps the location of the story, and write the feature there? Instead I argued to stick with the pitching model, both for its brevity and for its requirements for the fellows to generate new stories in the face of their specific locations they visited in Apulia.

vii The whole field of Drama-therapy also offers other methods to deal with such memories by turning them into stories, but there are two good reasons why these are not (yet) used in traditional film schools. First, most film schools intelligently avoid these approaches out of a sensible and responsible fear of entering into a student's inner psychodrama; a responsible writing teacher does not want to open a box that she does not have the training or authority to close again. Second, most of these approaches are intended not to make good stories but simply to help the person cope with the experiences.

viii These are not intended as concrete guidelines; despite the centrality of these ideas for any Story pedagogy, these categories and ideas have very vague outlines. But in this case vagueness does not mean obscurity. Rather, the very vagueness of these terms and ideas may be

pragmatically appropriate given how poorly we understand the nature of Experience, Drama, Genre and the overall writing process. And there is another plea for vagueness here; the kinds of experience we think of as rich for film school range widely and are hard to define because they involve anything from sensibilities to personalities to characters to environments to cultures to one's personal traumas, hopes, fears, passions, failures and accomplishments.

ix In a future paper I hope to trace out two inspirations for the P.E. by detailing the core ideas of two of my heroes in the teaching and construction of Storytelling in the Twentieth Century; Alessandro Blasetti and Peter Brooks. Of the two, Blasetti was I thought inspirational while Brooks was a complex cautionary tale for the P.E..

Blasetti is a fascination of mine for many reasons, but one is the inspiring Pedagogical approach he took for the first film acting class that he created in Italy. For this class Blasetti brought his young actors out of the classroom, on one day going to the Morgue to face death and witness autopsies, on another to go to the delivery room of the hospital to witness the birth of children. It is not so surprising that this radical idea would come from a man who would a few years later invent NeoRealism; Blasetti was obsessed with breaking the bourgeoisie conventions of storytelling which he felt served as an obscuring screen for us, a blanket that muffled us from the real experiences unfolding all around us.

Peter Brooks for me is more of a cautionary tale than an inspiring guide. With a similar fear of the stifling blinding role of story conventions, Brooks was another 60's proponent of blowing up the manifold that processed our experiences, opening the doorways of perception to the raw nature of experience so that we can finally create afresh. His educational pedagogy, if it can be called that, is nicely portrayed in the book The Story Of The Birds, a narrative of a famous and rather wild trip he took his acting company on in Northern Africa. But the remarkable aspect of this 'school,' if we can call it that, is how he refused to intervene and guide. The actors describe the experience as an adventure largely because Brooks would not put himself in between them and 'the naked abyss' of being undirected. They fell back on contact improvisation and forwards into collaborative work with local artists whose language they often didn't understand, and gradually revealed and flourished in this total freedom. It was a raw confrontation with these cultures and with uncertainty, and the result was a newfound confidence and a new 'center' for the actors that seemed to free them from the direction of a director.

x In this last section I want to offer a story of another Traveling Art School, as a way of asking some fundamental questions.

The story is one that I heard from an elderly artist in Beijing in 1997 when I was working with the Beijing Opera and directing a troupe of Beijing Film School Students to film an Opera there. As I remember he was a relative of one of the younger Troupe performers and, retired, had heard that I was interested in art education from his nephew.

One day after we had rehearsed, this old artist – he was about 90, I think - waved to me. After I sat with my translator, he pulled out a box of xeroxes, and for half an hour he told me the riveting story of his drawing school in the 1930s.

He was a teenager at the time, and the drawing school itself was conservative and conventional, with nationalist teachers who ruled the curriculum, instructing the students in the centuries-old heiratic painting styles - wet and dry – while enforcing a regimen of natural subjects. There were a few younger communist teachers at the school who were trained in woodcuts and photography and in western ideas such as expressionism and naturalism, but they made up a small cowed minority; overall the school was staunchly traditional, as even the students were; drawn largely from wealthy families, they came firmly encased in the conservative hermetic tastes of 1920's bourgeoisie China.

Until the Japanese came. By chance his school was in a city that was invaded by the Japanese (perhaps it was in Nanjing; I kick myself now for not remembering the specifics). This school had to flee the burning city while it was under bombardment and then was forced to troop across the countryside, struggling to stay together for months as it searched for a peaceful place to begin its activities again. They stayed safe only by sticking together, stayed fed only by sharing their money and food as, like millions of others, rich and poor alike, they now walked the roads as famine and sickness spread.

Meanwhile they all kept drawing. At first they drew calm scenes of the distant mountains and other genre work. But then slowly, as the art school crisscrossed the growing trains of itinerate refugees, as they witnessed the disasters of war, a change happened. Now through fierce

discussions held during these radical and traumatic experiences, a few young communist-leaning teachers began to change the older teachers' point of view and the students' vision of what and how to paint. Gradually as they traveled to the communist-held areas of the country, the change became visible in the collective work of the students who slowly began depicting what they were experiencing; people under fire, warplanes bombing a city, starving faces.

But this wasn't easy with the old techniques of painting quiet ponds, valleys and flowers. To capture such untraditional subjects they also slowly and painstakingly had to change their techniques, subject-matter and sensibilities.

The old man now showed me a portfolio of xeroxes of the work which, depending on how you looked at it, was either a forceful testament to a painful massive trauma experienced by a group of young impressionable students, or a remarkable timeline of a group's forceful uplifting breakthrough out of old ways to seeing into a newly-informed vision of new forms and subjects – a new sensibility born of national disaster.

The story of this Chinese school raises a series of provocative questions for the future mobile school of story.

xi In this last note I want to ask some fundamental questions that we need to face as the reality of the mobile school becomes more prevalent. I do this by way of a thought-experiment.

Just suppose we were to construct a mobile, P.E.-type school with the directive of telling the tales of national, slowly-unfolding massive events such as the story of Haiti after the Hurricane of 2008, or even of more unstable and violent national traumas like the Iraq War or the Egyptian Revolution?

Before we reject this out-of-hand as both absurd and grossly irresponsible, consider that it's certainly not as if an very disorganized version of this is now happening. I personally know many former students of mine who have tackled such experiences on their own, leaping (or sometimes just haplessly wandering) straight into these harrowing worlds without a plan, protection, local contacts, without knowledge, technique, institutional support or an exit-strategy. Others take these risks very knowingly; recently as a judge at a film festival for young filmmakers, I met one young filmmaker who had been shot in the eye while filming his documentary in Tahrir Square - he was headed straight back after we awarded him a prize, intent on capturing his nation's epic story. One screenwriter-director in the P.E. had also been in the square filming during the raging days of protest.

So the impulse to go to such hotspots of Experience is there.

It sounds paradoxical and irresponsible, but can the front-line model of the international press corps be adopted to a school of story? Could an organized school for such impulsive young writers be a much safer and perhaps much more effective approach to capturing such dangerous and out-of-control world-historical events? Aside from the legal issues - and supposing you could solve or at least radically reduce all the pertinent safety issues - would such work be effective? Would such work be moral?

Once we open the Pandora's Box of the mobile school, a whole new realm of pressing questions come flying out.

Author identification

Amedeo D'Adamo. *Is currently a Visiting Professor in the History of Film Producing in the Master Réseau Du Cinéma MA at the Università Della Svizzera Italiana in Lugano Switzerland and also teaches Film Directing and Screenwriting at the Università Cattolica, Italy. He was the Founding Dean and then President of the Los Angeles Film School in Hollywood, CA. and was also the primary educator and then the Scientific Director of the Puglia Experience, an innovative fellowship program for screenwriters which he ran for the Apulia Film Commission from 2008 to 2011. With his wife Nevina Satta, he also co-created and co-founded the Traveling Film School, a not-for-profit organization that has built small tuition-free film schools in Africa and in Sardinia and has been*

endorsed by Unicef. He is American but currently lives in Sardinia where his wife Nevina Satta, a former Drama Therapist who helped in the educational architecture of the P.E., is now the Director and CEO of the Sardinian Film Commission.

A COMPARATIVE STUDY OF CHANGING NARRATIVE PATTERN IN ROMANTIC BOLLYWOOD MOVIES (FROM 1990S TO DATE)

Piyali Das & Orance Mahaldar
Ghent University, Belgium

Abstract

There is a close relation between film and its audience and the relation is, to a great extent, complementary. Narrative structure of romantic Bollywood movies is gradually changing in an episodic way. The social and cultural background of audience is important for personal choice and emotional involvement with a particular film. In this paper the author has focused on the Bollywood romantic movies that were released during the 1990s and attempted to study how the narrative pattern has been changed through time. Since, movies portray a particular narration through its presentation, it is important to notice how the new dimension of social change influences the process of movie making in terms of changing its narrative pattern. Movies are a platform for expression of creativity. Apart from entertainment, movies represent a reflection of a particular society and culture. Society is interrelated with the films, films are interrelated with lives of the audience; so, film makers always try to keep up with their audience's requirements while creating a film. Accessibility of state-of-the-art technology and shrinking of the social world through globalization of late has led to significant change in human emotional experience and its expression, their way of thinking and so on. As a consequence, open mindedness of people, their logical thinking has an impact on their choices; their way of interpreting and solving a particular crisis has been changed. These are the changes they want to see in their personal lives as well as that of the characters they watch in the movies at the same time. This paper also reflects how the audience of Indian society are relating, perceiving a story that is being told in romantic Bollywood movies.

Keywords: Bollywood, Romantic Movies, Narrative, Audience, Melodrama.

Introduction:

"Bollywood" is a platform for cultural production and expression. Oxford English Dictionary (2005) describes the word "Bollywood" as a name that refers to Indian popular film industry based in Bombay (now Mumbai). The word originated during 1970s, it is a blend of the two words: "Bombay" and "Hollywood". Since the language used in these movies is mainly Hindi, these movies are also recognized as Hindi movies. Indian society is influenced by this

industry in various ways. Growing popularity of these movies has made Bollywood a global entertainment power of contemporary time. In a rather derogatory sense, Bollywood film making is known to be characterized by mindless songs and dances, demonstrative storylines, flamboyant display of religious or ritualistic celebrations of marriage and other social occasions, convenient coincidences and joyful endings. It is natural for rational and logically thoughtful people to search for justification within everything they come around; yet, surprisingly enough, such typical Bollywood movies have successfully created their own place in the entertainment arena of today's India with undeniable appreciation of audience across class and socio-economic variations. Popularity of such movies are no longer confined within the boundaries of India, now-a-days recognition of Bollywood has been spread all over the world. Irrespective of their cultural differences people seem to share their emotions while watching a Bollywood movie; they feel likewise Indians when Raj (Shahrukh Khan) wins his Simran (Kajol Devgan) after overcoming all the limitations that were coming on their path of love in the movie *Dilwale Dulhania Le Jayenge (1995)*, they cry when they watch Devdas (Shahrukh Khan) dying suffering from his unfulfilled love in *Devdas (2005)*. It is the magic of Bollywood that combines audiences from various parts of the world through a common underlying tone.

The brand Bollywood has introduced the whole world with a variety of movies relevant to the social situation for decades. Bollywood is a platform where different kinds of movies are staged; starting from movies with nationalistic emotion to comedy, fantasy stories to real life stories, and romantic stories to science fictions. This wide range of choices has made these movies more acceptable to broader range of spectators.

Romantic movies are one of the most popular genres in the sphere of Bollywood. The structure of these movies is basically emphasized on the emotion of love. Romantic movies appeal to every age group of the society; on the other hand, meaning of the term "romanticism" differs to every age group. In terms of commercial success, audiences look for the chemistry among the protagonists,

the storyline and the ending; on the basis of these three aspects, these movies are both appreciated and criticized.

In this paper the author would like to explore how the phenomenon of love is being portrayed in Hindi language movies and how the audience takes it. The study has been conducted in the backdrop of the time period spanning from 1990s till date. While concentrating specifically on the narrative structure of romantic genre, the objective was to find out how in Bollywood movies (since 1990s till date) the portrayal of feelings and expression of love have been changed gradually over time; this might show us an indirect way to know how the audience perceive similar change in real life as well.

Renaissance of romantic movies during 1990s:

Early 1990s was the period when a renaissance in the streams of Bollywood movies occurred. This was the beginning of a new era; this was the time when Bollywood started its journey internationally. New faces, new technologies, new stories, new media flooded Bollywood industry. People started showing interest in something new that can break the typical structure of a Bollywood movie consisting of a hero, heroin, their family and a group of villains.

Since social situation plays a vital role in terms of relevance of aesthetics and vice versa, it was important to look into the matter to see what was being represented in the movies. Here onwards specific conditions of so called "romanticism of Bollywood" would be discussed with specific examples from popularly cited Bollywood romantic movies. This would help us to learn the pattern of passion depicted in romantic sequences in Hindi movies.

Few aspects of romantic Bollywood movies:

Family acceptance

During the early 1990s, family acceptance played a huge role in love affairs in reality. Film directors also tried to highlight this fact explicitly in their

proliferation of movies. They gave their protagonist couples two choices, either being unable to persuade own families they elope, start their life together going against their family or they win their family acceptance through their hard work, faith and devotion towards each other. It is commendable that both the choices were quite appreciated by the spectators as far as those choices were context appropriate. For example, I would like to discuss two movies where for different contexts both the choices were considered. The first example is from the movie named "*Dil*" (*The heart*) directed by Indra Kumar in 1990. This movie shows that two lovers unequal of their financial status fall in love, being unable to get their parents' approval the couple elopes and gets married. They fight for their relation but some external obstacles temporarily keep them apart. Finally they reconcile their love and live happily ever after. In this movie the narrative is built on the idea of how far one can go for his or her love. Being family oriented from their childhood both the characters have suffered enough while becoming banished from their own families, but they did not get scared or they never lost hope, rather they confronted their own parents to establish their love which is most valued by them rather than their difference in socio-economic status and everything else. They tried to break the wall of inequality and build a bridge so that they can make a better world. Another similar instance is the movie named "*Dilwale dulhaniya le jayenge*" (*The brave hearted will take away the bride*) directed by Aditya Chopra in 1995. This movie represents the fulfilment of love from a different angle, here when the protagonists realize that their families do not approve their relation, they made promise that they won't escape, and rather they would make their family understand how much they want to be together. They did not take the choice to elope, rather they continued to show respect to the elders of their family. Since, the movie is based on the life of two persons who are born and brought up outside India, it was important for the film maker to show the audience that no matter where they are born the main issue was to focus on the fact that they are Indian and they should respect all the Indian values and virtues. The pleasure of finally winning their parents' heart was the best cherished moment of the movie.

Dil and *Dilwale dulhaniya le jayenge* both movies were box office hit at the time of release. The question is how come the same audience appreciates both the choices taken by the protagonists of both the movies simultaneously? According to the reviews, it is found that the main issue that audiences cared for was the love, the bonding between the characters to accomplish union of two loving souls. A common theme seen in most of the Bollywood romantic movies is that every love story depicts a playful fight among the central characters in the beginning; although it is a cliché, audience seems to enjoy the fights. This incident was common in both of the above mentioned movies.

Triangle love:

Triangle love is quite normal fact in actuality, at the same time it is a popular theme of representing romantic movies in Bollywood. All the ups and downs in a relationship, the pain, jealousy are framed in a movie plot are exactly like what happens in reality; sometimes the music makes the situation more melodramatic in the movies, other than that it is almost alike. In Hindi movies, triangle love stories start with two best friends who love each other, but do not realize their feelings until a third person comes along. Based on this common narrative a lot of movies have been made till date. It is not that these types of love affairs did not exist before 1990s, only the ways of representing this phenomenon have become versatile during this phase. *Dil to pagal hai* (*The heart is crazy*) directed by Yash Chopra in 1997, *Kuch kuch hota hai* (*Some things happen*) directed by Karan Johar in 1998 are most popular movies of 1990s for their elements of triangle love; both movies have portrayed the notion of true love beautifully. While in *Dil to pagal hai*, Rahul (played by Shahrukh Khan) and Pooja (played by Madhuri Dixit) can feel their presence even though they are unknown to each other, in *Kuch kuch hota hai*, Rahul (played by Shahrukh Khan) can see Anjali (played by Kajol Devgan) in his dream when he is eager to know whom he actually loves.

Portrayal of triangle love does not end here, many other super hit movies have been directed based on the same theme till date, but, audience never complains.

They enjoy the movies until they can sense the chemistry between the central characters. In 2008 Abbas Tyrewala have directed a movie named *Jaane tu ya jaane na (Whether you know or not)* with more or less the same theme. Here the central characters, Jay (played by Imran Khan) and Aditi (played by Genelia D'souza) are depicted as best friends who love to spend time together but believe that they do not love each other. After some time when they meet with new people who are actually of their type, they realize that despite apparent differences they are in love with each other. The dilemma of missing each other led them realize that they are made for each other. Some critics said that although the movie had nothing new to show, the charm of the characters, the whole new representation has made the movie a big success.

Love as sacrifice:

Love as sacrifice has been the most melodramatic stories that represented self sacrifice of the characters in their own love stories. Love as sacrifice ('*agape love*') has been shown partly or sometimes throughout the whole movie narrative. Basically when love turns into a sacrificial ritual, then the lovers get happiness in giving up their loved ones. There may be certain reasons for transforming love into sacrifice; for instance, in the movie named *Hum dil de chuke sanam* (Straight from the heart) released in 1999 directed by Sanjay Leela Bhansali, Vanraj (played by Ajay Devgan) had to sacrifice his loving feelings for his wife Nandini (played by Aishwarya Rai) after coming to know that she was in love with her former boyfriend Sameer (played by Salman Khan). So, Vanraj sacrifices his own feeling for the sake of his love and helps Nandini find her boyfriend in abroad. The selfless devotion of Vanraj towards her love makes Nandini realize what the objective of true love is, she understands how in terms of true love one gets to learn how to love rather than what is love and that feeling changes her and at the end she goes back to Vanraj leaving Sameer. So, in this movie it is clearly shown that if someone truly loves somebody, that person is bound to understand that. In this movie the devotion for love is shown in a very subtle way which touches audience's heart deeply. In terms of reality the narrative stated in this movie might sound like a myth, the character like

Vanraj is hard to find, but, the ideal picture of a true lover which is shown by his understanding and caring attitude is reflected through the character which was praised.

Here another movie is worth mentioning and that is *Devdas* released in 2002 directed by Sanjay Leela Bhansali. The movie is based on a Bengali novel written by Sarat Chandra Chattopadhyay long ago, so this movie cannot be considered as a new concept, though the visualization of the movie can be relevant here. In this movie as well love as sacrifice has been rendered very delicately. Chandramukhi (played by Madhuri Dixit), a prostitute shows how she fell in love with Devdas (played by Shahrukh Khan) and how she worships him; she is satisfied with just a sight of his presence, she does not seek anything material from him as a proof of his love in return, she has devoted her life into his memories and this gives her happiness. These movies have portrayed the phenomenon of love in a detailed way; like how does it feel to sacrifice self happiness for the loved ones, what happens if someone misses his or her lover and so on. That way the audiences can relate to the characters, they can share the same emotion as the characters do in the movies.

Love triumphs all:

This is another notion that has been shown in various movie plots to spread the message of great love worldwide. Not only in movies, in reality also is this popular mantra for people who are madly in love. Modern society from time to time faces the problems like scarcity of faith, corruption and distrust among people; these types of movies occasionally comfort its audience sowing the seed of faith among them. These movies that have stressed upon this concept represent transcended love that cannot be dominated or destroyed by anything; when two people are bound by the sacred feeling of love, no power in the whole world is capable of separating them. *Mohabbatein* (Love stories), a movie released on 2000 directed by Aditya Chopra has depicted this idea of transcended love in Bollywood. This is a movie where fragmented love stories are ensued guided by Raj Aryan (played by Shahrukh Khan), a music teacher. In

this movie Narayan Shankar (played by Amitabh Bacchan) is a lonely man who does not encourage any kind of romance in his Gurukul University, all he wishes to enforce is the traditional values and discipline. Incidentally his daughter falls in love with a student at his university, after coming to know about this he expels the student without knowing his identity. In the end Raj confesses to him as being that student, he challenges Narayan Shankar that without love he (Narayan Shankar) is just a lonely man who has nobody on his own and that makes him a looser in life. Ultimately Raj wins over Narayan Shankar's heart and then onwards Gurukul turns into a love filled university. In this movie it is illustrated that love works as motivation, it is a feeling that gives freedom to life more than anything. These movies disapprove love haters; main motivation of these movies is to introduce the society with a new definition of love that is not dominated by any cynical power.

There are a bunch of movies that have been centred on the same theme, but, may be the depiction and the narrative style of those movies might have been different. A recent movie named *Barfi* released in 2012 directed by Anurag Basu has highlighted the same issue from the perspective of physical disability. In this movie the director has demonstrated how love cannot be measured by the physical or mental status. Despite being disabled Barfi (played by Ranbir Kapoor) knows the meaning of love; he knows what faith is and how to protect his love. At the end the movie shows the protagonists who love each other grow old together and then die together in the same bed; although both of them were disable, they knew the deepness of true love. This movie has given a new wonderful meaning to the concept of disability. This is the message spread with this movie, it was more of a celebration of love surpassing all obstacles and that made the concept of the movie amazing and unique.

Waiting in love:

Waiting for the loved one is another aspect that has been portrayed over and over in various stories to depict various contexts in the movies. There are differences among the way the narratives have demonstrated waiting, for

example, waiting for the loved one to come back after long time, or waiting for someone to get approval, waiting to overcome all misunderstanding that has ruined the relationship, waiting for justice and so on. According to the narratives portrayed in Bollywood movies the very act of waiting deepens the bonding between the lovers, it grows faith and they realize how much they need each other to be alive. It is also a phenomenon that shows love as devotion. In *Veer-Zaara*, the movie released in 2004 directed by Yash Chopra, the plot of the movie revolves around Veer Pratap Singh (played by Shahrukh Khan), an Indian Air Force pilot and Zaara (played by Priety Zinta), a young Pakistani girl who fall in love. Because of their differences of country and religion they fall apart, only to meet again after a long time and the movie ends there with a happy note.

Gradual change in representation of romance:

Holding hands with the expansion of mass media, the study of cinema gained a special attention in present time though earlier it accorded only sporadic attention. The relation between cinema and the society is complimentary which leads us to focus on the comprehension of narrative structure of cinema analytically. The process of globalization has made it easier to travel through the help of electronic or mobile media. Impact of westernization has been seen in art and aesthetics, technology as well as among social fields of the east which paved the way towards change. Communication between cultures, choices of people – all have been dominating the traditional view point so that they can embrace the revolution of society. This revolution has been felt in the field of movie making as well. Since mid 1990s Bollywood has stepped up its production of movies in mainly urban settings where the story and the background are extremely city-centric. Young generation film makers have brought with them the core of the movie with a *desi* (nationalistic) touch with an outside coating of west inspired gloss.

In terms of representing romance a wider perspective has been adopted gradually in a way so that the representations can reach a wider gamut of target audience. Contemporary period is more concerned with the young generation

audience; most of the movies are being made primarily targeting the young generation. So, the narrative pattern of the movies has been changed in a way that can be appealing to the today's young generation. Today's young generation expect the movies to become more realistic and less melodramatic, they prefer to see more happy ending love stories so that they can relax during their leisure time; at the same time they prefer complexity of relationships, subtle shades in depiction of characters, an engaging script and a twist in the tale so that they can feel the urge of watching the whole movie rather than predicting the whole movie after watching only the first half or so. They want to see finer layers within a narrative so that it would be interesting to go deeper, on the other hand they like to see the delicate chemistry of passion among the protagonists, and they linger to watch them fight for their love and so on. To fulfil the demands of the young generation the film directors, most of the time, try to keep in mind all these wishes while shooting a movie.

This social status leaves the society with an opportunity to look at love and romance from a different perspective, in a new frame. Bollywood movies have sometimes highlighted the modernity in love relations showing certain incidents that can be referred to as change from the former narrative structures. For example, *Salaam Namaste* released in 2005 directed by Sidharth Anand; in this movie, for the first time, living-in relationship has been portrayed; along with commercial success the movie received some critical reviews as well. Although sounds progressive, the movie depicted certain typical characteristics of all time appreciated loving moments like beginning the journey of love with a fight among the protagonists and hatred transforming into love, missing the loved one, remembering the joyful moments spent together when alone, waiting to overcome all the misunderstanding and reconcile their relation. All these moments made sense even though it is a modern movie concentrating on a topic that is quite contemporary.

Another new trend that is being sketched in contemporary Bollywood movies is the script where at first love gets only a peripheral position in the romantic novels or earlier romantic movies; it is hard for the characters to believe in love until they find themselves truly fallen for someone. Movies like *Love aaj kal*

(Love these days) released in 2009 directed by Imtiaz Ali and *I hate luv stories* released in 2010 directed by Punit Malhotra both have depicted similar stories where, in the beginning, the hero-heroine seem not to care about the fact that true love exists, but gradually, thanks to a variety of incidents, they start believing in someone more than anything else and finally ends up falling in love. When they have faith in love, all the 'typical' romantic incidents take place in their life.

Chasing after love is a common Bollywood movie scene that represents happy ending of a movie. At the end of the film when audience is uncertain about what would be the ending, whether the characters would be able to fight the difficulties or not, the scene of going after the loved one puts smile on the face of the audience as if they were all waiting only for this moment throughout the whole duration of the movie. In an era of changing narrative pattern, the illustration of this scene varies from one movie to another to set a unique touch. Younger generation do not get bored of these scenes because at this moment their happiness reaches the highest peak; throughout the rest of the movie they were also being part of the struggles their actors were facing, they were sympathizing when their actors were in sorrow. Hence, the last scene acts as the stimulator of their merriment that all their toiling has finally paid off; finally, they deserve a sigh of relief seeing their actors together in love. This is a phenomenon that is going on for a long time but never gets old even if repeated time and again as long the portrayal of the is relevant to the context of the story. Most of the movies cited in this paper have the ending which presents running after true love at the end.

Searching for the reason behind change:

Time is dynamic, in Anthropology time is conventionally described as "a chronological series of succeeding moments". With time society is also continuously moving full of hopes and aspirations that reorient individual life course which guide the imaginative potentials of unknown future (M. Nielsen, 2011:397). People have dreams, they have higher hopes regarding their personal and professional life, according to some research based on film studies

from a perspective of cognitive science explain that sometimes people's mental status has an impact on their choice of movies; for example, when they are sad they prefer to watch a movie that is less sensitive, when they are upset they watch some motivational movies and so on. So, it is like whatever change people want to have in their life, accordingly they prefer to watch that in movie screens, even if the movie is fictitious it provides them a little authority which comforts them. As I mentioned earlier, any form of art is represented in favour of its audience so that the aesthetic form can communicate with its spectators. Film makers always try to focus on the current social situation while making a movie; I think it can be a reason for bringing change in movie plots.

Interaction and contact with other culture is one another vital reason for ensuing significant social change in today's India. According to Anthropology, in terms of a culture most of the far reaching conversions come from the interaction with other cultures; sometimes it is beneficial, sometimes it is something that replaces the base of the original culture. Adaptation in the form of diffusion is a vital process that occurs at the time when one culture borrows certain symbols of another culture, for example, the name "Bollywood" was taken from the inspiration of "Hollywood", a symbol of western culture. Acculturation can be an additional method that influences change within a culture. Since globalization has been impacted the whole world, trans-nationals are rising in numbers. A lot of Indians live outside India, but they still feel connected to their own motherland, because they live abroad, they interchange beliefs, symbols and customs with the host countries; through incorporation the course of acculturation takes place changing the mindset of people from within. Cultural evolution can be other stimuli that encourage acculturation in the course of time (C. A. Breckenridge, 1995).

Technology, economy are other remarkable factors that are responsible for sowing the seed of change amidst people's minds. Media progression, mobile technology – all have made life more easier and has made news worldwide more accessible; this works as an eye opener to people who learns what happens outside their own territory, by imitating their thinking level is improving, they are becoming more open to the world, I think this is the reason behind Indian

audience to develop more and more open minded attitude in terms of fashion consciousness and physical intimacy during romantic scenes that are shown in the movies nowadays.

Outcome of watching romantic movies:

Romantic movies are very favourite genre for a large percentage of audience irrespective of their age groups, religion or culture. Watching movies at leisure is a popular entertainment prevalent in every culture. Particularly, romantic movies provide its audience with something that is close to reality, because love plays a vital role in everyone's life; without love there is no life; that is why romantic movies are mostly popular with a universal appeal. Especially Bollywood movies portray the delicacy of emotions on-screen, these movies serve us with music, dances, stories, dialogues, crime thriller – virtually everything that defines the whole package of entertainment; this is the reason why the movies under brand "Bollywood" are so popular. While watching a romantic movie the audience gets inspired by the story, they can relate with the story gathering experiences from their own life; if they watch a song sequence that has been shot in a very romantic surroundings, they aspire to go there holding hands with their loved ones; if they see suffering, they can sympathize with them since pain is also part of life; sometimes even they mimic the cheesy dialogues quoted from such films in their real life to create a captivating impression. It is seen that romantic movies of Bollywood provide something more than just entertainment and that is commendable. Although sometimes people get misled by these movies, which is quite natural in a sense, but its positive impression is far more applicable and is being appreciated globally.

Conclusion:

The main objective of this paper was to track the changes the narrative patterns depicted in films have gone through in terms of Bollywood romantic movies; to find the roadmap of that I have cited instances from various movies and

analyzed the narrative structure of those movies, their relevance in the society and so on. Ultimately I want to remark on one subject that has caught my attention which is: although searching for something new is always on, but the basics of love and romanticism never change; even the film makers never try to interfere with that, they exaggerate some elements or other to catch attention of their target audience, but the indigenous feeling of love stays constant. The main idea remains intact, only the way of representation, the places and the faces that portray those narratives change. In contemporary era people often holds a negative attitude towards recent movies, they feel that the art of movie making today is somehow getting polluted or corrupted by certain exterior forces like marketing, professionalism, pointless and inappropriate imitation of alien cultures etcetera. Some people prefer to watch reality in the movies, so more real centric the movies are, more the movies get appreciated; for this type of audience, movie makers tend to narrate a number of real stories in their movies. It is often heard from the movie reviews that people miss the authentic touch of our Indian culture in modern day Bollywood movies which affects the authentic identity of this world famous industry. Public talk about how the former movie making which refers to the early 1990s and the period before was ideal age for Bollywood industry; for them current movies are just presentation of fusion of something Indian and Western; stories are only remake of something that has already been shown earlier; they think the film makers do not have the originality or uniqueness to present their audience with something innovative and original. I personally think that these accusations are partly true, because may be it is not right to make a copy of a work that is already existing but then in reality, emotions and expressions of those emotions are limited; it is hard to come up with a new model or expression of an emotion. To give an example, if we want to portray a happy scene, there may be tones of ideas for that, but all the ideas would represent the same stuff – that it is only a happy scene; similarly after watching the scene the audience would be happy.

In this paper I have started talking about how Bollywood and the Indian society has influenced each other for decades being inter-dependent, it is remarkable how being narrow in terms of language use how these film industry has

conquered the whole world through its melodrama, colourfulness and music. As time passes, it is growing even bigger than in terms of finance, popularity, glamour and spectatorship. I feel grateful to be a part of it and getting this wonderful opportunity to comment on a fragment the process of its evolution.

References

Banaji, S. (Ed.) (2011). *South Asian Media Cultures: Audiences, Representations, Contexts*. London: Anthem Press.

Banaji, S. (2006). *Reading 'Bollywood': The Young Audience and Hindi Films*. Basingstoke: Palgrave-Macmillan.

Barker, J. M. (2009). *The Tactile Eye: touch and the Cinematic Experience*. Los Angeles: University of California Press.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2001). *Film Art: An Introduction*. 6th ed. New York: McGraw-Hill.

Bodenhausen G. V. and Lambert A. J., eds. (2002). *Foundations of Social Cognition*. Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, London.

Breckenridge, C. A. (1995). *Consuming Modernity: Public Culture in a South Asian World*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bryant, J., & Oliver, M. B. (2009). *Media Effects: Advances in Theory and Research*. New York and London: Routledge.

Damasio, A. (2010). *Self Comes to Mind: Constructing the Conscious Brain*. London: William Heinemann.

Damasio, A. (2003). *Looking for Spinoza: Joy, Sorrow and the Feeling Brain*. Orlando: A Harvest Book Harcourt, Inc.

Desai, J. (2004). *Beyond Bollywood: The Cultural Politics of South Asian Diasporic Film*. New York: Routledge.

Dissanayake, W. and Gokulsing, eds (2013). *Routledge Handbook of Indian Cinemas*. New York: Routledge.

Elsaesser, T., & Hagener, M. (2010). *Film Theory: an introduction through the senses*. New York: Routledge.

Fourie, P. J. (Ed.) (2009). *Media Studies: Media Content and Media Audiences*. South Africa: JUTA& Co Ltd.

Gokulsing, K. M., & Dissayanake, W. (1998). *Indian popular cinema: a narrative of cultural change*. Staffordshire: Trentham Books Limited.

- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Grodal, T. (2002). *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*. Oxford: Clarendon Press.
- Hogan, P. C. (2008). *Understanding Indian Movies: Culture, Cognition and Cinematic Imagination*. Texas: University of Texas Press.
- Hojbjerg, L. (2003). *Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal*. Copenhagen : Museum Tusulanum Press.
- Jain, M. (2009). *Narratives of Indian Cinema*. Delhi: Primus Books.
- Kaur, R., & Sinha A. J. (Ed.) (2005). *Bollyworld: Popular Indian Cinema Through A Transnational Lens*. New Delhi: Sage Publication India Pvt. Ltd.
- Khatib, L. (Ed.) (2012). *Storytelling in World Cinemas: Forms*. New York: Colombia University Press.
- Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham and London: Duke University Press.
- McGINN, C. (2005). *The Power of Movies: How Screen and Mind Interact*. New York: Vintage Books.
- Mehta, R. B., & Pandharipande, R. (Ed.) (2011). Bollywood and Globalization: Indian Popular Cinema, Nation, and Diaspora. London: Anthem Press.
- Nielsen, M. (2011). "Futures Within: Reversible time and house building in Maputo, Mozambique". *Anthropological Theory*, 11:397
- Nightingale, V. (2011). *The Handbook of Media Audiences* Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- Ramachandran, V.S. (2011). *The Tell-Tale Brain: A Neuroscientist's quest for what makes us human*. New York: W.W. Norton & Co.
- Smith, G. M., & Plantinga, C. (1999). *Passionate Views: Film, Cognition and Emotion*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Smith, G. M. (2003). *Film Structure and the Emotional System*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Staiger, J. (2005). *Media Reception Studies*. New York: New York University Press.
- Teo, S. (2013). *THE ASIAN CINEMA EXPERIENCE: Style, Spaces, theory*. New York: Routledg.
- Williams, L. (1995), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

Author identification

Piyali Das has completed her Bachelor of Arts in 2010 with specialization in Sanskrit (Ancient language of India) from Jadavpur University, Kolkata, India. She has successfully completed Master of Social Science in Social and Cultural Anthropology with specialization in the field of Migration, Globalization and Multiculturalism from Katholieke Universiteit, Leuven, Belgium in 2012, September. She is interested in the field of Media and Communication, Film Studies, and Cultural Anthropology. Presently, she is a visiting scholar in the India Platform at Ghent University, Belgium.

Orance Mahaldar has completed his Bachelor of Arts with honours in Philosophy in 2007 and then Master of Arts in Film Studies in 2009 at Jadavpur University, India. At present he is a doctoral candidate at the Department of Art, Music and Theatre Sciences, Ghent University, Belgium where he is currently working on the research project 'The impact of film on human emotion and cognition'.

THE BEGINNINGS OF THE ARTISTIC AVANT-GARDE IN FRENCH CINEMA OF THE TWENTIES

L'Inhumaine [Marcel L'Herbier, 1924]

Nieves Fernández Villalobos

Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos,
Universidad de Valladolid,
Spain

Abstract

Robert Mallet Stevens has been a significant figure in the artistic world and modern French architecture during the interwar period. His early work was marked by the undeniable legacy of the Viennese Secession, from Stoclet Palace, but evolved, from 1922, to an eclectic and personal style, synthesis of rationalism, neoplasticism and art déco. One of his architectural works, Villa Noailles, starred an interesting short film with surrealist trend, Les mystères du Château du Dé, 1928, directed by the surrealist artist Man Ray. The architect remained linked to the avant-garde of the time, and made also several stage sets for film and theater, receiving in 1924 the commission to design the set of the film L'Inhumaine of Marcel L'Herbier. The film has gone down in history because it was a great sort of summary of everything that was plastic research in France: the outer housing of the protagonists were designed by Mallet Stevens, the garden and the greenhouse were made by the future director Claude Autant-Lara, Fernand Léger designed the laboratory and other spaces were designed by also the future director Alberto Cavalcanti, Pierre Chareau took part in furniture design, Lalique, Jean Luce and Jean Puiforcat made some decorative elements, Raymond Templier designed jewelry and Paul Poiret created costumes. In the film buildings were orthogonal with intersected volumes, following the more radical style of the rationalism, and details and decorative objects represent attractive examples of what would later be called art deco style.

Although sophisticated designs of this group of great artists not excited the masses, some years later the public would admire its visual richness. Furthermore other French films continued the attempt to link the avant-garde design, rationalist architecture and cinema, and all of them are brilliant examples of the glory of French artistic expressions during those dreamy years.

Keywords: *L'Inhumaine*, Mallet Stevens, Léger, Chareau, art déco

La huella vienesa

En los años veinte, los intercambios artísticos entre diferentes ciudades europeas propiciaron un nuevo ambiente y desarrollo formal. En 1903 se fundó en Viena, los Wiener Werkstätte bajo la dirección de Josef Hoffmann; el arquitecto que marcaría una nueva dirección en la arquitectura y el diseño, siguiendo las estrictas geometrías de Glasgow. Ya en 1904, con su primera obra pública, el Sanatorio Purkersdorf, Hoffmann se anticipó al racionalismo. De 1905 a 1914, el arquitecto vienés realizó el Palacio Stoclet en Bruselas, donde los volúmenes cúbicos se escalonaban de forma ascendente, culminando en una torre, y se descomponían en recuadros de mármol blanco enmarcados por bandas de bronce. El aspecto material del exterior continuaba en el interior adoptando diferentes colores según la estancia. Todo estaba planificado con detalle: era una conjunción perfecta de arquitectura, mobiliario y concepción artística que muestra como el lujo acompañaba a la funcionalidad y sencilla geometría. Es el mejor ejemplo de Gesamtkunstwerk.

El espíritu vienés accedió a París por la vía de Bruselas con la lección permanente del palacio Stoclet. Su resonancia entre los artistas franceses comenzaría pronto a manifestarse. El arquitecto Robert Mallet-Stevens, sobrino del banquero Adolphe Stoclet, fue el principal transmisor de la obra de Hoffmann, realizando una interpretación personal. El joven francés proyectó esta nueva gramática decorativa sobre diferentes propuestas tipológicas que recogió en su carpeta *Cité Moderne*, publicada en 1922.

A partir de esa fecha, la arquitectura de Mallet-Stevens comenzó a transitar un camino formal entre las concepciones cubistas y neoplasticistas; él mismo definiría su arquitectura como superficies lisas, aristas vivas, curvas limpias, materias pulidas y ángulos rectos; claridad y orden.

La Villa Noailles, una poesía cinematográfica

Estos rasgos definen bien la que sería su primera obra construida. En 1924, Mallet-Stevens recibió el encargo del vizconde Charles de Noailles de proyectar

una villa en la Costa Azul francesa, en la ladera de Hyères, a la sombra de las ruinas de un antiguo castillo. Inicialmente proyectó un edificio compacto de dos plantas con una torre, que ampliaría después hasta componer un complejo conjunto que se desparramaba por la colina como una cascada de fragmentos arquitectónicos. Siguiendo la huella del Palacio Stoclet, y con el objetivo de crear una *obra de arte total*, contó con la participación de diferentes artistas; entre otros, con Piet Mondrian, Pierre Chareau y Francis Jourdain para la decoración interior y con Gabriel Guevrekian para el diseño de los espacios exteriores, trabajo que fue considerado el primer jardín cubista de la historia, como describe ampliamente Darío Álvarez, en su libro *El Jardín de la arquitectura del siglo XX*, 2007.

El vizconde, conocido mecenas del arte moderno y gran amante del cine, decidió llevar el trabajo arquitectónico de Mallet-Stevens a la gran pantalla. En 1928, con el objetivo de mostrar su colección de arte, encargó un cortometraje a Man Ray, que manifestó su admiración por la villa: '*Severo y discreto, este edificio parece querer disimular la opulencia oculta en su interior (...) La forma cúbica del chateau me hace pensar en un poema de Mallarmé, "un coup de dés jamais n'abolira le Hazard"*'; poema que inspiraría el título y desarrollo del filme, *Les mystères du Château du Dé*.¹

En la poesía de Mallarmé, enigmática y cautivadora, la forma prevalece sobre el significado intelectual y la lógica. Igualmente, Man Ray creará imágenes basándose en la riqueza de la imaginación poética, empleando diferentes ángulos en cada secuencia, mezclando fotogramas e invirtiendo la cámara. Los volúmenes de Mallet Stevens dibujan formas abstractas en la pantalla, y se transforman en algo misterioso. Los objetos inanimados cobran vida y las cosas con vida se convierten en automatismos.

¹ Man Ray, *Autoportrait*, Robert Laffont: París, 1962, p. 248. Cit en Louis, M., "Mallet Stevens and the cinema, 1919- 1929", *Rob Mallet Stevens- Architecte*, p. 156.

El cine del séptimo arte

Como demostraba la Villa Noailles, Mallet-Stevens permaneció ligado a las vanguardias artísticas de la época, y paralelamente a su actividad arquitectónica, desarrollaría también, específicamente, diversas escenografías de cine y teatro.

Su contribución al arte cinematográfico derivaba de un doble deseo: dar a conocer sus investigaciones sobre arquitectura a un público mayor y defender el estatus del cine como séptimo arte. Para Mallet-Stevens, el cine era un instrumento de propaganda mucho mayor que una exposición o edificación; permitiría llevar las nuevas formas y técnicas a cualquier rincón de la tierra, y lograría que la arquitectura moderna fuera conocida y amada. Pero para que esto fuera posible, el cine primero tenía que ser consciente de sus posibilidades; debía convertirse en '*un relato visual realizado con imágenes y pintado con pinceles de luz*', diría Ricciotto Canudo.² Este crítico de origen italiano jugó un papel fundamental en la experiencia arquitectónica de Mallet-Stevens en el cine. Junto a Bernard Deschamps y Henri Frescourt, en Abril de 1921, Canudo fundó el *Club des Amis du Septième Art*, a partir del cual, se crearían ramificaciones en las principales ciudades europeas. Emergió así cierta admiración a favor del nuevo cine, en el que los decorados debían ser reinventados, y Mallet-Stevens fue uno de los autores que encabezaron esta tarea. Su libro *Le Décor moderne au cinéma*, de 1928, fue la primera publicación de los objetivos perseguidos por los jóvenes diseñadores del cine de la vanguardia francesa.

Los primeros decorados de Mallet-Stevens en *La singulière aventure de Neil Hogan, jockey* (Jacques Risen, 1920) y *Jettatura* (Pierre- Gilles Veber, 1921), eran eclécticos y de profusa decoración, y estaban fuertemente impregnados por el Art Déco. En otras de sus películas, como *Le Secret de Rosette Lambert* (Raymond Bernard, 1920) y *La ronde de Nuit* (Marcel Silver, 1925), se percibe un intento de simplificación y sobriedad, marcado por la huella vienesa, que culmina en una austeridad formal más personal, de su trabajo en *L'Inhumaine* y *Le Vertige* (Marcel L'Herbier, 1926).

² *Ibidem*, p. 147.

***L'Inhumaine*, catálogo francés de las primeras vanguardias**

En 1923, Mallet Stevens recibió el encargo de diseñar algunos decorados para *L'Inhumaine* de Marcel l'Herbier. Se trataba de una película de gran presupuesto, que nació en el estudio *Plateau de Lewinsky*, en Joinville. Entre sus créditos figuraban los nombres más representativos del "nuevo arte": Pierre MacOrla escribió el guión, Mallet-Stevens realizó la arquitectura exterior de los edificios y Alberto Cavalcanti los interiores, a excepción del taller del ingeniero construido por Fernand Léger y el jardín de invierno de Claude Autant-Lara. Pierre Chareau diseñó el mobiliario; Lalique, Jean Luce y Jean Puiforcat, los objetos; Paul Poiret, el vestuario y Raymond Templier, las joyas. Darius Milhaud, perteneciente al Club de los Amigos del Séptimo Arte, compuso sus primeras partituras para la película.

El filme cuenta la fascinación que ejerce una famosa cantante de ópera, Claire Lescot (Georgette Leblanc) entre los hombres, especialmente en un ingeniero, Einar Noorsen (Jacques Catelain), quien consigue seducirla con los ingenios tecnológicos de su laboratorio. Pero lo importante en esta película muda no fue la originalidad del guión, sino la celebración de las diversas manifestaciones artísticas y el asombrosamente moderno tratamiento de los decorados:

Exteriores:

El Théâtre des Champs-Élysées es el único edificio real que aparece en la película. Proyectado por Perret e inaugurado en 1913, la cámara muestra su fachada, partiendo de los bajorrelieves de Antoine Bourdelle hasta detenerse en el acceso. En *L'Inhumaine* se ve parte de una de las representaciones de los Ballets Suédois, habituales en el teatro desde 1920, antes de que Claire Lescot cante. L'Herbier quería filmar la presentación de la diva, y las violentas disputas que ello ocasionó, y para llenar la escena, invitó a todo París a una presentación gratuita de los trabajos de filmación, la mañana del 4 de octubre de 1923. Como relata Joaquim Paech (1997:481), numerosos oyentes enfurecieron al escuchar la música '*inarmónica y mecánica*' de un joven y desconocido pianista norteamericano, Georges Antheil, algo que el director registró para su película

con diez cámaras, repartidas por todo el teatro. El hecho de que un acontecimiento de vanguardia musical, con la presencia de Satie y Milhaud, y el debut parisiense Antheil, haya tenido lugar a la vez que L'Herbier rodaba su secuencia para *L'Inhumaine*, remite a las improvisadas actuaciones de los dadaístas y surrealistas.

Casa de Claire Lescot

Mallet-Stevens fue el responsable de la arquitectura exterior de las casas de los dos protagonistas: la del cantante y la del ingeniero. Para Mallet-Stevens, el decorado debía jugar un papel activo y reflejar la personalidad de los personajes. Así, el tamaño de la villa de Claire Lescot atestigua su riqueza. A ella se accede por una escalera monumental enfatizada por una fuerte iluminación lateral. La luz está presente abundantemente: es el otro símbolo perceptible de un estilo de vida lujoso. Cada hueco, brillantemente iluminado, es necesario para el conjunto de la composición, y se divide regularmente en pequeños cuadrados de igual tamaño. A lo largo del filme, la vivienda solo se ve en escenas nocturnas, por lo que la luz juega un papel esencial: acentúa el relieve de las diferentes partes, pone de manifiesto los volúmenes gracias a una luz rasante dirigida desde el plano del suelo, y crea una atmósfera extraña por la brutal oposición de blancos y negros.

Como señala Michel Louis (2005: 150), la manera en que se descubre la casa, al inicio de la película, *'es un ejemplo revelador de una aproximación cinematográfica al objeto arquitectónico moderno'*. Como si el espectador estuviera montado en un vehículo, dos haces de luz dirigen su mirada hacia la fachada principal de la geométrica villa. Este binomio automóvil-arquitectura moderna era habitual en la obra de Le Corbusier, y así lo mostraría Pierre Chenal en *L'Architecture d'aujourd'hui* (1929). Tati, más tarde, usaría también el coche para presentar la casa moderna de *Mi tío (Mon Oncle, 1958)*, y al igual que en ésta, dos grandes ventanas iluminadas de la casa de Claire Lescot miran al espectador como los ojos inmóviles de una cara antropomórfica, cuya nariz es

sugerida por un gran hueco vertical y las mejillas por dos halos de luz simétricos que rodean la entrada.

La síntesis formal y el racionalista juego de volúmenes que muestra Mallet-Stevens en esta vivienda de decorado, es similar al que presentan sus proyectos arquitectónicos coetáneos; especialmente, la propuesta inicial que hizo para la villa Noailles. Y, como en la mayoría de ellos, si existía ornamentación, era escasa y concentrada, realizada a base de elementos geométricos contrastados, que aportaban elegantes acentos art déco. Así, en la casa de Claire Lescot, mientras las fachadas son lisas, la entrada aglutina toda la decoración, para dirigir la mirada del espectador hacia el punto en el que se desarrolla la acción principal. La puerta juega con lo ciego y lo transparente en una llamativa composición de figuras geométricas, semejante a muchos estampados textiles de la época.

Laboratorio de Einar Noorsen

Si en la villa de la cantante, la combinación de planos horizontales y verticales ofrece una serie de volúmenes equilibrados, las superficies más verticales de la casa del ingeniero proporcionan una sensación de exaltación a la construcción. Los volúmenes se descomponen en pequeños paralelepípedos, que asemejan la vivienda a algunos de los utópicos arquitectones coetáneos de Malevitch. La construcción escalonada de Noorsen parece encaminarse a aprovechar las fuerzas cósmicas a través de su cumbre, con el fin de abastecer de energía el laboratorio subterráneo. Mallet-Stevens introduce algunos elementos geométricos en la parte superior del edificio; a partir de uno circular, descienden verticalmente por la fachada varios cables tensionados, y entran en el edificio por encima de la entrada. Para subrayar la tendencia vertical de la composición, la cámara presenta la vivienda en una panorámica que va desde la parte superior a la inferior. Se muestra también de noche, únicamente iluminada por dos aberturas laterales y un vano estrecho vertical, junto a la entrada. Aquí la arquitectura es más cerrada, en coherencia con el misterioso mundo que su interior aloja. Para acentuarlo, la puerta de entrada es opaca, a diferencia de la

anterior, y su asimétrica composición abstracta, a base de cuadrados y rectángulos intersecados, recuerda a la puerta de la Villa Noailles, y las de otros diseños que el arquitecto proyectó en esa misma época.

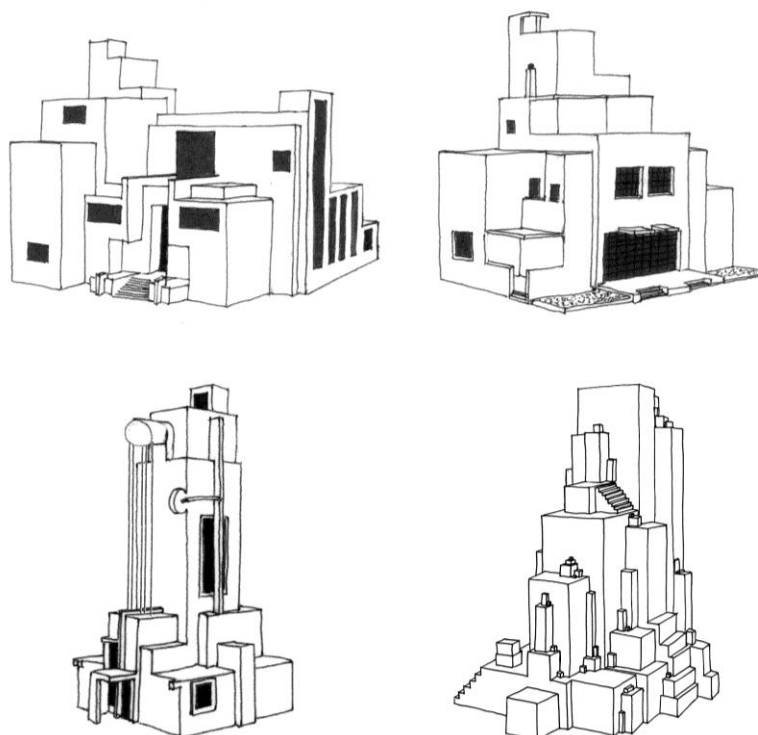


Figura 1. La síntesis formal y el racionalista juego de volúmenes que muestra Mallet-Stevens en la casa de Claire Lescot, se asemeja a sus proyectos arquitectónicos coetáneos, como la propuesta inicial que hizo para la villa Noailles. Por su parte, la construcción escalonada que el arquitecto francés proyectó para la vivienda de Einar Noorsen, más vertical, recuerda a algunos de los utópicos arquitectones coetáneos de Malevitch.

Dibujos de Jorge Gorostiza de tres obras de Mallet-Stevens: la casa de Claire Lescot para *L'Inhumaine*, el proyecto inicial para la Villa Noailles, 1924, y el Laboratorio de Einar Noorsen en *L'Inhumaine*. Por último, dibujo de la autora del Gotha Architekton de Kasemir Malevitch, de 1923. (Gorostiza, J. (2007). "Proyecciones y utopías de la vanguardia...", en *VVAA, Paradigmas: el desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine*. Madrid: La Fábrica, Fundación Telefónica).

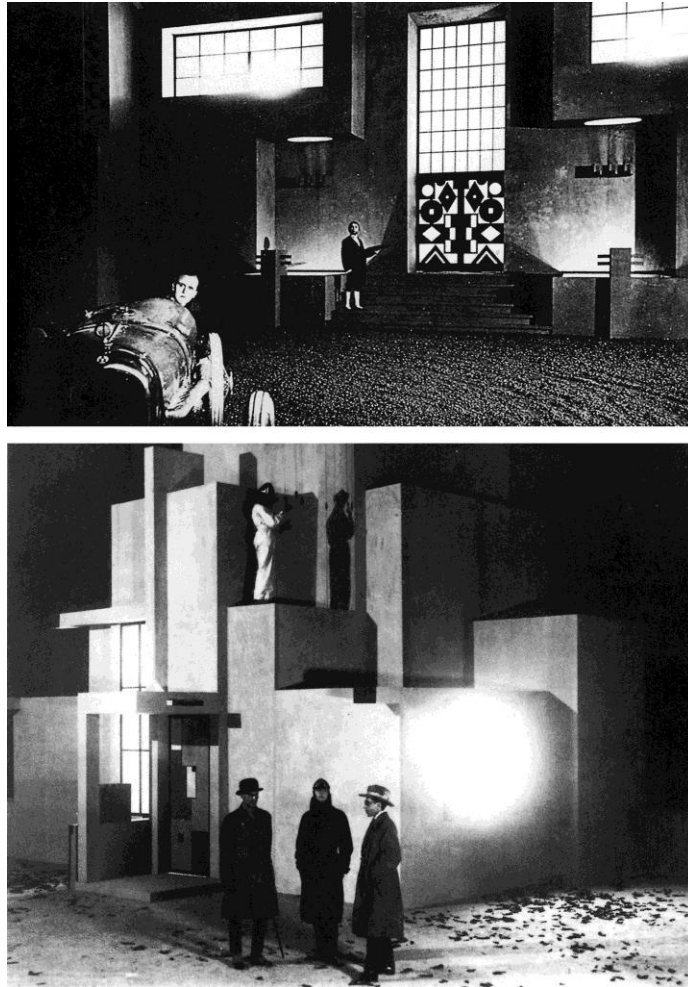


Figura 2. Mallet- Stevens: entradas a las casas de Claire Lescot y Einar Noorsen, donde se aprecian algunas diferencias que tratan de definir simbólicamente a los personajes: el gran tamaño de la primera, simétrica y ampliamente iluminada, con su escalonado acceso y puerta de figuras geométricas contrastadas; frente a la del ingeniero, asimétrica, de tendencia vertical y algo más comedida, con una puerta de composición abstracta. (VVAA (1999). *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel.)

INTERIORES:

Casa de Claire Lescot

Si los exteriores de Mallet-Stevens se resuelven con una singular síntesis ecléctica de cubismo, neoplasticismo y art déco, el interior de la casa de Claire Lescot, diseñado por Cavalcanti, es plenamente art decó, promoviendo en diversos detalles el exotismo del movimiento.

El salón principal, de dimensiones inusuales, destaca por su eclecticismo y sus rotundos contrastes en blanco y negro. Las miradas convergen a una plataforma central, con un estanque perimetral de tendencia oriental, que dibuja en su pavimento un interesante despiece geométrico en escalonados zig-zags. En el canal de agua, atravesado por dos pasarelas, algunos cisnes añaden ciertas notas de romanticismo alemán. La plataforma flotante es versátil: tan pronto, los sirvientes, con extrañas máscaras de estilo japonés y ataviados con chalecos de formas abstractas y ribetes ajedrezados, sirven en ella la cena a los dignatarios y embajadores extranjeros, como retiran las mesas y sillas de respaldo apuntado, para dar paso a diferentes números artísticos. El cautivador dibujo del pavimento, es mostrado en todo su esplendor en una atractiva secuencia en la que la cámara se posiciona fija, justo en la vertical de su centro, mientras acceden los artistas trazando una diagonal.

En uno de los extremos de la habitación, en el eje de simetría de la plataforma, se sitúa la entrada al salón desde la calle, a través de un truncado hueco apuntado. Por el otro extremo se accede a las habitaciones privadas de Claire, entre dos intrigantes escaleras en ángulo. Enormes telones en disposición teatral propician que la cantante aparezca de un modo efectista ante sus invitados. De hecho, otro lado de la estancia aloja un arco rebajado, decorado a base de triángulos, que conforma un escenario para la diva. Ante él se sitúa la fuente que alimenta el canal, un sofá bañado de brillantes cojines circulares y unos sillones de cúbica geometría, cuya celosía de cuadrados rememora los motivos ornamentales habituales de Mackintosh y Hoffman; en el lado opuesto, en una planta superior, está la orquesta, que toca música de jazz a diferentes ritmos, según lo requiera la acción.



Figure 3. Alberto Cavalcanti. Salón principal de la Casa de Claire Lescot, en *L'Inhumaine*. En el centro, una plataforma flotante, de tendencia oriental, que sirve a veces de comedor. La diva, sentada cual reina en su destacado trono, recibe a sus distinguidos invitados, sentándolos en otros puntiagudos asientos art déco, con cierta tendencia africana. Al fondo, tras los extensos cortinajes, se encuentran las habitaciones privadas de Claire, entre dos escaleras en ángulo que, simétricas, están enmarcadas arriba y abajo por pequeños árboles verticales, que nacen de unos maceteros de dibujos geométricos. (Albrecht, D. (2000). *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*. Santa Mónica: Hennesey + Ingalls.)

La cámara muestra la estancia desde lo alto, habitualmente desde la puerta principal, con el objetivo de exponer íntegramente el opulento y exótico espacio, acentuando el tono teatral de lo mostrado. En esta ecléctica escenografía se integran dos elementos discordantes. Por un lado, como breves películas de ficción, se insertan las fantasías de los tres rivales del ingeniero sobre una vida en común con Claire. Por otro, menos convencional, se presenta un recurso gráfico que muestra la influencia de *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920): las misteriosas palabras de Claire Lescot acerca de que algo ("quelque chose") podría impedirle que efectuara su viaje alrededor del mundo, son recibidas por Einar Norsen como un trazo realmente escrito en el espacio. Pero la influencia de esta obra maestra del expresionismo alemán, es más visible

en la decoración de Autant Lara para el Jardín de Invierno, donde las plantas de grandes hojas puntiagudas, rodean a una luminosa pirámide de vidrio, y reciben en su seno al desesperado Einar Norsen y sus emociones.

También se muestran las habitaciones privadas de la protagonista, absolutamente teatrales. Se accede a través de alargados cortinajes, bajando tres peldaños. Divanes, sofás, cojines, mesas y biombos se distribuyen con cierta libertad aparente por el gran espacio, que se divide en dos niveles por otros tres escalones. De todas las piezas de mobiliario, diseñado por Pierre Chareau, destacan la *mesa tulipán*, en madera de palisandro, la *lámpara religiosa*, con pie cónico de madera y una pantalla formada por láminas triangulares de alabastro, y *el sofá* de límites redondeados que, como la alfombra que lo antecede, está tapizado con un dibujo abstracto.³

Laboratorio de Einar Noorsen

El interior del laboratorio de Einar Noorsen, fue realizado por Fernand Léger. Parecía la materialización en tres dimensiones del universo cubista que el pintor había desarrollado entre 1918 y 1921. En sus pinturas de discos el pintor se había aproximado al simultaneismo de los Delaunay. Disfrutaba ante la máquina, ante su prodigiosa potencia, y se afanó a ella, para ser testigo de su tiempo. Es el periodo mecánico de Léger. No copia máquinas, las inventa. Su ojo, hurgando en los motores, turbinas y dínamos, aferra la esencia de la máquina y logra transformar un fragmento en una unidad completa. Lo dominante es la exactitud geométrica. En las pinturas coetáneas a la película, muestra una arquitectura plana y una confrontación de discos y planos de colores lisos, en absoluta similitud con el decorado para el laboratorio.

La cartulina con el título, que es deslizada frente a la cámara con la inscripción "L'inhumaine", es un diseño cubista de Fernad Léger y hace referencia, a la

³ El sofá es una elegante versión de canapé francés de confidente del S. XIX, que Pierre Chareau diseñó para esta película, pero que utilizará también en los decorados de *Le Vertigue*, y se convertirá en una de las piezas más distintivas de su conocida Maison du verre (1928 -1932).

intención moderno-maquinista de la película, que se hace más evidente en las escenas finales del laboratorio.

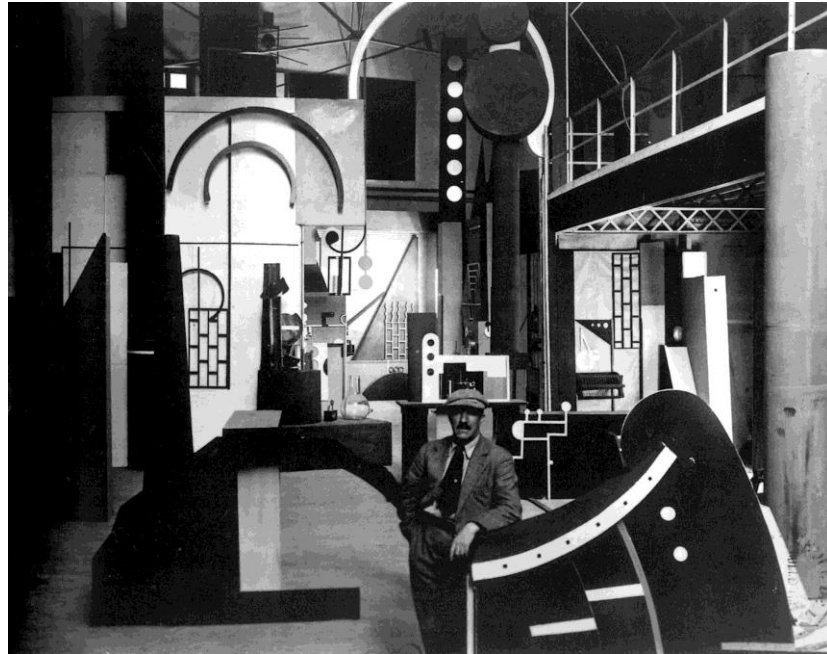


Figure 4. Fernand Léger ante el laboratorio del ingeniero, diseñado por él. (VVAA, France, années 20 et 30. *Le cinéma au rendez-vous des arts*. París: Bibliothèque nationale de France.)

L'Herbier ha declarado que Léger '*construyó el decorado con sus propias manos, como un verdadero carpintero; llegaba a las ocho de la mañana a Joinville y se ponía a trabajar con sus esferas, sus cubos, sus conos, se retiraba un poco para juzgar el efecto obtenido, como si estuviera pintando una naturaleza muerta*⁴. Esta manera de proceder choca con los avanzados artilugios que llenan el lugar. Un espacio en el que todo comienza a cobrar vida bajo las órdenes del ingeniero: los pistones se ponen en movimiento, los niveles suben y bajan a velocidades cada vez mayores. Círculos, cilindros, conos y esferas alternan sus movimientos en contraste de blanco y negro; las máquinas desprenden vapor; los ayudantes, interpretados por bailarines de los Ballets Suédois, con monos

4 "Autour du cinématopgraphe", Entrevista a Macel L' Herbie con Jean André Fieschi y Jacques Sicilier, Cahiers du Cinéma, nº 202, julio de 1968 (trad. Esp. En Marcel L'Herbier, Filmoteca Nacional, Barcelona, 1980, p.60). Cit. en Gorostiza, J. (2007:21).

negros y cascos de protección, mueven las barras de control, y actúan como 'decorados móviles', mientras Einar Noorsen, vestido de blanco, orquesta el conjunto.

La luz lo inunda todo. La aséptica sala de resurrección, formada por tres prismas escalonados limpios, se inspira en la escenografía de Madame Parr en *L'Homme et son désir*, (1921). En ella, la energía acumulada desciende por un hueco vertical y los zig-zags laterales generados por prismas de luz, crepitan en las paredes parpadeando rítmicamente.



Figure 5. Alberto Cavalcanti y Mallet- Stevens. "Sala de la resurrección" en el laboratorio de Einar Noorsen. (VVAA, France, *années 20 et 30. Le cinéma au rendez-vous des arts*. París: Bibliothèque nationale de France.)

El espacio donde se realizan los experimentos es normalmente, en el cine de la época, un sitio oculto, desolado y tenebroso, lleno de artilugios eléctricos, como el del Dr. Rotwang en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926) o el de *Frankenstein* (James Whale, 1931); sin embargo, el laboratorio de *L'Inhumaine* en un lugar luminoso que alberga máquinas compuestas por figuras geométricas simples, en el que se ha incorporado el dinamismo mediante la iluminación y el movimiento físico de las formas; una característica que anticipa cualidades propias del op art y el arte cinético. También el montaje final contribuye a generar la sensación de

movimiento. El laboratorio carece de unos límites contruidos, y se concibe como un espacio imposible, contruido a base de planos fragmentados muy cortos, teñidos de rojo, y entre los que se intercalan fotogramas de colores puros, característicos de las pinturas de Léger. Las frenéticas escenas finales, acompañadas de la música de percusión de Darius Milhaud, se conciben como el momento culmen de una película que, desde lo puramente visual, supone un esfuerzo titánico por alejarse de los parámetros del cine entendido como mero teatro filmado, e incorpora todo tipo de recursos que otorgan al filme un aspecto plástico novedoso, incluso sacrificando la narración: punto de vista elevado, efecto flou, continuos travellings que transmiten la sensación de velocidad, cortes con fundidos encadenados entre dos imágenes, etc.

Antes de su participación en los decorados del laboratorio maquinista de *L'Inhumaine*, en 1921-1922, Léger había proyectado la escenografía y los trajes de *Skating Rink*, para la compañía de los Ballets Suédois. También colaboró con Blaise Cendrars en *La roue* (Abel Gance, 1921), cuyas escenas de ruedas de la locomotora remiten a su propia pintura.

En 1924 realizó con Man Ray un cortometraje, *Ballet Mécanique*, donde el objeto cotidiano y sus fragmentos constituyen el verdadero fin. Léger explicaba: '*Lo que cuenta no es la belleza de lo que se ha de pintar, sino la manera cómo se recrea plásticamente el objeto, aunque se trate de un clavo. Lo importante es que este clavo tenga dignidad como objeto existente...*'⁵ El filme experimental se parece mucho a la secuencia del laboratorio final de *L'Inhumaine*, con un juego de oposiciones y un montaje frenético entre elementos, que encandiló al mismo Eisenstein.

De la oscuridad a la luz

L'Inhumaine se estrenó en París, en el Madeléine Cinéma, el 12 de diciembre de 1924, en medio de una gran conmoción. Los espectadores se mostraron, por lo general, indignados. Así lo describe Jaque Catelain:

⁵ Verdet, A. (1970), *Fernand Léger*, p. 27.

En cada proyección, los espectadores se insultaban entre ellos, ya que había tantos partidarios frenéticos de la película, como rivales furiosos. En cada actuación, se producía una verdadera conmoción con las multicolores y sincopadas imágenes sucediéndose a través de la pantalla, con la que termina la película. Las mujeres, con sombrero ladeado, exigían que les devolvieran su dinero a la salida; los hombres, con sus rostros desencajados, se caían sobre la acera donde a veces continuaban sus peleas a puñetazos.⁶

A pesar del gran fracaso que obtuvo entre el público, la película ha pasado a la historia porque, como declaró su director: '*queríamos que fuera una especie de resumen provisional de todo lo que era la investigación plástica en Francia*'.⁷ Pero el proyecto de L'Herbier resultó ambicioso para la época. Los espectadores no estaban preparados para digerir unas imágenes tan sofisticadas desde lo puramente visual; y lo cierto es que a la película le sobran minutos y mezcla entre las propuestas creativas, que provocan incoherencias entre algunas escenografías, fundamentalmente entre el exterior e interior de la casa de Claire Lescot.

Pero no todas las críticas fueron negativas. Adolf Loos, escribió: 'Es un impresionante poema a la técnica moderna... Las últimas imágenes de *l'Inhumaine* superan la imaginación. Cuando uno abandona el teatro tiene la impresión de haber asistido al nacimiento de un nuevo arte (...) El grito de Tristán se ha convertido en realidad: "yo escucho la luz!"'⁸

Si duda, *L'Inhumaine* se adelantó a la *Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industrias Modernas*, celebrada en París en 1925, como muestra de las nuevas tendencias. Pero a pesar de su osadía plástica, la película no fue seleccionada para proyectarse en la gran exposición. Curiosamente, en 1975, se mostró con éxito en el acto de apertura de la conmemoración de su cincuenta aniversario. Así, varios años después, el público sí parecía estar preparado para

⁶ Jaque Catelain (1950). *Jaque Catelain présente Marcel L'Herbier*. Paris: E. Jacques Vautrain, p. 82.

⁷ "Autour du cinématographe", Entrevista a Macel L'Herbier con Jean André Fieschi y Jacques Sicilier, *Cahiers du Cinéma*, nº 202, julio de 1968. Cit. En D. Deshoulières, H. Jeanneau (2005): "The demands of architecture", *Rob Mallet Stevens- Architecte*, p.43.

⁸ LOOS, Adolf en *Neue Frie Press*, Viena, 29 de Julio, 1924. Cit. en Louis, M. (2005), p. 154.

admirar la riqueza visual del filme, y como el arquitecto vienés, *escuchar también su luz.*

References

Albrecht, D. (2000). *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies.* Santa Mónica: Hennesey + Ingalls.

Álvarez, D. (2007). *El Jardín de la arquitectura del siglo XX.* Barcelona: Reverté.

Briolle, C., Fuzibet A., Monnier G. (1990). *La villa Noailles: Rob Mallet Stevens.* Marsella: Parenthèses.

García López, A. (2007). "La Inhumana. Cine y pintura de Vanguardia. La historia de un flirteo tan inconciliable como provechoso", en VVAA (Ortiz Villeta, A., dir.). *Del cuadro al encuadre: la pintura en el cine.* Valencia: MuVIM

Gorostiza, J. (2007). "Proyecciones y utopías de la vanguardia. La arquitectura moderna en el cine fantástico (1929- 1950)", en VVAA. *Paradigmas: el desarrollo de la modernidad arquitectónica visto a través de la historia del cine.* Madrid: La Fábrica, Fundación Telefónica.

Laugier, C., Richet M. (1981). *Léger: oeuvres de Fernand Léger (1881-1955).* Paris: Centre Georges Pompidou.

Le Roy, E. (1995), "Décoration et cinéma", en VVAA, *France, années 20 et 30. Le cinéma au rendez-vous des arts.* París: Bibliothèque nationale de France, 110-119.

Louis, M. (2005), "Mallet-Stevens and the cinema, 1919- 1929", en Lyonnet, J. P., *Rob Mallet Stevens- Architecte.* Paris: Éditions Alternatives.

Paech, J. (1997). "Los inicios de la vanguardia en el cine: L'Inhumaine (1924)" en Faulstich, W., Korte, H. *Cien años de Cine: 1895-1924, Desde sus orígenes hasta su establecimiento como medio* (pp.470- 491). Madrid: Siglo XXI editores.

Pinchon, J. F. (1990). *Rob. Mallet Stevens: architecture, furniture, interior design*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Pérez Rojas, F.J. (2006). "La Exposición de Artes Decorativas de París de 1925". *Artígrama*, 21, 43-84.

Puaux, F. (2008). *Le décor de cinéma*. Col. Les petits cahiers. Paris: Cahiers du cinéma.

Vaillant, O. (1995). "Rationalisme et Onirisme: les architectes et le cinéma", en *VVAA, France, années 20 et 30. Le cinéma au rendez-vous des arts*. París: Bibliothèque nationale de France, 100- 109.

Verdet, A. (1970). *Fernand Léger*. Col. Grandes maestros del siglo XX. Barcelona: Nauta.

VVAA (Lyonnet, J. P., dir.) (2005). *Robert Mallet-Stevens: architecte*. Paris: Éditions Alternatives.

VVAA (Muratore G., ed.) (1982). *Rob Mallet Stevens architetto: lo stilo classico dell'arvanguardia*. Roma: Officina

VVAA (Neumann, D., ed.) (1999). *Film Architecture. From Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel.

Author identification

Nieves Fernández Villalobos. Architect (2001) and PhD (2007) from the School of Architecture of the University of Valladolid. Collaboration grant with the Department of Theory of Architecture and Architectural Design (2000-2004), within the research group JMAD Architects. Professor of Architectural Composition area, since 2003. Member of the Laboratory for Research and Intervention on the Landscape Architectural and Cultural Heritage. Her thesis, directed by Dario Álvarez, got PhD Extraordinary Award (2006-2007) and the Seventh Thesis Prize Foundation Caja de Arquitectos (2008-2009), the result of which has just been published in the book, *Utopías Domésticas. La Casa del Futuro de Alison y Peter Smithson, (2013)*, where she studies the early works of these architects, and the relationship between some domestic utopies in cinema and architecture.

DIALECTIC MONTAGES POETIC

Carlos Melo Ferreira

Escola Superior Artística do Porto / Centro de Estudos Arnaldo Araújo,
Portugal

Abstract

Editing arrived at the movies during its first thirty five years of existence, when it was still silent, and became a fundamental element of its language. Established and stabilized as such in 1915, by David W. Griffith, over his discoveries worked the vanguards of the 20's, namely the soviet and, in it, Sergei M. Eisenstein.

By creating the dialectic montage, one of the different categories he invented and used, Eisenstein came to complete the American invention, developing it through new expressive paths. We are going to study at length Eisenstein's dialectic montage through the famous Stairway of Odessa scene, from "Battleship Potemkin", so as to discover it in all its splendour and understand its practical workings from the exposition made by the filmmaker himself and the studies that were later made about it, but also to explain that only he could have made the final cut of "!Qué viva México!", that was denied to him by Hollywood.

Eisenstein's dialectic editing wasn't a decorative element of the movie; it was part of its structure, which made it structural and structurant in his films. We will also make the necessary exposition to clarify the role of editing in Eisensteins movies, which did not replace the frame's composition but played with it, detailedly composed, to link it in a new and inventive way, creating plastic effects but also meaning. Doing so, we will establish the full extent of the dialectic montage's poetics in Sergei Eisenstein's films.

Sergei M. Eisenstein was one of the best ever filmmakers and also one of the first film theorists. By watching his films and reading his writings, one can understand that his major concern in film practicing and film theory was montage, the edition of film. In fact, during the twenties of the twentieth century, film edition had just arrived to movies a short while ago, in Europe and in Hollywood, and was upon what had been done before that he staged his own understanding of film montage. By doing that in his films and writings, he developed film language into a new degree, without precedents and with a major consequence in film art and expression.

I must remember, to start on, that Sergei Eisenstein worked in a country that lived a crucial revolution a few years before, that declared and founded a new kind of power and state, of state power, a country in which several other filmmakers made important experiments during the twenties under the influence of the modern ideas arriving from other arts, namely futurism and constructivism. Names such as Lev Kulechov, Dziga Vertov, Vsevolod Pudovkin and Alexandr Dovzhenko must be mentioned on that matter, the first and the second with a major role in film montage experiments.

Regarding to Sergei Eisenstein, his first ideas about film montage arrived from theatre, with what he called the *attractions montage* and he used since his first film, "The Strike"/"Stachka" (1924). This kind of montage used *theatrical* or *cinographic*, *plastic* or *sculptoric* representations (Eisenstein, 1949; Deleuze, 1983). Apart from several other major theoretical contributions to film art and mainly film editing, he developed a very elaborated thought on the film's *dialectical montage*, for which he used not only dialectical materialism of his own time but also several other ideas and concerns resulting from a profound knowledge of art history around the world.

To make a clear exposition of this point, I will use the wellknown scene of the *Odessa Stairs* from "Battleship Potemkin"/"Bronenosets Potyomkin" (1925), because it was also about it that Eisenstein himself made his most important reflections on this matter of *dialectic montage*.

I must start by saying that this scene is the film's part IV, in a film divided itself in 5 parts, and that this part IV is also divided in five parts, according to Eisenstein himself. At the beginning of part IV is the boats parade on the harbour facing Odessa, until the moment of the word "Suddenly" arrival, after which begins the *Odessa Stairs* sequence itself. There we start to see the cossacs marching from the top of the stairs, on the people that is on its bottom. This is a very impressive group of shots that establishes the enormous power of the dominant and armed group and the enormous distance that mediates between him and those who, unarmed and defenceless, suffer the violence of their power display. This establishes a descending line on the stairs, that prevails until the moment a woman with

her child appears and mounts the stairs, joining the cossacs to ask for their mercy, establishing an ascending line on the same space. Just after this, the mother of a child in a baby's wheelchair is shot and, commandless, the wheelchair descends the stairs. These three moments, clearly distinguished, are the main and focal part of the *Odessa Stairs* sequence itself, after which part IV concludes with an indirect but logic reference to the revolt of the people, that ends with the lions methafore.

This is a simple description, upon which I will explain dialectic montage principles as they were established by Sergei Eisenstein himself.

In first place, the sequence begins with what Eisenstein calls the *thesis*, following the *antithesis* and the *synthesis*, what applies to the whole part IV as to the three parts of the *Odessa Stairs* sequence, in such a manner that *synthesis* has the function of a *new thesis* for the subsequent undersequence parts of same part IV. In his first and most simplified exposition, this is what the Author called *dialectic montage* on this piece of the film.

But, and second, this dialectic composition of part IV is also used in the composition of the 5 parts of the film "Battleship Potenkin" as a whole, in what the part replicates the whole. However, and thirth, this composition is established accordin with the *Gold Section*, that establishes, in the film as a whole and in part IV, the points of inversion of the dramatic composition and events - counting from the end the greater intensity point, after which de the intensity declines, counting from the beggining the minor intensity point, after which the intensity begins to mount.

Just from what preceeds, one can begin to understand Sergei Eisenstein's genius as a filmmaker. But at this point I must say that for him the conclusion of this film's dialectic composition and of its part IV was the triumph of the sailor's revolt and of the people.

If we look closer, in each part of this film, including part IV, the sequence of shots is established in the same dialectic way, for what we must consider not only the dramatic content but also the inner visual and plastic composition of each shot. For this reason, one mustn't look only for what

happens in each shot but also to how each shot is in itself constructed regarding the direction of the movement, the main compositional and also graphic lines, the forms designed in the surface and in the depth of each shot, the characteristic movement from the mist to the shining water, and so on. That is my fourth remark.

The fifth regards the composition of each shot in such a way that in each one of them the *Gold Section* proportion is respected, using for that a diagonal line and two vertical ones on that points defined by this proportion, like in a painting. The sixth remark regards the dialectic dramatic transitions that in the most important points arrive to what Eisenstein called the *pathetic*, that makes the emotion of the moment transfer itself to the film's viewer in such a way that makes him exit from himself, touched by what he sees and arriving to *ecstasy*. In this, Eisenstein used the dialectic materialism rule of changing from quantity in quality. What is inserted in a film with an *organic structure*, which is my seventh and last remark.

Of course Sergei Eisenstein makes in this film a first use of his method, in which he persisted in his following films - one of the more commented moments of pathetic and changing from quantity to quality arrives in "The General Line or The Old and the New"/"Staroye i novoye" (1926-1929) -, including his sound ones - and, for that matter, he used sound, namely music, accordingly with the same method, that already appeared in "Battleship Potemkin" music, and the use of different accents in the image and in the music (Eisenstein, 1976, 1978).

Giving Eisenstein's complex work on film montage, he needed to compose his film's shots in a very precise way, for their use in a very precise moment of each one of his films. That implied the visual composition, with the precise rules of each shot regarding the compositional lines and movements, so they could be succeeded by other shots equally precisely composed - for Eisenstein, the shot was not an element but a cell of montage. For that, he shot his films on the necessary place, with the purpose to take from the real place what interested him from a visual and plastic perspective to be used in a narrative sense. For this reason, we use

to say that reality didn't matter to him, only what from it he could take for his own filmic goals.

However, this must be understood with precaution, because reality itself mattered a lot for him, if we think on the astonishing real places that in his films appear as part of physic reality that becomes filmic. Take the Odessa harbour or de Odessa Stairs shots and you can confirm that they were taken in real places that mattered by themselves as they were to be shot in a very particular and subjective way for the place they would occupy in part IV of "Battleship Potemkine" and in the film as a whole. Without physical reality, Eisenstein couldn't give to his films the reality effect he needed, the reality effect film needs, neither the precise design of each shot.

Having said that, we must admit that reality was instrumental for him, because facing it he was always thinking what he would do by the use of film camera to transform it in film in a very precise, defined way. For that reason, Eisenstein was very insisting in taking from reality what would appear on film as lines, volumes, geometrical forms, in accordance with his compositional ideas that included movements, of course. I just must call your attention for the fact that, with the exception of the *Odessa Stairs* sequence itself, he used fixed shots, without any kind of camera movement, so he could define in each shot a precise image, a completely defined and dominated image. His exigence was absolutely necessary for his filmic goals.

As for poetics regards, his poetic was a creative one, because the film was for him an absolute creation of the new, the film, even if departing from the already existent. No matter what you think of Eisenstein's films and its ideas, you must admit and appreciate the creative gesture and movement each one of those films supposes and implies in a very categorical and energetic way. And his creation was complete, from writing to edition, passing by the shooting.

Given this, we must recognize that his creation, his films creation only was completed with the montage in a very precise way, so that film could arrive to the viewer in its integrity, without any interference in the way it would

affect him in its own *organic* and *pathetical* organization. Except for Alfred Hitchcock, I don't know another case of this structural obsession with the film viewer, with the will and the need to lead him, to direct him. As Hitchcock, Eisenstein used a very important and precise viewer's direction.

In this way, the dialectical montages poetics of his films was implied in its own creation, always astonishing new and implying new, dynamic senses to his films. In a way, as I said before, the main moment of his films was editing, because it was by it that he created the logical and ideological sequence of shots that would define the film itself, no matter what had been previously shot for each film. Generally, the shots of his silent films were not very long, but they were long enough so that they could be perceived by the viewer in a clear, unequivocal way as a part of a whole, a part that would even replicate the whole film.

Today some people says Eisenstein's films were not art due to their propaganda character, a matter about which I must say something. The *soviet avant-garde* of the twenties of twentieth century had, in a major part of its films, a propaganda character, accordingly to the time and the place. That happened because of the general conviction in that time's soviet society about the positive character of October 1917 revolution, which most people, including intellectuals and artists, supported. But that doesn't preclude the artistic nature of the films made during the twenties in the Soviet Union, also under the influence of futurism and constructivism. For me, even being propaganda those films were art, and a very important part of film art and language. Personally, I have no doubts about that.

What we can say about Eisenstein's films, including "Battleship Potemkin", is that the filmmaker was too much sure about his complete control and authorship, in such a way that he didn't make any kind of space, or concession, to improvise or unpredictably, even if he worked with no professionals as actors. Later, filmmaking made space to improvise and unpredictable, but not with Eisenstein that, as a Renaissance man, practiced a complete domain of each part of each one of his films. He didn't make any concession about that, by what he was a complete filmmaker and film author, and for that reason he was subjected to ferocious criticism from the

power and the communist party even about his silent films, and stalinism would censor his work during the thirties, a matter about which I will say something after this.

But I mustn't stop here, because my exposition must include a reference to the personal genius of Eisenstein being prohibited both by Hollywood, that however invited him and commanded him one documentary film, "Que Viva Mexico!" (1931-1932), and by stalinism, which didn't allow him to conclude what would be one more major film, "Bezhin's Field"/"Bezhin lug" (1936-1937). From this last unfinished film just arrived to us some excerpts, by which we can, nevertheless, have some flavour of what the complete film would be. About the first, concluded but not finished by Eisenstein, the question is even more dramatic.

In fact, he only could make "Que Viva Mexico!" shooting part, not the edition one, and for that reason there are at least four current different versions of this film, none of them with a personal Eisenstein's intervention on the edition. And this is the main point to which I want to arrive. Someone like Sergei Eisenstein, that recognized, in his own words, that the completion of his ideas and concepts on dialectic montage made his films pass from prose to poetry (Eisenstein, 1976), was the only possible responsible for the final edition of each one of his films, what makes forever "Que Viva Mexico!" one unfinished film more in his life and career.

To make completely clear that the masters of the system have no regard to the persons they deal with, I must end this point by remembering that the same censoring episode happened with Orson Welles' "Is All True" (1942), shot in Brazil but not until the end and without this other genius of film being allowed to make its final edition. The freedom of the filmmaker includes the right to make the final edition of each one of his films, without what is the truth of the film and the authorship of the film itself that are precluded.

So this communication implies a cry for the author in the movies, against the constraints that remove or try to remove him of the whole control of his own films, what has such more catastrophic consequences as the dimension

of the filmmaker is greater, even more when his mastery lies on the montage of film.

The volume and de precision of Sergei Eisenstein's writings don't make a great space for the commentators, who can't ignore neither his films, neither their story, or his writings. In one point everybody agrees: that Eisenstein's films think, in a very precise and intelligent way, and that for that thinking their montage is absolutely crucial. I mention this in a very emphatic way to make absolutely clear that Eisenstein's films are unthinkable without his own edition – without the montage of his films they lost the thinking they have in themselves, a thinking that, as Gilles Deleuze writes very sharply, can't be expressed without the edition, the dialectic montage (Deleuze, 1983, 1985).

From poetry, according to himself, to thinking, according with Gilles Deleuze, dialectic montage was part of Sergei Eisenstein's films, by what I mean that in his particular case it was particular hideous do not allow to this particular filmmaker the access to the edition of his own films. Films think in a very decisive way through edition, that is the specific way for films to think and to filmmakers to create, so by claiming for the last cut filmmakers are claiming for film, for liberty of expression and freedom of thinking.

I just have time to make two more notes on Eisenstein's theory of *dialaectic montages poetic*. The first to say that, as Jacques Aumont says, there are several different thinkings of the filmmaker, accordingly to the time and the circonstances in which he writes – for instance, he wrote while he was working in filmmaking, while he was teaching, while he was well viewed by the system, while he was subjected to vivid criticism, while film was silent, while film had sound (Aumont, 2005). The second to express the deep debt we all have tours him, for his example of persisting on filmmaking and theorizing on film, against all odds and in the different, often very uncomfortable situations in which he lived and worked.

But I must conclude by saying that his thinking on film, even if it was very accurate for his time and for his films, and anticipated in a large mesure the future (it was visionary his alliance of *metaphore* and *methonymie* in film as

well as his idea about the *disaccording use of image and sound*), didn't consider other ways of film thinking, different from montage, that are in our days the subjectmatter of discussion, what makes his thinking a kind of thought that was perfectly situated in time and space. By what I mean that we must know his films and writings, for sure, but never ever stop in there our knowledge and our study of film.

In fact, after Eisenstein's time and life the world and film suffered plenty of unexpected transformations, and dialectic materialism was putted appart, even if for local motifs and considerations. The kind of films Sergei Eisenstein made arrived to a vulgar practice of audiovisual media, and film suffered several other major developments he couldn't anticipate: first World War II, after it the use of long shot with deep length, with which film begun to think in a way different from edition, from montage.

That teaches us that the times are always changing, and that the sense of history is always changing in unexpected ways. The dialactetical materialism as used and practiced by Eisenstein was politically defeated, and his way of filmmaking, even if remaining classic, was made old by the new reality and the new ways of filmmaking. However, his films remain as a crucial point in filmmaking, film language and film art, that everybody even in our days must know, and dialectical materialism remains as a thoughtful intectual instrument, still usefull for our understanding of the world. The changes in world and film must not preclude Sergei Eisenstein's importance in film and art history, in film and art forms and meanings during the twentieth century. In fact, his ideas about film form were, in fact, also about film sense, because in his films *form* generates *sense, meaning*, and that must not be forgotten even in our days, when everything in every matter is under discussion. The simple idea of thinking in film with montage was a pioneer major apport to filmmaking, and in that respect his lessons remain in the present with its use in that way by several major filmmakers.

Sergei Eisenstein was a master of filmmaking and film history of his own time. We couldn't expect more, we wouldn't demand less. Our debt, film history, filmmaking and film aesthetics debt towards him is enormeous. His contribution to establish film as art was decisive, as well as his contribution

to make film think and on writing and thinking on film, and mustn't ever be forgotten.

When Gilles Deleuze writes on mathyrdom of film history and of filmmakers (Deleuze, 1983) he is not just thinking on Erich von Stroheim, Orson Welles and other Hollywood filmmakers, but on all the others that, as Sergei Eisenstein, during the twentieth century all around the world didn't arrive to make all they wished, didn't arrive to show all they could. That is a lesson to avoid the same thing to happen during this twenty first century.

Acknowledgments

Este trabalho foi desenvolvido no CEAA/Centro de Estudos Arnaldo Araújo da ESAP (uID4041 da FCT) sendo financiado por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito do Projecto Estratégico PEstOE/EAT/UI4041/2011.

References

Aumont, Jacques: «Montage Eisenstein», Paris, Images Modernes, 2005.

Eisenstein, Sergei: «La non-indifférente nature» (em 2 volumes), Paris, Union générale d'éditions, 10/18, 1976, 1978.

«Film Form – Essays in Film Theory», Harcourt, Bruce & World, Inc, 1949 (edited and translated by Jay Leyda, Harcourt Brace Jovanovich, New York and London).

Deleuze, Gilles: «L'image-mouvement», Paris, Éditions de l'Étoile, 1983.

«L'image-temps», Paris, Éditions de l'Étoile, 1985.

Author identification

Carlos Melo Ferreira. *Born in Lisbon, is a Law graduate from Lisbon University and a Doctor in Communication Sciences, specializing in Cinema, for which he received the highest grade (very good, with commendation and distinction, by unanimity) from the Faculty of Social and Human Sciences of the New University of Lisbon. He was a professor in the Cine-Video course of the then Cooperativa de Ensino Superior Artístico Árvore, between 1987 and 1989. He resumed teaching in the same course in 1993 and, from 2004 onwards, also in the Arts and Communication course - currently Cinema and*

Audiovisual, Design and Multimedia Communication - in the Escola Superior Artística do Porto (ESAP), where he has taught History and Theories of Cinema, Film Analysis and Filmology and also Visual Anthropology and Semiology and Semiotics, all in graduate courses, and History and Theory of Cinema in the Masters in Filmmaking - Cinema and Television course. At ESAP he has taught five thematic seminars, one conference and one workshop. He has taken part in two series of lectures in the PhD on Modes of Knowledge in Contemporary Artistic Practices course (ESAP/ Vigo University, 2005 and 2007), in the International Colloquium "The Cinema and the Arts and the Arts in Cinema" (ESAP/Centro de Estudos Arnaldo Araújo, 2007), in the International Meeting "Corte e Abertura" (Centro de Estudos Arnaldo Araújo, 2010) and in several other debates in different formats. He is currently a Assistant Professor at ESAP, and a part of its Scientific Council. He is also a Integrated Researcher at the Centro de Estudos Arnaldo Araújo (CEAA). He has published the books "O Cinema de Alfred Hitchcock" (1985), "Truffaut e o Cinema" (1991), "As Poéticas do Cinema" (2004), "Cinema - Uma arte impura" (2011), all published by Edições Afrontamento, and "Cruzamentos - Estudos sobre Arte, Cinema e Arquitectura" (with Pedro Vieira de Almeida - CEAA, 2007). He has also published hundreds of articles in the cultural press, specialty magazines and other publications by ESAP. In January 2012 he has created the blog Some like it cool.

CINEMA, ARCHITECTURE AND TEMPORALITY: THE FOURTH DIMENSION IN DESIGN

Study of Sakurov's "The Second Circle"

Mahsa Foroughi

School of Architecture and Build Environment, Tehran Art University,
Iran

Abstract

*The study of "architecture and cinema" has often been performed by referencing to set design or, regarding architecture, in art work and installation. However, based on the new concepts of "movement" in contemporary architecture, it is clear that today's architecture is not just about the solid and static materials that build it up, just as a film which is more than mere collection of images on screen. The question is which cinematic techniques and concepts might influence architecture? Knowing that cinema is an art in which the process of creating the space is along with temporal effects; this paper will discuss the conditions and techniques that might be useful for time-dimensional design strategies, tactics and practices. The structure of temporality in film could be discussed through the example of Sokurov's *The Second Circle* (1990) or many other films. This study tries to show that the effect of film on architecture is not just to use it as set-design. Film techniques can be used as a tool to create a kind of architecture without fixed spaces. This paper provides a context by describing the space-time images of film and architecture, before going on to examine a practical geometric fourth dimension in design.*

Keywords: movement, cinematic technique, temporal effects, space-time image, fourth dimension design

Introduction

Since 1970's, to change the dominant paradigm of architecture which was established by quasi-modernist professional habit, architecture has tried to connect with other fields of art such as painting, sculpture, literature and music. Although

music was historically the closest art to architecture; by emergence of cinema, architecture has found this art even much closer than music, because of temporal and spatial structure. Recent studies of films pursue a more intelligent and responsive architecture. The importance of cinema has been proved by some of the innovative, modern architects like Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, and Coop Himmelb in the formation of their approach to architecture (Pallasmaa, 2001).

The interaction of architecture and cinema- the characteristic architecture of cinematic expression and the cinematic spirit of architectural experience- have been discussed in different ways. On the one hand, architecture has been presented by cinema variously. For example, Walter Rutman in "*Berlin, der Sinfonie der Grossstadt*" (1927) or Fritz Lang in "*Metropolis*" (1927) have illustrated city in their contexts, or in expressionist German movies we are encountered with fictional spaces which are suspended between reality and imagination (Pallasmaa, 2001).

On the other hand, those architects who cannot bring their creative ideas into practice enter the film industry as film set designers, for example, Fritz Lang and Carl Reed. However, architecture has usually been used as a context of film. As an example, in Italy many architects are influenced by "Luchino Visconti" and "Michelangelo Antonioni", who use the buildings and cities at the heart of their movies, a tradition which is faithfully followed by "Bernardo Bertolucci" (Di carlo & Tinazzi, 1996).

These days architects find their spatial ideas in films. Jean Nouvel, French architect, states that cinematic experience is a source of inspiration for his architectural projects (Tauttenbury, 1994). John Portman's huge Hotel Project is another example of the impacts of cinema on architecture which materialized multi-story atrium five decades later after it was first shown in Vincent Korda's film, "*Things to come*" (Pallasmaa, 2001).

Nevertheless, the famous filmmakers such as Antonioni, Godard, Berson, etc. improved their filmmaking techniques not just to show the physical situation, but to convey space sense by using special arrangements and displaying the little and non-visible elements.

The Concept of Temporality in Architectural Design

This is the ultimate goal of modern architecture to define space not by physical segmentations, but by visual symbols. This will help to create flexible construction to change in different temporal situation. An experienced example of this is the house of Microsoft mogul Bill Gates, Seattle. The interior wall panels are not what they seem. They turn out to be huge, flat video screens. In repose they simulate the surfaces of standard architectural materials, but activated they become electronic windows opening onto anything at all (Mitchel, 1996).

Thus, another way of looking into architectural designs is considering the use of film-related studies as means of representing three-dimensional spaces and boosting our conception of time and movement in architecture. Film techniques can be used as a tool to create a kind of architecture in future that does not have fixed spaces.

The question is which cinematic techniques and concepts might influence architecture? Knowing that cinema is an art in which the process of creating the space is along with temporal effects; this paper is discussing the conditions and techniques that might be useful for time-dimensional design strategies, tactics and practices. As Elie Faure believes cinema is "architecture in movement", the concept of this paper can be used as a basic idea to find a method, by using cinematic techniques, to invent a kind of architecture without steadiness and place so that modern architectural space will be able to change the same as film scenes.

Once, by presenting unrealistic spaces in architecture, cinema was a tool for expressing these architectural concepts. However, it is going to be an inseparable element of space-time realization and in other words, an element of substantial concepts of architecture.

Structure of Temporality in Films

To extend cinematic language Deleuze (1994) divided it to 2 levels. In the first level, time depends on movement and cinema is functioned by moving images. Based on Deleuze (1994) this is the traditional form of cinema which is exemplified by Eisenstein method. In this method real time is ignored and an attempt is being made to create successful world dialectic with moving images. The vertical montage method of Eisenstein has an essential and functional role to unify images. Take the Odessa Steps sequence in *Battleship Potemkin* (1925) for example; filmic time is much longer than the real time which has been ignored in this scene. But, with Eisenstein special method of montage and the way he puts montage of different spaces into motion, time, different speeds and durations, a new concept is created in the notion of movie watchers.

In the second level, movie's material is not movement but time features. For example in Alain Resnais's *"Last Year in Marienbad"* (1961), the story of the film happens in large palace with enormous number of guests. A man meets a woman and claims that he saw her in this palace a year ago and they had conversation with each other. However, the woman cannot remember him. The scenes are not in order and it is not clear whether the man is telling the truth or not. The main issue of this movie is time.

To reach the second level, Deleuze believes that a pure cinema is the one which time is not depending on movement and it senses individually and without movement.

As Tawa (2010) asserts, architects unlike cinematographers cannot literally manipulate chronological time, slowing or speeding up its duration by design. What they can do however, like cinematographers, is to modify existential time or the sense of time that is felt in the experience of space. This is a question: can our understanding of space and place be enhanced through film? Can zooms, montages, jump edits, storyboarding, scripting, establishing shots, pans, close-ups, framing, tracking shots, sequencing, depth of field, continuity and other aspects of film productively contaminate architectural design? (Stikells, 2009) Can filmic

temporality be studied in a spatial multidimensional methodology so that we can systematically use the result in our design? Is that possible to reach Deleuze definition of the second level of cinema?

Based on our today's knowledge, temporality structure is hard to define in architectural design but can be studied in some films such as Sokurov's *The Second Circle*.

The Second Circle

The Second Circle was made in 1990 and was one of the first long-story movies of Sakurov. This is the film that reveals Sakurov's odd techniques of filmmaking. His techniques are based on using uncommon and handmade lenses construction to experience new cinematic images. The movie opens with an image of overwhelming desolation—a long shot of a man caught in a harsh Arctic blizzard, the tiny figure crouching by the side of the road as the storm turns the screen deathly white¹.



Figure 1. A long shot of a man caught in a harsh Arctic blizza. *The Second Circle* (1990) by Alexander Sakurov

¹ <http://www.slantmagazine.com/film/review/the-second-circle/2092>

The film's events happen without any unusual reaction so everything seems illogical. A man comes back home from a trip, but his father is dead. We do not know what we will see in the next sequence.

Both Sakurov's camera (with choosing house location which has tumultuous images and dusty Colours as if from the old albums and the tablet which has old drawn) and his movie's characters and film events, separate space from temporality.

Sakurov worked with traditional celluloid until the mid-1990s and his film from this period explore the relationship between photography and moving images (Beumers and Condee, 2011). *The Second Circle* is one of these period Sakurov's filmmaking. In this film a primary artistic technique has been to impart temporal dimension to still photography. As it has been stated in "*The Cinema of Alexander Sakurov*":

Sokurov complements this technique by showing film images and reducing their most intrinsic quality- motion to a stand-still. This technique of deceleration applies equally to the movement of camera and to the movement within and between the images. Another of his characteristic techniques is to highlight the material nature of respective medium. He achieves this, for example, through montage of television footage or by including within the shot the hand that holds a photograph.

Regard these techniques in "*The Second Circle*" movie time is no longer dependent on movement. It goes on and is present in each sequence. The most important achievement of time is finding its potentiality through film events. Moreover, the movement separated from characters and events of the film. In this film we cannot see a character moving but there is an individual movement of the whole story. This independency has caused that events seem irrational. By reducing images most intrinsic quality- motion, the personage sometime goes beyond or sometime falls back of the inherent movement of the film. Temporality has an independent action which the main character adopts himself with it.

This is one of film's techniques which make space-time images which may be useful for prospectus architectural design.

How to develop a practical model

This research is a notion of design practice study, so after understanding the structure of temporality in Sokurov's "*The Second Circle*" (1990), this research can be developed by a practical geometric fourth dimension in design.

An architectural example of using cinematic techniques is "*The Manhattan Transcripts*" which has a similarity to my study. In this book Tschumi is using the vertical montage method of Eisenstein visual score to organise experience, action, and the order of time; he also questions the different modes of architectural representations in an attempt to go beyond the limits of architectural language.

In the same way the Eisenstein attempted to manipulate different parts of the film as its own dimension, based on a continuous narrative. Tschumi also does this by using photography as data to extend the 3D representation of architecture. It is similar to new dimensions as notations to extend the action affects in space such as dancer body movement 'carving the space,' her movement producing a form of 'frozen' (4D) space permanent in time. (Tschumi, cited in Soltani, 2009, P. 232).

Conclusion

This study opened with the short introduction of cinema and architecture and the way they affect each other. Then based on paper main question, the concept of temporality in architecture was exemplified by Bill Gate's house in Seattle. To find the most effective techniques the structure of temporality has been studied based on Deleuze theory and through an example of Sokurov's film, "*The Second Circle*". The last part of this research was devoted to the ways which this notion can be practised with an example of famous architect named Tschumi.

All in all, the idea discussed here was a different step to architectural design and process, although it inevitably raised more questions than answers, it opened up exciting possibilities for recasting the point of view to architectural design process and modes of concept presentation.

References

- Bridges, A. et al. (1997). "On Architectural Design in Virtual Environments [principles of architecture and cinema in the design of spatial entities]". *Design Studies*, 18, p. 143-54
- Beumers, B. and Condee, N. (2011). *The Cinema of Alexander Sakurov*. London: I.B.Tauris.
- Deleuze, G. (1994). *Cinema 2: The Time-image*. London: The Athlone Press.
- Eisenstein, S. (1965) *Film form*. USA: Meridian Books.
- Evans, R. (1995). *The projective cast: architecture and its three geometries*. London: MIT Press.
- Hayward, S. (2000). *Cinema Studies: The Key Concepts*. London and New York: Routledge.
- Lamster, M. (2000). *Architecture and Film*, New York: Princeton Architectural Press.
- Tschumi, B. (1981). *The Manhattan transcripts*. London: Architectural Design.
- Pallasmaa, J. (2000). *The Architecture of Image: Existential Space in Cinema*. Rakennustieto: Helsinki.
- Penz, F. & Thomas, M. (1997). *Cinema and Architecture*. London: BFI Publishing.
- Ratinam, M. (2005). *Falling into the Image*. *ARQ*, Vol.9, Nos.3/4, pp. 237-244.
- Schaedler, T & Brown, M.J. (2007). *Comment: Architects can learn much from the design techniques of Hollywood*. *Blueprint*, No.256.
- Schöning, P. Löffler, J. Azevedo, R. (2009). *Cinematic Architecture*. UK: AA Publications.
- Schwarzer, M. (2004). *Zoom scape: Architecture in Motion and Media*. New York: Princeton Architectural Press.

Soltani, A. (2009). "Panohaptic Interface for Architectural Filmic Improvisation". EVA London Conference, London, UK

Stikells, L. & Mosley, J. (2008). "Imaginary Construction: Filmic Processes within the Architectural Design Studio". Design Cinema Conference: ITU Taskisla, Istanbul, Turkey

Stickells, L. (2009). "Conceiving Architecture of Movement". *ARQ: Architectural Research Quarterly*. Vol.14, No.1

Tawa, M. (2010). *Agencies of the Frame: Tectonic Strategies in Cinema and Architecture*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Author identification

Mahsa Foroughi. *Architecture Researcher Rah-Shahr International Group. Educations 2009- 2012 Master Degree in field of Architectural Engineering, Tehran Art University, Tehran, Iran. 2004- 2008 Bachelor Degree in field of Architectural Engineering, Isfahan University of Art, Isfahan, Iran. 2003- 2004 Pre-University in the field of Mathematics-Physics "National Organization for Development of Exceptional Talents" Shiraz, Iran. Workshop Experiences 2011 Thirteenth Workshop on "Advanced Architecture" with Bernardo Gomez (renowned Mexican architect), Tehran, Iran. 2010 International conference "Towards New Architecture", by IAARA, Tehran, Iran. 2010 Summer Make at AA (Architecture Association Summer Make), London, U.K.*

EL TIEMPO EN EL CINE: TIEMPO DE LA ARQUITECTURA

Eduardo Miguel González Fraile

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid / Architecture Technique
School of Valladolid,
Spain

Abstract

This fourth dimension can be apprehensible in cinematographic sequences, since architecture is the framework of the experiences of the real world and only the cinema, its scenic development, can explore the depth of the time involving, at the same time, the receiver, where the aesthetic emotion or any feeling of space are perceived.

The choice of the time in cinema is critical: the chronological narrative orders a succession of facts, sometimes in a suggestive and enriching way, but perceived action time and its occlusion of the space is directly complicit in the architecture. So, the sense of time in architecture can only be made through cinema. Not even the experience of architectural space makes us as aware of time as the cinema.

The reason is that the film chooses what times are relevant and how they manifest themselves. Assuming in a Cartesian graph the x-axis as pure and simple time in its patterns of monotony and ordinates as intensity of the architectural feeling, the resulting path is very revealing, especially when, along with the abscissas times, you write the name of the architectural space where the protagonist of the route goes or lives. Valleys and peaks in the graph indicate the contrasts of different enclosures and frequencies warn us about the invigorating of the travel or the stillness of the haven.

Is it, then, that the perception of architecture is, above all, a modulated perception, composed and harmonic of the vital time, provided that such architecture has sufficient quality to invade us emotionally with the forms of the time. Indeed, with the show experiences is palpable that architectural forms are also a form of time.

Keywords: Cinema, Architecture, Dimension, Time, Sequence.

El tiempo en el cine: tiempo de la arquitectura

La percepción y el uso de la arquitectura conllevan necesariamente el discurrir del tiempo que transcurre en la vida real. Ese tiempo no es un tiempo objetivo, aunque cualquiera puede colocar un reloj para apuntar los tiempos que duran las acciones y las percepciones. Esto sería muy interesante para una buena planificación del tiempo e incluso absolutamente imprescindible en algunos eventos, como los de organización, de tipo militar, de intervención planificada de diversos actores y, en general, en cierta medida, casi siempre como principio de orden. Sin duda, saber los tiempos que duran las funciones, por lo menos en una cierta horquilla temporal es también imprescindible para el arquitecto cuando proyecta. Porque tales tiempos son inherentes al programa y el programa debe estar bajo el control del arquitecto¹.

Sin embargo, fuera del tiempo objetivo mencionado, queda en lo más recóndito de la percepción inconsciente del espectador la apreciación de un tiempo subjetivo relativo también a un marco formal y un contexto temporal. Algo se nos ha hecho largo o corto precisamente porque otros factores, fuera del tiempo objetivo, han sucedido. Tales factores pueden ser múltiples y superpuestos: el cansancio, el estado de ánimo, la repetición, la ansiedad, la somnolencia, la propia actitud, el interés, la compañía o la soledad, la facilidad personal, etc.

Uno de esos factores es de una importancia capital: se trata de la arquitectura. Y cuando se dice la arquitectura se dice la luz, la forma, la hora del día, las texturas y el color, las transparencias, límites o gravidez de las fábricas, el mobiliario, los ritmos y armonías presentes, etc. Es decir, el arquitecto, cuando proyecta, si proyecta bien, maneja una cuarta dimensión de la arquitectura, una dimensión inmaterial como el tiempo, que no se puede reproducir y que resulta más intangible que la luz, que el sonido, que el olor.

1 A pesar de esta afirmación, resulta innegable que en los últimos años, la arquitectura ha estado más próxima a la iconografía y a la imagen evocadora, sugestiva y recordable que a los programas de los espacios y a la vida real que se despliega en los mismos.

Los tiempos en el cine

Esta cuarta dimensión se puede hacer aprehensible en secuencias cinematográficas, ya que la arquitectura es el marco de las vivencias del mundo real y sólo el cine, en su desarrollo escenográfico, puede explorar la profundidad del tiempo implicando, simultáneamente, al receptor, allí donde la emoción estética o cualquier sentimiento del espacio son percibidos.

La elección del tiempo en el cine es fundamental: el narrativo cronológico ordena una sucesión de hechos, algunas veces, de manera sugerente y enriquecedora, pero el tiempo de la acción sentida y su oclusión del espacio es cómplice directo de la arquitectura. En el cine se perciben simultáneamente dos tipos de tiempo:

1.- El tiempo cronológico narrativo de lo que dura la proyección, de una historia que tiene un lugar en el tiempo y un tiempo definido de desarrollo. Pasado ese tiempo previsto y planificado otra cinematografía comienza: la del espacio en que nos movemos, la arquitectura en que nos ubicamos, es decir, una posición en el tiempo donde seguramente no le hemos puesto plazo o previsión al propio tiempo.

2.- El tiempo real de lo que en la película acontece, es decir el tiempo cierto de una acción narrada, tiempo a la escala -aquí sería más bien a la velocidad- de la vida misma, ya que tiene que conseguir la verosimilitud de los hechos contados. La elección, en el cine, consiste en buscar los momentos relevantes para que se perciba bien el tiempo narrativo.

Si relacionamos los tiempos objetivo y subjetivo de la arquitectura con el tiempo narrativo y el tiempo de la acción cinematográfica, obtenemos una herramienta, una hibridación y complejidad de situaciones, tan ricas, coherentes e imaginativas que constituyen un mecanismo y un método de proyectación arquitectónica. Método que afecta no a imaginar el espacio o la fotografía del espacio, sino a modelizar la vida que se produce en aquel espacio. Si lo hacemos, será sorprendente comprobar que la mayoría de las ideas e imágenes que tenemos como arma para "proyectar la vida en el marco de la arquitectura" proceden del cine.

Así, el sentimiento del tiempo en la arquitectura sólo puede hacerse a través del cine. Ni siquiera la vivencia del espacio arquitectónico nos hace tan conscientes del tiempo como el cine.

La razón es que el cine elige qué tiempos son relevantes y cómo se manifiestan. Si en un gráfico cartesiano (Figura 1) suponemos las abscisas como tiempo puro y simple en sus pautas de monotonía y las ordenadas como intensidad del sentimiento arquitectónico, el trazado resultante es muy revelador, sobre todo cuando, junto a los tiempos de las abscisas, se va colocando el nombre del espacio arquitectónico por donde circula o se aposenta el protagonista del itinerario. Los valles y picos del gráfico nos indican los contrastes de los diferentes recintos y las frecuencias nos avisan de lo tonificante del recorrido o de la quietud del remanso.

Resulta, entonces, que la percepción de la arquitectura es, ante todo, la percepción modulada, compuesta y armónica del tiempo vital, siempre que tal arquitectura tenga la calidad suficiente para invadirnos emocionalmente con las formas del tiempo. En efecto, con las experiencias que se manifiestan, es palpable que las formas arquitectónicas son también una forma de tiempo.

Importancia de la secuencia temporal

La Historia tradicional analiza los diferentes contextos de la arquitectura como si se produjeran a través de una foto fija que ha evolucionado a otra imagen a través de una serie de influencias, dando lugar, al final del proceso, a una nueva iconografía que, finalmente, acaba constituyéndose en otra foto fija, es decir, en otro nuevo estilo; siempre hablando de lo que se refiere a los aspectos purovisuales, más paradigmáticos en fachadas o en el vocabulario formal que se desarrolla. Pero si estudiamos en profundidad los edificios de cada época y las variantes de uso, los recorridos y paradas, observamos que la secuencia temporal es fluida y continua para quien haga la vivencia de esos espacios, porque en las coordenadas espacio-tiempo no existen las obligadas lagunas que produce la Historia, heredera siempre del idealismo de quien la escribe. La

Historia, podríamos decir, no sirve para indicarnos el tiempo que late en la creación espacial; en todo caso, nos habla de un “tempo” histórico. Pero el proyecto arquitectónico, además de diseñar espacios proyecta los tiempos de cada espacio. Los métodos de proyectación nos enseñan cómo deben hacerse compatibles los contenedores espaciales de cada función, cuáles deben ser las dimensiones, las formas, las distancias, etc., aunque, en general, es más bien extraño encontrar arquitecturas proyectadas en términos de secuencia temporal, de tiempo transcurrido en cada recinto o de velocidad de recorrido, suficientemente controlada para que la percepción sea la prevista.

Proyectar los espacios arquitectónicos, teniendo en cuenta que su uso va a tener unas secuencias temporales definidas, que van a producir determinado impacto perceptivo, significa hilvanar la continuidad de los espacios, su fluidez, su razón de coexistir y dialogar el uno junto al otro². Si, además, se tiene en cuenta la duración de cada secuencia para que el espacio proyectado soporte con comodidad la forma de habitarlo, estará constituida, sin lugar a dudas, una manera, no ya escenográfica, sino cinematográfica de la filosofía y del método aplicado al arte de proyectar. Aún más, el proyectista, en base a la composición del espacio y del lenguaje formal puede modificar la percepción de la longitud del tiempo, traspasando el espejo-frontera de los hechos directos y medibles.

Hay que decir que se deben componer no sólo las formas, los volúmenes, sino también los tiempos, desde su dimensión lineal y desde cómo se presentan en su acompañamiento secuencial. Así pues, controlar los tiempos de las emociones estéticas y de los usos funcionales significa no sólo una forma distinta de proyectar, sino hacer comprender la arquitectura. Porque la arquitectura modifica el tiempo.

² No es casualidad que la arquitectura moderna, cuyo nacimiento es casi coetáneo con el del cinematógrafo, exhiba variables espaciales quizá más desusadas en la composición tradicional: la fluidez, el tratamiento tensionado de los fondos, la puesta en valor de puntos de vista inéditos, la diagonal como dimensión de referencia, etc.

Los tiempos del espacio arquitectónico

Hay que distinguir los tiempos empleados en los espacios de circulación y de remanso. Es la primera distinción, tan nítida y tan inveterada como la convencionalmente formal que hace corresponder a los primeros el ritmo de la repetición y a los segundos la presencia del foco, del punto de estabilidad.

En los espacios de recorrido podemos adecuar la separación entre la repetición de jalones formales (pilares de carpintería, puntos de iluminación, aperturas de huecos, pilastras, etc.) a los pasos del recorrido de manera que haya coincidencia de ritmo, como pasa en el atrio de entrada a la iglesia de El Escorial, donde el paso del desfile ceremonial está marcado en los propios paramentos laterales por elementos arquitectónicos que significan algo más que la plástica de la composición. Esto ocurría tradicionalmente en marcos arquitectónicos de cierta función ritual o ceremoniosa, donde se producían procesiones, cortejos, etc. Ese atrio se puede medir en distancia, pero también en tiempo, desde el momento en que están fijados los pasos que, a su vez, son módulos de la composición. Podría decirse que la propia arquitectura mide el tiempo. O que el tiempo tiene una medida arquitectónica.

En los edificios más contemporáneos como por ejemplo la villa Savoya de Le Corbusier (Figuras 2, 3 y 4), la entrada se produce por el pórtico del lateral derecho según se mira la fachada. Si ya es sorprendente acceder peatonalmente por la testa de ese peristilo, más sorprendente resulta aún acompañar, al tomar la curva de la parte trasera a una carpintería de largueros verticales que nos indica el ritmo del recorrido, o sea, tiempo invertido en recorrer tal jalonamiento. Además, si las distancias cambian y la frecuencia se hace más intensa o más pausada, la persona que hace el recorrido tendrá la sensación de ir más deprisa o más despacio porque ve pasar los hitos repetitivos con mayor o menor rapidez. El tiempo real será siempre el mismo, o quizá tenga pequeñas diferencias a tenor del efecto psicológico. Pero lo que es seguro es que el tiempo cinematográfico, el de las secuencias que sentimos nos hace cambiar de percepción. El proyectista puede así manipular, a través del tiempo, las

longitudes del espacio, cuyo recorrido parecerá más largo o más corto en función del diseño formal.

De Le Corbusier se pueden citar varios ejemplos, tales como La Tourette y todos aquellos donde las carpinterías acompañan a un recorrido. Pero el mismo Pabellón de Barcelona de Mies Van der Rohe (Figura 5) ofrece lecciones magistrales de modulación intencionada para acompasar el movimiento a lo largo de una pared de vidrio.

Por otra parte, los espacios de remanso con un foco estable tienen visiones consecutivas en torno a ese foco y en dirección al mismo. Aunque nuestra óptica natural no posee un teleobjetivo, el acercamiento funciona de la misma manera. Es evidente que el cine modeliza aquí nuestro propio movimiento.

Hay espacios de recorrido (parcialmente, en algunos sectores) que disponen de un foco poderoso que se erige en término finalista del conjunto. Son muy habituales en arquitecturas públicas donde los movimientos de las personas deben estar meridianamente comprendidos para que sus deambulaciones se organicen tal y como lo hace la arquitectura misma. Es el caso de los espacios basilicales, quizá los más ensayados entre las arquitecturas de rango colectivo.

Estos pequeños ejemplos sirven para establecer como la arquitectura se apropia de las cualidades secuenciales del cine, tanto en su planteamiento cómo en su método y cómo a la vez el cine expresa bien las cualidades de la dimensión temporal de los edificios. Todavía la influencia no es completa, salvo en los proyectos donde los espacios se piensan en coordenadas de interrelación de tiempos.

En un discurso más amplio se podría comprobar cómo muchos puntos de vista cinematográficos han sido adoptados por el diseño arquitectónico con la introducción de espacios de doble altura, de visión simultánea de recintos, de planos diagonales, de picados hacia arriba o hacia abajo, etc. Pero eso debe ser objeto de estudios mucho más amplios donde concretar los ejemplos y clarificar el método.

TIME IN CINEMA: TIME IN ARCHITECTURE

The more intangible dimension of architecture is the time

The perception and use of architecture necessarily involve the passing of the time which elapses in real life. That time is not an objective time, although anyone can place a clock to point times lasting actions and perceptions. This would be very interesting for a good planning of the time and even absolutely essential in some events, such as the military-type Organization, or planned intervention of various actors and, in general, somehow, almost always as a principle of order. Undoubtedly times lasting functions, at least in a certain temporal range is also essential for the architect when projected. Because times are inherent to the program and the program must be under the control of the architect³.

However, outside the objective time mentioned, is in the recesses of the subconscious of the viewer perception the appreciation of a subjective time relative to a formal framework and a temporal context. Something has become us long or short precisely because other factors, outside the objective time, have happened. Such factors can be multiple and overlapping: tiredness, the spirit, recurrence, anxiety, drowsiness, the own attitude, interest, company or loneliness, personal ease, etc.

One of these factors is of capital importance: it is the architecture. And when we say architecture means light, form, time of day, the textures and color, transparencies, limits or pregnancy of stonework, the furniture, the rhythms and harmonies present, etc. The architect, when he projects, if it is well planned, handles a fourth dimension of architecture, an intangible dimension such as time, which may not be reproduced and which is more intangible than light, the sound or the smell.

³ Despite this assertion, it is undeniable that in recent years, architecture has been closer to the iconography and evocative, suggestive and memorable image than the space programs and real life they open.

Times at Cinema

This fourth dimension can be understandable in cinematic sequences, since architecture is the framework of the experiences of the real world and only the cinema, its scenic development, can explore the depth of the time involving, at the same time, the receiver, where the aesthetic emotion or any feeling of space are perceived.

Choice of time in cinema is critical: the chronological narrative orders a succession of facts, sometimes in a suggestive and enriching way, but the time of the felt action and its occlusion of the space are directly complicit in the architecture. In cinema two types of time are simultaneously perceived:

1. The chronological narrative of what lasts imaging, a story that has a place in time and a defined time of development. When this anticipated and planned time goes away another film begins: the one of the space in which we move, the architecture in which we are located, i.e. a position in time where we surely don't put term or foresight at the same time.
2. The real than in the movie happens, i.e. some time narrated action, time-here would be rather to speak of speed – at the scale of life, since it has to get the verisimilitude of the few facts. In the film, the choice is to seek relevant moments so the narrative time can be well perceived.

If we relate the objective and subjective times of architecture with the narrative time and the time of the cinematic action, we get a tool, a hybridization and complexity of situations, so rich, consistent and imaginative that it constitutes a mechanism and a method of architectural design. This method affects not to imagine the space or space photography, but to model the life that occurs in that space. If we do, it will be surprising to see that most of the ideas and images that we have as a weapon to "project life in the framework of architecture" come from cinema.

So, the feeling of time in architecture can only be made through cinema. Not even the experience of architectural space makes us as aware of the time as a in the cinema.

The reason is that the film chooses what times are relevant and how they manifest themselves. Assuming in a Cartesian (Figure 1) graph the x-axis as pure and simple time in its patterns of monotony and ordinates as intensity of the architectural feeling, the resulting path is very revealing, especially when, along with the abscissas times, you write the name of the architectural space where the protagonist of the route circulates or lives. Valleys and peaks in the graph indicate the contrasts of different enclosures and frequencies warn us about the invigorating travel or the stillness of the haven.

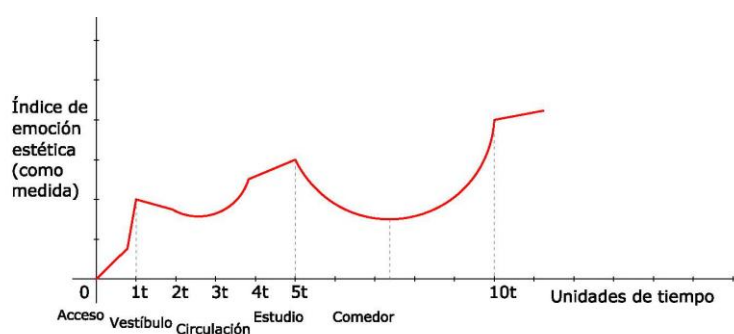


Figure 1.

Is it, then, that the perception of architecture is, above all, a modulated perception, composed and harmonic of the vital time, provided that such architecture has sufficient quality to invade us emotionally with the forms of the time. Indeed, with the shown experiences is palpable that the architectural forms are also a form of time.

Importance of temporal sequence

Traditional History examines the different contexts of architecture as if they were produced through a still photo that has evolved to another image through a series of influences, resulting, at the end of the process, a new iconography which, finally, just becoming another fixed picture, i.e., in another new style, always talking about pure visual aspects, most paradigmatic in facades or in the formal vocabulary that develops. But if we study in depth the buildings of every age and use variants, journeys and stops, we observe that the temporal

sequence is fluid and continues for whoever does the experience of those spaces, because there are no forced gaps produced by History, always heir to the idealism of who writes it, in the space-time coordinates. History, we could say, does not serve to indicate the time that beats in the spatial creation; in any case, speaks to us of a historical "*tempo*". But the architectural project, in addition to designing spaces projected the times of each space. Design methods teach us how should be supported every function space containers, what should be the dimensions, shapes, distances, etc., although, in general, it is rather strange to find architectures projected in terms of temporal sequence, of time spent at each room or in terms of travel speed, sufficiently controlled to get the expected perception.

Project architectural spaces, taking into account that its use will have some temporal sequences defined, will produce determined perceptual impact, means to link together the continuity of spaces, its fluidity, its reason to coexist and discuss the one next to the other⁴. If, in addition, is considered the duration of each sequence so that projected space support with comfort the way of inhabiting it, it will be constituted, without a doubt, a way, not as scenic, but cinematographic of philosophy and approach to the art of designing. Further, the designer, based on the composition of space and formal language can change the perception of the length of time, through the mirror-limit of the direct and measurable facts.

It must be said that not only shapes, volumes, but also the times, should be composed from its linear dimensions and as presented in sequential accompaniment. Thus, control the time of aesthetic emotions and functional applications means not only a different way of projecting, but do understand the architecture. Because time is modified by architecture.

⁴ It is no accident that the modern architecture, whose birth is almost contemporary with the cinematograph, displays perhaps more unusual spatial variables in the traditional composition: fluidity, stressed treatment of background, the enhancement of unknown views, the diagonal as reference dimension, etc.

Times of architectural space

It is necessary to distinguish the times used in circulation spaces and quiet places. It is the first distinction, as clear and as traditional as the conventionally formal that does correspond to the first rhythm of repetition and within seconds the presence of focus, from the point of stability.

In walk around spaces we can adapt the separation between the repetition of formal milestones (pillars of carpentry, lighting points, openings, pilasters, etc.) to the steps of the tour so there is a coincidence of rhythm, as it happens in the entrance atrium to the Church of *El Escorial*, where the passing of the ceremonial parade is marked on the own side walls by architectural elements that mean something more than the plastic of the composition. This traditionally happened in architectural frames of ritual or ceremonious function, where there were processions, parades, etc. The Atrium can be measured in distance, but also in time, from the moment in which the steps, modules of the composition, are fixed. It could be said that architecture can measure times. Or that time has an architectural measurement.

In more contemporary buildings such as e.g. Le Corbusier's *Villa Savoya* (Figure 2, 3 & 4), entry is happened by the portico on the right side as the facade is regarded. It is surprising the pedestrian access by the head of the peristyle, it is still more surprising accompany, take the curve of the back to a vertical Stiles carpentry which indicates the pace of route, i.e., time spent touring such stakes. In addition, if the distances change and the frequency becomes more intense or more leisurely, the person who makes the route will feel go faster or more slowly because he sees repetitive milestones going by more or less quickly. The real time will always be the same, or may have small differences according to the psychological effect. But what is certain is that cinematic time, the sequences that we see makes us change of perception. The designer can thus manipulate, through time, the lengths of the space, whose route seems longer or shorter depending on the formal design.



Figure 2.



Figure 3.



Figure 4.

We can cite several examples of Le Corbusier, such as *La Tourette* and all those where the woodwork accompany a tour. But the same *Barcelona Pavilion* of Mies Van der Rohe (Figura 5) offers lectures of intentional modulation to encompass the movement along a glass wall.

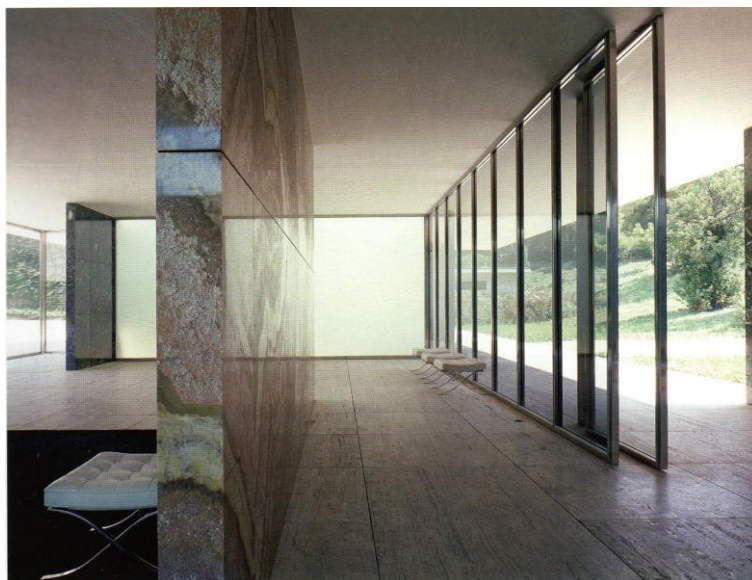


Figure 5.

On the other hand, spaces of quiet place with a stable focus have consecutive views around that focus and in direction to itself. Although our natural optics does not have a telephoto lens, the approach works similarly. It is obvious that the film models here our own movement.

There are spaces of route (partially, in some sectors) that have a powerful focus which stands in finalist for the whole term. They are very common in public architectures where movements of persons must be abundantly covered their while to organize as architecture itself does. The case of the Basilica spaces, perhaps the most tested between collective range architectures.

These small examples serve to establish as architecture appropriates the sequential qualities of cinema, both in its approach and in its method and how at the same time the film expresses the qualities of the temporal dimension of the buildings. Still the influence is not complete, except in projects where the spaces are intended in interrelation of time coordinates.

In a broader speech you could check how many points of cinematographic views have been adopted by the architectural design with the introduction of double height spaces, simultaneous vision of enclosures, diagonal viewpoints, aerial view up or down, etc. But that should be much broad studied to be able to concrete examples and clarify the method.

Author identification

Eduardo Miguel González Fraile. Architect, E. T. S. Madrid, 1977. Outstanding thesis award: 'Railway Architectures ', 1994. 1978 Professor Elements Composition. 1996 Professor Titular Projects and Architectural Restoratio. 2012 Professor 'Catedrático' id. ETSA Valladolid. Four research 'sexenios'. Since 1993 works with A.C.M.H., 'Laboratoire Recherche Monuments Historiques and Centre d' études supérieures d'Histoire et de Conservation des Monuments Anciens.' Scholarship Rome 2003. Member Academy 'Partal' of Architectural Restoration. Coordinator GIR UVa: 'Patrimonia: Art, Architecture, Science, Technology, Engineering, and History', research excellence group of Junta de Castilla y León: GR 74 and Groups of Educational Innovation since 2008. Numerous restorations and publications about architecture and architectural restoration.

NONLINEAR NARRATIVES AND TIME TRAVEL IN POPULAR SCIENCE FICTION

Antonina Ivanova

Europos humanitarinis universitetas / European Humanities University, Vilnius, Lithuania

Abstract

Time travelling issue has always been a powerful tool in film narrative, playing a significant role in the structure of the film story. Starting from the first adaptations of "The Time Machine" novel and proceeding to contemporary TV-shows we can see the transformation of time-travelling representation in mass-culture. At the same time, those variations reflect the changes in social, economic and political situations in the modern (or postmodern) society.

Losing the strong connection between time and space in the medialized society, film producers appeal to time-travelling as narrative tool which brings some order and sense to the atemporal structure of our being.

On a deeper level of analysis time-travelling becomes a utopian project of a «what if...» world, and, therefore, an important critical modus of late capitalism.

This study is an examination of the changes that the time-travel narrative in popular culture goes through these days. To illustrate those changes I will analyze some of the most indicative films and shows on time-traveling from 1940s until today and try to build a timeline of the changing role of time-travelling in mass-culture.

Keywords: narrative, science fiction, nonlinearity, time travel

Time travel fiction is and has always been a reflection of the scientific and social development level of a given period of time. Moreover, this fiction provides an exact depiction of the latest interpretations of the concepts of time and Utopian worlds.

The principal issue of genre classification of time travelling fiction is based on the lack of any specific and yet constant characteristics. For instance, we can easily

classify a fiction as a criminal detective or a western proceeding from a specific and recognizable set of features, heroes or plot twists. As a result there is a tendency to classify time travel fiction as a sub-genre of some more persistent genre: science fiction, fantasy, adventure novel and so on (Wittenberg, 2012).

The most common arguments on the topic of time travel fiction definability are built around the question, whether such fiction should be classified as science fiction or as fantasy. This discussion is based on the classic question, if time travel is a real possibility (and then it can be classified as science-based fiction/science-fiction) or it is just a fiction with no connection to reality (then it is just fantasy). The most striking example of such discussions is the non-stop polemics on the subject of time travel realization in future and time travel paradoxes that would make it impossible. For example, the essay "The Paradoxes of Time Travel" by D. Lewis (1976) should be mentioned as one of the most emblematic works on the subject.

In spite of the hectic discussions on the possibility of time travel in reality, this work is focused on time travelling as a narrative construct used in fiction. Thus, the scientific and pseudoscientific theories of time and time travel will be taken into account only from the perspective of their usage and transformation in fiction.

Appealing to the definition and classification issues again, the definition of science fiction literature given by James Gunn (2005) should be noticed:

'It is the literature of change, the literature of anticipation, the literature of the human species, the literature of speculation, and more. And because it is the literature of change it is continually changing; if it remained constant, it would no longer be science fiction.'

This definition of science fiction seems to be relevant and applicable to time travel fiction as well. Time travel fiction appears to be fiction of speculation in many aspects: speculations about the concepts of time itself, speculations about the role of the time traveler and his/her companions, speculations about the

numerous utopian or dystopian “what-if” worlds that can be reached by traveling in time.

Talking about the changes and alternative worlds, it is crucial to understand the role of utopian and dystopian worlds in time travel fiction. The aspect of alternative world construction reveals the critical potential of such fiction towards the existing social and political system: as a symptom and at the same time a reaction to the problems of the society.

According to F. Jameson (2005), the main issue of the society of late capitalism lies in the absence of its alternatives in the public awareness. The issue is not only that capitalism doesn't have any equal competitors, but also that there is a strong belief shared by the absolute majority of people, that capitalism is the only possible system of political and economic organization.

The only possible solution that could break this hegemony is, thus, invention of new utopias. Utopia as a genre is itself a quintessence of Change, maximal difference from the existing world. Thanks to this quality, utopia becomes the only possible “antagonist” or, as Jameson (2005: 156) says, ‘*a critical modus of the late capitalism society*’.

On the level of social productions, it can be stated that one's imagination is in some way a hostage of the mode of production prevalent in the society. Therefore, the images, reflected in modern utopias, are also directly connected with the reification process and represent capitalistic laws of social existence and development.

Speaking about the role of time travel in utopian and popular fiction, a whole number of contradictory opinions is encountered. One part of the researchers consider time traveling as an instrumental tool that just helps to connect two worlds – the real world and the alternative one.

R. Williams, for example, deduces several types of utopian/dystopian fiction with their own organization and different modes to get there, regardless of the type of the alternative world. It is vital to mention that Williams defines time travel as strictly instrumental narrative tool:

The paradise or the hell can be discovered, reached, by new forms of travel dependent on scientific and technological (space-travel) or quasi-scientific (time-travel) development. But this is an instrumental function; the mode of travel does not commonly affect the place discovered. The type of fiction is little affected whether the discovery is made by a space voyage or a sea voyage. The place, rather than the journey, is dominant.

An alternative point of view considers time travel as an organizing narrative element, as a basic center and a bench mark for finding new plot variations. D. Wittenberg (2012) for example insists on the opinion that time travel fiction is a distinctive "laboratory" of narrative ideas and transformations, a place of an extreme freedom of the narrative and a concentration of a great number of alternative narrative constructions.

This article is based on the opinion, that time travel is the major and principle element of the narrative. Also, some attention will be given to analyzing the interconnection of time traveling and utopia in fiction.

Data entry criteria

The data of the research is represented by popular mass culture films and a TV-show, that are notable for the time traveling subject, represent a historical period and also contain alternative utopian/dystopian worlds with the reference to the present days:

The Time Machine (1960)

Time after Time (1979)

The Time Machine (2002)

Doctor Who 2005 (2007)

The analysis of time travel fiction in popular cinema and TV-series will be based on 2 aspects, or focus modes, that will be merged in the final summary: the «Background» mode (analysis of social and historical aspects of a given period of time, when the film was created and perceived) and the «Middle plane» (typical patterns and their transformations in different time travel fiction).

«Background» aspects: social transformations and time travel fiction evolution

It is still argued, which novel was the first time travel fiction. Whatever the real answer is, it is important to notice that the early time travel fiction was all about parody and mostly comedian depiction of medieval past or any other mythologized world (like the famous novel "A Connecticut Yankee in King Arthur's Court" by Mark Twain). During this phase of time travel fiction writers show no interest in Utopian worlds or explanation of the concept of time.

This phase though came to an end with the emergence of the "Einstein theory" of relativity in the beginning of the 20th century. At that time Einstein became some kind of "celebrity": the personality of a genius was condemned to enjoy wide popularity in Western culture. That was the time when almost everyone was concerned about the dimensions of reality and time dimension in particular.

Herbert Wells' novel "The Time Machine" marked the new phase of time travel science fiction: time travel no longer was just a tool to create comedian/unusual circumstances. Time travel novels began to touch the question of alternative, «what if" worlds in a serious and a critical way, and for the first time the question is raised: why exactly time concept is so commonly used until now to construct ideal Utopian and Dystopian realities. One of the possible answers is that time travel fiction is actually always about the present: no matter how far in space and time we go, we still refer and compare these alternatives to the present moment. This makes time travel fiction one of the greatest "mirrors" of the present world. This tendency only strengthens in modern popular science

fiction, where the concepts of time and alternative realities become a fundamental part of the narrative.

Short description of the films

The Time Machine - a 1960 science fiction film by George Pal based on the 1895 novel of the same name by H. G. Wells in which a man from Victorian England constructs a time-travelling machine which he uses to travel to the future. The film received an Oscar for time-lapse photographic effects showing the world changing rapidly. The main character (H. George Wells himself) travels to the future and by accident stops on October 12, 802,701. There he meets the Eloi (people of that time, with no interest in science, or any knowledge) who leave in fear of the Morlocks (cannibal people living in the underground). Wells helps Eloi escape the pressure of the Morlocks and, after a short trip back home, he returns to the future to help Eloi build "a brave new world".

Time After Time – a 1979 science fiction film by Nicholas Meyer. George Wells invents a Time Machine, but his friend (who happens to be Jack the Ripper) steals the machine and travels to the future (1979, San Francisco) to escape the police. Wells decides to go to the future to save the Utopia from Jack the Ripper.

The Time Machine – a 2002 film adaptation of Wells' novel by his great-grandson Simon Wells. This is the newest adaptation of the book and it contains major differences from the original plot. The film is based on a romantic love story of a scientist who lost his fiancée and then invents the Time Machine to go back and change the present.

Doctor Who – a 2005 and until now renewal of a cult British BBC series. The TV-show first appeared on television in 1963 and was suspended in 1989 until its renewal in 2005.

The show depicts the adventures of a Time Lord – a time travelling humanoid alien, known as the Doctor. He explores the universe in his 'TARDIS', a sentient

time-travelling space ship with companions, who are usually human. In this paper in particular three episodes session is mentioned. This story, called Utopia, depicted a travel to the end the world in the year 100 trillion, where a professor is working to send the last remnants of the human race to a place called "Utopia".

Time and time travel concepts explanation, time travel discourse

	The Time Machine (1960)	Time after Time (1979)	The Time Machine (2002)	Doctor Who (2005 - now)
Time explanation	<p>"The difficulties in explaining fourth dimension is that is it <u>can't be seen or felt</u>"</p> <p>"The <u>fourth dimension is as real</u> as the other three, and we couldn't exist without it"</p> <p>"Let's take this box: it has the first three dimensions. Why is it that <u>we usually ignore the fourth dimension?</u> Because we <u>have no freedom of movement within it</u>. When it comes to time <u>we are prisoners</u>"</p>	<p>"I am going travelling but <u>I'm not leaving London</u>. I am talking about traveling in time, in a machine constructed for that very purpose"</p>	<p>"You built your machine BECAUSE of Emma's death. If she had lived, it would never have existed. So how could you use your machine to go back to save her?"</p>	<p>"People assume that time is a <u>strict progression of cause to effect</u>, but <u>*actually*</u> from a <u>non-linear, non-subjective viewpoint</u> - it's more like a <u>big ball of wibbly-wobbly... timey-wimey... stuff.</u>"</p>

Even though in all chosen films time has to be understood from a non-subjective point of view (we can't see it, but it exists, so to understand it we should overcome our stereotypes and just take it for granted), it still is explained as something complicated and confusing, maybe never fully understandable by any

human. Moreover, such “timey-wimey” explanation model also helps screenwriters avoid the difficulties and paradoxes of the cause-effect relationship in time travel narrative.

The routine explanation of such uncommon thing as time travel in the modern time travel fiction correlates with the explanation of the purposes of such traveling: it ranges from scientific interest and pure will of the scientist to prove he was right (*Time Machine* (1960)) to the duty to prevent something happening either in the future (*Time after Time*, 1979) or in the past (*Time Machine* (2002)) and, at last, time travel fiction evolution leads to some kind of time and space “tourism” – exploring new worlds, finding new adventures and at the same time saving the world (*Doctor Who*, 2005-now). So, the purpose of time traveling becomes more and more specific and individualistic: the time traveler no longer needs to have a general “humanitarian” mission, he just travels to either answer his own personal questions or just have a nice time traveling. Thus, traveler is no longer obliged to answer the needs of humankind: he has goals and motives of his own.

The individualization and “habitualization” is also an evidence of the fact that nowadays time traveling is perceived like something more understandable, than it was in the 60s, maybe because humanity encounters different forms of nonlinearity and time changes in the day-to-day life. That is why in the latest *Doctor Who* episodes (from 2005 and on) time is no longer just the unbelievable “fourth dimension” (3D+time), but rather a stable axis, perceived as an equal dimension (actual 4D). Whereas in earlier time travel fiction traveling is still linear (back or forward in time), in modern fiction shows like *Doctor Who* time and space traveling are actually equal concepts and depicted like two inseparable dimensions.

Thus, the step-by-step evolution of the time and time travel representation in fiction and in modern society as well is quite evident: from an “alien” and supplementary dimension it becomes an incorporated dimension, equal to space.

The "what if" worlds: Utopian and Dystopian worlds in science fiction

Utopian worlds in time travel fiction deserve a thorough analyze as they are both mirrors reflecting the real world and instruments of changing it. It is even more interesting how film adaptation of Wells classic novel "The Time Machine" vary through the years.

Being a clearly socialistic concept, the classic Wells' Utopia is actually a dystopia showing how capitalism leads to a moral catastrophe of the humankind. However, without reading the book such conclusion from any of the later cinematographic adaptations of the novel could hardly be made. Still, the most interesting questions faced are those differences in interpretation and reflection that change correspondingly to the historical context of the film production.

The 1960 film by George Pal contains no traces of the anti-capitalism ideas of Wells, on the contrary it completely eliminates the socialistic idea of the economic cause of the changes: "by some awful quirk of fate, the Morlocks had become the master, and the Eloi their servants." And, what is more, it was people's own choice to decide who they wanted to be: Eloi or Morlocks. This, of course is understandable as the film was produced in Hollywood and had to correspond the needs of the capitalism society.

The 1960 film by George Pal also clearly reflects the pessimistic views of that time: the inevitability of the Third World War, and, therefore, the need for a happy-end and a strong hero (Wells) who defeats the evil (Morlocks). The Utopia in the 1960s is just a place that needs some order and control by a strong and brave man, which also reflects the views of that time.

The situation changes drastically in the 1979 adaptation of the film. The seventies became a time of revision of consumerism values, disappointment in the political and social system (opposition to the Vietnam War, opposition to nuclear weapons, environmentalism). The 1979 version of the classics of time traveling reflects these transformations in a very evident way. There are two points of view about the future represented by the idealistic ideas of Wells and very pessimistic ideas of Jack the Ripper. This conflict resolves when Wells and

Jack the Ripper find themselves in the late 70s San Francisco, when Jack admits: "*Ninety years ago I was a freak. Today I'm an amateur*". Thus, the main problem of Utopia appears to be violence, and the thing that represents the 70s-80s is there is only one solution – love (in the end Wells gives up his battle with Jack the Ripper and lets him go to save the life of an "utopian" girl Amy Robinson).

Yet, the scope of the reflected problems becomes even more narrow and personal in the 2002 film "The Time Machine", where Alexander (the time traveler) decides to go to the future to learn how to change the past and save his fiancée. The socialistic and even any futuristic ideas of the Wells novel were completely removed in this film: the only purpose of traveling was to solve a personal problem. However, the story surely reflects some specific features of the early 2000s and even at first look at the plot it is easy to get the main message concerning the Utopia and the future of Humankind: "David Philby: [looking at a futuristic picture] *I wonder if we'll ever go too far.*" "Going too far" naturally means knowing too much, changing the laws of nature, interfering with the power that should not be controlled. The theme of "knowledge" and technical development is actually the only expectation that Alexander has about Utopia: the science will be so developed that he will be able to understand, why the past can't be changed. Alexander himself represents the humankind that is "*haunted by those two most terrible words: What if?*" This question makes people try to change the natural way of living, this may lead to terrible catastrophes (like the Moon falling on the Earth). To the contrary, the Utopia is seen as a place, where people leave in harmony, even though they are constantly frightened by the Morlocks. Those people "don't dwell on the past" and do not resist to the natural eternal battle of the evil and the good: "It's day and night – this is our world"

Thus, the only solution for Alexander (and the whole humankind) is to go back to the roots and build a new world where the knowledge won't overbalance all other spheres of life.

Another important plot twist is representation of time traveling as something that we are used to in our daily life: "*We all have our time machines, don't we.*"

Those that take us back are memories... And those that carry us forward are dreams".

The rising speed of technical and scientific development leads to a major raise of science fiction popularity. The TV-show Doctor Who is one of the longest series in human history and, what is more, it gives rich material for analysis of the changes in time traveling narrative and Utopia worlds construction. The Utopia in one of the episodes is a place, which people are willing to go to escape from their dying planet, where they live in fear of Morlocks (wild and zombie-alike human race). The problem is that this dream of the Utopia world is used by an evil Timelord, a madmen who created a world of his own and used people as weapons to conquer the planet, being controlled by a major network. Such narrative perfectly illustrates the desperate need of the late capitalism to legitimize its basic values and fundamental rules. The message of the narrative is quite clear: Utopia (a reflection of a socialistic society of equality) seems to be a great dream, but as we know from history any real implementations of this idea turned out to be a totalitarian power of a Madman. The absence of real alternatives becomes inevitable, as even in all the variety of space and time there is no possibility of Utopia. Though, as it was stated by Jameson, lack of something in the narrative can be a critical marker too, as it makes this absence visible and, therefore, understandable.

Thus, even popular TV-shows and films on time travel not only reflect the peculiarities of a given time, but are also able to provide alternatives, or even ways to resolve some major issues of the society, even if those issues are hidden or not depicted at all as the lack of alternatives speaks for itself.

"Fixed point in time": time traveling as a narrative tool

Time travel as a narrative tool transformed a lot since its first usage in literature. From a tool to create farcical situations (mostly variations where the contemporaneity meets the "naive" people of the past) time travel developed to an inexhaustible source of plot variations. The constant need of mass culture to

reach new audiences and keep the interest of the loyal viewers obliges the producers to seek for some new original plot twists, surroundings and characters. In some way, the commercial success of a film or a TV-show depends on its' mobility and openness, while the popularity is often measured by the number of sequels or "seasons". The most modern and popular time travel saga Doctor Who is a striking example of such commercial success – 50 years and seasons with 11 different embodiments of the main character. Most likely, the show owes the major part of its popularity to the smart implication of time and time travel.

Time traveling appears to be the perfect narrative solution for a permanent commercial success: nothing is stable and almost all elements of the narrative are interchangeable: the surroundings and time periods are changing, the main character has the ability to regenerate (to revive with different bodies and personalities), the main characters' companions are constantly changing too.

Time travel fiction becomes more and more open to mixing genres: the 1960 classic "The Time Machine" is still pure science fiction with a glimpse of action movie, but later the 1979 "Time after Time" combines science fiction with a Victorian thriller and a modern detective story, the 2002 filming of Wells novel is more drama and romance than science fiction, while the Doctor Who series after the renewal in 2005 becomes the symbol of diversity in narrative tools and in genre mixing.

Time traveling develops from being just a mode of transport to some different surroundings to a tool of changing the reality (to prevent something from happening and save the Universe/a beloved person), and finally to means of opposing any "fixed point" in the narrative.

References

Gunn, J. (2005) Speculations on Speculation: Theories of Science Fiction. The Scarecrow Press.

Jameson, F. (2005) *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London & New York: Verso.

Lewis, D. (1976) "The Paradoxes of Time Travel". *American Philosophical Quarterly*, 13(2), 145-152.

Williams, R. (1978) "Utopia and Science Fiction". *Science Fiction Studies*, 5, 131-149.

Wittenberg, D. (2012) *Time Travel: The Popular Philosophy of Narrative*. Fordham University Press.

Author identification

Antonina Ivanova. Born in Minsk, Belarus. In 2012 graduated from Belarusian State University, Faculty of Philosophy and Social Science, department of Information and Communication. During the years of study conducted research in the domain of narrative studies with results published in the conference proceedings. Joined European Humanities University Master program in the field of Visual and Culture Studies in 2012. The MA paper is focused on time travel narratives in popular science fiction.

TEACHING TO THINK THE DOCUMENTARY

A preliminary balance starting from ESTA

Gonçalo Leite-Velho

Escola Superior de Tecnologia de Abrantes Instituto Politécnico de Tomar/
Abrantes Superior School of Technology – Polytechnique Institute of Tomar,
Abrantes,
Portugal

Abstract

The ESTA/IPT Bsc in Documentary Film brought a new reality to the Film Studies panorama, by creating a specific degree for Documentary education. After 5 years since the beginning of the degree, it's time to make a balance, exposing what we learn so far. In this work we expose the initial considerations contained in the degree plan, the work context, the methodologies followed, the difficulties, as well as some of the preliminary conclusions of the work developed so far. We also explore the relations with the question of Documentary in general and it's learning in the context of High Education.

Keywords: Documentary, High Education, Teaching, Film Studies.

Introduction

Documentary studies assume generally the form of Master Programmes, with a strong presence in the UK (where the majority of the Bsc programmes in Film Studies are also concentrated), followed by Spain, and with a limited presence in other countries like Belgium, Estonia, Finland, France, Germany, Greece, Ireland, Italy, Netherlands and Sweden. There is also a Erasmus Mundus Master Programme working at European Level, named DocNomads, bringing together three countries (Belgium, Portugal and Hungary).

For another side there is a presence at a level of short courses, from which the Ateliers Varan are one of the most prestigious and better known, but with

several other initiatives, that go from associated events to Festivals and Seminars, to camps offered for young students in their teens.

However, there is a scarce presence at Bsc level, where studies are though mainly as a wide field, like Film Studies, Audio-Visual Media, Film TV and Digital Media, as well as other designations. The case of the Abrantes Documentary Film Bsc comes as a surprise, filling a gap between the short courses and the Master programmes and allowing Documentary Film to enlarge its action space. Overcoming the exhausted debate on Documentary as a genre or not, the field of possibilities regarding Documentary studies should be understood not as a narrowing down of Film and the Audio-Visual, but more as widening, which we should understand as an approach to the study of reality. Thinking becomes here a key word and stimulating the “task of thinking” our main challenge.

In the following text we will explore the development of the Bsc programme at Abrantes, from its origin to the current status, and finally opening some of the elements that we envision for the future.

A Beginning

The beginning of the Bsc at Abrantes Superior School of Technology, started mainly from the will of a man, who really enjoyed Documentary Filmmaking. A devoted element of the Abrantes Film Society “Espalha-Fitas”, Carlos Coelho, had a dream, to make something different in the middle of the country, in a place where the means were scarce, but where there could be an intense connection with the Film Societies movement, and where it would be possible to tie together different people, in a crossroad shared by those who had a Love for Documentary Film. It was a long shot that couldn't be possible without the help of someone that knew Documentary and Film Studies deeply, giving a decisive input to the programme form. That key person was José Manuel Costa.

At a third side of this triangle we had the school, which benefited from a good environment between teachers themselves and teachers and students, who saw in this studies programme a possibility to extend the range opened by their Bsc

programme in Journalism. It was a high stake, but the School was decided to make a major investment in Media Studies, and Documentary was seen as a crossroad that could link this elements, giving opportunity to extend the steps that were already taken in the field of video at the Information and Communication Technologies Bsc programme. Though the building where the school was running was old and had some structural problems, a new building was planned to be implemented, with fine installations that would allow for Film and Video to be developed in a contemporary environment.

All this conditions let to the first proposal in which we could see the two fundamental approaches that characterize the degree until today: History and Experimental. This balance between the two seems also a balance between the character of the two persons that where developing the proposal.

Coelho's linkage with the Film Societies and his enthusiasm, was keen to promote the Experimental agenda, which he foresaw as a major breakthrough. Abrantes could bring something different, avoiding being harmed by vices and established practices, which seemed to be common in other schools. This sounded very much as a progressist agenda, which could act in a common ground; a shared unique experimental approach shared by students and teachers.

Costa's, had a long experience, not only as teacher at Lisbon's New University, where he run the courses in "History of Cinema" and "Documentary", as well as coordinator of the Doc's Kingdom International Seminar, a fundamental and unique experience for all involved in Documentary. Costa's had also the vision of Cinema with a particular emphasis in Documentary, with published work regarding some of its fundamental Directors as well as a unique knowledge regarding the story of Documentary Filmmaking in Portugal. Costa's role as key person in the development of the Portuguese National Archives of the Moving Image (ANIME) also helps to understand his fundamental contribution to Cinema in Portugal.

The balance between the two elements was founded in an idea that is strong established in today's curriculum, in a development that runs from 1st year until the 3rd.

The curriculum

At the beginning of the programme students have a front load of courses that are intended to develop a critical thinking. Though there are also some practical courses, the concentration is clearly intended for the development of a theoretical framework, not confined to Film Studies. This entrance door to a Humanist view of Documentary, connects to an informal motto that is very much present: "An Other's Gaze"¹ (Um Outro Olhar).

A strong contribution to this idea is built through the course in Image and Cultural Anthropology. All the stress here is in the understanding of the student to embrace Documentary as an element where we can play with identity and understand better the identity games and rules that societies build and organize themselves with. In the long run, students should be able to understand how society and culture work and to be able to enter into these elements with a point of view, a certain *estrangement*. It's this Looking Awry that will also contribute to develop an auteur vision.

The courses on Narrative Structures I and II are fundamental to complement this raising of attention. They come not only as a way to understand storytelling and its role in Cinema, but also to stress the critical and Humanistic side of each student. The idea of "An Other Story" is better understood through the idea of this Other which inhabits in me. The working of this Other is a process that should be tackled with a special care. Each one's story should be understood in his/her potential, as a treasure, treated with respect.

¹ This is the first time that the term is translated into English. The translation of the word "Olhar" as Gaze is something that stresses some of the theoretical elements that we are developing in the Bsc, and not by chance it also connects to a Lacanian reference, which is better understood with the French word "Regard".

The course in "Art History" is connected in what Martin Heidegger's once called "Hervorbringen", this capacity that Art has to emerge something into the world, calling us to the attention and changing our point of view. Of course that the contribution from painting comes here as fundamental, as it also contributes for the understanding of the notions regarding framing. However, we should stress the relation of aesthetics in the development of a critical reasoning, which we see as fundamental.

A balance between critical reasoning, Film Studies and technical matters is made through the course of History and Aesthetics of Cinema I and II. This is not only the doorway to Film Studies. It's a knot of matters, which stand in a central place in the programme. The critical and humanistic side is kept, combined with the understanding of what is Cinema, its History, the importance of the different movements in connection with Art History, and bridging to a more technical side regarding the building of Cinema's Grammar. In this last case it's fundamental that a student understands Cinema's past. In a society that presses students to make always something new, innovating and breaking norms, and many times to rely exclusively on an experimental approach, there is the presence of a great risk materialized in a continuous repetition and a re-discovering of the wheel, where much is lost and egos are bloat. Before doing is better to understand what has been done and its reasons. This doesn't only avoids repetition, as it allows the discovering of interlocutors.

The technical developing of the Cinema's Grammar is carefully taken in practice at the courses of Audio-Visual Techniques and Laboratory I and II. Since moment one that our idea was to delay the holding of a camera so that certain things could be acquired first. This has not been always easy to do, as students show themselves impatient to create things as fast as possible.

Audio-Visual Techniques was a joint course with the Journalism programme, which was intended to teach the basic regarding the care and basic work with equipment and the rudiments of Media language.

"Laboratory I" and "Laboratory II" are the doorway to understand how to make a movie, giving the students their first opportunity to "stretch their legs" and put

in practice what they are learning in the other courses. This doesn't come as an immediate "hands on approach", but rather as a side by side and step by step approach. Students are guided in practicing a Cinema's Grammar. The several exercises that are purposed during the academic year link with the possibility of linking what was teach in theory, establishing a point of view (how to deal with the four p's of storytelling: people, places, plot, purpose; how to understand the use of shot types; the first contact with montage; the basic control of camera and sound equipment), etc. The exercises produced are many times student's first films. This situation is not exempted from dangers, as many students reach the point where they think they can do films.

"Film Theory" is a fundamental course in the developing of the critical point of view that we mentioned earlier. It helps to sustain the developments that "History and Aesthetics of Cinema" delivers, but now with a more clear sense and linkage to other philosophical movements, having Film Studies has their departure point.

"Photography and Image" by the other side, is a complementary course for understanding the fundamental of Camera, constructing a relation with Cinematography that is developed in through the all programme.

As we can see, the first year is built on the balance between History and Experimental that we mentioned as corner stones of the Bsc programme. It was meant to have a major concern with the critical aspects that we exposed has being the Bsc core, namely the critical view with a Humanistic approach that is summed in the motto "An Other View".

The 2nd year changes this balance into a more technical side, with courses like Sound, Camera and Lightning, Editing I and II. The theoretical and critical elements are kept in the courses of Documental Cinema I and II and in the course of Communication Sciences Research Methods.

Documental Cinema is a fundamental course for the understanding of Documentary Film story and practice. It's the opening space for a more reflexive exchange with reality and the thinking of the field itself.

Communication Sciences Research Methods is a common course with the Journalism Bsc, having a strong concern in Semiotics and the relation between Word and Media.

The 2nd year is a turning point where a specialization starts to appear with profiles being built by the students themselves, due to the amount of work in the technical courses. This was not always a programme characteristic. At the beginning there was sometimes an ideal of having full skilled auteurs, which would dominate all techniques ("Lone Rangers" independent filmmakers).

The 2nd year is also the year where students are introduced to the world of Production, starting the development of their feature projects. This is the start of a path that connects the courses of Project I, II, III, and IV (or Final). The initial idea was to have a strong preparation element of each film, starting from a first contact with the Production reality, then to the development of a proposal with a full built production dossier (including storyboard and screenwriting), to the development of the shooting and the final post-production and film release.

This has now change into a two stage approach. In the 2nd year there is a first full developed project with a time limit (6 minutes). At the 3rd year there is a second extended developed project with a lengthier feature, but still in the field of a short movie.

The 2nd year Production element is completed with the course on "Cinema and Audio-Visual Law and Politics", which helps students to understand not only the questions concerning copyright, copyleft, Creative Commons, but also the public bodies in the field of Cinema, their rules and principles.

The 3rd year is a time where profiles are fully assumed, through a set of options that go from more theoretical, like "Film Analysis and Aesthetics of Image", "Film Modernism and Dramaturgy", "Contemporary Cinema", to new trends like "Creative Industries" or "New Media and Interactive Content", understanding approaches on "Experimental Cinema", and more technical courses in "Audio Post-Production", "Video Post-Production", "Sound Design" or "Cinematography". It was intended that students should always maintain the equilibrium between a

critical and technical approach, preserving the equilibrium that we stated earlier as “History” and “Experimental”. The second semester is divided into a choice that leads entirely to the conclusion of the Degree Film or to a full-time Internship.

Work context and Methodologies

The beginning of the Bsc was marked by an idealistic feeling that was shared by all. It was a phase of a strong liberty, but in which there was an adjustment to the programme curriculum that led to the one exposed above. There was a progressist approach that was felt as a leitmotiv, which was sometimes mistaken in their purpose, as idealism and some normal naiveté were also present. There was a prevalence sense of letting the students exploring by themselves, which was combined with a keynote in self-expression. This contributed to inflate the ego, built as a resistance factor to traumas, which were presented as being the everyday of other schools. This led to some situations that were catalysed by the work context.

As there is no selection process for the access to the degree, other than the ones applied in the national application procedure (which works with average of grades coming from Secondary School), the Bsc as a heterogeneous composition, with students coming from many different backgrounds. This leads into tensions, namely between students with a more developed Visual Culture background and others with clear insufficiencies. Even if some arrive with a better background in Visual Studies, the majority of the students don't have a clear view of what they want to become in professional terms, lacking a view from what is the reality of Documentary. This can extend from several degrees, from students that just want to shoot movies (with no distinction of media or genre), to students that wanted to study art in general.

Working in a region as Abrantes is enriching for the human factor and opens the quietude that allows the concentration in studies, but faces normal problems of a periphery. This also contributes to the differences between students that we

mentioned, but has a major impact in the stimulus that a Documentary student would feel necessary, namely on the field of Visual Cultural. This is somehow tackled by programme "Espalha Fitas" Film Society, but a natural need for a more urban environment is felt.

The town-hall supports strongly the school, but the difficulties of working in an economic difficult context are many times felt by the students in their day by day reality. To help tackle this element it was developed a degree Film Society that worked in the year 2009/2010 with the input from students and teachers (Professor Costa was the major dynamo that helped to the success of the experience).

The school facilities has some problems of adaptation of an old building, which introduce technical situations that are overcome with the good will of teachers, students and school staff. There is however a strong investment in equipment, which helps in the development of the courses, allowing the work to be carried with only minor problems. The financial constraints linked with the world financial crisis had their impact on the capacity to buy new equipment, which can raise problems in a near future.

The context doesn't refer only to the city and region but to an epoch. It's not easy to teach something that is at a crossroad, in a time of many stimulus, where the position of the teacher itself has changed. In today's world is easy to access many "How to" videos on the Internet, from Cinematography to Sound Design or Post-Production. The contents are not only about techniques, or the science that is behind them. Film Studies Theory essays are also available, and it may not be with surprise that we arrive to the class just to be interpellated by a students that just watched David Bordwell's latest video essay, or Bill Nichols recent conference. There are is also a wide range of materials that come as support to other offers regarding Documentary courses, namely the exquisite video contents by Jen-Luc Lioult at Université de Provence. This leads to a different approach, where the teacher needs to adapt into certain occasions where he is no longer "the man supposed to know" (to use Lacan's expression). This has its consequences in the student-teacher relation, which were at a

certain point damaged by a certain popularity competition, which appeared at a certain point (to disappear just afterward).

At the same time, the problems facing the Documentary at an international scale, the capacity of Portugal to be part of the scene as a player, beside the renowned quality of Portuguese Directors and Cinema, is still part of the same world as the cutbacks at TV budgets, and the budget of Cinema public bodies and Government support. This is severed in a reality that pushes many of the recent formed Documentary filmmakers into doing freebies in exchange of a little more than a small recognition. Some naiveté linked with the idea of “art for art’s sake” approach can damage professional careers at very early stages, contrasting with a self-image that is many times super-evaluated.

One of the major problems that we have found, is that the success of Directors are many times felt as trends, or ways of doing, that can be copied, quoted, and defended, in a way that the best illustration would come from the Orwellian “four legs good, two legs bad”. The problem with this old practice, is that it doesn’t help in the understanding and development of a language or a point of view, being instead lines of a path that should be followed as master prints. This is not stimulated by the school, but it’s deeply penetrated into the students, as much as their need to be different. One example can come straightaway from a recent statement of a 1st year students, that when asked of why there was so much soberness in the use of the spoken word in their exercises, with almost an allergy to speaking characters, it come as an answer that they just didn’t want to be mixed with TV or Journalism. This comes to incredible gymnastics where students start to try and enter in the harder way, trying to conceptualize their works, without understanding the elements that link with that conceptualization. It seems that right from the beginning they are tired of the Audio-Visual and Cinematic Media, with an idea of the need of stars to follow. Those who have lacks in their background immediately follow the popular of “what is supposed to be right”. All happens as a sort of virtualization, since it deals more with “what is supposed to be” rather than “why it is”.

In the recent propositions for film projects we could clearly see two trends: self-expression compositions, in which metaphors or simple stylistic expressions would come to put Ego and his more or less teenager problems in the screen, and the Visual Archaeology, films about ruins and empty spaces, built into montage, sound and image games, following a dialogue with Manuel Mozos "Ruinas". All this happened in a time which Portugal undergoes one of his major crisis, a so called "once in three generations" period. However the fear of the TV reportage and other clichés, seems to talk louder, without the coming into ground of different approach. Reality comes from within as almost a refugee from the outside.

All this problems cross with other global ones, namely dealing with digital moving images on the age of internet, with content easily sent online for everybody to see, with an certain innocence regarding distribution processes, promotion, appreciation and valorisation of the work. This is also felt in the relation with film festivals and other public displays, which are seen as an end in themselves, without a proper understanding of the mechanism of promotion and dissemination that are associated with them. Thereby exercises done for courses were easily presented in such public showcases, being hard for any school to establish a control over such practices, namely in the digital age. The eager that some of this events show for moving images directed by students lead to a combination where sometimes it seems everything goes as to captivate school audiences.

The Future

We have now passed an Age of Innocence coming into terms with a more defined vision of what the Documentary Film Bsc should be and should become. It's a very hard process in a struggle with the context and a reality in which digital gives as many opportunities as it creates a space for the banalization (of the good and of bad). The building of an audience that connects to well though Documentaries stumbles into problems that Portuguese Cinema as created to

itself. The freedom from certain doctrines is needed, but it will long come to appear and students suffer in more conscious or unconscious way from it.

The first step would be a call not to action but to think. A very easy motto: don't shoot, think. This thinking is a long and interesting dialogue with something so polymorphous that we don't risk calling a genre. Keeping faithful to old Grierson words, there is still much we can do with the "creative treatment of reality". Better even when we understand that it's structured like a dream. Confronted with the challenges that here described, we decided that something's should be changed. This led to a more oriented vision of the teaching process, which could be summed up as: think, think and again think. A strong emphasis on the control of each phase of production, planning ahead, discussing rushes, developing editing plans, watching sequences at a cinema environment, was introduced, as a mean to develop a more structured approach. This also led to a continuous thinking ahead of problems, and a critical review of what is being produced. It's a tough process that deals with egos, and that not all students enter with ease, but that produces true challenges, which, once overcome, allows to a maturity that can only be achieved through certain processes. Perspectives regarding this methodology seem to be pertinent for the coming up of results.

There is a long way as we can become a critical matter in Documentary Studies. Brain Power is needed, but we still have challenges in a country where austerity made its wounds. This text accounts in simple terms with the woes and challenges from a recent programme, in the state of the preliminary balance that is referred in the subtitle. We hope in the future to raise a more structured set of documents regarding the experience of teaching documentary, into which we can only say that this was a simple first step. The phrase that better applies is: To be Continued...

Author identification

Gonçalo Leite-Velho. *Has a Phd by the Faculty of Letters of the University of Oporto. His research crosses different fields, connecting the themes of image and memory in the scope of the concept of Reconstruction (subject of his thesis). He was responsible for many network cultural projects, co-organized with different European Institutions. He is member of the Scientific Council of the Faculty of Fine Arts of Oporto University. He is professor and Head of the Bsc in Documentary Film Studies at the ESTA/IPTomar.*

MOBILIZAR O CORPO PELO MOVIMENTO DAS IMAGENS

Maria Mire

Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade (i2ADS), Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Portugal

Abstract

Ao pensarmos a imagem em movimento no contexto das práticas artísticas contemporâneas, deparamo-nos com a sedimentação de uma gramática experimentada e formalizada pelas próprias práticas, em que as aparentes falhas e disfunções contribuem para o enquadramento de uma experiência que pretende operar os seus próprios códigos. Na qual o desconforto, o lento fluxo temporal, a mobilidade induzida, a descontextualização e a desmultiplicação da atenção, promovem uma divergência reveladora da exigência perceptiva agenciada em cada proposta artística.

Desse modo, a disparidade das propostas artísticas contemporâneas tornará manifesto que não poderemos estancar uma reflexão em torno da imagem em movimento a partir de uma análise simplesmente veiculada ao domínio da experiência codificada da recepção da imagem cinematográfica, que proliferou ao longo século XX. Um corpo errático, um flâneur, abandonou a sala de cinema e vagueia agora entre projecções e emissões lumínicas numa deambulação que lhe permite activar a direcção da sua atenção. Este já não é, assim, o espectador-sujeito, imerso na escuridão e estrangido na sua mobilidade.

O estatuto do espectador, ao ser entendido numa perspectiva histórica — através de uma investigação genealógica aos dispositivos ópticos e pré-cinematográficos dos séculos XVIII e XIX — irá necessariamente confrontar-se com diferentes regimes espetatoriais. E, se a posição inerte do sujeito não está inscrita ontologicamente na experiência cinemática, podemos pensar desse modo que as imagens em movimento, mais do que imporem uma imobilização do corpo, são capazes sim de o mobilizar, de captar a sua acção por via da sua atenção.

Keywords: imagem em movimento; mobilização; práticas artísticas contemporâneas; instalação videográfica

Há quem cite um corpo aprisionado e refém numa caverna como o espectador-modelo da projecção das imagens negras e trémulas das sombras. Mas será realmente necessário imobilizar corpo para contemplar as imagens?

Consideremos que as imagens mais do que induzirem a uma imobilização forçada, elas são antes um mecanismo potente que despoleta reacções e acções. Ou seja, capazes de nos enviar para a sua própria trajectória, impelindo a um percurso desviado do trilho dos acontecimentos. A imagem em movimento no contexto das práticas artísticas contemporâneas é especialmente apta a assumir uma posição errante do corpo. A projectá-lo em deslocação através das cintilações imagéticas, como ímans lumínicos dispersos que induzem a uma mobilidade coreografada.

A disparidade das propostas artísticas contemporâneas e o modo como estas assumem uma certa disfunção ao modo clássico de acesso à imagem em movimento no contexto cinematográfico, promove aliás uma divergência reveladora da exigência perceptiva agenciada em cada proposta artística. Contudo estes novos lugares para o sujeito, na sua relação com a imagem em movimento, são desde cedo enunciados como uma necessidade de potenciar — no campo das artes plásticas — uma nova visualidade baseada no tempo e no movimento. Segundo as palavras de Theo van Doesburg, em 1929, será necessário pensar para além dos limites da imagem e não restringir o filme a uma experiência pictórica limitada aos bordos da sua moldura, e antes entender que “o espaço do espectador passa a fazer parte do espaço do filme. A separação da «superfície de projecção» é abolida. O espectador não observará mais o filme como uma apresentação teatral, mas irá participar nele opticamente e acusticamente” (1966: 11).

Um corpo errático, um *flâneur*, abandona a sala de cinema e vagueia agora entre projecções e emissões lumínicas numa deambulação que lhe permite activar a direcção da sua atenção. Este já não é, assim, o espectador-sujeito, imerso na escuridão, constrangido na sua mobilidade e prisioneiro no interior da sala de cinema que, cumprindo o seu papel de refém, participa na activação do dispositivo cinematográfico e no seu mecanismo de ilusão. Contudo, a libertação

da exigência de uma permanência inactiva do corpo é, antes de mais, um resgate de uma condição anterior ao cárcere.

A mutabilidade da imagem que promove o movimento, assim como os cortes espaço-temporais operados pela composição cinematográfica, produzem — segundo Walter Benjamin — um efeito de choque que perturba o processo de associações do espectador. Nesta afecção nasce a qualidade táctil do cinema, em que o ecrã, ao contrário do quadro, já não “convida o espectador à contemplação” (2006: 236). Segundo Benjamin o cinema explora eficazmente novas tarefas da percepção utilizando estratégias de distração comuns a outros domínios artísticos, conseguindo o cinema através do seu dispositivo de recepção colectiva superar a tentação do indivíduo de se furtar a tal tarefa.

A dialéctica temporal da recepção distraída, que articula a atenção e a diversão, mantém-se segundo Peter Osborne na exposição das imagens em movimento no campo da arte; incorporando estas práticas, na sua produção, a antecipação das condições de recepção, na medida em que:

“[a] obra tem pouco tempo para entusiasmar e imobilizar o espectador tipo por meio da imposição da sua imagem e do seu ritmo; embora, uma vez captadas, as condições cinemáticas do ecrã vazio ajudem o espectador a fazer um intervalo, antes de sair e passar à próxima diversão. Essa diversão subsequente pode ser uma obra exibida num monitor, porventura até então ignorada ao canto de uma galeria. Isso aponta para, penso, um aprofundamento da percepção na diversão; a atenção psíquica dispersa não é uma barreira à recepção, mas muito simplesmente uma condição da recepção.” (Osborne, 2007: 154)

Aliás, julgamos que as práticas artísticas extravasaram e, inclusivamente em alguns casos, subverteram a experiência contida no perfeito funcionamento do dispositivo cinematográfico, tal como enunciado por Jean-Louis Baudry¹ na

¹ Nesta década, Jean-Louis Baudry publica dois ensaios, — «Effets idéologiques de l'appareil de base», publicado em 1970, no nº 7-8, da Revista Cinématique (p. 10-23), e «Le dispositif: Approches métapsychologiques de l'impression de réalité», publicado em 1975, no nº 23 da

década de 1970. Tal conceito emerge da análise dos efeitos produzidos no sujeito pela disposição do aparato técnico no interior da sala de cinema. A noção de dispositivo cinematográfico será concebida como uma inter-relação entre uma tecnologia e um modo de apresentação. Um modo de endereçamento de uma forma fílmica e um posicionamento da instância do espectador, em que “a disposição dos diferentes elementos — projector, sala escura, ecrã — (...) [reproduzem] de uma forma impressionante a disposição da caverna [de Platão], cenário exemplar de toda a transcendência e modelo topológico do idealismo” (Baudry, 1978: 23). Como observamos, esta análise de Baudry não é restritiva à organização do seu aparato técnico, mas abrange o modelo perceptivo implícito que tal organização põe em funcionamento, e que origina uma *impressão de realidade* no sujeito situado no interior da sala de cinema.

Numa habitação subterrânea e afastado do mundo, este dispositivo incorpora um mecanismo de ilusão que, tal como o cinema, produz uma impressão de realidade no qual o espectador é compreendido como vítima à semelhança do prisioneiro da caverna platónica. No interior da gruta, os prisioneiros-espectadores estão sentados, privados do movimento e inibidos da sua motricidade. Não conseguem fugir da imagem projectada no ecrã-parede que lhes faz face, não podem desviar o olhar e são obrigados a contemplar as sombras. Este estatuto de imobilidade a que é submetido o espectador — que se torna realmente paradigmático ao colocar-se em evidência a mobilidade das imagens — serve ao pensamento de Baudry para edificar o poder da acção ideológica do dispositivo cinematográfico, que o autor remete para um sujeito passivo, inibido da sua motricidade e próximo do estado do adormecimento.

O âmbito da discussão em torno da projecção das imagens não se refere assim somente a uma questão formal, encerrada nos limites da sua composição, tal como o “efeito do sentido não depende somente do conteúdo das imagens” (Baudry, 1978: 18), mas constitui-se igualmente através da continuidade ilusória possibilitada pela persistência retiniana da visão humana. O ecrã

Revista Communications (p. 56-72) — onde introduz o conceito de dispositivo, ligando-o intimamente à experiência cinematográfica e estabelecendo uma estreita relação entre o cinema e a psicanálise. Tendo estes dois ensaios sido posteriormente reunidos e publicados no livro *L'Effet Cinema* do mesmo autor, publicado em 1978, obra que utilizamos como referência no presente texto.

assume-se como um elemento activo necessário à articulação do dispositivo cinematográfico. Este é, para além de um elemento autónomo de significação, também um componente cooperante e funcional inserido num contexto construído para proporcionar a experiência cinematográfica.

Estamos perante um dispositivo que pretende condicionar o sujeito, de forma a “obter um efeito ideológico preciso e necessário à ideologia dominante: criar uma fantasmização do sujeito” (Baudry, 1978: 25). Sendo necessário, segundo este mesmo autor, proceder-se ao questionamento da forma de como este codifica e entende a posição do sujeito, para desse modo o libertar do *efeito cinema* enquanto instrumento de acção ideológica. O efeito ideológico, implícito ao funcionamento do dispositivo cinematográfico, remonta à “ideologia inerente à perspectiva” (Baudry, 1978: 16), na qual o sujeito ao ser colocado no centro do traçado geométrico é transformado em força activa interpretativa e originária do sentido.

A visão monocular da representação perspéctica é a mesma da câmara que ocupa um lugar central no processo de produção fílmico, enquanto aparato óptico e técnico. Aliás, a forma como esta acopla um modo específico de inscrição, construído sobre o modelo da *camera obscura*, tornará segundo Baudry, “claramente manifesto na história do cinema, que é a origem da construção perspéctica da Renascença que lhe serve de modelo”. Assim como é possível detectar uma descendência directa nas dimensões relativas do formato do ecrã, em que a relação “entre a altura e a largura, parecem bem calculadas a partir de uma proporção média retirada da pintura de cavalete” (Baudry, 1978: 16).

Por oposição, encontraremos nos textos de Tom Gunning² e Frank Kessler,³ uma análise crítica ao pensamento de Baudry, considerando estes que a teoria do dispositivo cinematográfico — de inspiração psicanalítica produzida nos anos

² Cf. GUNNING, Tom (2003) — “Fantasmagorie et fabrication de l’illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique”, pp. 67-89.

³ Cf. KESSLER, Frank (2003) — “La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire”, pp. 21-34.

1970 —, não se debruçando sobre o *cinema das origens*,⁴ aborda o cinema de uma forma ahistórica. Do não contemplar destas primeiras formas cinematográficas resulta, segundo Kessler, que a sua análise se restrinja a um modelo de experiência cinemática integrado num regime que viria a dominar a instituição cinematográfica. Ou seja, um regime no qual o *efeito cinema* se reproduziu eficientemente na ficção narrativa-representativa clássica dominante, e no qual “efectivamente, as estratégias formais destacadas por este último têm como objectivo maximizar o investimento mental do espectador na ficção” (Kessler, 2003: 24). Considerando, inclusive Kessler, que a teoria do dispositivo proposta por Baudry revela apenas ser uma caracterização do funcionamento da instituição cinematográfica e dos efeitos ideológicos que lhes estão implicados.

Por oposição, o conceito de *cinema de atracções* proposto por Gunning — relativo às especificidades das primeiras experiências de produção cinematográfica que emergem na viragem do século XIX para o século XX — surge do argumento de que era possível isolar diferentes regimes espectatoriais ao longo da história do cinema.

Dessa forma, o estudo do espectador teria de ser entendido numa perspectiva histórica, em que uma investigação genealógica dos dispositivos cinematográficos se oporia “ao mito idealizante e ahistórico de um dispositivo cúmplice, fabricante de espectadores e cidadãos igualmente cúmplices” (Gunning, 2003: 77). O *cinema de atracções* na sua proposição de confrontação directa entre o espectador e o ecrã oferecia-se como “o exemplo mais evidente de uma experiência espectatorial distinta da que reencontramos no cinema supostamente clássico” (Gunning, 2003: 68).

O *cinema de atracções* permite assim fazer uma contra-história do cinema narrativo clássico, do posicionamento do espectador e da sua forma de acesso à experiência cinemática. Como refere Kessler, independentemente da organização do aparato técnico poder apresentar semelhanças, as diferenças “são menos aptas a produzir certa absorção espectatorial inerente às ficções

⁴ Tradução portuguesa das expressões de língua inglesa “early cinema” e de língua francesa “cinéma des premiers temps”, com base na tradução proposta por Paulo Viveiros, que compreende as formas cinematográficas realizadas até 1908 (Cf. VIVEIROS, Paulo (2007) — “O espaço das atracções” [Documento electrónico]).

cinematográficas clássicas” (Kessler, 2003: 25), devendo-se dessa forma abandonar, a ideia de uma predisposição psíquica inscrita ontologicamente no *medium* cinematográfico.

Também os espectáculos de Fantasmagoria realizados por Étienne-Gaspard Robertson, em finais do século XVIII num convento em ruínas no centro de Paris, são exemplares na construção de uma experiência visual cinemática que pressupõe um corpo empático às imagens. Repletos de efeitos ópticos e de imagens projectadas em movimento, as Fantasmagorias — apesar do seu forte carácter imersivo — convocavam constantemente um corpo reactivo à imagética encenada, assim como destabilizado pelo próprio ambiente sinestésico das apresentações.

E desse modo, se a posição inerte do sujeito não está inscrita ontologicamente na experiência cinemática, podemos pensar que as imagens em movimento, mais do que imporem uma imobilização do corpo, são capazes sim de o mobilizar, de captar a sua acção por via da sua atenção.



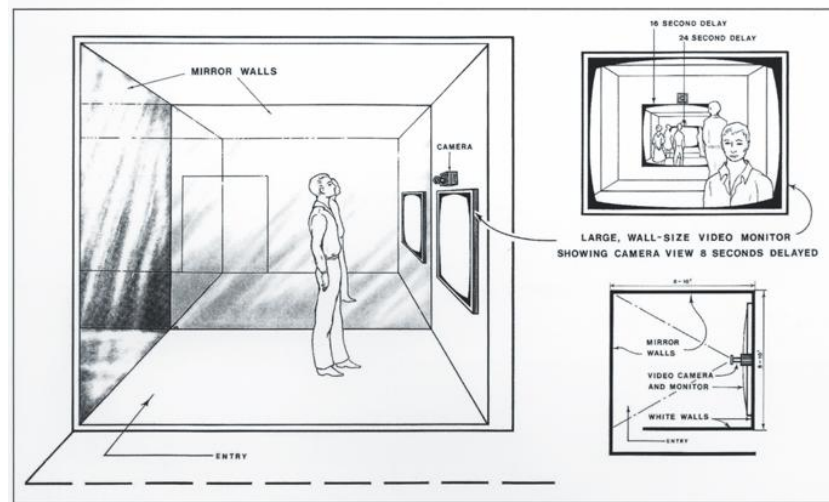


Figura 1 e 2. Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974.

A territorialidade experimentada pela imagem em movimento, por via da sua instalação, lança um apelo ao corpo para a sua experimentação. Ao provocar condições divergentes da projecção frontal sobre um ecrã onde o espectador está imobilizado numa posição fixa, o corpo do sujeito é liberto na mesma medida em que já não lhe é exigido um ponto de vista único. No interior destas experimentações organizativas, o sujeito participa em alguns casos na actualização da própria obra, implicando-se nas variações que esta experimenta por meio da sua acção. Este é o caso de "Present Continuous Past(s)" de Dan Graham, uma obra que explora as condições do desdobramento do tempo. Aqui, somos inseridos num espaço cúbico espelhado que nos possibilita o reflexo do tempo presente. No mesmo espaço encontra-se um monitor e uma câmara capaz de registar a nossa aproximação a este, colocados na mesma parede de forma perceptível. Contudo este dispositivo parece não detectar de imediato a nossa presença, pois no circuito fechado de vídeo, a imagem captada pela câmara é transmitida com 8 segundos de atraso no monitor de vídeo. O espectador vê assim simultaneamente nos espelhos à sua volta, o seu reflexo em tempo real; no monitor, a sua imagem passados 8 segundos; no reflexo do próprio monitor nos espelhos circundantes, a mesma acção, mas 16 segundos depois. Este desdobramento temporal é criado pelo posicionamento do observador entre o plano da câmara e do monitor e o plano dos espelhos,

criando um feedback visual, tornando as acções passadas, continuamente presentes.

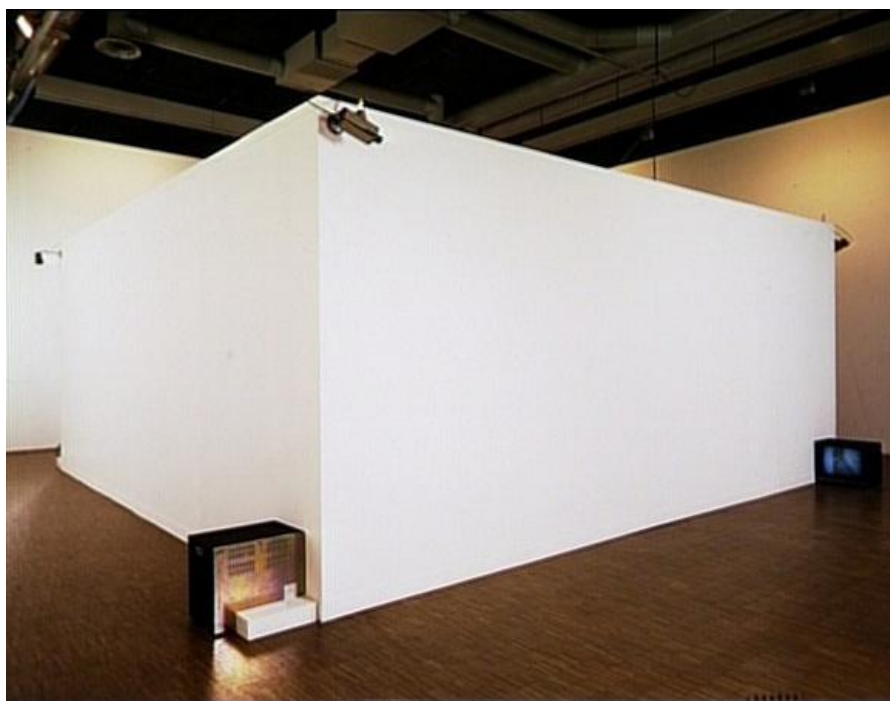


Figura 3. Bruce Nauman, *Going Around the Corner Piece*, 1970.

A imagem em movimento na sua relação com o espaço e no modo como em alguns casos pressupõe um corpo que entenda o carácter objectual do ecrã, inscreve-se no campo expandido da escultura, proposto por Rosalind Krauss⁵, por meio de obras como "Going Around the Corner Piece" de Bruce Nauman. Um cubo de grandes dimensões, que propõe um espaço arquitectónico, tem colocado nas suas esquinas quatro televisores transmitindo as imagens de quatro câmaras de vídeo. Neste circuito fechado de televisão ou CCTV,⁶ as imagens transmitidas por cada uma das televisões referem-se à câmara da esquina oposta. O cruzamento entre dispositivo de captação e de monitorização,

⁵ Cf. KRAUSS, Rosalind (1986) — "Sculpture in the Expanded Field".

⁶ CCTV ou Circuito Fechado de Televisão (do termo inglês: Closed Circuit TeleVision - CCTV) é um sistema de televisão que distribui sinais provenientes de câmaras localizadas em locais específicos, para um ou mais pontos de visualização. Como o próprio nome indica, apresenta-se como um sistema no qual o circuito se encontra fechado e todos os elementos estão directamente conectados. Distingue-se da transmissão televisiva, pelo facto do sinal não ser livremente distribuído ou passível de ser sintonizado por um qualquer receptor.

impede o acesso do espectador à sua própria imagem, só conseguindo este visualizar o momento em que tornea cada uma das esquinas do cubo. O corpo do sujeito é assim compelido a encetar uma coreografia, em busca desses instantes de transição. Nesta mobilização, ficamos retidos na armadilha da visibilidade pela impossibilidade concreta de acedermos à mediatização visual do percurso que elaboramos em torno do espaço e o qual se encontra a ser ininterruptamente transmitido, intercalado entre os quatro televisores. Ao confrontarmo-nos com cada um dos televisores, verificamos que estamos a ser vigiados por uma acção que não conseguimos visualizar, restando-nos apenas monitorizar os movimentos dos outros. Ao juntar o circuito fechado da monitorização ao percurso circular em torno do dispositivo escultórico e videográfico, esta obra sugere encerrar uma dupla circularidade panóptica.



Figura 4. Michael Snow, *Two Sides to Every Story*, 1974.

Se no espaço cinematográfico, o ecrã está invariavelmente acoplado às paredes do próprio espaço — participando no desenho arquitectónico que privilegia a sua iluminação em detrimento dos restantes elementos — em “Two Sides to Every Story”, Michael Snow remove a moldura da parede e coloca-a no centro de uma sala, privando o ecrã da sua acepção de janela que se abre sobre o exterior. Cada uma das faces do plano suspenso colocado no centro do espaço, serve de ecrã à projecção de dois vídeos sincronizados da mesma acção. Estabelece-se

assim na organização do aparato técnico, uma analogia ao plano físico das filmagens no qual os projectores ocupam agora o lugar das câmaras. Na reposição destes elementos, enfatiza-se a dualidade entre o espaço real e o espaço da representação. O observador tem que se deslocar em volta do plano suspenso, e dessa forma assumir alternadamente um dos dois pontos de vista, na impossibilidade concreta de aceder à dupla projecção simultaneamente. O ponto de vista — por sua vez desmultiplicado e desdobrado sobre a mesma superfície — subjectiva tanto a posição do sujeito, como do ecrã, enquanto elemento que condensa na sua superfície um único ponto de vista. A dupla projecção de 16mm sobre uma mesma superfície metálica suspensa, cria uma frente e um verso. Duas posições que diluem o ecrã na sua preposição de encandeamento sucessivo sobre um ponto de vista privilegiado, aqui este já não é opaco e sempre há algo a ver atrás dele.

A imagem em movimento participa assim de forma híbrida no território das práticas artísticas contemporâneas, tanto se iluminando nas obscurecidas salas do espaço expositivo, como se expondo apta a partilhar o espaço com os demais objectos. Através da sua instalação no espaço ela potencia afinidades com o território da escultura. O modo como o ecrã se assume por vezes enquanto elemento escultórico, actuando persuasivamente tanto na atenção como nos movimentos do espectador⁷, organiza o espaço expositivo de modo vincadamente cenográfico, revelando uma coreografia específica do sujeito em torno da recepção da obra. Dessa forma a mobilidade do sujeito é convocada a participar na actividade perceptiva, na mesma medida em que a disposição dos elementos escultóricos, organizam o campo perceptivo implicado pela obra. O corpo fica assim inscrito na obra, em que por vezes agir no espaço é agir inclusivamente sobre a imagem que se ilumina na superfície do ecrã.

⁷ Aliás como refere Ernesto de Sousa, “uma peça escultórica é, neste sentido, e objectivamente menos ambígua que uma pintura. Por outras palavras: uma escultura é antes de mais um objecto em acção. Onde quer que seja colocada, define e organiza o espaço à sua volta. Independentemente da contemplação que lhe concedermos ela impregna logo os nossos gestos, contamina as nossas intervenções” (SOUSA, Ernesto (1973) – *Para o Estudo da Escultura Portuguesa*, p. 15).

References

- BAUDRY, Jean-Louis (1978) – *L'Effet Cinema*. Paris: Albatros.
- BENJAMIN, Walter (2006) – *A Modernidade*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- GUNNING, Tom (2003) – "Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique". *CiNéMAS*. Montréal. Vol. 14, nº 1, pp. 67-89.
- KESSLER, Frank (2003) – "La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire". *CiNéMAS*. Montréal. Vol. 14, nº 1, pp. 21-34.
- KRAUSS, Rosalind (1986) – "Sculpture in the Expanded Field". In *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, pp.277-290.
- OSBORNE, Peter (2007) – "Recepção na distracção: tempo, arte e tecnologia". In PEREZ, Miguel von Hafe (ed.) – *Propostas da Arte Portuguesa. Posição 2007*. Porto: Fundação de Serralves / Jornal Público.
- SOUSA, Ernesto (1973) – *Para o Estudo da Escultura Portuguesa*. Lisboa: Horizonte.
- VAN DOESBURG, Theo – "Film as Pure Form". In *FORM MAGAZINE*, nº1 Cambridge, (Summer) 1966. (Original publicado em 1929).
- VIVEIROS, Paulo (2007) – "O espaço das atracções" [Documento electrónico]. Braga: Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação – Universidade do Minho, Setembro 2007 [Consult. 2 de Abril de 2013]. Disponível em WWW: < http://www.academia.edu/778227/O_espaco_das_atraccoes >.

Author identification

Maria Mire. Born in Maputo in 1979. Lives and works in Oporto and Lisbon. Is currently Invited Assistant Lecturer at Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP) and Assistant Lecturer at Universidade Lusófona do Porto (ULP). Is also currently a PhD student in Art and Design at FBAUP and a research fellow at i2ADS-Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade.

CINEMA E IMAGINÁRIO

Henrique Muga

Centro de Estudos Arnaldo Araújo/Escola Superior Artística do Porto,
Portugal

Abstract

From the concept of "imaginary" we pretend to relate the cinematographic image with other artistic images and the human imagination, that is, exploring the imaginary dimension of the cinema or the cinematographic dimension of imaginary.

Keywords: Cinema, imaginary

Com raízes nas antigas metafísicas ocidentais, é no séc. XX que o imaginário encontra um terreno fértil ao seu crescimento.

Para Jean-Jacques Wunenburger (2013) três fatores contribuíram para o desenvolvimento do imaginário: a estética surrealista, que permitiu, paralelamente à difusão da psicanálise freudiana, promover práticas imaginativas que remontam ao romantismo; o interesse pela psicossociologia religiosa (E. Durkheim, M. Eliade e C. Jung); a lenta progressão de um neokantismo que dá por adquirido o estatuto transcendental da imaginação e a sua participação na constituição de um sentido simbólico (E. Cassirer, M. Heidegger).

Centrando a essência do imaginário no mito, Gilbert Durand (2003) aponta três razões para o ressurgimento da mitologia no séc. XX: o mal estar prometeico, conseqüente ao desencantamento perante a técnica e aos efeitos perversos da proletarização; o desmoronamento da epistemologia clássica e a total subversão da razão clássica; a expansão da antropologia enquanto emergência da curiosidade pela estranheza do estrangeiro.

Bragança de Miranda (2002) inscreve a emergência do papel central das teorias do imaginário como consequência do descontrolo do mundo das imagens inerente à reprodutibilidade técnica.

A construção teórica do imaginário é obra de vários autores ao longo do séc. XX, dentre os quais se aborda, de forma sucinta, os contributos de Sigmund Freud, Carl Jung, Jacques Lacan, Gaston Bachelard e Gilbert Durand.

Expulsa das ciências naturais pelo racionalismo aplicado, a imagem é colocada no centro das ciências sociais por Freud (1905, 1908). A partir da análise da vida mental dos seus pacientes, o pai da psicanálise considera a *líbido* como a causa geral da vida psíquica e define o inconsciente como o recetáculo de toda a biografia do indivíduo. A imagem, o fantasma é símbolo de uma causa conflitual que opôs num passado biográfico a *líbido* à censura. Toda a criação artística corresponde a uma tentativa de superar determinadas pulsões inconscientes, reforçadas por certos impulsos infantis de natureza erótica ou angustiosa. A escrita criativa é a criação de um mundo de fantasia, de um “castelo no ar”, uma narração ilusória que visa satisfazer um desejo. A obra de arte é um símbolo de uma insatisfação ou de um desvio.

Recorrendo ao estudo dos mitos, dos rituais, e das produções artísticas em diferentes eras e diversas culturas, Jung (1964, 1985) amplia o conceito de *líbido*, definindo-a como uma força dinâmica mais generalizada. Afastando-se da interpretação semiológica freudiana, Jung interpreta o conteúdo imaginário da pulsão simbolicamente, como sentido espiritual do instinto natural; este sentido espiritual é designado por *arquétipo*, uma estrutura dinâmica, de carácter universal, que organiza temas, símbolos, imagens, predisposições para perceber ou atuar de uma determinada maneira. A função simbólica é o lugar de reunião dos contrários, constitutiva do processo de individuação. O símbolo é multívoco, não pode ser assimilado a um efeito que se reduziria a uma única causa. Enquanto para Freud o símbolo oculta, para Jung o símbolo revela, a obra de arte é uma experiência visionária com carácter originário.

Baseado na dialética de Hegel, na antropologia de Lévi-Strauss e na linguística de Saussure, Lacan (1966) estrutura o espaço habitado pelo ser falante em três registos: o *imaginário*, o registo em que se situa o ego, o lugar das identificações e das relações duais; o *simbólico*, o campo da linguagem, regendo o inconsciente do sujeito; o *real*, aquilo que, carecendo de sentido, não pode ser nem simbolizado nem integrado imaginariamente.

Bachelard (1943, 1960) defende a omnipresença da imagem na vida mental, atribuindo-lhe uma dignidade ontológica e uma criatividade onírica, fontes da ligação poética ao mundo. Tal como Jung, situa as raízes da imaginação nas matrizes inconscientes; estas imagens são depois transformadas por uma consciência percetiva em imagens novas, através do contacto com os elementos materiais do mundo exterior: as nossas imagens enriquecem-se e alimentam-se da simbólica dos quatro elementos, que fornecem as hormonas da imaginação e nos fazem crescer psiquicamente; se a imaginação está profundamente ligada ao inconsciente pessoal do sonhador, do ponto de vista do conteúdo ela apresenta-se como uma imaginação material, cuja dinâmica criadora radica na experiência do corpo e cujos sonhos a ligam intimamente ao cosmos.

A partir da arquetipologia junguiana, da antropologia de E. Cassirer, e da fenomenologia poética de Bachelard, Durand sistematiza uma ciência do imaginário no quadro de uma antropologia geral, colocando no coração do psiquismo uma "fantástica transcendental", isto é, o imaginário como primeiro substrato da vida mental, integrando a própria racionalidade. O imaginário é o "*conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensante do homo sapiens*" (Durand, 1984, p.21). Mais do que um arquivo estático, o imaginário é um

trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual reciprocamente, (...) as representações subjetivas se explicam pelas acomodações anteriores do sujeito ao meio objetivo (Durand, 1984, p.38).

Neste "trajeto antropológico" o autor parte de três grupos de reflexos dominantes – deglutição e nutrição, copulativos e da ritmanálise, e dominantes posturais – como constituindo os esquemas que formam a

primeira causa de toda a simbolização humana, três atitudes estruturais de sistemas de imagens, matrizes nunca vazias, mas antes dinamismos figurativos, motivados pelo meio cósmico e pelo meio sociofamiliar, e configurados de acordo os regimes diurno e noturno. O esquema está na base da figuração simbólica; o símbolo é um sistema de conhecimento indireto, a expressão cultural concreta do arquétipo, a especificação deste sob a influência do meio físico ou cultural. O conjunto discursivo de símbolos, a narrativa simbólica constitui o mito; é ao nível das imagens naturais e dos símbolos sociais que o mito vai operar.

Relações entre a imagem cinematográfica e outras imagens artísticas e mentais

Considerando que o imaginário é o lugar comum da imagem e da imaginação, o conjunto de imagens e relações de imagens produzidas pelo *homo sapiens*, e que o cinema, enquanto arte de síntese, mantém uma multiplicidade de relações com as outras artes, pretende-se analisar as inter-relações entre as imagens do cinema e da pintura, da fotografia, da música, do romance, e do teatro, tendo como pano de fundo a imaginação.

Um enquadramento para os nossos olhos

O cinema germina e nasce inserido na lógica da representação visual iniciada na pintura renascentista. Emergindo sob o signo da sombra e presa a um determinado local, no séc. XV a pintura adquire mobilidade e assume-se como representação do real; deixa para trás a ideia da imagem como *sombra/reflexo* da forma, *cópia/duplo* da ideia ou como *simulacro/fantasma*, para se identificar como *representação* da realidade. Trata-se, argumenta Louis Marin (1996), de substituir uma coisa ausente por uma coisa presente que está em relação com ela de forma analógica e, ao mesmo tempo, mostrar-se como representação; assim, num equilíbrio entre a transparência e a opacidade, entre a transitividade e reflexividade, a pintura moderna converte-se num *plano*, com um *campo* e uma *moldura*; representar é “pôr em quadro”, é realizar um enquadramento.

É da mesma forma, assinala Jacques Aumont e col. (2008), que se nos apresenta a imagem fílmica: uma superfície bidimensional e delimitada por um quadro, o limite da imagem. A porção do espaço imaginário contido dentro do quadro é designada por *campo*; normalmente percecionamos o campo como inserido num campo mais vasto, o *fora de campo*: conjunto de elementos, que não estando incluídos no campo, lhe são ligados pelo espetador, imaginariamente, e pelo próprio filme.

Mas o espaço representado não se prolonga apenas lateralmente; o trabalho de colagem do visível ao real traduz-se na procura do realismo, nomeadamente da tridimensionalidade. A resposta à necessidade de criar a ilusão da profundidade é dada pelo modelo de perspetiva iniciado no *quattrocento* – perspetiva *artificialis*: é um tipo de representação estruturado através da convergência das linhas de fuga num ponto geometricamente, e da colocação da linha do horizonte ao nível dos olhos do observador, o resultado de convenções ensaiadas na máquina, e que germinaram numa cultura determinada; como refere João Mário Grilo (2008), se a *perspetiva artificialis* domina o modo de representação ocidental do séc. XV ao séc. XIX, tal facto traduz o longo advento do olho ao centro da consciência, de Platão a Leonardo Da Vinci, emergindo com este o homem cinematográfico, espécie de Cíclope que rejeita todo o seu corpo e paralisa todos os outros sentidos, para olhar cada vez mais longe. Por outro lado, a *perspetiva artificialis* não é alheia à emergência do antropocentrismo humanista; ao copiar a visão do olho humano, ela institui um ponto de vista; tal ponto de vista significa que a representação supõe um sujeito que a olha e cujo olhar ocupa um lugar privilegiado; este universo é organizado para que possamos ocupar o seu centro geométrico e emocional. Como refere Christian Metz (1980), este lugar privilegiado, único e central, adquirido sem qualquer esforço de motricidade é o lugar de Deus, do sujeito omni-percecionante.

O encanto do duplo

É da fotografia que o cinema herda em primeira mão a magia, o encanto da imagem. Com efeito, para Edgar Morin (2011), o encanto da imagem

fotográfica, constitui um dos pilares da visão mágica do mundo que o cinema constitui. É na qualidade latente do *duplo* que reside o encanto da fotografia: o duplo é a

imagem fundamental do homem, (...) reconhecida no reflexo ou na sombra, projetada no sonho, na alucinação e na representação pintada ou esculpida, fetichizada e magnificada nas crenças, (...), nos cultos e nas religiões (Morin 2011, p.31) .

Ao mesmo tempo que constitui a presença de uma ausência, a fotografia também parece revelar o invisível do original, a alma da pessoa, como se a imagem material tivesse uma qualidade mental de que carece o original, a qualidade de duplo, um *ego alter*. A fotografia contém os genes da imagem (mental) e do mito (duplo), cria um campo mágico-afetivo onde reina a recordação, o fantasma, a alma.

São estas virtudes, conclui Morin (2011, p.39), que a fotografia transmite ao cinematógrafo, sob o nome genérico de *fotogenia*: "qualidade complexa e única de sombra, de reflexo e de duplo, que permite às potências afetivas próprias da imagem mental fixar-se na imagem saída da reprodução fotográfica".

Esta herança é naturalmente transformada pelo cinematógrafo, explica Morin (2011): enquanto a fotografia pode diminuir de tamanho até caber num bolso, a projeção cinematográfica pode ocupar a dimensão de uma parede; se na fotografia a imagem não pode dissociar-se do seu suporte, no cinema a imagem é desmaterializada, torna-se impalpável, fugaz; enquanto a fotografia se presta a uma utilização essencialmente privada, o cinema é um espetáculo coletivo; por último, o fetichismo inerente à fotografia só ao nível da foto ou autógrafa da vedeta encontra um paralelo no cinema.

Reconhecendo igualmente a paternidade natural da fotografia, também Moscariello (1985) evidencia o caminho escritural oposto que o filme segue: a fotografia limita-se a fixar o dado contingente sem poder organizá-lo numa sequência discursiva, ao contrário do filme, que transforma as imagens em discurso, subtraindo as coisas à morte a que as condena a

duplicação mecânica usada pela objetiva; deste modo, se o tempo da fotografia é sempre o do passado, o do filme só pode ser o presente.

Movimento e ubiquidade

Com efeito, se esta "imagem-espço" herdada da pintura e da fotografia, deixa marcas indeléveis também é radicalmente transformada pelo cinematógrafo, ou seja, ao adquirir movimento. Ao invés da imagem única, independente do tempo, estática, refere Aumont e col. (2008), a imagem fílmica aparece ao espetador como múltipla, como um encadeamento de fotogramas cuja semelhança e organização temporal criam a impressão de continuidade e movimento.

O espetador percebe o movimento das personagens e outros elementos internos ao campo; mas dá-se também conta de que o seu ponto de vista relativamente à ação não é estático, o que deriva dos movimentos e posições da câmara. O lugar omnipercecionante que o espetador ocupa, observa Metz (1980), transforma-o num segundo ecrã, identificando-se consigo mesmo como olhar e, conseqüentemente, com a câmara, que antes dele olhou aquilo que ele agora olha; ao identificar-se com a câmara, o espetador adquire o poder da ubiquidade, a sensação de ser capaz de observar o mundo de múltiplos pontos de vista.

Para além da duração, da grandeza e da organização plástica dos planos, o ritmo do movimento é modulado pela banda sonora, em especial pela música.

A incorporação sonora

Juntamente com o movimento, considera Morin (2011), a música constitui a alma da participação afetiva do espetador no cinema; o cinema é musical como a ópera, necessita de uma música integrada, misturada ao filme, que seja o seu banho nutritivo. Para Moscariello (1985), a música é a arte com a qual o cinema tem maiores analogias: antes de ser uma arte do espaço, o

cinema é uma arte do tempo, na qual o ritmo tem uma importância fundamental.

Para além de unir o espetador ao filme numa participação amável e lúdica, acrescenta Morin (2011), a música ascende à superfície racional do discurso: fruto da sua consanguinidade, a música e o cinema complementam-se, isto é, a música significa a imagem e a imagem significa a música; a música do filme, linguagem inefável do sentimento, realiza-se como linguagem inteligível de signos.

Era uma vez...

Ir ao cinema é, normalmente, ir ver um filme que conta uma história. Apesar de não ter nascido com uma vocação propriamente narrativa, rapidamente o cinema se cruza com a narração:

como grande máquina fabuladora, o cinema é chamado a desempenhar nos nossos dias a mesma função mitopoiética que na Idade Média era confiada às «canções de gesta» e no século XIX ao «romance realista». De facto, à semelhança destes dois géneros, também o cinema se propõe satisfazer aquela fome de narrativas que é tão antiga como o homem e que constitui a manifestação mais elementar da nossa insuprimível necessidade de «imaginário» Moscardiello (1985, p.50).

Mas se o objetivo do cinema e do romance é o mesmo, adverte este autor, a sua substância de expressão, o seu procedimento escritural, é diferente. Assim, o romance consiste na narração escrita de um acontecimento unitário expresso na primeira ou na terceira pessoa; além disso, o espaço do romance é um lugar puramente abstrato, ligado à capacidade evocadora das palavras e à sensibilidade do leitor. Pelo contrário, o filme lida sobretudo com imagens capazes de evocar uma impressão de realidade inacessível às palavras; o espaço fílmico é percebido globalmente; quanto ao ponto de vista, no cinema a narração é simultaneamente subjetiva e objetiva.

Apesar do parentesco dramático entre o cinema e o teatro, observa o mesmo autor, a ficção fílmica é diferente da teatral: se o centro de interesse do filme é o enredo, o discurso, no teatro é a interpretação, a representação; enquanto a ação imitada no teatro “aconteceu de uma vez por todas”, a ação imitada no cinema “acontece pela primeira vez” sob os nossos olhos; daqui resulta que, ao contrário da obra teatral que é fechada, a obra fílmica torna-se aberta como o romance.

Mito e ritual

Ver um filme de ficção é sempre, ao mesmo tempo, ver o mesmo filme e um filme diferente. Tal facto prende-se com duas razões, justifica Aumont e col. (2008): primeira, todos os filmes contam, sob aparências e peripécias diferentes, a mesma história, a do confronto entre o Desejo e a Lei, e da sua dialética com surpresas inesperadas; segunda, todo o filme de ficção dá a impressão de um desenvolvimento regulado e de um surgimento devido ao acaso, o que coloca o espetador numa posição paradoxal: poder prever e não poder prever o seguimento, querer conhecê-lo e não o querer. Com efeito, o desenvolvimento do filme de ficção é modulado por dois códigos: a *intriga de predestinação*, que consiste em dar explícita ou implicitamente, nos primeiros minutos o essencial da intriga e a sua resolução ou a sua resolução esperada; a *frase hermenêutica*, que consiste numa sequência de etapas que nos leva da apresentação do enigma à sua resolução, através de falsas pistas, logros, suspensões, revelações, rodeios e omissões, em suma, todo um arsenal de retardamento do desfecho final.

Como tal, o filme de ficção tem algo de ritual: quer porque a história que veicula obedece a programas, quer porque as intrigas sobre as quais se constrói se restringem a um número restrito, ou seja, apoia-se em estruturas de base cujo número de elementos é finito e cujo número de combinações é limitado.

Trata-se dos lugares da *fábula*, refere Moscariello (1985): são as configurações que o material narrável pode adotar no plano da *dispositio*; enquanto as estruturas narrativas têm a ver com a organização do discurso,

os lugares interessam às modalidades em que a história é representada dentro das coordenadas espaciotemporais do texto fílmico. Os lugares são os arquétipos do género fabulístico e permitem reduzir a multiplicidade das construções narrativas a um número limitado e repetido de situações dramáticas: a *viagem*, a *educação sentimental*, a *investigação*, e luta entre o *Bem e o Mal*.

A ordem da apresentação dos acontecimentos e a sua duração transforma, assinala Morin (2011), o tempo cronológico num tempo psicológico, fluido, caracterizado pela reversibilidade, pela compressão e pela dilatação, onde tudo é metamorfose. A metamorfose do tempo, juntamente com a metamorfose do espaço cria um universo fluido; a metamorfose do universo e o encanto da imagem são os pilares da visão mágica do mundo que o cinema constitui. Quando as crenças, os sonhos, os temores, os mitos, a literatura, modelam a imagem para a ordenar segundo a sua lógica, entramos no reino do imaginário.

Personagens, cenários e investimento afetivo

Aumont e col. (2008) alerta também para a diferença entre a personagem do romance, de teatro e de cinema. A primeira não é mais que um nome próprio, vazio, sobre o qual vêm cristalizar-se atributos, traços de carácter, sentimentos e ações. A personagem de teatro situa-se entre esta e a de cinema: não é mais que um ser de papel da peça escrita, episodicamente encarnada por um determinado ator. No cinema, a situação é diferente: a personagem não existe senão no ecrã; não existe mais que uma vez, não conhece qualquer variação; não existe senão sob os traços de um ator e através de uma única interpretação. Por outro lado, o estatuto da personagem de cinema prende-se com o *star-system*, o qual engloba um aspeto económico e um aspeto mitológico; o *star-system* tende portanto a fazer do ator já uma personagem, mesmo fora de toda a realização fílmica; a personagem do filme não adquire existência senão através desta outra personagem que é a *star*.

Compreender o filme de ficção, defende Metz (1980), implica simultaneamente julgar ser a personagem e julgar não ser ela. A identificação à personagem como figura do semelhante e como foyer dos investimentos afetivos do espectador, nunca é massiva e monolítica, mas, pelo contrário, extremamente fluida, ambivalente e permutável ao longo do filme.

Longe de ser o mero cenário onde se desenrola a ação, o espaço, a arquitetura, a cenografia, é parceiro ativo da narração. André Gardies (2008) considera-o mesmo como um actante: uma particularidade da topografia poderá tanto opor-se como ajudar à ação das personagens; se uma personagem entra num lugar que lhe é interdito, adquire imediatamente o estatuto de transgressor; em suma, entre a personagem e o espaço negocia-se constantemente uma troca de valores, uma relação associativa feita de disjunção e conjunção. Também Moscariello (1985) defende que a cenografia deve deixar de funcionar como fundo e transformar-se ela própria em personagem; trata-se de explorar as potencialidades atuais da câmara para dar a ver coisas usuais de maneira não usual, para escrever por imagens respeitando a natureza das coisas.

A par da dramatização, acrescenta Gardies (2008), o espaço contribui para a elaboração do mundo diegético, responde a uma questão importante de qualquer narrativa “onde se passa a história?”; a partir da representação codificada de alguns elementos construímos mentalmente um espaço.

Experiência lúdica

A imagem cinematográfica estabelece uma complexa e múltipla rede de relações com outras imagens artísticas, constituindo-se mesmo como condição da imagem atual. Por outro lado, o cinema é uma arte centrada na experiência; sem nos determos na questão da “ilusão – não ilusão”, a experiência do filme é um momento em que se unem dois psiquismos, o incorporado na película e o do espectador (Morin, 2011), é uma experiência diádica, consistindo na síntese do mundo interior com o mundo exterior (George Linden, 1970). Sem nos determos também no dispositivo

cinematográfico (Roland Barthes, 1984) nem na metapsicologia do espectador durante a projeção do filme (Metz, 1980), conforme analisámos noutro escrito (Muga, 2007), importa sublinhar que a experiência cinematográfica envolve a totalidade do sujeito-espetador: à semelhança do imaginário que se estende desde os gestos reflexos até aos mitos, também o filme envolve a totalidade do nosso ser, desde o cinestésico até ao onírico e ao espiritual. Simultaneamente, trata-se de uma experiência lúdica, um jogo entre estar dentro e saber que se está fora (Linden, 1970), entre julgar ser a personagem e não julgar ser ela (Metz, 1980), semelhante ao do filme reflexivo que joga com a ficção e a desficcionalização. Como assinala Maria Teresa Cruz (2003), nesta nova era é a vida que as imagens perseguem e não já a aparência das coisas ou a certificação da forma; abandonando o poder de serem cópias credíveis de algo, as imagens criam uma intimidade total com as coisas, com os sonhos e a fantasia.

Acknowledgments

Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito do projeto PEst-OE/EAT/UI4041/2011

References

- Aumont, J. e col. (2008). *Esthétique du film*. Paris: Armand Colin
- Bachelard, G. (1943). *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*. Paris: José Corti
- Bachelard, G. (1960). *La poétique de la rêverie*. Paris: Presses Universitaires de France
- Barthes, R. (1984). *Ao sair do cinema, Psicanálise e cinema*. Lisboa: Relógio d'Água Editores
- Bragança de Miranda, J. (2002). Controlo e descontrolo do imaginário. *Comunicação e Sociedade* (vol. 4), Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Universidade do Minho

Cruz, M. T. (2003). Da vida das imagens. José Gil e Maria Teresa Cruz (Org.s) *Revista de Comunicação e Linguagens. Imagem e vida*, nº 31. Lisboa: Relógio D'Água Editores (pp 59-71)

Durand, G. (1984). *Las estructuras antropológicas del imaginario. Introducción a la arquetipología general* (V. Goldstein, Trad.). Madrid: Fondo de Cultura Económica (Obra original publicada em 1960).

Durand, G. (2003). *Mitos y sociedades. Introducción a la mitología* (S. Nante, Trad.). Buenos Aires: Editorial Biblos (Obra original publicada em 1996).

Freud, S. (s.d.). *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*. Lisboa: Edição Livros do Brasil (Obra original publicada em 1905).

Freud, S. (1908). Escritores criativos e devaneio. *Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas de Freud*, vol. 9, Rio de Janeiro: Editora Imago

Gardies, A. (2008). Narratologia e cinema. A narrativa no ecrã, René Gardies (Org.), *Compreender o cinema e as imagens*. Lisboa: Edições Texto&Grafia

Jung, C. (1964). *O Homem e os seus símbolos*, (M. Pinho, Trad.). Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.

Jung, C. (1985). *O espírito na arte e na ciência*. Petrópolis: Editora Vozes

Lacan, J. (1966). *Écrits*. Paris: Ed. du Seuil

Linden, G. (1970). *Reflections on the screen*. São Francisco : Wodsworth

Marin, L. (1996). The frame of representation and some of its figures, Paul Duro (Ed.), *The Rhetoric of the Frame. Essays on the Boundaries of the Artwork*. Cambridge University Press

Mário Grilo, J. (2008). *As lições do cinema: manual de filmologia*. Lisboa: Edições Colibri/Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa

Metz, C. (1980). *O significante imaginário. Psicanálise e cinema*. Lisboa: Livros Horizonte

Morin, E. (2011). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós (Obra original publicada em 1956)

Muga, H. (2007). Cinema, filme e espetador: para uma psicologia do cinema. *Colóquio Internacional "O Cinema e as Artes ou as Artes e o Cinema"*. Porto, ESAP

Moscariello, A. (1985). *Como ver um filme*. Lisboa: Editorial Presença (trad. do italiano por Conceição Jardim e Eduardo Nogueira)

Wunenburger, J.-J. (2013). *L'imaginaire*. Paris: Presses Universitaires de France

Author identification

Henrique Muga. *University teacher in the field of psychology of art and image theory. Integrated researcher in Centro de Estudos Arnaldo Araújo / Unidade de I&D nº 4041 da FCT. Psychology graduate, UP. Social Psychology master, UP. Social Sciences doctorate (in progress) (specialization in psychology of art), UFP.*

**Zhang Yimou's *Hero/Ying xiong*
Colour as Narrative Element****Iris Perkisas**Universiteit Antwerpen / University of Antwerp,
Belgium**Abstract**

This paper provides a narrative analysis of Zhang Yimou's Hero/Ying xiong through its use of colour. The use of colour in creating extra dimensions and guiding the narrative –which is reminiscent of Akira Kurosawa's Rashômon (1950)– is explored on several levels. First of all, colour arranges the complex structure of the narrative. The story contains several flashbacks about the same event but from different points of view. Because of this complexity, Yimou provides every flashback of a certain colour to aid not only the narrative but also the spectator. Further, not only does every hue influence the content; the hue itself is also influenced by the locales in the film. Lastly, colour provides an insight into the dimension of the characters' behaviour and psychology. The interpretation of the hues relates to their role in Chinese opera. Yimou modernizes Kurosawa's Rashômon and reinforces the content with colour. Through this method, Yimou produces new facets on the employment of colour.

Keywords: Hero, colour, Christopher Doyle, narration, Yimou

'The film Hero (Ying xiong) is an allegory of truth and perception [...] It's an epic scroll that reveals its story in colours.' (Doyle, 2003, 32)

Zhang Yimou is known for making highly aesthetic films: be it as cinematographer on *One & Eight* (Zhang Jungzhao, 1983), *Yellow Earth* (Chen Kaige, 1985) or *Old Well* (Wu Tianming, 1986); or as a director: from his debut *Red Sorghum* (1987 dp Changwei Gu) over films like *Ju Dou* (1990 dp Changwei Gu) and *Raise of the Red Lantern* (1991 dp Lun Yang) to *A Woman, a Gun and a Noodle Shop* (2009 dp Xiaoding Zhao). Colour is a dominant factor in all these

films. This is also the case in *Hero* (2002), a film made within the genre of the wuxia¹, which differs from the others films because for the first time Zhang explicitly uses colour as a narrative device.

This paper examines the different ways colour aids, enhances or creates the narrative. I will first talk about the film's narrative structure and its accompanying colour schemes. Then I will take a closer look into the influence of colour on the level of structure and content, setting and the characters' behaviour and psychology. At the end of the paper, I will discuss what cinematographer Christopher Doyle² and Zhang wanted to achieve with their colour decisions.

Narrative structure

At macro level, the narrative structure of *Hero* can be divided into three parts: an overture, the main body of the film, and a coda. Each part can be subdivided again e.g. main body: Each subdivision is related to a point of view, which in its turn is connected to colour. By adding this last feature, Zhang creates a fresh take on the narrative structure of Kurasawa's *Rashomon* (1950). The difference with *Rashomon*, however, is that Kurasawa employs the various points of view to conclude that Truth does not exist, whereas in *Hero* the multiplicity of points of view will offer insight. In the end, the unreliable narrator becomes reliable.

The overture opens with a scrolling text about the period just before the unification of China. This guides the spectator into the filmic world. The sequence continues with the introduction of Nameless (Li). A series of Ozu-like images³ -alternating between horses, environment⁴, warriors and carriage-

¹A literature genre of martial arts whereby not only fighting is central but also the philosophy behind this. The genre focuses on a hero seeking justice.

² Has also been cinematographer for Wong Kar Wai (*Happy Together*, 1997 – *In the Mood for Love*, 2000).

³ By which I mean that we begin with (medium) long shot images that systematically go closer and closer to the place we want to end up with i.e. to the carriage. Numerous examples can be found of the so-called pillow shots in Ozu's oeuvre e.g. the beginning of *Tokyo Story* (1953).

⁴ These are created through time-lapse photography.

follows and via a travelling shot and dolly-in the camera ends up in the carriage with Nameless using a hard cut. Through the use of voice-over, Nameless tells about himself (name, heritage, sword skills) and his voyage to the king of Qin (Chen). Via Nameless' point of view, the spectator notices three boxes containing swords thus getting a first glimpse of the nature of the audience.

Arriving at the palace, the boxes are handed over to the high priest, who inspects them and communicates their importance for the kingdom to the others (and to the spectator). After a cheat cut, Nameless continues his way to the king. Rules are dictated to him while the priests search him for weapons. After all this, Nameless meets the king. This first encounter concludes the overture, something that is also emphasised by the music⁵. Jan B. Hermans subdivides this overture into prologue (scrolling text) and introduction⁶.

The main body of the film is structured by six flashbacks –one within a flashback i.e. bright-green– from different point of views. The flashbacks set within the dialogue between Nameless and the king present the characters –and the spectator– with the opportunity to unravel the real truth and with stability within the narrative. The dominant colour of the 'dialogue scenes' is blue with hints of red, orange and yellow.

In the first flashback, Nameless describes how he beat Sky: Sky is enjoying Guqin music in a chess house when the seven masters of the Qin palace arrive. After beating them, Sky is forced to fight with Nameless. This mental rather than physical fight is accompanied by the Guqin because '*Martial arts and music [...] share the same principle. Both stress attaining a supreme state*' (Hero, 2002). This mental battle is visualised in black and white. When the strings of the Guqin snap, the crucial end of the battle is continued physically and Nameless defeats Sky. The king will reinterpret this last part in the short third flashback using voice over. Except for black and white, the salient colour is dark-green. Sky's attire is characterized by earthy tones (yellow, ochre, orange). There are also a

⁵ On the original soundtrack the song is called *Hero: Overture*.

⁶ Hermans, J.B. (2005). "Hero." *Cinemagie*, 45, 51-56.

couple of white elements i.e. checkers pieces, the old man's garments and Sky's weapon.

Nameless' second flashback unveils the defeat of Broken Sword and Flying Snow, who have fled to a school of calligraphy, and is coated in a deep red. This flashback will be retold two more times: by the king and Nameless himself. In this version, Nameless goes to the library at midnight where he confronts the two ex-lovers with Sky's death. Sky was convinced that Flying Snow would avenge his death. Nameless leaves the two with the knowledge that if they want to fight they should come to the Qin camp. When Broken Sword discovers Flying Snow's infidelity –she possesses a piece of Sky's sword– he sleeps with his student Moon (Zhang). An enraged Flying Snow kills both of them but will be killed herself by Nameless at the Qin army camp because of her grief-stricken mental state. All is drenched in red except for the sand-yellow setting and the light blue sky. The king's army is dressed in black or white –their flags and feathers are red. When Broken Sword dies, his blood is black. The fight between Flying Snow and Moon –within the 'red' story– is dominated by gold-yellow and the sky is bright light blue but after the latter's last words the leaves all turn red. During Flying Snow's fight and death, she is dressed in red –as are the flags– yet red is no longer the dominant colour.

It is only after the second flashback that the audience learns that they are dealing with an unreliable narrator. The king narrates flashback numbers three and four after he exposes Nameless' lies. The third flashback –as stated above– retells the last part of the first flashback with the king's voice over (the colour scheme is maintained):

To kill me, the two of you formed a pact, using my men as witnesses. [...] The hardest part was to persuade Sky to put his life in your hands [...] He died willingly under your sword. Such devotion deserves true respect. He was the first to sacrifice himself for your mission. (*Hero*, 2002)

In the fourth flashback, the king gives his interpretation of what happened in the library between Nameless and the lovers; the dominant hue is blue. Nameless convinces the lovers of his mission by demonstrating 'death within ten paces'

and that one of the two had to sacrifice himself for the mission; he instructs to meet at the Qin camp. On their way to the camp, Flying Snow wounds her lover and sacrifices herself. After this, the king's voice over is heard again: *'I believe you and Broken Sword also fought. And like your fight with Sky, it was not real but rather it was a battle in your minds. A fight to honour Flying Snow.'* After this poetic battle on water, Nameless departs for Qin but not before returning the lovers' swords to Moon whom he encounters on his voyage. Everything in this sequence is deep blue (purple even). The army remains black. At the 'water battle' hues of red and green are added. The colours are reminiscent of Chinese landscape painting for example the 'free hand' Xieyi style of Xu Wei, which is marked by a flowing, interpretation of nature; or the paintings by Tan Ying.⁷

According to Nameless the king has underestimated Broken Sword. This means that the king's interpretations are equally unreliable; he can only puzzle his way towards the truth. That is when the fifth flashback commences, beginning and ending in similar fashion to the previous one yet its content differs: Sky is not dead nor is Flying Snow at the Qin camp. She has wounded Broken Sword because he is opposed to the assassination and will prevent every attempt. Before she battles Nameless, Flying Snow asks the wise old man to follow Nameless to let her know if the assassination has succeeded. When retrieving the swords, Broken Sword explains to Nameless why he is opposed to the king's death (supra). Afterwards he sums up his beliefs in three words: 'All under Heaven'. Moon asserts not to discard Broken Sword's words. The sequence is dominated by white, complemented by sand coloured elements.

The sixth flashback is told by Broken Sword, which is embedded in the fifth flashback. He tells about meeting Flying Snow and agreeing to avenge her father's death by killing the king. Both of them learn calligraphy to improve their swordsmanship. But as time goes by Broken Sword learns that: *'[t]he essence of calligraphy is from the soul. Swordsmanship is the same. Both aspire to truth and simplicity. Gradually I recognised a greater cause.'* [...] *The people have suffered years of warfare. Only the King of Qin can stop the chaos by uniting all*

⁷ Barnhart, Richard. (2002). *Three Thousand Years of Chinese Painting*. New Haven: Yale University Press.

under Heaven.' He distances himself from ideas of vengeance and after a failed murder attempt, Flying Snow refuses to ever speak with Broken Sword again. Broken Sword's story is coloured bright-green.

In the last dialogue scene Nameless decides to cease his murder attempt because of the king's insight and devotion to swordsmanship's ultimate ideal:

This scroll of Broken Sword's isn't about sword technique but about swordsmanship's ultimate ideal [...] [Its] ultimate achievement is the absence of the sword in both hand and heart. The swordsman is at peace with the rest of the world. He vows not to kill and to bring peace to mankind. (*Hero*, 2002)

While Nameless leaves the palace –walking towards his death– the spectator is shown the consequences of his failure in the same white and sand coloured elements of the fifth flashback. Flying Snow accuses Broken Sword of treachery and starts a battle. In order to prove his loyalty and love for her, Broken Sword refuses to avert her sword and dies. A grief-stricken Flying Snow takes her own life with the same sword. After Nameless' death, the main body of the film ends with a long shot of the king in his palace with the 'sword' scroll behind him.

In the brief coda, the aftermath is revealed in text accompanied by the image of the Chinese wall.

Narrative as an element of structure and content

Hero's narrative is complex. There are a number of flashbacks dealing with the same moment yet every time from a different point of view. If, on top of that, the director decides to incorporate a flashback within another flashback, the spectator can easily be left confused. By introducing colour to his story, Zhang not only re-invents the 'Rashomon' structure but he also provides the spectator with visual support. According to Zhang (2008: 282), '*Hero is not a traditional martial arts movie. It's very structurally presented. I like Rashomon and thought I could use different colors [sic] to represent different parts in the movie.*' Each

colour scene can be subdivided in several colour shades. The colour helps the spectator to mark out every flashback in time and space. The black-blue thread throughout the story marks out the different flashbacks even more. Furthermore, black can be seen as a neutral colour in Chinese opera⁸. This would explain the colour of the dialogue scenes since its point of view is neutral. Following the colour path of the opera, black-and-white symbolises ambiguity and secrecy –the true relation between Nameless and Sky– and red loyalty –the calligraphy master and students who stay put during the hostile attack; Flying Snow for Sky; Moon for Broken Sword).⁹

When time and colour are entwined, colour also enhances the rhythm of a scene e.g. Sky's death: the scene consists of dark-green and black-and-white sequences. When the mental battle commences, a duality arises between the dark-green images of the Guqin and its 'stasis' (water drops on the chessboard/swords/sheds/barrels; Nameless' and Sky's expressions), and the dynamic black-and-white movements of battle. The longer the battle, the shorter the images and the succession of the different colours. Another example is the duality between Nameless' death and that of the lovers.

Colour also highlights the content of a scene e.g. the red, white or bright-green one. Red stands for fire and passion. The scene is about lovers, adultery, revenge, love triangle but at the same time red emphasises the presence of the Qin army's brutality. In the white scene, the truth is finally revealed and the purity of this flashback is heightened by this colour. However, white can be associated with death by which the hue hints towards the characters' faith. Green is the colour of youth, rashness and harmony. The content is primarily about Broken Sword's encounter with Flying Snow and their harmonious love. Yet that harmony could also be applicable to Broken Sword's insight through calligraphy.

⁸ Smith, Kate. "China – The Colorful Masks of the Chinese Opera." 2012. 13 Jan. 2012. <<http://www.sensationalcolor.com/color-messages-meanings/color-around-the-globe/china-the-colorful-masks-of-the-chinese-opera.html>>

⁹ Smith, Kate. "China – The Colorful Masks of the Chinese Opera." 2012. 13 Jan. 2012. <<http://www.sensationalcolor.com/color-messages-meanings/color-around-the-globe/china-the-colorful-masks-of-the-chinese-opera.html>>

As well as emphasising the content, colour can also renew it. The spectator views the scene in the library and the fight between Nameless and Flying Snow three times; setting, structure and symmetry are similar. Yet by adding a different dominant colour to each scene, similarities become less redundant. In each scene a different element is highlighted by the dominant colour: clothing in the red scene, objects in the blue scene, and facial expressions in the white one.

Colour and setting

Location is very important for Zhang: in every film he uses location as an extra character and uses its colours as a shot basis. Hermans (2005: 51-56) observes that *'the choice of the central colours in the different versions [...] seem symbolically loaded but except for the red [...] they were chosen in function of the decors.'* The location's connotation is also important: many of the scenes are recorded on popular touristic destinations because as Gary Xu indicates (2007: 37): *'Not only [do] they showcase natural splendor but [they] also [...] preserve significant historical memories and symbolize ethnic harmony.* Examples of these locations are the Dunhuang desert in the Gansu Province, the Ejin Banner Euphrates Poplar Forest in Mongolia, and the Jiuzhaigou valley ('the valley of the nine Tibetan villages').¹⁰ All of the natural colours are enhanced by artificial ones. The red and the blue contrast with the sand-colour, while the white emphasises it. The yellow leaves have been retouched and the blue intensifies the oil painting quality of the Jiuzhaigou valley.

But the palace of Qin too influences the colour: black was a popular colour during the Qin dynasty, which seems to justify Zhang's decision to paint the horses black. Nameless wears black in most of the film that adds to Qin's presence. The dark-green, wood-like colours of the buildings in Sky's scene are expanded in the garments. Yet the bright-green flashback seems to have missed its effect and is not able to harmonise the natural with the artificial.

¹⁰ Xu, Gary G. (2007). "Sinascapes: Contemporary Chinese Cinema." Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, Inc. 38.

Colour and characters' behaviour and psychology

The spectator does not find out a lot about the characters' nature. There is no real introduction or set-up; only the bare minimum is revealed. And the characters' facial expression is reduced to the bare minimum as well. Consequently, the characters come across as enigmatic. The different interpretations of Nameless and the king confuse the spectator about the characters' nature even more. Yet the spectator finds his footing in this labyrinth through the use of colour: each character is typified by the colour of his/her garments and colour also provides insight in a character's emotional state.¹¹

Sky's clothes have yellow/earth tones and since yellow symbolises friendship this can indicate that he is someone who has a great deal of respect for his friends. The colour may hint even to the true connection between him and Nameless. Red, as mentioned above, shows the anger and jealousy of the two lovers but at the same time the deep passion they have for each other. An example of colour as an emotional visualiser is the scene in which the yellow leaves turn red: it not only visualises Moon's death but also Flying Snow's insight on her mistake of killing Broken Sword out of anger. This scene shows that Flying Snow's anger is crucial in the film because according to Chinese beliefs yellow reflects the centre. The king's flashback is blue, which reveals someone with great insight but because of his own black-blue clothes a dark side accompanies this insight.¹² The green flashback ends with the green curtains on the palace floor due to Broken Sword's blade. With this blow, Broken Sword ends his harmonious love with Flying Snow. White reflects the wisdom of several characters e.g. Broken Sword. The biggest enigma is Nameless: his clothes partly absorb the colours of the different flashbacks though do not pick up its connotations.

¹¹ The viewer can of course derive traits through the names of the characters but this is something this paper will not look into.

¹² S.n. (2005). "Hero." *Film Quarterly* 58.4, 50.

Christopher Doyle and Zhang Yimou

Doyle and Zhang find colour important and essential yet how far did they consciously choose specific colours for *Hero*? According to Zhang (2008: 282) it was merely a matter of organisation: '*There's no particular meaning to each color. I just needed the colors to represent points of view.*' Another reason Zhang gives is to visualise the bewilderment of wuxia comics.¹³ Every other form of connotation is dismissed by Zhang; Doyle agrees. Doyle published part of his *Hero* logbook in *American Cinematographer*, which shows some of his colour choices:

Some will give [...] complex explanations for what those colors do or mean, but for me the choices have come as much out of personal taste and convenience as any concept of color or theory of Art [...] these colors are nothing more or less than what they are. (Doyle, 2003, 33)

Doyle wants to make sure that every colour is independent and does not refer to another colour or nuance. This independence marks out and emphasises the different point of views.

Conclusion

This paper has examined how Zhang uses colour and how it aids the narrative. It provides a fresh look of the Rashomon-structure and amplifies the content. Colour also helps the spectator from losing his/her way in this narrative maze. *Hero* is narratively very opaque and restrictive so the spectator has to be alert for narrative clues. The setting and the behaviour and psychology of the characters seem to have influenced the colour choices in every scene. According to Zhang and his cinematographer Doyle, the spectator should see the use of colour as a mere pragmatic aid. Though this explanation should be respected, it cannot go unnoticed that many of the chosen colours match remarkably well with other elements: emotions, content, character's behaviour, etc. To reflect

¹³ Cohen, David S. (2004) "Hero: From Script to Screen. An Interview with Zhang Yimou." *Script: Where Film Begins* 10(4), 39.

upon *Hero's* colour scheme can create new dimensions to the film's meaning yet this should not overshadow the film. Otherwise, *Hero's* poetic imagery may get lost in translation.

References

- Béar, L. (2008). "Beyond the Frame: Dialogue with World Filmmakers." Westport Connecticut: Greenwood Publishing Group, Inc.
- Cohen, D.S. (2004) "Hero: From Script to Screen. An Interview with Zhang Yimou." *Scr(i)pt: Where Film Begins* 10(4), 36-40.
- Doyle, Chr. (2003). "A Fantastic Fable." *American Cinematographer* 84 (9), 32-45.
- Hermans, J.B. (2005). "Hero." *Cinemagie* 45, 51-56.
- Kong, W. (Producer), & Zhang Yimou (Director). 2002. *Hero*. China: Beijing New Picture Film Co.
- S.n. (2005). "Hero." *Film Quarterly* 58 (4), 47-52.
- Ward, S. (2011). "Film in het juiste perspectief." Kerkdriel: Librero b.v.
- Xu, G.G. (2007). "Sinascap: Contemporary Chinese Cinema." Plymouth: Rowman & Littlefield Publishers, Inc.

Author identification

Iris Perkisas. Has a bachelor in Linguistics and Literature (English – Theatre, Film and Literature Sciences). Her bachelor thesis explored the different scores used/made for F.W. Murnau's *Sunrise: A Song of Two Humans* (1927). She earned her master in Theatre and Film Sciences with a thesis on *The Use of Rhythm in Tsai Ming-liang's Oeuvre*. She is currently in her second master Film Studies and Visual Culture. She also accompanies silent films on piano and double bass.

DARK METROPOLIS

Alexandra Ai Quintas

Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa / Faculty of Architecture of the Technical University of Lisbon, Lisbon, Portugal

Abstract

In 1927, the Austrian director Fritz Lang finished directing the science-fiction film Metropolis, one of the most expensive productions filmed in Europe at the time. The plot was situated in the 21st century, in a city under an autocratic regime, ruled by a powerful industrialist. His collaborators constituted a privileged class, living in a sort of idyllic garden. In this society, workers were enslaved by machines and condemned to live in underground galleries. In this second world of misery a young woman, exhorts the workers to organize themselves and demand their rights. Many scenes exhibiting strong a visual expression, with the utilization of special effects, show views of a city with flying vehicles and suspended passages, in an atmosphere of mystery and biblical allusions. This remarkable cinematographic work can be considered as a critical statement related to the mechanization of industrial life in the big urban centres. It raises the issue of well-being of mankind, lost within the process.

During the twenties, the roman noir started as a literary phenomenon conducted by the work of John dos Passos, Manhattan Transfer, written in 1925. Focusing on the development of urban life in New York City from the Gilded Age to the Jazz Age the narrative structure includes a series of overlapping individual stories. Attacking consumerism and social indifference, the novel portrays a city living on hectic movement and restlessness. Dos Passos' experimental writing and narrative collage techniques, seems to be inspired by J. Joyce's Ulysses (1922), T. S. Eliot's The Waste Land, and film montage typical of director Eisenstein.

Hugh Ferriss was a draughtsman, illustrator and architect that produced in the twenties some of the most fantastic and visionary depictions of Manhattan, along with utopian visions of an idealized metropolis in a period of time when the skyscraper represented the capitalist optimism of a particular era. The Metropolis of Tomorrow worked as a synthesis of the visions of utopia idealized by Ferriss and works as the positive pathos, - as opposed to the previous conceptions, - side of the issue of urban centres growth.

Keywords: Ferriss; American urban planning of the twenties; skyscraper; rendering; metropolis.

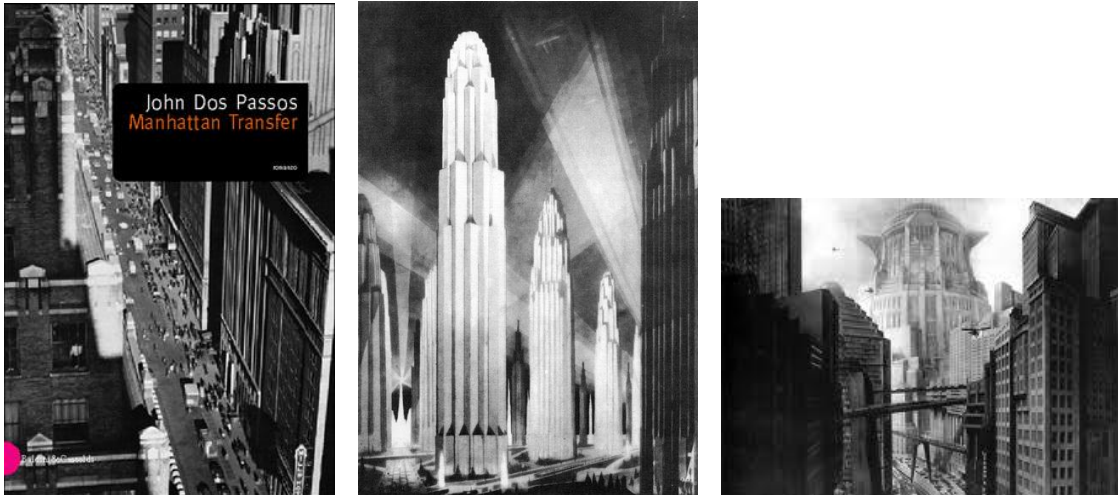


Figure 1: John Dos Passos, *Manhattan Transfer*, 1925; Fig. 2: Hugh Ferriss, *The Metropolis of Tomorrow*, 1928; Fig. 3: Fritz Lang, *Metropolis*, 1927

1. Cinematographic and Literary Narratives

In 1927, Austrian director Fritz Lang finished directing science-fiction film *Metropolis*, considered at the time one of the most expensive productions filmed in Europe. The plot was situated in the 21st century, in a city under an autocratic regime, ruled by a powerful industrialist. His collaborators constituted a privileged class, living in a sort of idyllic garden. In this society, the working class was chained to an enslaving status, being ruled by machines and condemned to live and fulfill painful inhuman tasks in underground galleries.

In this world, an atmosphere tainted with misery and injustice, a young woman, exhorts the workers to organize and demand for their own rights. Many of the scenes, composing this expressionist film, exhibit strong a visual impact, with the frequent utilization of special effects. *Metropolis* shows, along with elements of romance, views of a city where flying vehicles and suspended passages, are abundant, introduced in a prevalent mood of mystery, biblical allusions to *babelian* volumes in the form of archetypical towers, scattered throughout the urban space.

Hence, this prominent cinematographic work transmits a harsh ethical critique related to the consequences of mechanization of industrial life in the big urban centres, simultaneously raising the issue of the aspiration of human society to fulfillment and well-being, both risking of being lost along with all the process of capitalist exploitation.

In the United States, during the twenties, the *roman noir* has been a literary phenomenon leaded by the innovative work of John Dos Passos, namely *Manhattan Transfer*, written in 1925.

Focusing on the development of urban life in New York City and set in the Gilded Age to the Jazz Age, the novel corresponds to a narrative built through a series of overlapping individual stories describing a whole spirit of individual delusion, fatigue and a lack for humanist values, particularly the sense of hope in the characters described and the relations they maintain an establish among themselves.

Attacking generalized consumerism, along with the expressed indifference between social individuals the literary work portrays a city, living out of energy and restlessness, contributing to the exhaustion of the purpose of life.

One could assert that Dos Passos' experimental writing and narrative collage techniques, were inspired not only by the previous works by James Joyce's *Ulysses* (1922) or even T. S. Eliot's *The Waste Land*, but also by the technique of film montage by Eisenstein.

2. American Capitalist System and 'babelization'

One can understand that soviet planning contributed to the establishment of avant-garde, tradition and realism. Capitalism in the USA lived a process, stimulated by the belief in progress and the models that Manfredo Tafuri (1984) refers as the aspirations of capitalist self-management.

In a cultural frame where the Armory Show had introduced the European negative and Dadaism, there had had outlived an autonomous aspect. The

twenties had two ways to overcome this question: the *American Renaissance* and subjects that proceeded from the real metropolitan environment, excluding utopian solutions. It would be close to the systems of urban chaos control that American progressive approaches tended to affirm their conclusions.

In order to better understand the phenomenon of the American typology of the skyscraper, one can study how the European culture tried to assimilate it and translate its own terms, especially in the years that immediately followed the First World War. Skyscrapers became a typology of exception as the introduction of an elevator created new means of return. The development of the typology that took place first in New York, and later in Chicago, was the focus of the creation by many architects, like Post, Le Baron Jenney, John Wellborn Root, Holabird & Roche, having corresponded to the age of the *laissez-faire*.

According to David Nye (1994), either the economic factors or the technical ones will not be sufficient to explain the development of the skyscraper. The increasing popular taste for the 'geometrical sublime' seems to have played an important role in that evolution. Both in Chicago and New York, tall buildings seem to have been designed,

to make a splash rather than to give the maximum commercial return. They were the headquarters of insurance companies, newspapers, and telegraph companies, which were often in competition with each other, and know the value of height, splendor and memorable silhouettes in establishing their image or increasing their sales. (Girouard, Cities and People, p. 322)

By 1890, the 'skyline had emerged like a new visual category.¹ One could assert that an artificial horizon was created to replace the American natural scenery, with its mountains, valleys and canyons.

The skyscraper was then the icon of the economic system represented by the 'Corporations'. It incarnated the political expression of economics, depicting the characteristic values of the latter.

¹ This expression was used in an article of *The New York Journal* but can also be found in many other sources during the two previous decades.

Tafuri refers that the so-called by Huxley 'center of intelligence, - the skyscraper - it became a menace, a product of the reification of a metropolis that was losing the humanist values, in a context where pessimism and optimism tended to fuse.

Karl Scheffer suggested (1913) for the urban planning in the USA a possibility of a synthesis translated by the duality between 'city' and 'suburb'. The skyscraper becomes a sort of *Merzbau*, interfering with the city planning but tending to recuperate its symbolic dimensions. The *Stadtkrone* by Bruno Taut becomes the recurrent subject of an invocation of an exceptional spirituality, represented by Feininger's Cathedral to Work.

In the third part of Robert Musil's *The Man without Qualities*, the character Ulrich tells his sister about the messianic 'dematerialized' tower: '*You should imagine it as a solitude and an immobility full of continuous events made of pure crystal.*' (Tafuri, 1984, p. 215)

Therefore the skyscraper envisioned as a cathedral, as a symbolical translation of a newly found community, does not originally pertain to German culture.

Gerhard Wohler (1924) when he comments on the results of the competition for the new facilities of the *Chicago Tribune*, will mention the German skyscraper as a symbol of aspiration to the metaphysical and spiritual behavior, characteristic of the cathedral.

The system of the skyscraper became less economic in what concerned the tertiary global functions the Rpa studies for the *Regional Plan of New York*, the problems that Franklin A. Delano identified, in the inability to find efficient solutions for the problem.

Writing for *Pencil Points*, in 1923, William Corbett emphasized - like he had already done in previous articles of his own - the new formal possibilities of New York's *Zoning Law*. His main preoccupation was to stabilize the value of the soil, even when the famous four drawings that served to illustrate the Zoning Law and the *set-back skyscrapers* were drawn by Hugh Ferriss. Corbett comments with a significant tone: '*[...] with the vertical part tilted towards the top and the*

tower, like the ideal of biblical times, touching the sky: an authentic Tower of Babel' (Tafuri, 1984: p. 222)

The idea of the Tower of Babel began then to circulate in New York's architectural culture, gathering apocalyptic references to the recent optimistic mood that characterized in Manhattan the building activities and the *boom* related to tertiary structures.

In 1927, Ritz Lang accomplished the reconstruction of the *babelian* myth. The *set-back skyscrapers* conditioned by the *Zoning Law* bore two distinct and complementary meanings. The confusion of languages inherent to the *babelian* enterprise is joined to the metropolis conceived as the 'new Babylon'.

The design using the system of roof gardens and suspended bridges for the Rockefeller Center was only a late consequence of a diffuse identification. So, *Babel* becomes the initiatory process of a new sequence, that of the division of codes, the triumph of difference, working as the starting point for a new global reality.

Claude Bragdon interpreted Ferriss' drawings like the *piranesian Carceri*, where Man is swallowed by an irrational spatial construction, leading to the darker recesses of human mind.

Helmle & Corbett elaborate in 1925 an ideal reconstruction of Solomon's Citadel, from a project sent to the berlines *Show of American Architecture* (1926) that took place at the Akademie der Künste. It was some kind of fantasy with a kitsch flavor. Salomonic rationality was not the antithesis of the institutional differences of *babelian* chaos.

We can detect a continuously restated link between the skyscraper and American culture – more specifically the American way of life - between the twenties and the early thirties, asserted Paul Robertson, President of the National Association of Building Owners and Managers in 1930.

Mujica cited by Tafuri (1984, 232) in his work *History of the Skyscraper*, p. 32, refers:

Recently emerges a new tendency that refusing the prejudiced schemes of the classical and gothic styles, tries to define in a spontaneous way a rational and honest decoration of the structure, on the basis of more modern lines [...] The peculiar quality of these new lines and proportions present a close resemblance to the elements of primitive American architecture. It was not possible to apply to the skyscraper cornices of proportions established in the past. The new architecture had to find an element that could simply delimitate the surface of the wall. Therefore, by the fact that the main decorative elements are designed over big surfaces, the new style recalls in an impressive manner the pre-colombian architecture, in particular the palaces and the pyramids of little cornices, with magnificent decorations in relief over imposing surfaces. (Mujica, History of the Skyscraper, p. 32)

3. The Drift of the American Metropolis and Hugh Ferriss

Hugh Ferriss was a draughtsman,² an illustrator and an architect that produced during the twenties some of the most fantastic and visionary depictions of Manhattan, as an idealized metropolis in a period of time when the *skyscraper* represented the capitalist optimism of a particular era. He was the artist/architect, *par excellence*, of the new American metropolis, both real and ideal.

Ferriss was a “commercial delineator” hired both by advertising and architectural firms to prepare drawings depicting built structures. Many of his futuristic drawings were based in the collaboration with other architects though they could be undoubtedly considered original, since he was given a great deal of freedom to conceive. His own technique and personal insight largely contributed to a significant identity in the representation of architecture.

Arriving in Manhattan in 1912, Ferriss’s early style seems to have been influenced either by the etchings of Joseph Pennel or Jules Guénin’s tonal

² During the 20’s he prepared, as a renderer very much demanded drawings of more than one hundred buildings.

studies, as well as the photographs from Stieglitz, Coburn or Steichen. Having read the writings of Louis Sullivan he was in quest of an original way to express himself denying conventional rendering.

The Metropolis of Tomorrow (1928), that Ferriss published as an illustrated and explanatory book, worked as a synthesis between the visions of utopia idealized by him and some concrete works resulting in a positive *pathos* related to the capitalist conjuncture that was established, after the 1st World War and anticipating the Big Crash of 1929. Opposed to the above described negative conceptions, - was a testimony of that time urban growth in the USA.

Using a visionary approach to the depiction of the metropolis of the future, Hugh Ferriss very much contributed to the spreading of a cultural conception that tended to transport an entire decade of urban optimism.

Throughout the times, many have compared his expressive techniques, emphasizing the *chiaroscuro*, reinforcing a *pathos*, both of power and poetry, to the plates of Piranesi, dating from more than 150 years earlier. Ferriss monumentalized his buildings, exaggerating their scale, dramatizing the underlying power of the massive feature.

Ferriss' buildings did not undergo a destruction process, like the ones of Piranesi or those of Gandy. On the contrary, they were about to being built, transmitting the relevance of the power of Mankind, almost equaling that of Nature itself.

Artists related much earlier to the sublime, as a subject, like Hubert Robert or John Martin, using either a monumental scale, reconstructions of past civilizations reconstructions or depiction of ruins have had some resonance in Ferriss's work.

The *Metropolis of the Future* represents a personalized point of view of the economic prosperity that was occurring in the first years of the twenties for during the ten years that followed the 1st World War. USA became an important world power along with the increase in the business sector.³ Ferriss bore a faith

³ The census of 1920 revealed that the nation was becoming eminently urban.

in capitalism as well as in technological progress, which would assure that Mankind would master its future.

Skyscrapers were a typology that was being built according to the *zeitgeist*. The skyscraper completes the conformation of the city as the duplication of natural landscape as a platform from which to contemplate the world as an artifact or as an environment, as though one were above it or outside it. The panoramic vision allows one not merely to view the city as a series of individual units, but also to read it as a whole system.

Ironically, History came to contradict the optimism revealed by the publication of the work (1928) with the financial *Big Crash* that overcame in 1929.

The reception of the *Metropolis of the Future* was accompanied by favorable critiques, classifying it of 'inspiring', 'motivating', 'poetical', 'philosophical', 'noble', among others. Logically, contemporary value judgments were based on different sets of cultural values. The reviews proceeding from the *Regional Planning* revealed that they were his most prominent opponents, as one would tend to expect.

The work was an affirmation of the importance of urban planning and design. Ferriss did believe, like anyone else pertaining to the Modern Movement, in architectural determinism, imbued of an optimistic feature: an architecture of quality would benefit social behaviours and society as a whole. Without a qualified and sensitive design and a humanist urban planning, citizens would become non social and would rebel. According to Ferriss' concept, capitalism in conjunction to technological progress, would contribute to promote changes, being Man to establish both the plan and the frame where these forces would be applied. Le Corbusier had a personal dictum: 'Architecture or revolution. One can avoid revolution'.

As a renderer, Ferriss was not very much studied as his work had been for long scattered by many different studios of acknowledged architects. In general, a renderer was someone at the time with a formation in architecture that either dedicated his activity to the quick drawing used to test an idea, or developed the

final drawing of presentation, working from the plans and façades, thus creating a depiction of architecture carefully delineated and finished.

Like a portrait painter, Ferriss did firmly believe that a perspective should reveal the emotional tone or the peculiar mood of the design. He asserted that *'[...] buildings are endowed with an individual existence, varying, once active, other time serene – nevertheless vital, like all the rest of the universe.'* *The Metropolis of the Future* lets us perceive how he was impressed by the physical power of buildings and how mystical force did release from the exaggeration of the monumentality, much influenced by the dramatization of light and shadows, as a critic refers in an article in the Detroit News (Willis, 1986).

Ferriss' style, in his drawings, showed an accentuation of monumental shapes, with a suppression of details and, above all, a treatment of the building as a sculpture. Douglas Haskell said in 1930 that *'[...] The main present preoccupation of the essential of American urban architecture lays in the study of volumes.'*

This idea was in contradiction with the European founders of the Modern Movement, such as Mies van der Rohe or Gropius whose buildings were not based in massive heavy walls, being, on the contrary delimited by light surfaces. Therefore, when the International Style was implemented in the USA during the thirties, it did not retain any aspect related to the aesthetical concept explored by Hugh Ferriss.

Describing Manhattan, Ferriss will write: *'[...] Later, the windows will extinguish one by one; at midnight undisturbed by anyone, these buildings – as one can see from a terrace – they shall be united by the night: grave, calm and sculptural.'* (Willis, 1986: 155)

In his numerous drawings of night scenes, the Ferriss uses both light and shadow to reduce the buildings to their great masses and silhouettes. From a distance, the obscurity and the atmosphere involve the details so that the forms become abstract, bringing architecture to its essential truth. We can identify

many similarities between his drawings and the contemporary architectural photographs taken by Stieglitz, Coburn e Steichen.

In New York the Stieglitz circle embraced the skyscraper as a symbol of modernity. Artistic photographers like Alfred Stieglitz also explored this glass and steel universe. The penetration of the image of the skyscraper window into popular consciousness was completed in the late twenties, when it became a recurring subject in magazine advertising.

When his personal style was stabilized, his drawings were normally executed in black lead, being shaded all the surface of the drawing. Buildings were depicted by somber, massive, shapes, transmitting a sense of weight and power, along with a certain subtlety resulting from the disappearance of the edges and a smooth modulation of light and shadow.

Hugh Ferriss contributed to consolidate the concept of sublime, mixing the experience of power with that of *pathos*, developed by many theorists through the 18th and 19th centuries like Kant and Edmund Burke. From Burke, to Kant and to later thinkers, the natural world plays a smaller and smaller role in the definitions of the sublime, and the observer becomes central in defining the emotion as the mind projects its interior state onto the world. Ferriss contributed to extend the concept of the mathematical sublime, implicit in the greatest natural phenomena.

Landscape in the North American continent gathers all the features for the generation of a theory of the natural sublime, like the vastness of its mountains, deserts, plains, lakes, waterfalls and canyons. Natural disasters are known for attaining a considerable dimension, so Americans have the conditions to exceed the European sublime theory. Therefore, the dark metropolis could only have been a creation of the American continent.

Acknowledgments

This paper is funded with national funds by FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia within the funds accorded CIAUD – FAUTL, Centro de Investigação em Arquitectura Urbanismo e Design, Unidade de Investigação inscrita e financiada pela FCT código UI 4008.

References

Ai Quintas, Alexandra (2011). "Hugh Ferriss: Visions of utopia". *Once Upon a Place*, (ready to be printed). Lisboa.

Benevolo, Leonardo (1986). *Historia de la Arquitectura Moderna*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ferriss, Hugh (1929), Willis, Carol (1986). *The Metropolis of Tomorrow*. New York: Princeton Architectural Press & Ives Washburn Publisher.

Nye, David E. (1994). *American Technological Sublime*. Cambridge, Ma & London: The MIT Press.

Tafari, Manfredo (1984). "Capitolo Sesto, The New Babylon i "giganti gialli" e il mito dell'americanismo, Expressionismo, Jazz Style, grattacieli 1913-1930". *La Sfera y el Laberinto*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili, pp. 211-235.

Willis, Carol (1986). "Drawing towards Metropolis". *The Metropolis of Tomorrow*. New York: Princeton Architectural Press & Ives Washburn Publisher, 1986. pp.148-184.

Author identification

Alexandra Ai Quintas. Born in Lisbon, completed: a graduation in Architecture at FA-UTL (1984); completed a Master degree on architectural heritage (FA-UTL, 2001, *Do Passeio Público à Pena, Um percurso do Jardim Romântico*); a post-graduation on History of Art (FCSH-UNL, 2004); a PhD in Architecture (FA-UTL, 2009, *Transfigurações do Espaço Arquitectónico, Através da Pintura, na Arquitectura Portuguesa, entre os Anos Sessenta e Noventa do Século XX*). Currently she is a researcher at the CIAUD - Centro de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design (FA-UTL). The interests in research relate both to Aesthetics and the History of Art, in general, as well as Painting and Drawing. The subjects of research range from the artistic and architectural manifestations of issues of the Sublime; the question of the Gesamtkunstwerk; the implications of Urban Space and Public Art.

TRUMAN'S WORLD. FROM SIMULATED REALITY TO ARCHITECTURAL UTOPIA

Iván I. Rincón Borrego

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid / Higher School of Architecture,
University of Valladolid,
Spain

Abstract

*Literature, architecture, cinema and television are just some aspects of universal culture that Peter Weir invites us to investigate at his film *The Truman Show* (1998). This paper studies the relationships between utopia and reality reflected by this film as a way of thinking and knowledge of the important exchanges between architecture and cinema in contemporary culture.*

*To do that, it explains the fundamental narrative and visual ideas of the film in connection with its architectural background. First of all, it analyzes the references at George Orwell's novel, *1984*, which in turn connect with global television phenomena as 'reality shows'. Secondly, it studies Truman's town, named Seahaven, as utopian reality. It is represented as an island of perfection in the middle of chaos, a fictional place that actually is strongly linked with the thoughts of the 'new american urbanism' of the 80s, among other trends. And finally, it investigates the title role of the technological and futuristic dome imagined in the film. Far from being unthinkable, it actually responds to real proposals of Emile Boullée's symbolic and visionary architecture and also to Buckminster Fuller's experiences with steel constructions.*

In conclusion, the paper unravels the fiction narrated by Peter Weir, which actually hides a large critical load, strong links with the modern architectural thought and many of the paradoxes and contradictions of contemporary culture.

Keywords: Cinema, literature, architecture, *The Truman's Show*.

El Show de Truman. De la utopía arquitectónica a la realidad simulada

1. Introducción

La vida de Truman Burbank es genuina y ficticia. A sus 29 años, un nuevo día de cine amanece para Truman. Como de costumbre, el sol entra por la ventana, los pájaros cantan al alba y su esposa le reclama con mimo a desayunar pues se acerca la hora de ir al trabajo. Él se despereza, se asea y le habla al reflejo de su cara frente al lavabo para afrontar otra jornada con fuerza renovada. La escena es íntima, de lo más entrañable y cotidiano, es el retrato de una mañana mecánica instalada en los ritmos que da la rutina, como la de cualquier persona anónima, de no ser por el hecho obscuro de que millones de telespectadores la contemplan día tras día, en directo desde sus casas, desde hace toda una vida, 10.909 días para ser exactos, la edad de Truman.

La película *El Show de Truman. Una vida en directo* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998) relata la historia de Truman Burbank, protagonista inconsciente del gran engaño que le rodea en forma de exitoso programa de televisión. Su mundo es una realidad simulada dentro de un plató de escala urbana donde todos menos él son actores y figurantes. Truman fue adoptado por una productora de televisión cuando sólo era un embrión. Desde entonces, ha vivido confinado en un universo hecho a su medida, diseñado en cada aspecto de su entorno. Su existencia se muestra en directo durante 24 horas al día con la ayuda de miles de cámaras ocultas que le siguen allá donde va. La emisión del programa se prolonga en el tiempo a medida que el protagonista crece, consiguiendo que los espectadores crezcan junto a él, comparen sus vidas reales con la ficción que muestran las pantallas y vivan cada logro de Truman como propio. La esencia del inimaginable éxito del programa reside en la complicidad de los espectadores, de sus miradas voyeristas y furtivas a la intimidad ajena.

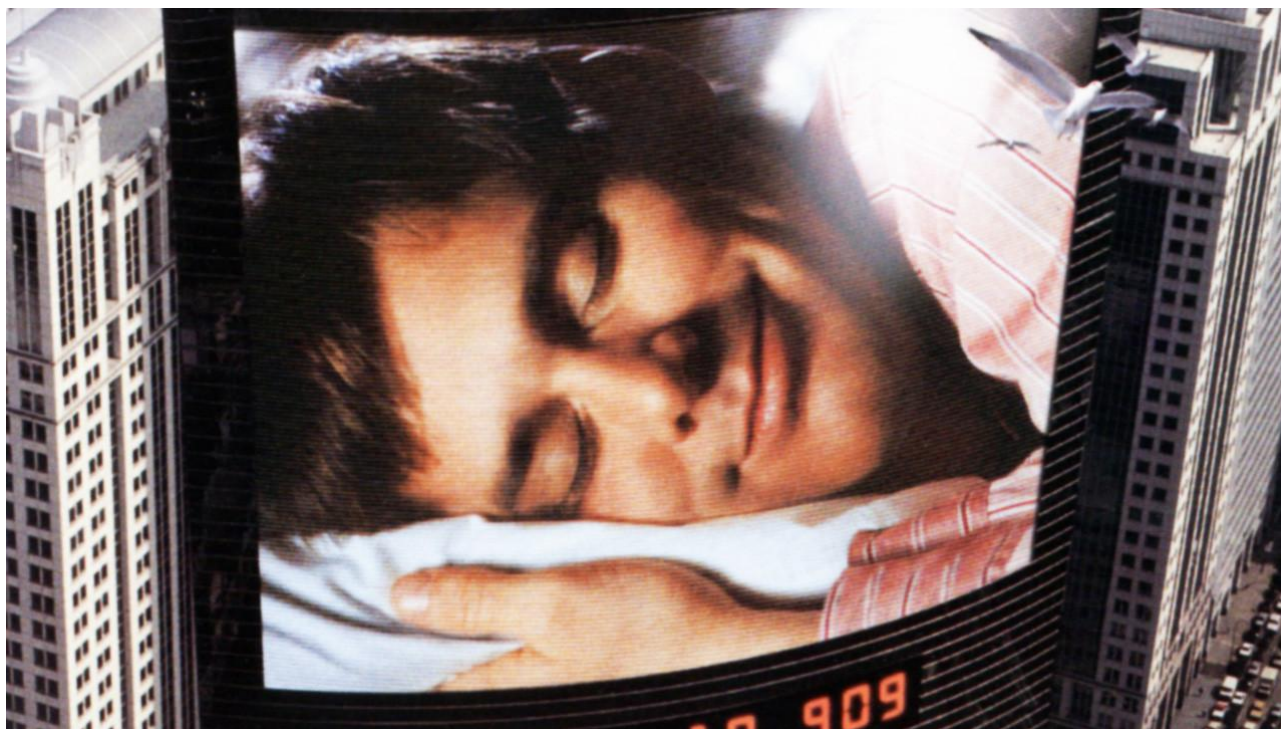


Figura 1. Truman Burbank durmiendo mientras su vida se muestra en televisiones de todo el planeta. Peter Weir (1998), *The Truman Show*.

El origen de la película es el guion escrito por Andrew Niccol quien, con el apoyo de la productora *Paramount Pictures*, se asocia a Peter Weir para adaptar y dirigir esta sugerente historia estrenada el 5 de junio de 1998. Andrew Niccol había adquirido cierto prestigio gracias al guión de *Gattaca* (*Gattaca*, 1997), largometraje futurista relativo al control genético de los individuos que obtuvo una buena acogida de crítica y público, mientras que Peter Weir era un director reconocido en Hollywood por títulos como *Único testigo* (*Witness*, 1985), *El club de los poetas muertos* (*Dead Poets Society*, 1987) o *Sin miedo a la vida* (*Fearless*, 1993), cuyo relato sobre el cambio de percepción de un sujeto sobre sí mismo y su universo coincidía, en lo fundamental, con el de Truman. La incorporación de Jim Carrey, como estrella principal en el papel de Truman, y de Ed Harris, como actor secundario de gran relevancia para la trama en el papel de Christof, dio como resultado un largometraje de corte comercial y gran éxito, merecedor de tres premios BAFTA; mejor dirección (Peter Weir), mejor guión (Andrew Nicol) y mejor diseño de producción (Dennis Gasser); y nominado a los Oscar en las categorías de mejor dirección (Peter Weir), mejor guión (Andrew Nicol) y mejor actor secundario (Ed Harris) que, pese a discurrir dentro de los márgenes de la industria del cine norteamericano, se revaloriza con el paso del tiempo como crítica

inteligente, certera y anticipatoria de las prácticas de los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión, y como retrato de los peligros de la sociedad contemporánea reflejados en la literatura, el cine o la arquitectura.

2. Antiutopías y mundos imaginarios

El Show de Truman está precedido por una larga tradición literaria y cinematográfica con la que comparte la voluntad de cuestionar los límites de nuestra percepción y la fragilidad de la realidad que habitamos. En ese sentido, resulta elocuente su relación con la novela de Aldous Huxley *Un mundo feliz* (*Brave New World*, 1931) por cuanto se repite en el largometraje; la esquizofrenia de escenarios de ensueño a costa de una libertad individual anulada, dirigida, donde el destino de cada individuo lo decide una tecnología tiránica. Película y novela comparten la advertencia sobre las sociedades artificiales acomodadas en las que, aún aparentando ser un paraíso amable y seguro para la vida, en realidad reprimen el instinto que da sentido a la existencia del individuo y, en el caso que nos ocupa, aboca al afable protagonista a un conflicto interno en el termina imponiéndose el afán de huida y conocimiento.

En realidad, poco antes de *El Show de Truman* Andrew Niccol ya había demostrado su interés por la antiutopía descrita por Aldous Huxley¹ recreándola en *Gattaca*, película que invita a reflexionar sobre las formas de control antinatural de los seres humanos y la manipulación genética de su existencia. Además de *Gattaca*, también cabe destacar otros antecedentes como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *La Fuga de Logan* (Michael Anderson, 1976) o la más reciente *The Matrix* (Larry y Andy Wachowsky, 1999) películas que recrean igualmente mundos posibles, anticipatorios, en los que la tecnología, la ciudad y las máquinas se aplican contra los individuos esclavizándoles, anulando sus vidas, obligándoles a rebelarse para romper el yugo inhumano que les oprime.

No obstante, las raíces del guión de Andrew Niccol son aún más profundas si nos fijamos en la obra de George Orwell, en cuyos textos se destila una censura lúcida a los totalitarismos. Primero en *Rebelión en la granja* (*Animal Farm*, 1945), parodia del

¹ Curiosamente Aldous Huxley había participado en 1945 en la adaptación inicial del guión de *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, Geromini-Luske-Jackson, 1951). El sentimiento de incompreensión y puesta en tela de juicio del mundo que le ha tocado vivir a Alicia inunda la novela de Lewis Carrol y de ello, en gran medida, también el *Show de Truman* puede considerarse en deuda.

control ejercido por la burocracia y el futuro de las tiranías, y después en *1984* (*Nineteen Eighty-Four*, 1949), retrato crítico de El Gran Hermano del Estado, George Orwell caricatura los regímenes políticos dictatoriales que se sirven de la tecnología de la información y los medios de comunicación de masas para adormecer a sus ciudadanos y dar caza a los disidentes. Figuras tan astutas como la *Policía del Pensamiento*², encargada de perseguir el más grave de todos los crímenes posibles, el de pensar, invitan por sí mismas a cuestionarse el sistema e incluso la propia idea de *statu quo*, tal como hace Truman durante su particular odisea.

Los paralelismos entre la historia de Winston, personaje principal en *1984*, y la de Truman no son menores. Ambos son huérfanos adoptados por una corporación al poco de nacer. Ambos afirman su identidad a través de retazos de memoria, en el caso de Winston, a través de una canción infantil que recuerda sólo parcialmente y convierte en el lema de su rebeldía, en el de Truman, por el recuerdo desdibujado de su padre ausente y los inexplicables traumas infantiles, como el miedo al agua. Ambos toman las riendas de sus vidas zafándose de la vigilancia permanente de las innumerables cámaras que les graban a cada paso.

Los argumentos ofrecidos por los dirigentes del Gran Hermano y los del propio Christof son también muy similares como bien apunta Francisco López Cantos³. En aras de mantener su lealtad al sistema Winston es aleccionado por O'Brien, miembro relevante del Gran Hermano, quien sentencia que la verdadera humanidad resulta de controlar la vida de sus congéneres y evitarles sufrimientos innecesarios. La experiencia de Truman no difiere mucho pues cuando se muestra decidido a escapar de su burbuja, de los cielos surge la voz de Christof, director del programa de televisión homónimo a la película, para persuadirle: *‘Escúchame Truman. Ahí fuera no hay más verdad que la que hay en el mundo que he creado para ti. Las mismas mentiras, los mismos engaños, pero en mi mundo tú no tienes nada que temer. Te conozco mejor que a ti mismo’* (Niccol, 1998, p. 166). La respuesta de Truman es tan inapelable como esperanzadora: *‘Nunca has tenido una cámara en mi cerebro’* (Niccol, 1998, p. 166). Desenlace que sin embargo contrasta con el nefasto destino que Orwell le reserva a Winston, cuya rebelión le resulta inútil y lo que es peor, a la

² Para llevar a cabo su cometido, la *Policía del Pensamiento* ideada por Orwell emplea las *telepantallas*, máquinas distribuidas por todos los rincones, parecidas a televisores pero provistas de micrófonos integrados desde los que escuchar las conversaciones de todos aquellos que se encuentren cerca.

³ Ver Francisco López Cantos: *El Show de Truman*. Nau llibres, D.L., Valencia, 2007, p. 13 y ss.

postre incomprensible, quedando por siempre cautivo de la red de miradas del Gran Hermano.

Más allá de comparativas, en todo caso, el texto de George Orwell *1984* conforma un canto revolucionario, libre e independiente de servilismos políticos, clave para entender la literatura del siglo XX y su voz crítica resuena con fuerza en *El Show de Truman*, motivada en su caso por otro tipo de servilismo, el televisivo, el del atontamiento de las masas acríticas que consumen la vida, propia y ajena, sin escrúpulos frente al televisor, sin pararse a pensar en la tragedia que este hecho encierra.

3. La mirada obscena

Desde finales de los años 90, los programas de telerrealidad se han hecho eco de una tendencia cada vez más acusada en los medios de comunicación, la de la participación del ciudadano de a pie como parte del *show*, bien sea como protagonista, bien como espectador. Programas como *Big Brother*⁴ o *Survivor*⁵, traducidos a diversos formatos en televisiones de todo el planeta han consolidado el propósito de llevar a las pantallas la vida en directo como método eficaz de seducción de los espectadores. En la base de esta moda televisiva se halla una conducta voyerista de la que las productoras sacan partido para perpetuar su actividad recurriendo al telespectador como personaje potencial, capaz de comerciar con su intimidad para alcanzar la fama por el camino más corto y, por tanto, cómplice fiel del espectáculo obsceno de contemplar las intimidades de otros.

El Show de Truman se sirve de esos mismos argumentos para reprobar dicha tendencia pues en el fondo censura la telerrealidad apropiándose de ella como *leitmotiv*. Su estreno se adelanta un año a la emisión del primer *Big Brother* de la productora *Endemol*, aborda el debate sobre el reparto de cuotas de responsabilidad entre productoras y televidentes, e ironiza acerca de las prácticas menos éticas de las

⁴ La productora Endemol es la primera que emite *The Big Brother* en septiembre de 1999 en Holanda, con secuelas adaptadas en Alemania, España y Estados Unidos, entre otros países. El estreno en EEUU superó los 22,4 millones de espectadores y las cifras de audiencia de los programas competidores de la ABC y la NBC juntos.

⁵ El programa *Survivor* de la cadena inglesa CBS se emite por primera vez en el verano del 2000. Se trata de una variante de *Big Brother* en el que dieciocho participantes son abandonados en una isla

que es capaz el personaje de Christof, prácticas en pro de obtener ingentes tasas de audiencia y lucro económico a toda costa, hasta el extremo impensable de estar dispuesto a sacrificar a Truman –su creación– durante la accidentada singladura de huida: `Nació en directo ¿Por qué no puede morir en directo?` (Niccol, 1998, p. 152), sentencia un brillante Ed Harris.

Amén del guión de Andrew Niccol, el mundo del cine también ha sido sensible al fenómeno de los *reality shows* y a sus planteamientos que rozan los límites éticos más insospechados, bien mostrando ficciones descarnadas como *La muerte en directo* (*La Mort en direct*, Bertrand Tavernier, 1979) que relata el rodaje de un documental sobre una mujer en estado terminal sin ella saberlo, o la menos trágica *EdTV* (*EdTV*, Ron Howard, 1999) en la que un afamado programa de televisión muestra la vida en directo de un ciudadano corriente, cuyos momentos más íntimos se elevan a la categoría de entretenimiento público con el consiguiente disgusto de los protagonistas, víctimas de su propio éxito, sí, pero al menos conocedores del mismo, a diferencia del incauto Truman, ignorante de su popularidad.

El gran mérito de Andrew Niccol y Peter Weir es aprovechar la maquinaria de *Paramount Pictures* para presentar su crítica dentro de un envoltorio edulcorado que preserva el atractivo de los estándares del cine comercial de Hollywood. Como la melodía de un *jingle* fácil de digerir, inicialmente no incita a la reflexión, pero deja un poso nítido y pegadizo que se va dilatando en el tiempo, una idea clara que poco a poco se va haciendo más profunda, densa y compleja pues la hipotética ficción que nos descubre no parece ni tan dulce, ni tan descabellada, sino más bien verosímil e inquietante, a tenor de las autocomplacientes tendencias televisivas de hoy.

4. De la realidad simulada a la utopía arquitectónica

Verdad, artificio, realidad y simulacro son extremos que se tocan en el universo que envuelve a Truman. La vida del protagonista transcurre en el marco de *Seahaven*, una pequeña ciudad costera de aspecto amable y repetitivo, de casas de madera con jardín, de imagen homogénea e higienista digna de las mejores ilustraciones de Norman Rockwell para el *Saturday Evening Post*. *Seahaven* es un lugar de cuento, un

desierta del Mar de China sin más ayuda que su propio ingenio, ni más compañía que las cámaras y equipos de técnicos que graban sus esfuerzos por sobrevivir.

remanso de paz tan idílico como ficticio. El pretendido *Asilo de mar*, en su traducción al castellano, es de hecho un escenario impoluto que induce al espectador a pensar que se trata de un enorme decorado construido para tal propósito, como así proponía el guión original y sin embargo, nada más lejos de la realidad.

Paradójicamente, la ciudad-decorado de *Seahaven* es una ciudad-real llamada *Seaside* situada en la costa de Florida, donde tuvo lugar el rodaje. Se trata en una *new town*, una pequeña comunidad de vacaciones fundada en 1981 con 300 casas de aspecto historicista, cuyo plan urbano es obra de Andrés Duany y Elisabeth Plater-Zyberk, que parece haber sido creada expresamente para esta película.

Andrés Duany y Elisabeth Plater-Zyberk son arquitectos y profesores en la Escuela de Arquitectura de Miami y practican el *Nuevo Urbanismo Americano*, cuyo ideario propugna la recuperación de morfologías propias del urbanismo histórico recurriendo a ejemplos como la ciudad jardín, que Ebenezer Howard propone bajo el título *A Peaceful Path of Real Reform* (1898), y a tipologías vernaculares para barrios suburbanos, rechazando el crecimiento incontrolado de las grandes urbes americanas e inspirándose en modelos con identidad propia reconocible como Oak Park, en Chicago, ó Coral Gables, en Miami.



Figura 2. Localidad de Seaside, convertida en la ciudad decorado de Seahaven. Peter Weir (1998), *The Truman Show*.

Esta corriente se encuentra en deuda con los manifiestos antiindustriales de Rob y Leon Krier de los años setenta, quienes adoptaron un enfoque exclusivamente artesanal para la generación de la forma urbana frente al racionalismo militante del urbanismo moderno de posguerra. Kenneth Frampton recoge las palabras de Leon Krier (1976): *‘El debate que Robert Krier y yo queremos plantear es el de la morfología urbana frente a la zonificación de los urbanistas, el de la restauración de las formas precisas del espacio urbano frente a los páramos creados por la zonificación’*, planteamiento en el que prima la componente escenográfica de la arquitectura y frente a su función. De hecho, para los hermanos Krier, *‘la función sigue a la forma’* (Frampton, 1993, p. 301), y no al revés como apuntaba Louis Sullivan, proclama de una arquitectura entendida como decorado que separa por una parte la función y el programa del edificio, y por otra, el significado de su imagen, fachada u ornamento, tratando en muchas ocasiones la arquitectura como mera epidermis, tal y como hace el cine.

Durante el siglo XX, la concepción de la arquitectura como decorado alcanza su máxima expresión en la arquitectura postmoderna de las décadas de los setenta y ochenta. El experimento comunicativo de Charles Moore en su diseño para la *Piazza d'Italia* (1975-78) en Nueva Orleans, emblema de la corriente postmoderna, espectáculo de luces de neón y ensayo de símbolos históricos, asume la indumentaria de una tramoya urbana y consolida un modo de hacer basado en la interpretación de la historia como depósito de imágenes y metáforas recurrentes. Por esa misma senda discurren las arquitecturas de Robert Venturi o Michael Graves, quienes utilizan la técnica del *collage*, tipológico y formal, insistiendo en el valor semántico del lenguaje filoclasista adaptado a construcciones contemporáneas.

El ideario antimoderno del *Nuevo Urbanismo Americano* es el que convierte a *Seaside* en el plató perfecto, pensado desde su forma escenográfica antes incluso que desde su función urbana. Si lo habitual es que el decorado remede la realidad, en *El Show de Truman*, es la realidad la que imita un decorado. De hecho los proyectos insignia de esta corriente de pensamiento urbano son precisamente *Seaside* y *Celebration*, la urbanización proyectada por Robert A. M. Stern y Jaqueline Robertson para la Compañía Disney cerca de su sede en Orlando. El proyecto inicialmente soñado por Walt Disney⁶, se erige en 1994 y en su diseño participan arquitectos de renombre

⁶ *Celebration* se construyó a partir de la idea original gestada por Walt Disney para EPCOT -*Experimental Prototype Community of Tomorrow*- proyecto en el que, a la manera de las exposiciones universales de

como Michael Graves, Philip Johnson, Cesar Pelli, Robert Venturi y Robert Scott Brown, autores todos ellos afectos a la arquitectura postmoderna y en el caso de los dos últimos responsables de *Learning from Las Vegas. The Forgotten Symbolism of Architectural Form* (1972), publicación que consolida dicha tendencia. En respuesta a su naturaleza de parque temático de ensueño, en *Celebration* sólo existen seis estilos de vivienda: Colonial Revival, Victoriano, Clásico, Costero, Francés y Mediterráneo, imitaciones de los estilos eclécticos de finales del siglo XIX, pensados para escapar de los rigores contemporáneos y domiciliarse en un paisaje de cuento, lo que enfatiza una imagen de decorado en su conjunto. A tal efecto, resulta comprensible por qué en los carteles publicitarios de la ciudad-decorado de *Seahaven* reza *Carlton. Fine Colonial Houses*, una referencia a la fórmula publicitaria empleada por la Compañía Disney para publicitar la ciudad blindada de *Celebration* bajo la terminología 'una casa nueva a la antigua' (Verdú, 2003, p. 57).

Siguiendo antecedentes, la ficción de *El Show de Truman* muestra un modelo de ciudad-comercializable, en la que todo está a la venta, un modelo cercano al de *Celebration*, pero también al de otras muchas grandes urbes entendidas parcialmente como artificio para agradar las demandas de un cliente que acude a ellas en forma de turista. Muchas de las ciudades históricas se acercan hoy día a la condición de plató escénico, semejante al retratado en *El Show de Truman*. Siguiendo el modelo posmoderno de Las Vegas consolidado por Robert Venturi y Robert Scott Brown, poco a poco los centros de muchas capitales se han ido convirtiendo en luminosos escaparates de consumo, versiones soñadas y perfeccionadas de si mismas, escenarios dispuestos en aras de deslumbrar al visitante. La urbe se ofrece al mundo como artificio cultural y recreativo, en el que espacios emblemáticos e históricos, como *Times Square* en Nueva York, o *Potsdamerplatz* en Berlín, asumen la condición de un gran parque temático. Y barrios enteros de las periferias remedan el modelo de Disney, consolidando la ciudad como fenómeno autoreferencial, reconstruyendo su propia ficción hiperrealista, mejorada, en un montaje teatral donde los visitantes son los actores conscientes del *show*, protagonistas de su propio concurso televisivo, a la caza de imágenes de postal para dar fe de su visita.

Más allá de la estética teatral de las urbanizaciones principales del *Nuevo Urbanismo Americano*, *Seaside* y *Celebration* tienen un carácter de gueto que resulta idóneo para

origen decimonónico, se pretendía mostrar a través de un único complejo de carácter urbano, lúdico y científico los mejores avances de la ciencia y la tecnología de todo el mundo.

los propósitos de *El Show de Truman*. El ejemplo de *Seaside* como paraíso ideal privado, liofilizado en una cámara de vacío, de la que ha sido erradicado todo atisbo de imperfección, suciedad o pobreza, sólo necesita incorporar la actitud impostada de los protagonistas del largometraje, actores en la ficción, para provocar la ilusión de una realidad artificial, de un simulacro sólo asimilable al mundo del espectáculo.

En términos urbanísticos es posible encuadrar la localidad de *Seaside* dentro del fenómeno de las CID (*Common-Interest-Developments*) o las igualmente conocidas como ciudades blindadas (*Gated Cities*) versiones privadas de hábitats dotados de viviendas y zonas de ocio, pero también de oficinas, comercios, escuelas o cualquier otro elemento que se pueda disponer en una urbe de mayor tamaño.

Una de las particularidades de este tipo de comunidades es que cada titular es copropietario del espacio común, siendo éste privado y no público, y quedando obligado contractualmente a asumir las normas que rigen una convivencia urbana regulada por servidumbres, orientada a procurar el bienestar y evitar el conflicto, no sólo en términos cívicos, sino también estéticos. De ese modo, comunidades como *Seaside* determinan fuertemente la identidad de sus habitantes, de manera que no todo nuevo comprador es necesariamente bien recibido sin más, pues tiene que afrontar todo un proceso de integración semejante al de su vivienda en el conjunto de estética planificada⁷.

Para hallar un antecedente histórico del fenómeno de las CID, bien podríamos remontarnos a la primera ciudad ideal de la Ilustración, la ciudad de Chaux propuesta por Claude-Nicolas Ledoux, concretada en la salina de Chaux, entre las aldeas de Arc y Senans, realizada parcialmente cerca de Besançon entre 1775 y 1779, fuente, entre otras muchas referencias, de la que sin duda se nutren, al menos ideológicamente, los guetos urbanos contemporáneos. Chaux se trataba de una auténtica *ville sociale*, formada por círculos concéntricos de viviendas, huertas, talleres y edificios públicos articulados por dos ejes que se cruzaban en un centro señalado por la vivienda del director y un templo consagrado a la Razón, idea ilustrada y revolucionaria por

⁷ Muchos de estos CIDs son urbanizaciones destinadas a grupos sociales determinados: parejas sin niños, jubilados, matrimonios de determinado nivel de renta, cristianos, etc... y se llega a controlar hasta el color de los paramentos interiores visibles desde la calle, o el diseño de los muebles de jardín, de tal modo que si alguna de las condiciones de partida se modifica no es infrecuente emprender incluso acciones legales para subsanar la imperfección o, en su defecto, expulsar al infractor de la comunidad. Véase Vicente Verdú: "Ficciones metropolitanas. De la lección de las Vegas al modelo Celebration", *Arquitectura Viva* nº 88. Barcelona, Febrero 2003, pp.54-57.

excelencia. Las intenciones de Ledoux eran que de su proyecto surgiese una sociedad ideal jerarquizada, símbolo de un nuevo tipo de conciliación entre naturaleza y hombre, en el marco de arquitecturas de volúmenes platónicos y formas esenciales, de edificios *parlantes*, desprovistos de los todo lo superfluo para ensalzar los valores morales humanistas de la Ilustración.

El éxito actual de las CID también se entiende como respuesta al fenómeno contemporáneo de las urbes de extensión indefinida o *sprawl city*, enormes áreas urbanas que surgen inicialmente como apéndices de la gran ciudad y terminan conformando regiones homogéneas, monótonos entramados de calles, complejos residenciales y de oficinas y centros comerciales que se extienden sin fin ni identidad, como sucede en el condado de Orange en California con una superficie de más de 2000 km cuadrados⁸. Por el contrario, el supuesto beneficio que ofrecen las CID, es el acceso a una comunidad ideal, diseñada a golpe de bisturí para extirpar la amenaza de la fealdad, la suciedad y la pobreza, en teoría perfecta, pero en la práctica desprovista del efervescente pulso vital de las ciudades contemporáneas. La falsa amabilidad de este tipo de enclaves se basa en protocolos contractuales, ceremonias sociales magníficamente ironizadas en el idílico, pero no menos irreal, *Seahaven* donde habita Truman.

Al hilo del elitismo conservador que muestra *Seahaven* y el *Nuevo Urbanismo Americano*, 'lo que el mundo debería ser' (Niccol, 1998), en palabras de Christof, cabe mencionar proyectos como las viviendas sociales de Hageneiland (2005) del equipo de arquitectos holandeses MVRDV, que hacen un uso inteligente de la diferenciación y la igualdad como idea de proyecto, con las que aportar una respuesta vanguardista al problema de la identidad urbana en conexión con las formas más atávicas de la arquitectura doméstica. Frente al marco de una vida higienista, anestesiada y selectiva, se propone un abanico de casas-módulo como mezcla azarosa de elementos simples, semejantes en forma pero diferenciadas por su color y materialidad, con hasta seis variantes tipológicas, casualmente el mismo número que en *Celebration*, pero que aquí evocan la imagen de un pequeño pueblo de formas modernas.

⁸ Véase Lars Lerup: "La ciudad abierta. Estrías y homogeneidades en la metrópolis suburbana", *Arquitectura Viva* n^o 88. Barcelona, Febrero 2003, pp.58-61.

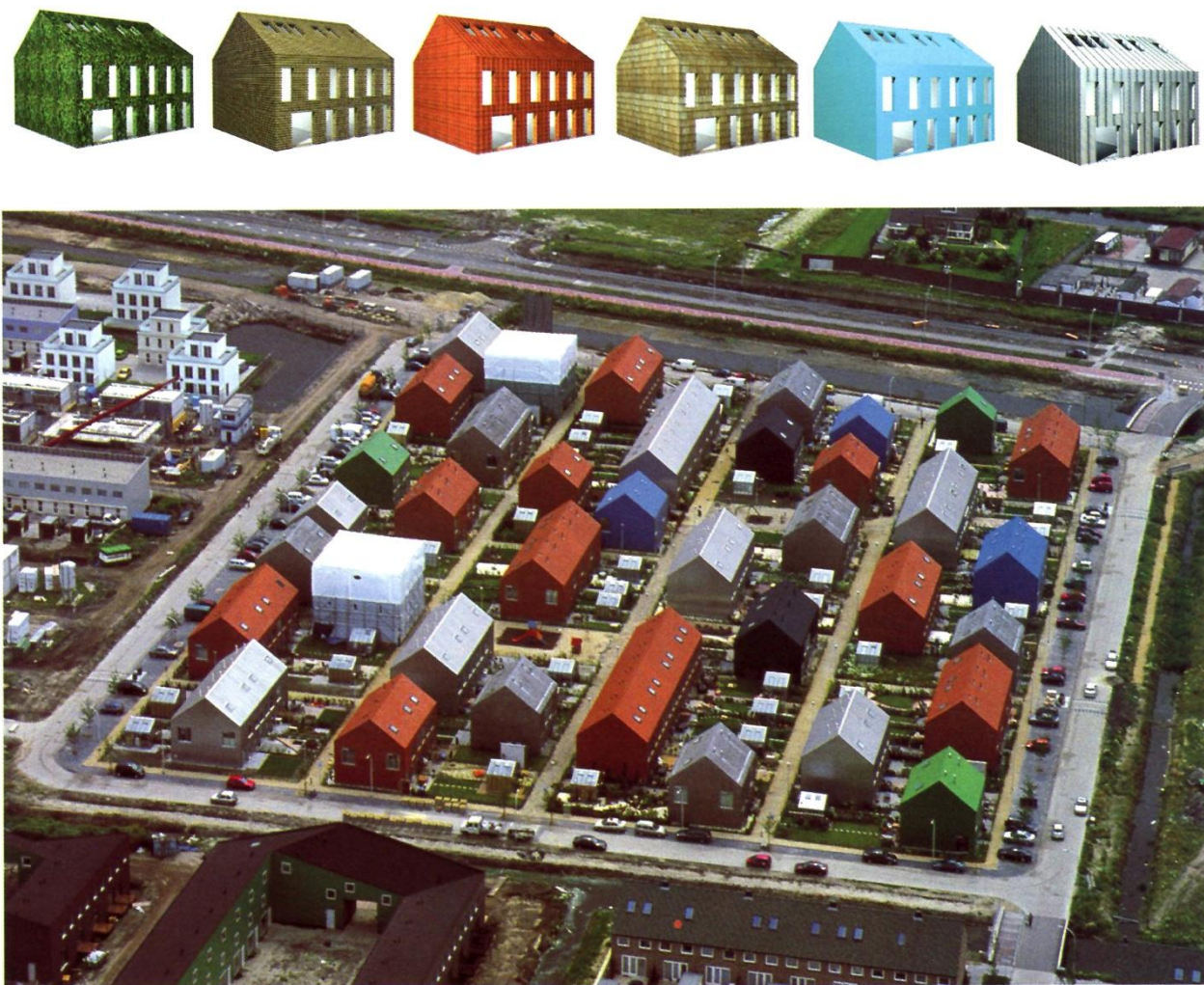


Figura 3. Viviendas sociales en Hageneiland, Holanda. MVRDV (2005).

En *El Show de Truman* también es posible detectar referencias de gran calado a algunas de las utopías arquitectónicas más notables de la Historia. Sin duda, el conocimiento e interés de Andrew Niccol por la arquitectura moderna queda demostrado en *Gattacca*, donde el papel de las edificaciones, especialmente del Marin County Civic Center (1960-62) de Frank Lloyd Wright va más allá del simple decorado para asumir un rol activo en cada encuadre y secuencia. Sus arcos de hormigón de gran luz y el carácter simétrico de sus espacios comunes y núcleos de comunicación ofrecen la imagen de una arquitectura del control racional, científicamente reglada, de precisión fluidamente mecánica que subraya los argumentos de la película.

Andrew Niccol concibe una burbuja de acero de proporciones megalómanas emplazada a los pies del rótulo de Hollywood para alojar en su interior la ciudad-

decorado de *Seaside*. Emplea el volumen puro de la esfera, forma que durante tiempo en arquitectura ha sido asociada a la ligereza de los cuerpos celestes, siendo una forma recurrente en las propuestas más visionarias, cósmicas e ideales de la razón: desde los más recientes prototipos de delirio tecnológico de Buckminster Fuller hasta las fantasías ilustradas de Étienne-Louis Boullée de finales del siglo XVIII.

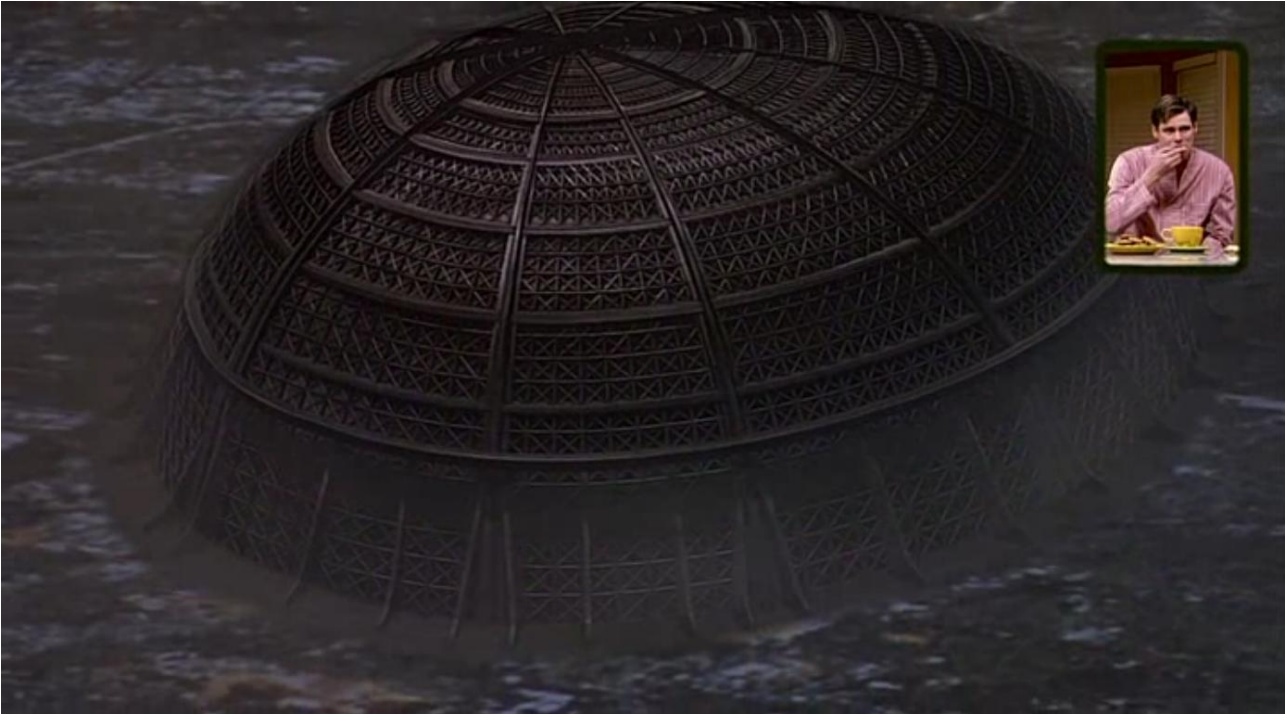


Figura 4. Cúpula para albergar la ciudad decorado de Seahaven. Peter Weir (1998), *The Truman Show*.

En los años 60 Buckminster Fuller propone una megaestructura para cubrir Manhattan desde el East River hasta el río Hudson, y desde la calle 21 a la 64, en aras de salvar Nueva York de los desastres climáticos producidos por la acción humana, una estructura cuya imagen sin duda se halla en la memoria de Andrew Niccol. Sin concesión a estética o estilo alguno, Buckminster Fuller dibuja una enorme cúpula de acero y cristal alzándose cual burbuja salubre sobre el cielo de Nueva York. La ingente forma geodésica estaría dotada de servicios autónomos, información y energía propia, sería una arquitectura ligera y transparente, *‘del entorno bien climatizado’* que diría Reyner Banham (1969). Un modelo de buenas intenciones que sin embargo resulta utópico y no menos excluyente que cualquiera de las CID mencionadas.



Figura 5. Cúpula para la ciudad de Nueva York. Buckminster Fuller (1960).

Igualmente inspiradora resultaría para Andrew Niccol la propuesta que Étienne-Louis Boullée publica en *Arquitectura. Ensayo sobre el arte* (1790) para el más famoso de sus cenotafios, el dedicado a Isaac Newton. En un intento de otorgar a la arquitectura de una nueva identidad ilustrada acorde a los tiempos de la Revolución Francesa, el cenotafio de Newton se concibe como un homenaje a la razón, como un símbolo de infinitud, perfección y precisión matemática. Para imbuirse de tales atributos, la arquitectura adopta la forma de un orbe arquitectónico de ingentes proporciones en cuyo interior se alternan los ritmos del día y la noche, del sistema solar y su incesante devenir, codificado en forma de luz solar y oscuridad de cielo nocturno gracias a la aberturas que imitan constelaciones en la superficie de la cúpula y al sol representado en forma de lámpara en su centro, analogía construida del tiempo y el cosmos.

Cual demiurgo, Étienne-Louis Boullée otorga al arquitecto poderes extraordinarios, poderes que asume para sí la gran esfera tecnológica que mantiene prisionero a Truman en la película. Si la expresión de la utopía figurativa y simbólica de Boullée se alzaba buscando conmover el alma del espectador a través de la escala inabarcable y del ascetismo ornamental de representaciones del universo newtoniano inspirado en la cultura clásica esencializada, en esta nueva versión, la de Truman, éste sólo observa sombras proyectadas en el interior de la esfera.

La arquitectura de *El Show de Truman* no tiene ventanas por las que mirar, sólo puertas por las que huir. Encerrado en una caverna tecnológica, donde el muro y las sombras de las que hablase Platón se han sustituido por arquitectura y actores de carne y hueso, *Seahaven* representa una isla de perfección, arquitectónica y social, encapsulada en mitad del océano de caos que, en teoría, existe fuera de ella. Incluso el periódico ficticio local que sus habitantes compran cada mañana lo recalca en su título: *The Island*.

5. Conclusión

Los argumentos principales esgrimidos por *El Show de Truman* se centran en los peligros de una ciencia llevada a sus extremos, la fragilidad de la realidad percibida por el individuo, la deshumanización de la tecnología y los medios de comunicación entendidos como mecanismos de control de la sociedad contemporánea. La película constituye una crítica oportuna a la tendencia a convertir lo real en simple espectáculo de consumo, especialmente a través del papel de los medios de comunicación, pero también una extraordinaria denuncia de la represión ideológica que esos mismos medios pueden ejercer sobre el ciudadano. La clave se halla en el propio Truman, en su nombre, *True Man*, es decir el '*hombre auténtico*', ironía del enorme artificio que rodea al protagonista, pero también personificación de todos los valores con los que los medios tratan de adoctrinar al público.

El inteligente alegato de Andrew Niccol contra el conformismo y los hábitos de consumo contemporáneos es también una llamada de atención acerca de la naturaleza falsa o fingida de nuestras propias vidas, de la condición contradictoria de perseguir lo genuino para alcanzar, a la postre, sólo facsímiles. Como bien apunta Carlos Fresneda (1998): '*Todos somos Truman. Atrapados a éste o ese otro lado de*

la pantalla´, encerrados en la burbuja de los medios, insensibles, aletargados, afectos a *lo falso conocido (frente) a lo real por conocer*´.

En última instancia, el demiurgo pierde su marioneta, Truman consigue huir, y vuelven a nuestra memoria los finos hilos que entrelazan las antiutopías de la literatura del siglo XX, las visiones cinematográficas apocalípticas de un futuro dominado por la tecnología, los discursos urbanos más eclécticos de la cultura norteamericana, la arquitectura utópica de la Ilustración o las ideas de una realidad falsamente edulcorada por los medios para poder digerirla mejor, cimentada sobre el simulacro del consumo. Hilos de Ariadna cifrados en el espacio cinematográfico y arquitectónico de *El Show de Truman*, que impele la mirada y el cuerpo a la huida. Hilos únicamente a la espera de ser cercenados a golpe de botón y *zapping*, eso sí, por un espectador ya sin alma, tanto o más atrapado que el propio Truman en su jaula de oro.

References

Fernández Galiano, L. (1998). "El mundo de Truman. Realidades y ficciones del nuevo urbanismo". *Arquitectura Viva*, 63, noviembre-diciembre, p. 112.

Fresneda, C. (1998). "Del Gumpismo a la Trumanía", *El Mundo. La Revista*, 146.

Frampton, K. (1993); *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona, Gustavo Gili.

Lerup, L. (2003). "La ciudad abierta. Estrías y homogeneidades en la metrópolis suburbana". *Arquitectura Viva*, 88, pp. 58-61.

López Cantos, F. (2007). *El Show de Truman*. Valencia, Nau llibres, D.L.

Marchán Fiz, S. y Rodríguez Llera, R. (2006). *Las Vegas. Resplandor pop y simulaciones postmodernas 1905-2005*. Madrid, Ediciones Akal.

Montaner, J. M. (2002). *Las formas del siglo XX*. Barcelona, Gustavo Gili.

Niccol, A. (1998). *The Truman Show: The Shooting Script*. New York, HarperCollins Publishers.

Reyner Banham: *La arquitectura del entorno bien climatizado*. Ed. Infinito, Buenos Aires, 1975 (1969).

Venturi R., Izenour, S. y Scott Brown, D. (2006) *Aprendiendo de Las Vegas: el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Barcelona, Gustavo Gili.

Verdú V. (2003) "Ficciones metropolitanas. De la lección de las Vegas al modelo Celebration". *Arquitectura Viva*, 88, pp. 54-57.

The Truman Show, EE.UU., 1998. Género: Comedia dramática Ciencia-Ficción. Duración 99 minutos. Director: Peter Weir. Guión: Andrew Niccol. Fotografía: Peter Biziou. Montaje: Lee Smith y William M. Anderson. Música: Burkhard Dallwitz y Philip Glass. Dirección artística: Richard L. Johnson. Diseño de Producción. Dennis Gassner. Producción: Adam Schroeder, Andrew Niccol, Edward S. Feldman y Scott Rudin. Reparto: Jim Carrey (Truman Burbank), Laura Linney (Meryl Burbank/Hannah Gill), Noah Emmmerich (Marlon), Natasha McElhone (Lauren Garland/Sylvia), Holland Taylor (señora Truman), Ed Harris (Christof).

Author identification

Iván I. Rincón Borrego. *Is architect and professor of History of Art and Architecture, Design and Visual Communication at the University of Valladolid since 2004. He is integrated member of the CEAA – Centro de Estudios Arnaldo Araujo since 2009 and associated member of the UVa "Recognized Research Group – Architecture and cinema" since 2010. He assists to the PhD courses Modernity and Contemporary Architecture. He defends his PhD Thesis entitled Sverre Fehn: The Natural Shape of Construction in 2010. He has collaborated with several publications; 12 Edificios de Arquitectura Moderna en Valladolid (2006); Arte & Paisagem (2007); and 21 Edificios de Arquitectura Moderna en Oporto (2010). From 2006, he has also lectured in different Universities in Spain, Hungary and Portugal.*

LA INFLUENCIA METABOLISTA EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

Ramón Rodríguez Llera y Sara Pérez Barreiro

Universidad de Valladolid/University of Valladolid,
Spain

Abstract

One of the biggest and constant cravings of any civilization is to know what the future holds, and how your changes will affect the life and habits of man. Several authors, from different points of views, have ventured to imagine what will be the environment, life and society, their means of transportation ... etc.. This desire to learn, and explore the future with imagination, located in the Science Fiction Film one of its most prominent and expressive means and the most popular of all.

In the field of architecture of the sixties, a group of Japanese architects published a manifesto with the title "Metabolism: Proposals for a New Urbanism", in it should be raised how future cities. Projects designed by some of them, as Kikutake, Kawazie, Otaka, Maki and Tange, has been spectacularly "constructed" in several of these films. From

french Luc Besson , "Le cinquième élément" showing the New York of the mid-s. XXIII, and the American "THX 1138", or "Star Wars. Episode I: The Phantom Menace ", both with the intervention of George Lucas, until, before, in" City beneath the sea "by Irwin Allen, which immerses the viewer into the depths of Atlantic Ocean to a city in 2053, even film colorist Michael Anderson's "Logan's Run", grasped fully urban design "Metabolist". Finally, the Soviet films "Solaris". Tarkovsky, even imagined architectures with places that refer formally to the capsules built by architect Kurokawa.

The paper discusses how they recreate the originals and limited filmically proposals "metabolic" visionary architecture built in this, and even more, how the film allows us to check the validity of their arguments, and imagine and life between his ideas for the future.

Keywords: Cine, Metabolismo, Arquitectura

A finales de la década de los años cincuenta y con motivo de la celebración de la *Tokyo World Design Conference*, un grupo de arquitectos japoneses publicaron un manifiesto con el título: *Metabolismo: Propuestas para un nuevo Urbanismo*,

formado por cuatro ensayos: *Ocean City* de Kiyonori Kikutake, *Material and Man* de Nobori Kawazoe, *Towards the Group Form* de Masato Otaka y Fumihiko Maki, y por último, *Space City* de Kisho Kurokawa. En el momento de la publicación de este texto, Japón estaba sufriendo una serie de cambios decisivos. El recuerdo de la Segunda Guerra Mundial estaba aún muy presente. Las ciudades japonesas estaban siendo reconstruidas y modificadas, bien por la desaparición parcial de las mismas debido al conflicto bélico, bien por el desplazamiento de la población a las grandes urbes en busca de una nueva vida. A medida que se desvanecen en lo posible el recuerdo y las huellas de la guerra, se empiezan a producir muchos avances tecnológicos, que se llegaron a conocer como el milagro japonés.

En esta tesitura, los jóvenes arquitectos metabolistas plantean una ciudad como un organismo vivo, cambiante, con diferentes ciclos metabólicos, de los cuales algunos son persistentes, mientras que otros resultan efímeros, por lo que la ciudad acomoda su crecimiento de acuerdo a estos mismos ciclos. La metrópolis es un lugar en permanente transformación, renovable, susceptible de sufrir alteraciones y modificaciones, en algunas de sus partes, o reconstruida en su totalidad.¹ Lógicamente los templos sintoístas de Ise se convirtieron en un elocuente motivo de inspiración de los principios metabólicos.²

El texto de Kiyonori Kikutake *Ocean City*, se analizaban tres propuestas de metrópolis distintas: *La ciudad con forma de torre*, *La ciudad marina* y una unión de ambas, en *La ciudad oceánica*, "Unabara". Las dos primeras constituyen el referente de un significativo concepto metabólico, el del "terreno artificial". *La ciudad con forma de torre*, estaría formada por cilindros de hormigón de hasta unos 300 m. de altura. Estos cilindros contendrían todas las infraestructuras que debían poseer la ciudad, comunicaciones, instalaciones, servicios públicos, incluso una fábrica de construcción de viviendas prefabricadas. Cada cilindro se convierte en un terreno artificial que puede acoger 1.250 viviendas. Dichos apartamentos se construirían a base de metales en el propio cilindro para finalmente colocarse en

¹ En las intervenciones de los jóvenes ponentes nipones se dejaron oír con frecuencia reiterada términos de análisis como "célula" y "metabolismo", tomados prestados del campo de la física nuclear, de la biología genética molecular y de la medicina, especialidad ésta última que había querido estudiar formalmente Kiyonori Kikutake.

² Cada veinte años se celebra en él el ceremonial de la sustitución, consistente en que las edificaciones de madera se reconstruyen manteniendo las mismas formas, cambiando únicamente la materia prima: la madera recogida de los bosques de cipreses adyacentes. La similitud con los procesos biológicos es evidente y por lo tanto su interés para el grupo Metabolista. En estos términos lo estudiaron Kenzo Tange y Noboru Kawazoe en su libro: *Ise, Prototype of Japanese Architecture*.

su exterior. Kikutake plantea los habitáculos con una duración determinada: cada cincuenta años por lo que la ciudad entera se comporta como un organismo vivo, mudando su piel periódicamente. Los cilindros no se construirían en toda su longitud, sino a tenor de las necesidades habitacionales, muestra en sí mismo del propio crecimiento y desarrollo de la ciudad.

La ciudad marina se presenta como una variación. Kikutake llegó al convencimiento de que gran parte de los conflictos bélicos estallaban debido a la posesión de la tierra y por ello propone, la instalación de estas ciudades en islas artificiales en medio del mar. Ello en sí mismo traería como consecuencia la creación de un nuevo tipo de sociedad y de relaciones humanas. Parte del terreno de las islas se destinarían a la agricultura, la industria y los servicios.³

Dentro del mismo planteamiento, esboza dos diseños diferentes. En la segunda opción las torres en vez de situarse por encima de la cota cero, se hunden en el agua, dejando en el exterior únicamente un gran domo de vidrio por el cual penetra la luz del sol.

Finalmente, en *La ciudad oceánica* se produce un híbrido de las dos ideas anteriores. Existen diferentes variaciones, una de ellas está diseñada a partir de dos anillos tangentes entre sí. En el interior se sitúan las viviendas, en el exterior las necesarias industrias. La zona donde se tocan ambos anillos se destina a edificios administrativos. El terreno que queda libre se cultiva para alimentar a la población. Evidentemente todas estas propuestas resultaban muy difíciles de ser construidas.⁴

En el texto de Kisho Kurokawa, *Space City*, aparecen cuatro proyectos: *Plan de Neo-Tokyo*, *Ciudad-Muro*, *La Ciudad Agrícola* y *La Casa con forma de Champiñón*.⁵

Kenzo Tange (1913-2005), el más internacional de los arquitectos japoneses de la época –había sido el primero en ser invitado al VIII CIAM– aunque no participó

³ Estos islotes no estarían anclados en un punto fijo, podrían moverse y desplazarse. Una vez acabada su vida como ciudad, podrían ir a la deriva hasta hundirse y cumplir una nueva función como fondo submarino.

⁴ Pocos ejemplos, y de escala mucho menor, fueron llevados a cabo en la época, algunos incluso fuera del archipiélago nipón. Actualmente construcciones con planteamientos muy próximos a los metabolistas se alzan en su nueva tierra de promisión, en países como Qatar o los Emiratos Árabes.

⁵ Esta última presenta notables influencias de la *Sky House* de Kikutake, con muros inclinados de hormigón encerrando el espacio habitable, iluminado exclusivamente a través de la pieza central. La casa se eleva sobre el suelo apoyada en un núcleo de hormigón que encierra las comunicaciones y las instalaciones de la vivienda.

personalmente en el manifiesto, en realidad formaba parte de las filas del movimiento Metabolista, condensando todo su ideario en el mega proyecto del año 1960 "Plan para la bahía de Tokio".⁶

Susceptible de ser remitido a sus orígenes germinales, a los debates sobre el corazón de la ciudad del Congreso de 1951, el Plan de la Bahía de Tokio asumía y hacía visualmente legibles algunos extremos del pensamiento urbano del *Team X*, llevándolos a una escala de intervenciones colosales y a un dramático juego de contrastes entre lo viejo y lo nuevo, entre los elementos vernaculares, el rescate y restauración de la dignidad de la tradición japonesa y la vocación contemporánea de toda metrópolis moderna. Como la ciudad de Tokio había crecido de un modo desmesurado, el equipo de Tange proponía una solución novedosa para paliar los problemas de tráfico y comunicaciones generados en los últimos años. Al igual que la mayoría de las urbes medievales, el crecimiento se había producido de manera radial, alrededor de un centro. La apuesta de Tange descansaba en un crecimiento lineal, de la misma manera que se desarrollan los seres vertebrados respecto a un eje. Se cambiaba el concepto de centro cívico por eje cívico y además Tange lo colocaba encima de la bahía de Tokio, minimizando así la especulación resultante de los costes de la compra del suelo.

Esta decisión no sólo mejoraba las condiciones económicas, sino que también proponía un planteamiento totalmente abstracto y utópico. Tange organiza este eje cívico a base "ciclos" de dimensiones mínimas de 1 km. Es la unidad mínima de actuación y se entiende como una célula completa en sí misma, lo que permite ser usada una vez acabada, sin necesidad de estar finalizado todo el proyecto. Además facilita su construcción escalonada, según vayan siendo necesarias las infraestructuras para la ciudad. Así la jefatura de la ciudad puede programar un plan económico para hacer viable la intervención, utilizándose las partes ya ejecutadas sin perjudicar las zonas en obras.

⁶ Desde la distancia americana, pues se hallaba invitado en Boston, con su reconocida autoridad moral, Kenzo Tange había velado y dirigido los pasos organizativos de sus colegas y jóvenes discípulos, el núcleo duro de la trama del Congreso: Takashi Asada, Masato Otaka, Noboru Kawazoe, Kiyonori Kikutake, Fumihiko Maki, Kenji Ekuan, Arata Isozaki, Kiyoshi Awazu y Kisho Kurokawa. Todos ellos, algunos muy jóvenes y llenos de proyectos de futuro, aguardaban el encuentro primaveral en Tokio como un acontecimiento profesional trascendente que viniera a consagrar el protagonismo estelar de la arquitectura moderna japonesa y por eso la *Conference* se había publicitado con un reclamo comprometido y sugerente: el de reflexionar sobre la interrelaciones del hombre con la tecnología, a su vez toda una declaración de intenciones sobre la importancia concedida a este dominio y su ascendencia previsible en las actividades profesionales.

Cada uno de estos ciclos está estratificado, mejorando considerablemente de este modo las comunicaciones. Según la velocidad y por tanto el tráfico, los vehículos se situarán en una cota u otra. Las conexiones que se ejecutan entre los distintos niveles, se realizan siempre en el mismo sentido de circulación, evitando posibles atascos y aglomeraciones.

La solución presentada podía absorber una circulación entre diez y treinta veces mayor de la que presentaba Tokio en el momento. Existían niveles sólo para aparcamiento de vehículos, otros de metro. En los anillos se colocaban todos los edificios públicos y servicios requeridos por la ciudad. Estos podían ir construyéndose en función del crecimiento de la propia metrópolis, no era necesario acometer la intervención completa, de manera que el ayuntamiento podía programar un plan económico por fases sucesivas. Cada célula a su vez se organizaba en una trama de 200 m. de lado para disponer edificios administrativos, de 10 ó 20 pisos. Las plantas de los edificios estarían soportadas por núcleos que eran los que acogían todos los ascensores, instalaciones, escalera, el mismo planteamiento, pues, propuesto por Kikutake en su *Ocean City*. La cima de estas construcciones variaría entre los 150 y 250 m. Y la altura libre del espacio bajo el edificio sería entre 40 y 200 ms. dependiendo de los niveles que albergara.

De manera perpendicular a este gran eje, se colocaban una serie de vías secundarias que permitían la entrada a los grandes bloques de viviendas. Enormes construcciones con sección en forma de "A"⁷ generaban un espacio común en su interior, que se iluminaba por la parte superior. La inclinación de las fachadas facilitaba un soleamiento adecuado a todos los niveles habitacionales existentes.⁸

⁷ En el curso 1959-1960 Tange había sido invitado por el Massachusetts Institute of Technology para impartir clases en la cátedra de urbanismo. Unos de los trabajos que propuso fue el estudio de un barrio residencial para 25.000 habitantes en el interior de la bahía de Boston. De allí partieron algunas de las ideas que luego se reflejaron en el proyecto de la bahía de Tokio, como los bloques de sección en A, que ya la había experimentado previamente en el proyecto para el edificio administrativo de la Organización Mundial de la Salud en Ginebra en 1959.

⁸ Pero el sueño de la utopía urbana metabolista no se cumplió en la realidad edilicia convencional, ni siquiera en sus mínimos requerimientos. Para Kenzo Tange, la única vía para neutralizar el potencial destructivo de la tecnología moderna consistía en convertirse en un maestro de la misma, y su estrategia, a diferencia de otras respuestas contemporáneas proclives a la recuperación de los rasgos de un regionalismo moderno en la arquitectura, consistió en potenciar los contenidos estructurales y simbólicos. Por tal causa, en las imágenes del Plan de Tokio se enfatiza la representación visual de la organización, el propio diseño urbano es portador de los máximos valores simbólicos, pues funciona como una balanza entre la tecnología y el humanismo. En este sentido, la gran espina lineal del Plan de Tokio no sólo cumple la función de generar la forma estructural de la ciudad, sino que, además, aporta una inconfundible imagen caracterizadora de la ciudad

Ciertamente el sueño no se cumplió en el ámbito de las ciudades japonesas existentes, en especial en Tokio, apenas afectada por el potencial de la reforma del Plan, pero muchos de los principios metabolistas, así como la imagen de algunos de sus proyectos más relevantes, proclives a fomentar el deseo de una utopía por venir, lograron su primera y mayor repercusión en las películas de Ciencia Ficción.

En 1973 el director Michael Anderson estrenó *La fuga de Logan*,⁹ ambientada en el siglo XXII. En los primeros fotogramas se nos muestran una serie de cúpulas de vidrio que encierran la ciudad. Sin llegar a ser una metrópolis totalmente enterrada, o sumergida en el agua, encontramos un límite en ella. Estos domos parecen agrupados y recuerdan más un crecimiento aleatorio que algo totalmente organizado. Cuando se entra, la ciudad se muestra ante nosotros. Construcciones de distintas formas y tamaños se disponen conectadas por diversas vías de comunicación. Zonas verdes, espacios acuáticos se distribuyen por todo el espacio. No se puede encontrar ningún espacio agrícola ni áreas fabriles. Tal vez estén fuera de la bóveda, o tal vez su inexistencia sea el causante de la limitada vida de sus habitantes.

postindustrial, denotada por la importancia concedida a la velocidad, a la movilidad, a la libre comunicación y al potencial de su continua expansión

No siendo posible materializarlo en un ambicioso plan urbano visionario, Kenzo Tange trasladó la búsqueda de referencias iconográficas de fuerte identidad metabolista a edificios singulares en los que experimentó con algunas de las inquietudes tecnológicas presentes en el Plan de Tokio, caso de la idea estructural de las redes de espacios tridimensionales, es decir, el sueño colectivo de arquitectos, críticos y diseñadores, conjurados para acrisolar una opción conjunta de ruptura radical, acabó convirtiéndose en cada caso, en cada poética personal, en una singular negociación entre valores duales contrapuestos de imposible conciliación: escala humana y megaestructural, estabilidad y movilidad, permanencia y mutabilidad, tecnología y humanismo, identidad y universalidad: Centro de Prensa y Radio Yamanashi, 1961-67, en Kofu, de Kenzo Tange; Shizuoka Press and Broadcasting Center, 1966, en Tokio, de Kenzo Tange; Centro Cultural de Miyakonojo, Prefectura de Miyazaki, 1966, de Kiyonori Kikutake; Biblioteca Municipal de Oita, 1966, de Arata Isozaki; Oficina Central del Banco de Fukuoka, en Fukuoka, 1968-71, de Arata Isozaki; Edificio Cápsula Nagakin, 1972, en Tokio, de Kisho Kurokawa.

⁹ Título original: **Logan's Run**

Año: 1976

País: Estados Unidos

Director: Michael Anderson

Guión: David Zelag Goodman

Música-. Jerry Goldsmith

Fotografía: Ernest Laszlo

Argumento: Los habitantes de esta ciudad del s. XXII, gozan de una vida despreocupada, sin ningún tipo de obligaciones. Al cumplir los 30 años deben "renovarse" por medio de la ceremonia del "carrusel". Este rito implica su propia muerte aunque ellos lo desconozcan. Los dos protagonistas, el policía encargado de cazar los que pretenden huir de esta renovación, Logan 5 y su compañera Jessica 6, ponen en duda este sistema y escapan de la ciudad.

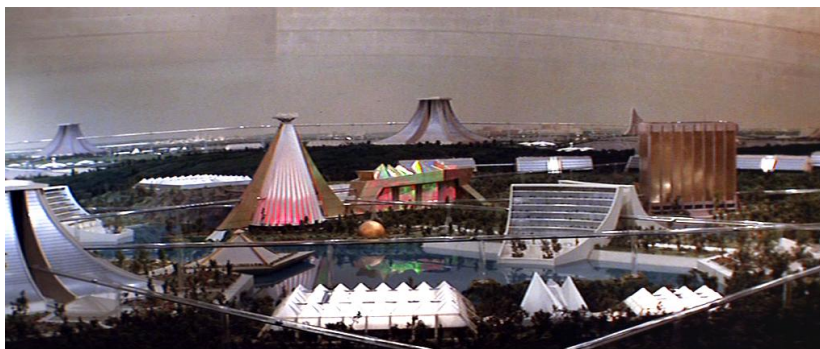


Figure 1. Fotograma de Logan's Run

Si la comparamos con el Plan de la Bahía de Tokio, se observan sus evidentes similitudes. Un sistema de monorraíl elevado del suelo traspasa toda la metrópolis, consiguiendo así una rápida comunicación entre cada una de sus partes. Grandes áreas acuáticas se mezclan con las zonas verdes y el elemento de transporte enlaza cada una de ellas. Si bien es cierto que no se puede encontrar la trama "cíclica" planteada por Tange, sí se percibe la idea de colocar los edificios elevados y enlazados por medio de calzadas. Uno de los planteamientos fundamentales consistía en separar las comunicaciones en distintos niveles según la velocidad.¹⁰

Los bloques de viviendas con sección en forma de "A" también tienen cabida en la película.¹¹ El interior de las residencias evidencia la falta de relación con el volumen que las contiene. Sólo observamos un espacio residencial, el del protagonista, Logan 5, pero no vemos todo el programa. El módulo habitacional está organizado a diferentes alturas, y con una disposición de estancias de manera casi simétrica. En la cota inferior un gran sofá nos define su uso de descanso, en el lado izquierdo, existe una abertura desde donde el dueño del

¹⁰ En el film, se simplifica bastante este concepto, eliminando el origen del problema. La razón principal de la estratificación de autopistas era el uso masivo de los vehículos privados. En la sociedad de la película, la mayoría de los habitantes sólo tienen que disfrutar y no tienen ningún tipo de responsabilidad o trabajo, por lo que al no deber cumplir horarios, no se producen aglomeraciones de tráfico en horas punta, desapareciendo el automóvil privado. En los primeros minutos el protagonista persigue a un rebelde que quiere huir del ciclo de "renovación". Para ello la policía utilizará un transporte individual, en forma de plataforma que le permite volar. En el resto de la película no aparece ni un solo coche. Los movimientos de los ciudadanos se realizan a través de ese gran monorraíl, el resto de trayectos, de manera pedestre.

¹¹ En el plan original de la Bahía de Tokio, el espacio interior estaba destinado a usos comunitarios, como colegios, guarderías, comercio; ahora, en la cota cero, existe un gran boulevard de paseo, y en una cota superior, el monorraíl pasa a través de ellos y genera una parada en cada conjunto de viviendas. Estos bloques residenciales ya no se agrupan en un área concreta dentro de la ciudad, el director nos muestra, en las vistas generales de la ciudad, cómo se intercalan las viviendas con sección en forma de "A" con construcciones de otra tipología y uso.

hogar puede comunicarse con el resto de sus congéneres. En esta área, el sofá más grande mira al ventanal que se abre a la ciudad. En la cota superior está el comedor. En este espacio aparecen tres ámbitos, dándonos la opción de suponer que desde ellos se puede llegar al dormitorio, baño y cocina. Podemos ver el que se encuentra en la esquina superior izquierda, que comunica un pasillo con la puerta de entrada principal de la vivienda. El mobiliario utilizado mezcla materiales metálicos, piel y plástico. El techo presenta una acusada pendiente, recubierta por unos paneles plásticos que sirven para iluminar la estancia. Desde el interior sólo existe una abertura al exterior, que nos muestra la ciudad. Esa pequeña abertura, que no permite salir a través de una terraza, contradice los alzados que se muestran del edificio de viviendas. Los bloques de sección en "A", presentan grandes espacios de relación con el entorno, grandes terrazas alineadas de generosas dimensiones. Se tiene que ir a las zonas marginales de la ciudad, para poder encontrar una gran vista de la metrópoli

La casa con forma de champiñón ha sido modificada en su escala y convertida en un gran bloque cerrando su abertura superior. Dentro de la ciudad debería haber una construcción fundamental que sobresaliera frente al resto, el lugar donde se realiza la ceremonia del Carrusel. Pero esta edificación no se reconoce y no podemos saber su situación exacta dentro del complejo. Sus interiores no se corresponden con los fundamentos metabolistas y difieren mucho del esquema de los decorados de la ciudad¹².

La torre de cápsulas Nagakin, construida entre 1969 y 1972 por el arquitecto Kisho Kurokawa, es uno de los ejemplos de arquitectura metabolista más reconocido. Se compone de dos torres con un núcleo de hormigón armado que recoge las comunicaciones e instalaciones necesarias para su funcionamiento. A estos elementos se les adosa 140 cápsulas prefabricadas de una dimensión aproximadas de 10 ms². Todas éstas se diseñaron para poder ser reemplazadas en cualquier momento y son de forma prismática. Se trata de una célula de dimensiones mínimas.¹³ Actualmente está abierto un debate sobre su futuro, ya

¹² Igualmente se puede comprobar al final de la película, cuando los protagonistas consiguen sacar a algunos de sus compañeros fuera de la cúpula. Esto se debe a que ambas escenas fueron rodadas en lugares reales. El primero, el Dallas Market Center Apparel Mar, que fue demolido en 2006, y el segundo el jardín de The Fort Worth Water Gardens, ambos en Dallas.

¹³ Los usos necesarios para el buen funcionamiento de la misma se agrupan en la pared de la izquierda, en una estantería. En ella aparece, entre otras cosas, zonas de almacenaje, escritorio, televisión, y un pequeño frigorífico. En la pared del fondo se sitúa la cama con unos cajones debajo.

que las condiciones pésimas en las que se encuentran han llevado a los dueños plantearse la posibilidad de derruirlo.



Figure 2. La torre de cápsulas Nagakin, Kisho Kurokawa. Autor: Ramón Rodríguez Llera

El colchón puede ser utilizado como sofá en el horario diurno. Este espacio se encuentra presidido por una gran abertura circular, el único punto de comunicación visual con el exterior. En la esquina pegado a la puerta aparece un habitáculo que esconde el baño con su bañera, lavabo e inodoro. El acceso a estas unidades habitacionales se realiza por las torres de hormigón. Reduciendo al máximo las dimensiones de las zonas comunes de entrada, Kurokawa aprovecha los diferentes descansillos que se generan en la escalera, por lo que las cápsulas no arrancan todas a la misma cota. Así se asegura, por un lado, conseguir una cierta "privacidad" en la entrada de cada cápsula y por otro crear un alzado mucho más dinámico y que refleje mejor la idea metabolista de las unidades independientes.

Luc Besson, en *El quinto elemento*,¹⁴ nos muestra una ciudad muy interesante, pero nos vamos a centrar en la cápsula habitacional donde vive el protagonista, Korben Dallas. Los propios materiales con que se han realizado nos transmiten la idea de elemento fabril y prefabricado. Se trata de un espacio de reducidas dimensiones. En este caso, en la pared de la derecha se agrupan todos los usos, estanterías, cocina, incluso una pecera, zona de instalaciones. En la esquina cercana a la puerta de acceso encontramos una puerta que no se abre durante todo el film, se supone que el inodoro. El mobiliario presenta ciertos elementos decorativos, mínimos. Este mueble contiene una ducha-frigorífico, que se mueve en el eje vertical cambiando su uso, además de una cama móvil que se esconde para dar mayor amplitud. La disposición de estos usos genera un ritmo ordenado que se corresponde con una subestructura que aparece tanto en vertical, en las paredes, como en horizontal, en el plano del techo.



Figure 3. Fotograma de *Le cinquième élément*

Se define un espacio prismático de unas dimensiones aproximadas de 6,5 x 3,1 x 2,35 m. incluyendo los muebles, dejando un espacio libre de 15 m². Estos elementos móviles se saldrían de la cápsula propiamente dicha, invadiendo las

¹⁴ Título original: ***Le cinquième élément***

Año: 1997

País: Francia

Director: Luc Besson

Guión: Luc Besson, Robert Mark Kamen (Argumento: Luc Besson)

Música: Eric Serra

Fotografía: Thierry Arbogast.

Argumento: Cada 5.000 años un elemento que no está hecho ni de tierra, ni de fuego, ni de aire ni de agua viene a la tierra para salvar el mundo. Este quinto elemento es un ser supremo que toma la forma de una mujer. Las fuerzas oscuras buscan su muerte para poder gobernar el mundo. El sacerdote Vito Cornelius se encarga de ayudar al quinto elemento en su lucha, para ello contará con la ayuda del taxista Korben Dallas. Éste conoce al quinto elemento, Leeloo, porque en su huida cae en su taxi volador.

áreas circundantes, tanto horizontalmente, con la cama,¹⁵ como verticalmente, con la ducha-frigorífico. La puerta de acceso al módulo es rígida y se levanta, no oscila, por lo que también tendría que utilizar un espacio adyacente. Esto hace suponer que la torre se compone de cápsulas de formas más complejas, que se enganchan entre ellas, y que no son todas iguales, para poder aprovechar los espacios intermedios. Pero al mostrarnos el exterior del edificio comprobamos que no es así, se trata de un bloque de contenedores metálicos todos de los mismos tamaños y colocados ordenadamente, lo que demuestra la imposibilidad planteada por Besson.¹⁶

La pared de la izquierda se encuentra vacía. La fachada tiene una ventana, esta vez es casi cuadrada, que sirve no sólo para iluminar y ventilar la estancia, sino también para recibir las visitas de exterior. Debajo de ella se halla una mesa que esconde un lavabo. En poco espacio encontramos los usos necesarios para una vivienda.

El cineasta soviético Andrei Tarkovsky realizó en 1972 *Solaris*¹⁷. Rodada en Japón y en la antigua Rusia, *Solaris*¹⁸ nos acerca a una estación espacial. Para acceder a los habitáculos de los integrantes de la expedición se avanza por un corredor circular, tanto en sección como en planta. Periódicamente el pasillo se ensancha marcando los accesos. Cada uno de ellos es de planta circular, y las paredes son también de sección curvada. Esto implica que se producen una serie de espacios intersticiales, que podrán ser utilizados para otros usos. En este caso las

¹⁵ La cama no sólo se recoge, sino que guarda otra "cama hecha" en su interior, de tal manera que cuando se usa una vez, esta se reemplaza por otro colchón nuevo y sábanas limpias en perfecto estado. No se tienen datos sobre dónde se guardan los colchones y sábanas usadas

¹⁶ También existe un desfase entre la altura libre que aparece en el interior de la vivienda y la de la fachada, pero esto puede deberse a la existencia de un falso techo por donde discurren las instalaciones. Dentro de la pared multifunción encontramos rejillas, tal vez de ventilación, y una especie de llaves de corte, por lo que podría corroborarse esta hipótesis.

¹⁷ Título original: **Solyaris**

Año: 1972.

País: Unión Soviética (URSS).

Director: Andrei Tarkovsky

Guión: Friedrich Gorenstein & Andrei Tarkovsky (Novela: Stanislaw Lem)

Música: Eduard Nikolay Artemiev (AKA Edward Artemyev)

Fotografía: Vadim Yusov (AKA Vadim Lusov)

¹⁸ Considerada una de las películas más influyentes de la cinematografía de la antigua U.R.S.S. así como la respuesta soviética a la inglesa *2001: Una odisea del espacio*

dimensiones son mucho más grandes, cada módulo ronda los 52 m2 sin contar los espacios adyacentes, que no se nos muestran en el largometraje.¹⁹

El interior es muy limpio, no hay prácticamente nada, todos los usos se recogen en las paredes. Únicamente aparecen una mesa y dos sillones exentos. La elección del mobiliario no se deja al azar, la mesa pertenece al *Tulip Pedestal Group*.²⁰ Las paredes son acolchadas, creando un ritmo ordenado que va organizando las aperturas existentes en ellas.

George Lucas, seguidor reconocido de Akira Kurosawa y del arte japonés, en su primer largometraje, THX 1138,²¹ mostraba una sociedad cuyo único fin era trabajar y producir.

El apartamento de THX1138 es completamente blanco, no hay decoración y el mobiliario es casi inexistente, incluso los propios personajes visten de blanco y tienen la cabeza rapada, evitando atraer la atención hacia ellos, acorde a uno de los planteamientos del cine Lucas, la deshumanización de los personajes.²²

Lucas muestra este espacio desde varios ángulos, pero nunca permite verlo por completo. La puerta principal lleva a un pasillo de distribución. A la izquierda se encuentra una zona destinada a comedor y cocina. En ella un aparato sirve las pastillas necesarias para cubrir las necesidades básicas. Una de las paredes está cubierta por un gran armario, el único espacio de almacenaje que existe en la vivienda. A la derecha se halla el salón, únicamente amueblado con dos sillas, una avanzado sistema retrasmite programas a la carta de manera tridimensional. Las paredes y el techo están cubiertas por unos paneles translúcidos que permiten encenderse o apagarse, aunque en general la luz es bastante deficiente. Al final

¹⁹ Los usos embebidos en las paredes son los siguientes: una estantería con televisión, un armario, un escritorio con un complejo sistema, una puerta que comunica tal vez con el aseo, y una cama abatible.

²⁰ Diseñada por Eero Saarinen en 1955-56 su planteamiento de diseño era liberar los espacios domésticos de las patas, consiguiendo un interior mucho más limpio. Para ello creó una base de aluminio fundido y luego lo revestía de fibra de vidrio moldeada.

²¹ Este film está basado en un corto que había realizado George Lucas como trabajo de clase durante su primer semestre en su etapa de formación en la Universidad de Southern California. El título del corto era *Electronic Labyrinth THX:4EB*. Con él ganó el primer premio del National Student Film Festival. Para poder producir la película Lucas se asoció con otro compañero de clase, Francis Ford Coppola y fundó la productora American Zoetrope

²² Telotte describe perfectamente la relación entre los personajes y el medio: "... *cuñculos y muros desnudos que enmarcan al individuo dentro de severos espacios rectangulares que aprisionan al sujeto al tiempo son una réplica del propio marco de la película y de este modo, haciendo que la persona sea una imagen doblemente "proyectada" en la pantalla* TELOTTE, J.P. *El cine de Ciencia Ficción*, Ed Cambridge University Press, Madrid, 2002

del pasillo se encuentra el dormitorio y el aseo. De este último sólo se ve el inodoro, suponiéndose que en el resto del espacio estarán la ducha y el lavabo, del que podemos averiguar su situación debido a que se muestra parcialmente en el espejo.

Este espacio se ilumina a través de los mismos paneles translúcidos ahora colocados en el techo. El dormitorio principal carece de cama, unas sillas y un banco es todo. Los paneles luminosos ocupan una de las paredes confiriendo al espacio una gran claridad. Todo es blanco, neutro, minimalista, los personajes son casi fantasmas que se arrastran por la vivienda. No hay vistas al exterior, toda la luz es de origen artificial, lo que posibilita el agrupamiento de células habitacionales de manera masiva.

Los espacios comunes contrastan bastante con dicha blancura. Una ciudad organizada en distintos estratos y muy oscura. De hecho, hasta el final Lucas no nos descubrirá que la ciudad se encuentra enterrada y que sólo se comunica con el exterior por medio de unos profundos pozos, relacionándose estrechamente de este modo con los planteamientos de la *Ciudad Marina* de Kikutake. En estas áreas no aparecen vehículos, ni ningún sistema de transporte, todas las comunicaciones se llevan a cabo a pie.²³ Dentro del área urbana destaca una construcción de tono más cálido, con unos grandes números decorando su base. Se trata, de nuevo, de un edificio existente y de gran valor arquitectónico, pues son las últimas plantas de *Marin County Civic Center*, de Frank Lloyd Wright.²⁴ Por último, aparece la cárcel.²⁵

El siguiente paso lógico después de enterrar las ciudades, es sumergirlas en el agua. Continuando con la obra de George Lucas, encontramos un ejemplo en la ciudad de Gungan, ésta aparece en el film *La Guerra de las Galaxias. Episodio I: La amenaza fantasma*.²⁶ Se trata de una urbe submarina organizada por medio de

²³ Resulta por lo menos curioso, que estas escenas se rodaron en un garaje subterráneo en construcción de tres plantas, y Lucas lo convierte en el núcleo pedestre de la ciudad.

²⁴ En este edificio también se rodó *Gattaca*.

²⁵ totalmente blanco, siendo el mobiliario, el número de camastros, lo que determina cuál es el área habitada y cuál la zona desértica que lo rodea. Los presos gozan de todo el espacio, pero éste está vacío. No hay comedores, zonas de día, baños, la nada es la que pone límites a esta cárcel. La cárcel se define como un no-espacio, un lugar infinito, sin puertas, sin ventanas, sin paredes.

²⁶ Título original: ***Star Wars. Episode I: The Phantom Menace***

Año: 1999

País: Estados Unidos

Director: George Lucas

Guión: George Lucas

módulos esféricos de distinto tamaño, que pueden agruparse en unidades mayores, apareciendo incluso habitáculos dentro de esferas más grandes.²⁷



Figure 4. Fotograma de Star Wars. Episode I: The Phantom Menace

Al tratarse de un límite esférico, es necesario crear un plano horizontal; largas y sinuosas plataformas atan las pompas señalando el espacio del recorrido. No se ven ambientes domésticos ni vehículos en el interior de los globos, aunque naves submarinas entran y salen constantemente de la ciudad. Los interiores son diáfanos y luminosos, resuelven de manera fantástica su separación con el medio acuoso, y se emplea una membrana, una branquia que permite la vida debajo del agua.

Ambientada en el Océano Atlántico en 2053, *La ciudad bajo el agua*, de Irwin Allen, nos transporta a una urbe construida en las profundidades del océano, pero dependiente de la superficie.²⁸ En las vistas generales de la metrópoli se verifica la

Música: John Williams

Fotografía: David Tattersall

Argumento: La Federación de Comercio, instigada por el Lord Sith Darth Sidious, ha bloqueado al planeta de Naboo, gobernado por la reina Amidala. Para solventar este problema solicita ayuda al Jedi Qui-Gon Jinn y a su aprendiz Obi-Wan Kenobi. Éstos la convencen para viajar a Cuscant, capital de la Republica donde se encuentra el consejo Jedi. Pero durante el viaje la nave sufre una avería y deben aterrizar en el planeta Tatooine. En él conocen al esclavo Anakin que les ayudará a conseguir las piezas de repuesto necesarias para su reparación. El maestro Jedi, Qui-Gon Jinn descubre una alta concentración de microdilianos en su sangre de Anakin lo que le hace pensar que puede ser el que traiga el equilibrio a la Fuerza. Consigue liberarlo y tomarle como aprendiz de Jedi.

²⁷ La isla artificial que planteaba Kikuke ha desaparecido por completo, pero existen sistemas de comunicación entre las unidades. Incluso se nos muestran algunos de los ámbitos de especial relevancia, como por ejemplo parte del gobierno de la ciudad.

²⁸ Título original: ***City beneath the sea***

Año: 1971.

País: Estados Unidos

Director: Irwin Allen

Guión John Meredyth Lucas (Historia: Irwin Allen).

Música: Richard LaSalle

existencia de un núcleo central y una serie de módulos periféricos, todos ellos colocados a la misma distancia, de tal manera que la urbe se ha generado a base de anillos concéntricos. Este trazado guarda muchas similitudes formales con la ciudad jardín de Howard.²⁹

La urbe del film presenta una serie de modificaciones, el edificio central constituye el centro de mando de toda la ciudad. En los siguientes anillos aparecen unas torres que contienen diversos usos: vivienda, almacenes, laboratorios. Las grandes avenidas y espacios de relación se mantienen vacíos, sin construir, pero ocupados por el agua, lo que impide su uso como zona recreativa. No hay una separación clara entre los usos, tal vez cada torre acoja uno diferente. Pero al analizar los espacios interiores, no concuerdan con los volúmenes que se suponen que los encierran.

El esplendor de Metabolismo se alcanzó con la Expo de Osaka de 1970, en sí misma una innovadora propuesta de modelo de ciudad del futuro que venía a terminar de restaurar la confianza de la nación japonesa en sus posibilidades, a mostrarse como escaparate de la vanguardia llena de ideas radicales y de lucimiento del "milagro económico japonés" ante el resto del mundo, oportunidad en la que se reanimaron algunos de los temas de fascinación general, también de implicación metabolista, pues la feria se identificaba con un lema atractivo para todos: Progreso y Futuro para la Humanidad.

Bajo la disculpa de la confianza y entrega a la fuerza del progreso, podía haber la megalomanía quimérica y la capitulación a la tecno utopía. En Osaka apostó decididamente por el diseño moderno más avanzado, tanto a escala general arquitectónica, como en la de los objetos urbanos, deliciosas estructuras transparentes diseñadas por Kenji Ekuu.³⁰

Fotografía: Fenneth Peach.

Argumento: En el año 2053 existe una ciudad sumergida cerca de la costa americana. Durante un tiempo esta urbe ha sido considerada como un enclave científico además de servir como anexo a la reserva federal de oro americano. Un observatorio astrológico descubre que un meteorito viene hacia la tierra y por la trayectoria va impactar en esta ciudad. El equipo de científicos plantea un sistema de destrucción del meteorito para asegurar la supervivencia de la urbe.

²⁹ Ebenezer Howard expuso sus ideas sobre la ciudad jardín el libro titulado "*Tomorrow*", publicado por primera vez en 1898 Rodeando un jardín se sitúan los edificios de carácter público, como bibliotecas, museo. El siguiente anillo está formado por un jardín, a continuación los bloques de vivienda organizados a través de una gran avenida que acoge los colegios y finalmente la industria.

³⁰ Los arquitectos afines a la corriente arquitectónica metabolista aprovecharon para mostrar al mundo sus ideas, como la cubierta modular de la Plaza central del recinto, la torre de la Expo, ambas de Kikutake, el Takara Beutilion de Kurokawa. Pero los condicionantes generales de una

Diseñar ciudades futuristas y casas utópicas, de ensueño, imaginadas tanto por arquitectos reformistas como por cineastas de genio. En ambos casos tratando de proponer imágenes anticipadas de una promesa de vida feliz contextualizada en un futuro tecnológico. A veces la condición del sueño no es completamente hipotética. No podemos concluir sin transcribir el modelo de vivienda ideal que describía uno de los personajes de la película de Akira Kurosawa *Dodes'Ka-Den*, 1970, del mismo año, pues, que la celebración de futuro y progreso de la Expo de Osaka, en cierto modo su envés, el retrato colectivo de una barriada popular de Tokio, prácticamente un basurero, de abandonados periféricos que para olvidarse un tanto de la dura realidad cotidiana recurren a la imaginación compensadora, como en la arquitectura utópica, como en el cine de ciencia ficción.³¹

Entre las distintas historias de la comunidad, se cuenta la de un mendigo y su hijo, que viven en un coche desvencijado. Todos los días, el pequeño busca sobras de comida en los restaurantes, luego vuelve y comparte la comida con su padre. El mendigo sueña con tener una casa, la visualiza y le hace partícipe al niño de sus fantasías. La vida es feliz para ambos, si no fuera porque un día comen pescado en mal estado que les provoca fiebre y vómitos. El mendigo logra curarse, pero el niño cada día se pone peor. Hay algo que todavía les queda a ambos: los sueños de esa casa con reminiscencias de cápsulas "metabolistas", con rejas verdes y una piscina grande. Poco a poco van apareciendo las imágenes y se van definiendo cada una de las partes de la residencia³².

Expo no entendieron de diseños metabolistas megaloestructurales más allá de la gigantesca cubierta modular de la Plaza central del recinto, la torre de la Expo, de Kiyonori Kikutake, o las cápsulas inspiradas en los sueños anticipatorios de los viajes espaciales y las películas de ciencia ficción, fantasías arquitectónicas de plexiglás de la que estaban imbuidos los trabajos de Arata Isozaki, Kiyonori Kikutake y Kisho Kurokawa, los tres discípulos y ayudantes colaboradores de Kenzo Tange, entonces exitosas estrellas de la tendencia metabolista en la arquitectura japonesa. Como corriente de diversos caudales, se deben asimilar al mismo movimiento los nombres de Noboru Kawazoe, Masato Otaka y Fumihiko Maki, y, por supuesto, el citado diseñador Kenji Ekuan, que en ciertos aspectos de su práctica profesional se había mostrado más avanzado que los propios arquitectos, pues su disciplina, el diseño industrial, venía siendo un campo de experimentación de propuestas audaces asimilables a ideas progresistas, y había sido desde el diseño desde donde en realidad se habían lanzado más puentes de conciliación entre arquitectura, diseño innovador, tecnología de los nuevos materiales y producción industrial, cara al desarrollo de programas sociales de modernización.

³¹ Stuart Galbraith IV, Paul Duncan: *Japanese Cinema*. Taschen

³² Transcribimos las conversaciones de la película:

-La casa sobre una colina

-La verja es lo primero, es lo primero que se ve, es cara y lo cara es lo que muestra el carácter. Tendrá que ser de estilo europeo, de estilo rococó, español, británico... aunque los europeos son tan exagerados. No tiene que ser demasiado elegante. Una verja sencilla y acogedora. Aunque este hecha de hierro no tiene un aspecto frío. Una verja muy acogedora. La pintaremos de verde oscuro.



Figure 5. Fotograma de Dodes'Ka Den

La casa cambia, pues, de acuerdo con el capricho del padre. Sin embargo, destaca la contradicción evidente entre la construcción ideal de la casa burguesa y el coche destartado que les sirve de refugio, al igual que la incoherencia entre la imaginación activa del padre y su pasividad física y personal, puesto que es incapaz de enfrentarse a la realidad.³³

Pero antes tenemos que pintarla de rojo con la pintura anticorrosión. Nuestra verja ya está terminada.

-Puesto que la verja es de hierro, la cerca también será de hierro. Mira es muy bonita ¿verdad?.

-Ahora las paredes, el color de las paredes es importante. Al fin y al cabo será lo que defina la atmósfera de la casa.

-¿De qué color te gustaría a ti?.

-Me gustaría... no sé, blanco quizá.

-Blanco, las he pintado de blanco como tú has dicho, es demasiado vulgar (prueba varios colores) ¡a qué es maravillosa!.

-Sí, muy bonita.

-Sí voy a cambiar ligeramente el diseño. No es un cambio muy grande pero es necesario.

-Pero si te ha costado mucho acabar la casa.

-Hay que mejorar la terraza. Tal como la habíamos dibujado antes era demasiado pequeña y tú seguro que querrías una terraza grande para jugar y mirar el paisaje.

-Sí tienes razón.

-Es una reforma imprescindible. Ha quedado mucho mejor, mira que preciosidad.

-Mmm muy bonita.

-Una piscina está bien. Azulejos blancos en medio del verde, pero costará llenarla y vaciarla. La casa estará en una colina. Necesitamos un tanque de agua enorme.

-Y el problema de vaciarla...

-Para vaciar una piscina llena de agua un desagüe no bastará. Pero no te preocupes lo haremos. Ha sido idea tuya Y la piscina será buena para tu salud.

³³ Cuando su hijo enferma, simplemente cree que todo va a estar bien y no necesitar por tanto la ayuda que le ofrece un anciano de la barriada. Se trata, pues, de un hombre enfermo con una imaginación desbordante. Cuando los restos incinerados del niño descansan en la tumba, el padre mira hacia abajo y vemos lo que ve: una gigantesca piscina, el toque final de su casa imaginaria. La

Sin embargo, el cartel de promoción de la película hablaba orgullosamente de la afirmación de la vida y la confianza en que el hombre puede superar cualquier adversidad, siempre y cuando tenga sueños y la esperanza de mejorar.

En *Dodes'Ka Den* Kurosawa retrata una realidad insatisfactoria existente, marginal, la de los pobres urbanos, abandonados a su suerte en pleno período de expansión económica y tecnológica, pareciendo el basurero la contraimagen del Japón tecnologizado y triunfante de la Expo de Osaka, pero el director lo recubre todo con una fina capa estética. Convierte a los pobres urbanos japoneses –bien distintos de los sacrílegos mendigos goyescos de la filmografía de Buñuel: “Los olvidados”, 1950; “Viridiana”, 1961, portadores de la fatalidad del destino, de lo absurdo e irracional de la vida misma-, en artistas creadores de mundos imaginarios y objetos hermosos, sin dejar de parecer al tiempo víctimas devastadas por el mundo material con el que no se pueden ya relacionar. Se idealiza la imaginación de los indigentes, pero no se les concede crédito potencial para el análisis y la lucha. La película en sí misma se convierte inconscientemente en un paradigma del problema que representa, la experiencia cinematográfica deviene en el equivalente burgués imaginativo de los engaños psicológicos de los más miserables.

Kurosawa intentó suicidarse un año después del lanzamiento de la película y a pesar de sus palabras en sentido contrario, muchos se preguntaban sobre el estado de ánimo depresivo del director durante el rodaje de *Dodes'Ka Den*, su primera película rodada en color, entre otras razones, argüía Kurosawa, para que las vidas narradas no parecieran demasiado sombrías. Sin embargo, *Dodes'ka-den* termina siendo inevitablemente una tragedia, una película pesimista, sin futuro, *Point de lendemain*, en expresión pre-cinematográfica del ilustrado francés Dominique Vivant Denon,³⁴ concebida a partir de pensamientos oscuros acerca de

magia de la locura. La vida, la lucha y la muerte no tienen cabida en sus ilusiones, sus fantasías sólo se refieren a bienes materiales burgueses. Pero vivir de tal manera, en la que se tienen sólo sueños, fantasías y delirios como medio de escapar o hacer frente a realidades intolerables, es psicológicamente destructivo, políticamente regresivo. No toda mera promesa de futuro es progresista....

³⁴ Utilizamos sobre todo la feliz expresión de la obra de Dominique Vivant Denon, (1747-1825) *Point de lendemain* (1777), no tanto su contenido. *Sans lendemain* es el título de la película de Max Ophüls, de 1940, conocida en España como “Suprema decisión”, un melodrama de tintes algo escabrosos, de intensa emoción, que incide con agudeza en las múltiples resonancias de los conceptos de representación e ilusión, reflexión sobre las proyecciones y cautiverios del sentimiento amoroso y de la vida como espacio de representación.

la falta de sentido de la existencia humana, que no puede ser compensada ni por las promesas de la fantasía, ni por ficción de ningún género.

References

BANHAM, R.: *Megastructure: Urban Futures of the Recent Past*. Harper and Row. New York, 1976.

BARBER, Stephen. "*Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano.*" Editorial GG S.L., Barcelona, 2006.

BETTINOTTI, Massimo (ed.) *Kenzo Tange 1946-1996: Architecture and Urban Design*. Electa. Milano, 1996.

BOGNAR, Botond: *Contemporary Japanese Architecture: Its Development and Challenge*. Van Nostrand Reinhold. New York, 1985; *The New Japanese Architecture*. Rizzoli. New York, 1990; *Japan: At the Cutting Edge*. Papadakis Publisher. London, 1999; *Beyond the Bubble: The New Japanese Architecture*. Phaidon. London, 2008.

BOYD, Robin: *Nuevos Caminos de la Arquitectura Japonesa*. Ed. Blume. Barcelona, 1969;

CAIRNS, Graham. "*La visión espacial del cine. El arquitecto detrás de la cámara.*" Abada editores S.L., Madrid, 2007.

CAPITEL, Antón: *Kenzo Tange y los Metabolistas*. Ediciones Asimétricas. Madrid, 2010.

FRAMPTON, Kenneth / BOGNARD, Botond: *Nikken Sekkei: Building Future Japan, 1900-2000*. Rizzoli, New York, 2000.

GARCÍA ROIG, José Manuel. "*Espacio y Tiempo en Cine y Arquitectura*". Editorial Mairera Libros, Madrid, 2007.

GOROSTIZA, Jorge. "*La profundidad de la pantalla. Arquitectura+Cine*". Edita Colegio de Arquitectos de Canarias. Demarcación de Tenerife, La Gomera y El Hierro, Tenerife, 2007.

GUTIÉRREZ MARTÍNEZ, Javier. *"El arte de la Ciencia Ficción"*. Editado por Caja de Salamanca y Soria. Salamanca, 1996.

JANSEN, Marius B.: *The Making of Modern Japan*. Harvard University Press, 2002.

JODIDIO, Philip: *Architecture in Japan*. Taschen, Cologne, 2006; *Contemporary Japanese Architects*. Taschen. Cologne, 1997.

JUAN PAYÁN, Miguel y JUAN PAYÁN, Javier. *"Diccionario ilustrado del cine de Ciencia Ficción"*. Ediciones Jardín, S. L., Madrid, 2005.

KOOLHAAS, Rem / OBRIST, Hans-Ulrich: *Project Japan: An Oral History of Metabolism*. Ed. Taschen, 2011.

KULTERMANN, Udo: *New Japanese Architecture*. Praeger. New York, 1960. G. Gili, Barcelona 1967; KULTERMANN, Udo: *Kenzo Tange*. Gustavo Gili. Barcelona, 1989.

KUROKAWA, Kisho: *Metabolism in Architecture*. Studio Vista. London, 1977; *From Metabolism to Symbiosis*. Academy Editions. New York, 1992; *New-Wave Japanese Architecture*. Academy Editions. Singapour, 1993.

LIN, Zhongjie: *Kenzo Tange and the Metabolist Movement: Urban Utopias of Modern Japan*. Routledge, 2010.

MEYHOFER, Dirk: *Contemporary Japanese Architects*. Taschen. Cologne, 1993; ROSS, Michael Franklin: *Beyond Metabolism: The New Japanese Architecture*. McGraw-Hill Co. New York, 1978.

RAMIREZ, Juan Antonio, J. BENET, Vicente, MARTÍ ARÍS, Carlos, FERNÁNDEZ HOYA, Gema y SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente, *"Los espacios de la ficción. La arquitectura en el cine."* Editorial Iseebooks, Valencia, 2008.

RODRIGUEZ LLERA, Ramón: *Japón en Occidente. Arquitecturas y paisajes del imaginario japonés del exotismo a la modernidad*. Valladolid. Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial. Universidad de Valladolid. 2012

SÁNCHEZ, Sergi. *"Películas clave del cine de Ciencia-Ficción"*. Ediciones Robinbook, S.L., Barcelona, 2007.

TELOTTE, J.P. *"El cine de Ciencia Ficción"*. Ed Cambridge University Press, Madrid, 2002, 1ª edición, traducido de la edición inglesa *"Science Fiction Film"* por José Parra Ortiz.

TANGE, Kenzo compilado por KULTERMANN, Udo: *Kenzo Tange. 1949-1969. Arquitectura y Urbanismo*. Barcelona. Ed: Gustavo Gili S.A. 1970

VON Herausgegeben, KISHO Kurokawa. *Metabolism and Symbiosis*, Ed. Deutsches Architektur Museum, Berlín

VVAA. *"El Cine de Ciencia Ficción. Explorando mundos"*. Edición a cargo de Antonio José Navarro. Editorial Valdemar (Enokia S.L.), Madrid, 2008.

Authors' identification

Ramón Rodríguez Llera. Doctor en Historia del Arte por la UCM. Profesor Titular de Historia del Arte y de la Arquitectura en la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid, Director entre 1989 y 1993. Coordinador del Máster de Investigación en Arquitectura de la Uva. Libros: *La reconstrucción urbana de Santander, 1940-1950* (1980); *En la ruta de Oriente. Cuaderno de dibujos de viajes* (2002, colaboración Daniel Villalobos); *El arte itinerante* (2005); *Breve Historia de la Arquitectura* (2006) traducido al portugués, lituano y polaco, con ediciones en México y Brasil; *Las Vegas. Resplandor "pop" y simulaciones postmodernas. 1905-2005* (2006) coautoría Simón Marchán Fiz; *Paisajes de la arquitectura japonesa* (2006); *El arte en el siglo XX* (2009); *Paisajes arquitectónicos* (2009); *Japón en Occidente*, Valladolid 2012.

Sara Pérez Barreiro. Arquitecto por la E.T.S. de Arquitectura de Valladolid. Libros: *Capítulo en VVAA, "12 Edificios de arquitectura moderna en Valladolid"* y coeditora en VVAA *"21 Edificios de arquitectura moderna en Porto"*. Conferencias en "FOTOGRAMA ARQUITECTURA Y CINE", "Arte e Paisagem", "Coloquio internacional O Cinema e as Artes ou as Artes no Cinema". Organización cursos FOTOGRAMA ARQUITECTURA Y CINE, 2007-2013 con Josefina González y Daniel Villalobos. Miembro asociado del Grupo de Investigación Reconocida: "Arquitectura y Cine" UVA

CINE Y ARQUITECTURA HOSPITALARIA

Películas de ciencia sin ficción

Cecilia Ruiloba Quecedo

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid /
Technical School of Architecture of the University of Valladolid, Valladolid,
Spain

Abstract

Beyond the entertainment derived from watching a film, cinema offers the possibility of examining certain architectural legacies that are facing extinction, as is the case of the architectural heritage of tuberculosis sanatoriums.

Films that feature tuberculosis and film adaptations of famous novels, such as the Magic Mountain by Thomas Mann, which was brought to the big screen by Hans W. Geissendörfer in 1981, provide a good sample of the most important sanatoriums of Europe from the beginning of the last century and their architectural characteristics.

Likewise, documentary film, and cinematic newsreels such as the No-Do or the magazine Imágenes in Spain, have become visual and audio catalogues that are of vital importance for an architecture that is often unrecognisable or has disappeared entirely.

The feature film En estos años de paz (1949), directed by Alberto Reig Gozalbes, provides a good example of this; as a result of the archival decentralization that took place in the 80s in Spain when the regions were established, this film has become one of the few graphic resources still in existence - along with the photographs of the Technical Reports of the National Tuberculosis Association, and specific collections of postcards in the Museum of Public Health and Hygiene of Madrid-, that catalogues the extensive architectural work of the National Tuberculosis Association, which had some seventy sanatoriums distributed throughout the country thanks to the organization's plan in the 1940s to build at least one tuberculosis sanatorium in each province of Spain.

The objective of this research is to show some of the possible relationships that exist between cinema, architecture and medicine, and how film can become an important means for investigating the extinct, as well as existing hospital architectural heritage.

Keywords: Architecture, cinema, medicine, sanatorium, hospitals.

Cine, Medicina y Arquitectura

El cine ha caminado desde sus orígenes de la mano de la medicina, de hecho, su magia se basa en el principio fisiológico descrito en 1829 por el físico belga Joseph Plateau como '*persistencia de las impresiones retinianas*' (Jeanne y Ford, 1981, p.12), gracias al cual se concibe que la superposición de imágenes a una velocidad igual o mayor a una décima de segundo nos provoca la sensación de movimiento.

A finales del siglo XIX, al tiempo que la ficción comenzaba a invadir las pantallas de la mano del mago parisino Georges Méliès¹, un médico vienés, el Dr. Ludwig Braun, utilizaba el cine para filmar el movimiento del corazón vivo de un perro y así poder estudiar el funcionamiento cardíaco² (Cartwright, 1995, p.20).

Los hermanos Lumière, al igual que el Dr. Braun, entendían el cine como una '*curiosidad científica*' (Jeanne y Ford, 1981, p.21), un avance más en las herramientas de investigación desarrolladas por su colega el Dr. Étienne Jules Marey, a quien Auguste y Louis Lumière suministraban material fotográfico para los laboratorios de su Estación Fisiológica de París, situada cerca del Bosque de Bolonia (Frizot, 1998). El Dr. Marey que había estudiado la fisiología del movimiento mediante análisis gráficos como los recogidos en sus libros *La machine animal* (1874), o *Le mouvement dans les fonctions de la vie* (1868)³, se ve muy impresionado por el trabajo de Edward Muybridge que estudia el movimiento a través de fotografías⁴, e inventa en 1882 una especie de escopeta fotográfica capaz de capturar doce imágenes por segundo, sustituyendo así sus datos gráficos por secuencias fotográficas. A este invento le seguirán sus *cronografías* con las que logra mostrar en una misma imagen una serie sucesiva de sesenta fotografías capturadas en un segundo, y de este modo el Dr. Marey presenta una visión distinta y científica de la realidad, al hacer visible lo invisible

¹ Georges Méliès, enseguida comprendió el potencial del cine como entretenimiento y quiso comprar la patente del cinematógrafo a los hermanos Lumière, quienes se negaron a vendérsela por considerar que su invento carecía de fines comerciales.

² Las imágenes de este film fueron divulgadas junto a un extenso texto explicativo, en su libro *Über Herzbewegung und Hertzoss, Sobre el movimiento y el impulso cardiacos*, publicado en 1898.

³ El Dr. Marey en sus libros emplea para explicar los fenómenos fisiológicos del movimiento datos gráficos obtenidos, entre otros métodos, a través de electromiografías, gráficas que representan los impulsos nerviosos que generan el movimiento.

⁴ Muybridge en 1878 consigue obtener 12 imágenes instantáneas del galope de un caballo.

mostrándonos imágenes de movimientos imperceptibles al ojo humano (Giedion, 1978, p. 33-44).

Esta misma visión científica László Moholy-Nagy, fotógrafo, pintor, cineasta y profesor de la Bauhaus, la aplicará al cine y a la arquitectura.

Moholy-Nagy en su artículo "Produktion-Reproduktion", "Producción-Reproducción", publicado en la revista *De Stijl* en 1922, sostiene refiriéndose al arte que '*la obras sólo aportan algo si son capaces de establecer relaciones que hasta ese momento eran desconocidas*' (Moholy-Nagy, 2005), estableciendo una clara diferenciación entre el arte como productor de nuevas visiones de la realidad, frente al arte como reproductor literal de la misma. En este artículo reconoce además que '*el ser humano de cada época alcanza su mayor plenitud cuando los sistemas funcionales que le conforman -tanto las células como los órganos más complicados- se perfeccionan y llegan intencionalmente al límite de sus capacidades*' (Moholy-Nagy, 2005). Con tal fin crea sus fotografías y su cine, como se puede apreciar en su película *Ein Lichtspiel, Schwarz Weiss Grau* (1930), *Un juego de luces, negro blanco gris*, en la que se recrean insólitos efectos lumínicos que normalmente no somos capaces de percibir, ya que nuestro conocimiento intelectual tiende a completar las imágenes que vemos para hacerlas comprensibles (Valdivieso, 2008). Para lograr estos efectos Moholy-Nagy se ampara, en sus fotografías y en su cine, en el uso de aparatos del ámbito científico como las lentes telescópicas o los rayos X⁵, adelantándose a las técnicas utilizadas más tarde por el cine experimental en películas como *Geography of the body* (1943), *Geografía del cuerpo*, de Willard Mass, rodada con lentes de aumento o *Highlights and Shadows* (1937), *Reflejos y sombras*, del cineasta y radiólogo James Sibley Watson.

La visión científica propuesta por Moholy-Nagy en el arte tratará de aplicarla también en la arquitectura, así aparece recogido en su libro publicado en 1929 que lleva por título *Von Material zu Architektur*, traducido como *La Nueva Visión*,

⁵ En 1897, el Dr. John Macintyre ya había realizado una película con imágenes de rayos X. Para ello realizó una secuencia de radiografías de la pata de una rana describiendo su movimiento, que posteriormente fotografió sobre un tira de rollo de película para poder proyectarlas como si fuera un film.

con el que se intenta difundir internacionalmente los métodos teórico-prácticos de enseñanza de la arquitectura aplicados en la Bauhaus.

Más allá del ámbito docente, la influencia de Moholy-Nagy en ciertos maestros de la arquitectura como Alvar Aalto⁶ se produjo de manera directa, ya que László Moholy-Nagy y Ellen, su pareja en aquel momento, pasaron sus vacaciones del verano de 1931 en Finlandia junto a Alvar y su esposa Aino (Schildt, 2007, p.310). En ciertas fotografías tomadas por el matrimonio de arquitectos del Sanatorio de Paimio, probablemente durante esas vacaciones⁷, se aprecia la influencia de la visión de Moholy; así, Aino superpone dos fotografías de las viviendas de los trabajadores del sanatorio en una (AAA 50-003-429), al igual que hace László en su fotografía titulada *Helsinki, double exposure*, Helsinki, doble exposición, realizada durante este viaje. Este mismo efecto de superposición se apreciará también en otras fotografías más tardías atribuidas al matrimonio, en las que a través de los reflejos en las ventanas del sanatorio se muestra el interior y el exterior del mismo a la vez⁸.

En las fotografías de Alvar y Aino también se expresa ese mismo deseo de Moholy por captar los juegos de luces cuando capturan imágenes de las sombras de los árboles en las paredes del sanatorio (AAA 50-003-145), o en las fotografías de los contrastes lumínicos que se producen en las bandejas de las galerías de cura orientadas al sur, donde el refulgente blanco del canto de las losas de hormigón destaca sobre al negro de la sombra que éstas arrojan (AAA 50-003-120). Puede que sea la búsqueda de este efecto la que lleve a Aalto a pintar de negro el techo de la marquesina de entrada donde, al estar orientada al oeste, el contraste es más tenue.

⁶ Aalto conoció a Moholy en el Congreso de los CIAM en 1929 y posteriormente se habían encontrado en Berlín en 1930 y en 1931.

⁷ En el archivo de Alvar Aalto de Jyväskylä, donde se han consultado el conjunto de fotografías a las que se hace referencia en el texto, aparece como posible año de realización el 1930, tanto en las imágenes del Sanatorio de Paimio realizadas por Aino y Alvar Aalto como las hechas por Moholy-Nagy del mismo. Dado que László visita Escandinavia por primera vez en el verano de 1931, deducimos que todas ellas debieron realizarse en ese año y no en el que figura.

⁸ Una de estas fotografías está tomada desde el pasillo del bloque de habitaciones y en las ventanas se reflejan otras edificaciones del recinto (AAA 50-003-151); en otra tomada desde la sala de reposo se observa el reflejo de las copas de los árboles en las ventanas (AAA 50-003-415).

También las visiones oscuras de rayos X están presentes en sus fotografías nocturnas del sanatorio, tomadas con las luces encendidas de su interior (AAA 50-003-060), o en las imágenes en blanco y negro de la luz natural que entra por la ventana de la habitación de enfermos (AAA 50-003-353), así como en las fotos de la maqueta de la habitación realizada en 1929, donde apenas se ven los muebles ni el espacio, pero en las que cobra una especial importancia la luz que penetra por la ventana (AAA 50-003-356).



Figure 1. Superposición de imágenes del Sanatorio de Paimio, fotografía de Aino Aalto (AAA 50-003-429, Archivos del Alvar Aalto Museo).

Figure 2. Helsinki, doble exposición, fotografía de László Moholy-Nagy (The Moholy-Nagy Foundation).

Sin embargo, la conexión existente entre Aalto y Moholy no sólo la desvelan las fotografías del Sanatorio de Paimio, también su arquitectura. El ascensor panorámico con que Aalto remata el testero oeste del bloque de habitaciones, permite la percepción del entorno en movimiento y desde lo alto siguiendo una trayectoria vertical, ofreciendo así una visión desconocida del plano paisaje finlandés.

Además, el sanatorio cumple con las características de la nueva arquitectura propuestas por Moholy en su libro *La Nueva Visión* (1929) donde indica que:

El concepto de "fachada" ha sido eliminado de la arquitectura. Ya no hay lugar del edificio que no sea aprovechado con un propósito funcional. El

aprovechamiento del frente (balcones, carteles publicitarios eléctricos) se continúa con el de la terraza (jardines, pistas de aterrizaje de aviones) (Moholy-Nagy, 1985, p.107).

Estas características arquitectónicas, no son exclusivas del Sanatorio de Paimio⁹, sino que están presentes en todos los sanatorios antituberculosos. Edificios higiénicos y funcionales, creados en el siglo XIX por los tisiólogos, con el fin de curar la tuberculosis mediante terapias basadas en el reposo de los enfermos tomando baños de sol y de aire puro. Edificios que carecen de carteles y pistas de aterrizaje pero en cuyos frentes orientados al mediodía se acumulan los balcones y galerías de cura, y en sus azoteas se proyectan solárium ajardinados como sugiere Moholy-Nagy.

Arquitectura, Medicina y Cine

Fue el Dr. Hermann Brehmer quien en 1859 funda en Europa, en un lujoso hotel, el primer sanatorio antituberculoso, el Sanatorio de Göbersdorf basado en la terapia de cura en altura¹⁰ (Knopf, 1926).

A éste le seguirá en 1874 el Sanatorio de Falkenstein del Dr. Dettweiler, discípulo del Dr. Brehmer, quien incorpora por primera vez galerías de cura en la planta baja de su sanatorio, el cual pasará a ser considerado como "la meca de los tisiólogos" (Knopf, 1900, p.133) y cuya terapia de cura, conocida como *liegekur*, fundamentada en el reposo y la vida al aire libre se extenderá por todo el mundo.

⁹ El proyecto del Sanatorio de Paimio realizado entre 1928 y 1929, sigue los planteamientos que Alvar Aalto desarrolla en su proyecto para el Sanatorio de Kinkomaa realizado un año antes. Éste, según su biógrafo Göran Schildt, será su primer proyecto funcionalista, y marcará un punto de inflexión en el resto de obras de su carrera profesional. En el sanatorio de Kinkomaa Aalto, por primera vez, resuelve el programa segregándolo en partes que constituyen un todo ordenado, en el caso de Paimio, donde se sigue la misma composición por partes, el resultado final responde a un orden heteróclito y no euclidiano, de apariencia similar a las formas biológicas de lagos y bosques que encontramos en la naturaleza.

¹⁰ Brehmer sostiene que se puede curar la tuberculosis con la práctica de ejercicio en territorios altos y con una alimentación abundante, gracias a que la menor presión atmosférica de estas latitudes provocaba un aumento de la función cardíaca y la mejora del metabolismo.

La misma terapia y las mismas galerías serán también aplicadas en 1889 por el Dr. Karl Turban en su sanatorio de Davos, Suiza, conocido como la Estación Terapéutica Alemana, quien años más tarde propondrá la incorporación de dichas galerías a lo largo de la totalidad de la fachada, como una prolongación de la habitación, en un proyecto realizado en 1902 para un sanatorio modelo en Inglaterra.

El estrepitoso aumento del número de sanatorios construidos en pequeñas localidades alpinas, como Davos, convierten estos tranquilos pueblos suizos en auténticas ciudades de la salud (Châtelet, 2008), donde en época de deshielo se vuelve peligroso caminar por sus calles a causa del desprendimiento de nieve de los aleros de sus edificios. Para resolver este problema se cambia de sistema constructivo sustituyéndose las cubiertas a dos aguas por cubiertas planas¹¹ que, en el caso de los sanatorios, permiten ser aprovechadas como solariums para practicar la helioterapia. Según advierten ciertos historiadores como Margaret Campbell, Le Corbusier debía ser conocedor de dicho sistema¹² y pudo servirle de inspiración en sus planteamientos de la cubierta jardín (Campbell, 2005).

Quedan así definidas las principales características arquitectónicas de los sanatorios antituberculosos: las galerías de cura de sus fachadas y las azoteas solariums de sus cubiertas, surgidas como consecuencia de una necesidad terapéutica y constructiva.

La arquitectura de estos sanatorios suizos ha estado presente en numerosas ocasiones en la gran pantalla, donde se han mostrado recreaciones de sus edificios en diferentes épocas, hecho que nos permite observar su evolución arquitectónica. Entre los múltiples films destaca *Der Zauberberg* (1982), *La Montaña Mágica*, del director Hans W. Geissendörfer, adaptación cinematográfica de la novela homónima de Thomas Mann escrita en 1924, donde se muestran los sanatorios de principios de siglo, no todos con cubierta plana¹³, pero sí

¹¹ Erwin Poeschel asegura que fue Samuel Haussler quien propone en Davos, alrededor de 1851, esta solución constructiva.

¹² Le Corbusier reproduce gráficamente la propuesta de Samuel Haussler en unos dibujos suyos, publicados en 1927 en el número 17-18 de la revista *L'Architecture Vivante*.

¹³ El sanatorio que aparece en la película no es exactamente el que se inspira Thomas Mann en su novela, el actual Hotel Sachtplaz que tiene cubierta plana, pero a excepción de esta salvedad, presenta características muy similares.

lujosamente decorados y llenos de balcones y ventanas, tal y como describe en su novela:

(...) un edificio alargado con la fachada principal orientada hacia el suroeste y una torre en forma de cúpula, el cual, de tantos balcones que tenía, de lejos parecía agujereado y poroso como una esponja. (Mann, 2005, p.16)

En otras películas como *Vigo, Passion for Life* (1997), *Vigo, historia de una pasión*, dirigida por Julien Temple, mientras se narra la vida del importante cineasta francés Jean Vigo se revela cómo eran éstos hospitales en los años 20, casi todos con cubierta plana y liberados de tanto ornato¹⁴, pues en los sanatorios como ordena el Dr. Turban (Lüthi, 2008, p. 44), '*los muros deben de ser lisos, sin cavidades, para no albergar miasmas ni bacilos*'.

En *The Other Love* (1947), *El otro amor*, una película de André De Toth protagonizada por Barbara Stanwyck, se advierten los avances arquitectónicos y técnicos de los sanatorios durante los años 30 y 40¹⁵. Éstos, ya no son diseñados por los médicos sino por los arquitectos quienes, siguiendo las consignas de los doctores, proponen modernas soluciones funcionales e higiénicas, como se aprecia en el mobiliario de la consulta del Dr. Tony Stanton, interpretado por David Niven, con un lector de radiografías incorporado a su escritorio, así como en el diseño constructivo del cerramiento de las habitaciones que consiste en un gran ventanal corredero, y en el remate de la galería de cura, resuelto con un peto de hormigón y una ligera barandilla tubular. La mesa y las sillas que amueblan la galería, están resueltas también con estructuras tubulares que recuerdan al modelo *Cantilever* propuesto por el arquitecto Mart Stam en 1927¹⁶.

¹⁴ El edificio escogido para representar el sanatorio suizo es en realidad una escuela francesa, pero mantiene el estilo arquitectónico de los sanatorios de la época.

¹⁵ Las galerías de cura del sanatorio del film recuerdan a las de Bella-Lui en Montana, Suiza, considerado por Sigfried Giedion como uno de los edificios que marcaron el comienzo de la modernidad en ese país.

¹⁶ Será otro arquitecto, Marcel Breuer, quien en 1925 popularice con su silla Wassily el empleo de estructuras tubulares del que es deudor la silla *Cantilever* de Mart Stam. Mies y Breuer reinterpretarán poco después el modelo *Cantilever* de Stam que servirá de inspiración a la silla de reposo de madera diseñada por Aalto para el Sanatorio de Paimio.

En otros films como la película checa *Učitel tance* (1995), *El Profesor de baile*, se nos desvelan otras de las peculiaridades arquitectónica de estos edificios que encuentran en la naturaleza la herramienta de curación, se trata de los jardines o parques en los que obligatoriamente se implantan, y por los que los pacientes pasean siguiendo circuitos terapéuticos adaptados a la gravedad de cada enfermo y en los que en ocasiones también se lleva a cabo la cura de reposo¹⁷. Los jardines se acondicionaban con bancos y pequeñas construcciones de madera para descansar, bien a modo de cabañas individuales como es habitual en los sanatorios ingleses, o bien a modo de galerías de cura colectivas como las que nos muestra Jaromil Jires en su película *El Profesor de baile*. En ellas los enfermos se reunían para descansar y bailar en medio de la naturaleza, fuera de los muros del sanatorio.



Figure 3. Galería de cura individual del Sanatorio Mount-Vierge, fotograma de la película *The Other Love*.

Con independencia de las imprecisiones arquitectónicas de la puesta en escena del cine de ficción, éste refleja con rigor los modos de vida que acontecieron en ellos, tanto en los más lujosos sanatorios privados suizos, como los de las películas mencionadas anteriormente, como en los más modestos sanatorios públicos como el de Caubet en Mallorca, España, en el que se desarrolla la trama de la película *El mar* (2000) de Agustí Villaronga. En esta película sólo algunas escenas exteriores se corresponden con el auténtico Sanatorio Caubet, ya que la

¹⁷ Estas galerías resultaban imprescindibles en el caso de que los sanatorios carecieran de galerías de cura incorporadas al propio edificio, como sucede en el sanatorio del film *El profesor de baile*.

mayor parte del film se rueda en otro sanatorio estatal, el Sanatorio de Tarrasa¹⁸. Éste fue proyectado en 1944 por un equipo de arquitectos capitaneado por Ernesto Ripollés y construido en 1954, tan sólo cuatro años antes de que se considerara erradicada la tuberculosis en España. Llegó a ser el sanatorio más grande de España, con capacidad para albergar a unos 1.500 enfermos, pero actualmente está abandonado y prácticamente en ruinas (Ripollés Palacios, 1944).

En *El mar* se muestra cómo en estos sanatorios, a diferencia de los privados, las habitaciones y los baños eran compartidos y solían disponer de unas seis camas por habitación; sin embargo, ni el lujo ni el confort aminoraban la tragedia de la enfermedad y de la muerte, que estaba siempre presente.

Por otro lado, más allá de los relatos de ficción, como advierte Moholy en "Producción- Reproducción" (1922):

El campo del cine se ofrece, sin duda, a toda una serie de actividades importantes: algunas de ellas de naturaleza científica – dinámica de diversos movimientos: humanos, animales, urbanos...; observaciones de diversos tipos: funcionales, químicas...; proyección inalámbrica de periódicos en formato cinematográfico, entre otras-. (Moholy-Nagy, 2005, p. 119)

Una vez vistas las aplicaciones médicas del cine hechas por Marey y por otros doctores, pasamos a analizar otras de las versiones cinematográficas vinculadas a la ciencia, la del cine de los noticiarios y el cine documental, en la que se nos ofrece una precisa descripción de la arquitectura y la historia de los sanatorios antituberculosos.

A principios del siglo XX, con el fin de combatir la tuberculosis, las asociaciones de lucha contra esta enfermedad crearon una serie de documentales propagandísticos difundiendo las causas de su contagio y los remedios para su curación. A este género pertenece la película francesa que lleva por título *L'alcool engendre la tuberculose* (1905), traducido como *El alcohol y sus*

¹⁸ Éste sanatorio hoy desaparecido fue el más grande de España con capacidad para unos 1.500 enfermos.

víctimas, o las películas estadounidenses *The Red Cross Seal* (1910), *El sello de la Cruz Roja*, o *A curable disease* (1912), *Una enfermedad curable* (García Sánchez, 2005)¹⁹. Es sin embargo en documentales de estas organizaciones algo más tardíos, en torno a los años 30 ó 40, cuando comienzan a tener un mayor protagonismo los sanatorios²⁰, como sucede en *City of Hope* (1930), *Ciudad de la Esperanza*, película en la que se describe cómo se funda y se construye el Sanatorio antituberculoso de Los Ángeles, California.

Muchos de estos documentales tenían una intención propagandística de los avances en política social realizados por los dirigentes de los respectivos países, al tiempo que trataban de esperanzar a los enfermos al mostrar la cantidad de centros sanitarios donde podían ser tratados, pasando a convertirse los sanatorios y los hospitales en los auténticos protagonistas de los mismos. Así sucede en el film *On the Firing Line* (1936), *En la línea de fuego*, donde se expone cómo crece el número de sanatorios en Norteamérica en los años 30 y se recrea un recorrido por sus principales instalaciones, empezando por el primer sanatorio americano, el Sanatorio de Adirondack en Saranac Lake, cerca de Nueva York, fundado por el Dr. Edward Livingston Trudeau en 1884²¹.

Un recurso similar se emplea en el documental italiano *Qualcuno pensa a noi* (1950), *Alguien piensa en nosotros*, del director Giorgio Ferroni donde se muestran los principales centros sanitarios existentes en Italia en los años 50. Entre ellos se encuentra la Ciudad Sanatorial de Sondalo²², el sanatorio antituberculoso más grande de Europa, construido por el Istituto Nazionale

¹⁹ En este período, también el cine de ficción retrató los síntomas y las consecuencias de esta grave enfermedad al llevarse a la gran pantalla novelas como *La Dama de las Camelias*, de Alejandro Dumas hijo, llevada al cine en 1907 bajo el título *Kameliadamen*, o su adaptación operística realizada por Giuseppe Verdi, *La Traviata*, transformada en cortometraje realizado en 1909. Lo mismo sucede con *Los Miserables* de Víctor Hugo, novela que da título a infinidad de películas, pero cuya primera adaptación cinematográfica se produce en *Les Miserables*, un film mudo de 1909.

²⁰ En *Zonnestraal* (1919), *Rayo de Sol*, una película muda del director Theo Frenkel, donde se muestra la historia de las causas que llevan a la creación de *Zonnestraal*, el famoso sanatorio holandés con ese mismo nombre.

²¹ En el film se recogen imágenes de su fundador, el Dr. Trudeau, inmortalizado en una estatua erigida en el sanatorio, además de las de los pabellones que lo forman, tomadas tanto desde el exterior como desde el interior de los mismos. Las imágenes interiores resultan especialmente relevantes por ser prácticamente desconocidas.

²² La Ciudad Sanatorial de Sondalo, servirá para el rodaje de otras películas de ficción como *Una breve vacanza* (1973) titulada en español *Amargo despertar*, del director Vittorio De Sica, donde se muestran numerosas imágenes interiores y exteriores del mismo.

Fascista della Previdenza Sociale a partir del año 1932 y que llegó a albergar a unos 3.000 enfermos, distribuidos en idénticos *pabellones-tipo* autónomos, de ocho plantas de altura cada uno (Moretti y Moretti, 1940, pp. 276-279).

En España es el No-Do, el Noticiero Documental Cinematográfico Español (Sánchez-Biosca y Tranche, 1993), el encargado de difundir directa e indirectamente la arquitectura hospitalaria a través de noticias como la inauguración del General Franco en 1954 de una Residencia Sanitaria en Palencia (No-Do nº 606 B).

El No-Do, también contribuyó con las campañas de prevención de la tuberculosis al hacerse eco de noticias como el caso de Ernestina quien, en 1966, fue la niña un millón vacunada de la tuberculosis en España (No-Do nº 1226 A), o al proyectar ciertos documentales como el realizado por el Patronato Nacional Antituberculoso titulado *Tuberculosis Pulmonar*, dirigido por Julio Bravo en 1942 el mismo año en que se funda el No-Do²³. A éste le siguieron otros documentales más arquitectónicos, como: *Ayer y Hoy*, realizado cuatro años más tarde por la Delegación Nacional de Sanidad. En él, su director Andrés Pérez Cubero, al tiempo que explica cómo fue la creación del Seguro Obligatorio de Enfermedad en España describe los hospitales y sanatorios adscritos al mismo.

Pero es sin duda el documental *En estos años de paz* (1949), producido directamente por el No-Do, y dirigido por Alberto Reig Gozalbes, su primer subdirector y el segundo director del mismo hasta su inesperada destitución en el año 1962²⁴, el que mejor refleja el panorama arquitectónico de los sanatorios antituberculosos en España a mediados del siglo XX. El documental muestra la labor del 'Plan de Construcciones del Patronato Nacional Antituberculoso para la Lucha contra la Tuberculosis', puesto en marcha en 1942 por el Dr. Benítez Franco, Secretario General del Patronato Nacional Antituberculoso (Benítez Franco, 1945). Está inspirado en el plan llevado a cabo en Italia por el Istituto Nazionale Fascista della Previdenza Sociale quince años antes, y trata de dotar a cada provincia española de al menos un sanatorio antituberculoso público

²³ Aunque el primer documental no fue emitido hasta el primer lunes, el 4 de enero de 1943.

²⁴ Alberto Reig es destituido del cargo de director del No-Do nada más ser nombrado Ministro de Información y Turismo de España Manuel Fraga Iribarne.

(Pieltáin Álvarez-Arenas, 2007). En el documental se realiza un recorrido por la geografía española mostrando imágenes de unos cuarenta sanatorios públicos pertenecientes al Patronato, la mayoría de reciente creación e incluso algunos aún en construcción. Imágenes que ponen de manifiesto el eclecticismo estilístico de estas construcciones en España, en el que coexisten interesantes soluciones vanguardistas como la del Sanatorio de Leza en Álava del arquitecto Pablo Zabaló, la del de Los Montalvos en Salamanca de Rafael Bergamín, o la del de Santa Marina en Bilbao de Eugenio Aguinaga, etc., que contrastan con otras soluciones de estilo más regionalista como vemos en las imágenes del Sanatorio de Porta-Coeli en Valencia, del de Valdelatas en Madrid, o del de San Rafael en Segovia, entre otras. Los nuevos sanatorios mostrados en el film, junto con los ya existentes, definen el total aproximado de unos 70 sanatorios que llegaron a estar en funcionamiento en España en los años 50.



Figure 4. Sanatorio de Leza Álava, fotograma del documental *En estos años de paz* (Filmoteca Nacional Española).

Figure 5. Sanatorio Porta-Coeli, Valencia fotograma del documental *En estos años de paz* (Filmoteca Nacional Española).

En otro documental que lleva por título *Victorias Sanitarias* (1954), el nº 487 de la revista cinematográfica *Imágenes*²⁵, que fue creada en 1945 también por

²⁵ *Imágenes* no era un noticiario, consistía en un conjunto de documentales monotemáticos de unos diez minutos de duración cada uno.

Alberto Reig, en aquel momento director del No-Do, son descritos una serie de edificios hospitalarios pero con un lenguaje algo más próximo a la ficción que el de los noticiarios que podría incluirse en el género del "docudrama" (Maqua, 1992), ya que en él los contenidos se ordenan en torno a una historia inventada para resultar más amenos (León, 1999, p.177). Aun así, se sigue manteniendo esa característica voz en off que acompañó tanto a los documentales del No-Do como a los de esta revista cinematográfica, *Imágenes*. De este modo en *Victorias sanitarias*, al tiempo que se narra la historia de una familia en la que el padre enfermaba de tuberculosis y era enviado a un sanatorio mientras que a la hija la enviaban de colonias para fortalecerse, se describe cómo se gestionaban los casos de tuberculosis en España y cómo eran los edificios donde se aplicaban las terapias de cura.

El avance de la medicina permite controlar la tuberculosis y, a partir de los años 60, los sanatorios antituberculosos dejan de ser necesarios en España. Muchos de ellos se transforman en hospitales del tórax y posteriormente en hospitales generales, pero otros tantos se abandonan y acaban desapareciendo. Éste hecho, sumado a la descentralización archivística y documental sufrida en España en los años 80 con la aparición de las autonomías, ha convertido a los documentales cinematográficos antes mencionados en unos de los escasos documentos histórico-gráficos aún existentes en España sobre ellos, junto a las fotografías recogidas en las *Memorias e Informes Técnicos* del Patronato Nacional Antituberculoso y a la colección de postales existente en el Museo de Salud Pública e Higiene de Madrid, siendo estas imágenes prácticamente las únicas que avalan la existencia y el aspecto original de este importante patrimonio arquitectónico.

De hecho, el documental *En estos años de paz*, del que no se conserva el sonido, es hoy, el más completo catálogo gráfico de la arquitectura de los sanatorios antituberculosos de España. Una arquitectura que trató de recuperar la salud del hombre malograda por la vida insalubre de la ciudad, a través del reposo, del aire puro y del sol, suministrados en unos edificios permeables a la naturaleza que encarando la misión que, como indica el cineasta Moholy-Nagy en su libro *La Nueva Visión*, debe cumplir la arquitectura:

“A su más alto nivel, la nueva arquitectura será la encargada de resolver el conflicto entre lo orgánico y lo artificial, lo abierto y lo cerrado, entre el campo y la ciudad”. (Moholy-Nagy, 1999, p.111)

References

Jeanne, R. y Ford, C. (1981). *Historia ilustrada del cine*. Madrid: Alianza Editorial.

Cartwright, L. (1995). *Screening the body. Tracing medicine's visual culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Jeanne, R. y Ford, C. (1981). *Historia ilustrada del cine*. Madrid: Alianza Editorial.

Frizot, M. (1998). “El tiempo constituido”. *Elementos*, 31, 17-24.

Giedion S. (1978). *La mecanización toma el mando*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Moholy-Nagy L. (2005). *Pintura, fotografía, cine y otros escritos sobre fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Ibidem

Valdivieso, M. (2008). “La difusión de la nueva fotografía a través de la publicidad. El estudio fotográfico RINGL+PIT (1929-1933)” en *XV Congreso Nacional de Historia del Arte (CEHA). Modelos, intercambios y recepción artística* (pp. 1016-1019). Palma: Universidad de las Islas Baleares.

Schildt G. (2007). *Alvar Aalto. His life*. Jyväskylä: Alvar Aalto Museum.

Moholy-Nagy L. (1985). *La Nueva Visión. Principios básicos del Bauhaus*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Knopf, S. A. (1926). “The centenary of Brehmer's birth”. *The American Review of Tuberculosis*, 13, 207-210.

Knopf, S. A. (1900). *Les sanatoria, traitement et prophylaxie de la phtisie pulmonaire*. Paris: Carré et Naud.

Châtelet, A.-M. (2008). "1860-1902 La naissance du sanatorium en Europe" en B. Toulhier, J.-B. Cremnitzer (Dirs.), *Histoire et Réhabilitation des Sanatoriums en Europe, Les réseaux de la modernité au XX e siècle/1*. Paris : Docomomo International

Campbell, M. (2005). "What Tuberculosis did for Modernism: The Influence of a Curative Environment on Modernist Design and Architecture". *Medical History*, 49 (4), 463-488.

Mann, T. (2005). *La Montaña Mágica* . Barcelona : Edhasa.

Lüthi, D. (2008). "1870-1950 Le sanatorium en Suisse. Du kurhaus à la clinique de pneumologie " en B. Toulhier, J.-B. Cremnitzer (Dirs.), *Histoire et Réhabilitation des Sanatoriums en Europe, Les réseaux de la modernité au XX e siècle/1*. Paris : Docomomo International

Ripollés Palacios, E. (1944). " Proyecto de sanatorio antituberculoso en Tarrasa". *Revista Nacional de Arquitectura*, 33, 337-342.

Moholy-Nagy L. (2005). *Pintura, fotografía, cine y otros escritos sobre fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

García Sánchez, E. (2005). *Infección y cine*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.

Moretti, B. y Moretti, F. (1940). *Ospedali*. Milano: Hoepli Editore.

Sánchez-Biosca, V. y Tranche, R. (1993). *NO-DO: El tiempo y la memoria. Cuadernos de la Filmoteca Española*. Madrid: Instituto de Cinematografía y de las Artes Audiovisuales.

Benítez Franco, B. (1945). *Información sobre la Lucha Antituberculosa en España y Memoria correspondiente al año 1944*. Madrid: Patronato Nacional Antituberculoso.

Pieltáin Álvarez-Arenas, A. (2007). *Arquitectura para la sanidad pública en España 1942-1977*. Madrid: Instituto Nacional de Gestión Sanitaria.

Maqua, J. (1992). *El docudrama fronteras de la ficción*. Madrid: Ediciones Cátedra.

León, B. (1999). *El documental de divulgación científica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Moholy-Nagy L. (1985). *La Nueva Visión. Principios básicos del Bauhaus*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Author identification

Cecilia Ruiloba Quecedo. *Dra. Arquitecta y Profesora Asociada del Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Valladolid. Ha participado en varios cursos sobre arquitectura y cine, y su área de investigación se centra en la arquitectura hospitalaria y en los sanatorios antituberculosos del Movimiento Moderno.*

A UTILIZAÇÃO DO FORA DE CAMPO EM "SANGUE DO MEU SANGUE"

M. F. Costa e Silva

Centro de Estudos Arnaldo Araújo, Escola Superior Artística do Porto,
Portugal

Abstract

The use of "out-of-field" is an interesting linguistic device used in film and, depending on the intention of the director, may play multiple roles in the context of a movie, including aesthetic, poetic and narrative issues. More than that, the "out-of-field" has become itself, in some cases, a stylistic mark of an author causing on the spectator, critic or researcher a fascination and a rare motivation for the interpretation of film work. Wells, Allen, Bresson and Oliveira are some of the authors who use "out-of-field" as the absence of visual representation, but simultaneously as a form of narrative enunciation and distinctive aesthetic element in different ways, all of them using both out-of-field image and sound representation. In "Blood of my Blood" (João Canijo, 2011) the treatment of "out-of-field" combined with a camera mobility in an absolutely original and transgressive way, reveal us a social melodrama of a family and, at the same time, the social tissue of a society near to implode. Form and content potentiated by a stylistic feature that offers Portuguese cinema one more example of a statement of unparalleled originality.

Keywords: Out-of-field, Film, Narrative, Decentralization, Décadrage.

O conceito de fora de campo está longe de ser um exclusivo do cinema, (encontrámo-lo na pintura, no teatro e na fotografia), mas é sem dúvida um dispositivo frequentemente utilizado por cineastas de todas as gerações e de todas as cinematografias. Servem como exemplo, realizadores como Bresson, Wells, Oliveira, Kiarostami e mesmo João César Monteiro, uns utilizando-o de modo mais sistemático, (Bresson ou Wells), outros de acordo com uma necessidade momentânea estética, poética ou narrativa da obra que realizavam.

Não vamos dar exemplos destes autores, por um lado porque são bem conhecidos dos cinéfilos (pelo menos parcialmente) e por outro lado porque o que nos interessa aqui é analisar a utilização e funcionamento do fora de campo no filme que João Canijo realizou em 2011, "Sangue do meu Sangue".

Para Deleuze (2004), "o fora de campo aponta para o que não se ouve e não se vê, logo perfeitamente presente". Não sendo completamente verdade já que, como veremos a propósito de João Canijo, o fora de campo também aponta para o que se ouve e não se vê e por vezes chega mesmo a apontar para o que se vê mas não se ouve, é importante referir que o mesmo remete sempre para um lugar imaginário, onde coisas sucedem, sendo que aquilo que sucede remete indubitavelmente para aquilo que está no campo, isto é, no interior do plano filmado. Se observarmos uma conversa entre duas personagens, filmada em campo-contracampo, um plano remete para o plano seguinte e vice-versa. Melhor dizendo, uma personagem em campo, usando da palavra e agitando nervosamente o copo de vinho que tem na mão, remete para a personagem fora de campo que a houve ligeiramente distraída, observando o casal de idosos que conversa, sentados num banco no exterior. Chamemos a esta utilização do fora de campo, de nível 1; Porquê? Porque algures no contexto deste intercâmbio discursivo, o realizador filmou um plano que deu ao espectador a informação necessária que lhe permite "saber" que o interlocutor da conversa, fora do enquadramento, está ali a fazer aquela coisa ou seja, a exercer o ato de escutar e de olhar o seu interlocutor. Vejamos outro caso distinto: A personagem conduz numa estrada deserta, ouvindo música na rádio e fumando um cigarro. A cena (considero **cena** como uma "unidade de ação num espaço geograficamente definido", ou seja algo acontece, em continuidade temporal, num determinado tempo e lugar), é filmada alternando planos da personagem com planos da paisagem deserta. De súbito, o condutor reduz a velocidade até que pára. A câmara mostra-nos o rosto em plano aproximado denunciando curiosidade ou mesmo perplexidade sobre algo que ocorre no exterior, na estrada à sua frente. Após alguns segundos, o homem sai do carro. Ouvimos-lhe os passos, ouvimos-lhe a parar num determinado ponto. Depois, a banda sonora trás-nos o som de

alguma atividade, algo se arrasta, o homem começa a arfar, cansado. Finalmente, os passos aproximam-se do carro, desta vez mais lentos, cansados. Segundos depois, a personagem entra no carro e arranca. De novo o plano aproximado, o rosto coberto de suor. Quando o carro passa uns metros à frente, a câmara revela, na berma da estrada, a carcaça agonizante de um cão. Estamos perante um fora de campo de nível 2. Porquê? Porque no contexto da ação, o realizador nos "mostrou", recorrendo à banda sonora, os eventos ocorridos fora do campo coberto pelo plano, isto é fora, do enquadramento. Comparativamente ao que vimos no nível 1, aqui temos algo mais para além da personagem fora do ecrã. Temos uma ação mais complexa, algo mais do que escutar um interlocutor, no sentido em que alguma coisa acontece fora do nosso campo de visão sendo que nos é vedado ver acontece, mas é-nos permitido, graças ao papel da banda sonora, compreender um tipo de ação claramente diferente da nível 1. Acresce que, logo adiante, compreendemos o que aconteceu fora de campo uma vez que o plano de travelling no-lo revelou à *posteriori*. Um outro exemplo, ainda: Uma mulher prepara-se meticulosamente para se lançar de uma ponte. Um rio corre cerca de 100 metros abaixo. De dentro da mala, a mulher retira um papel manuscrito. Lê as palavras escritas, chora. Depois dobra o papel e coloca-o na mala. Coloca também a aliança que retira do dedo, um colar e o telemóvel. Pousa a mala no chão. Finalmente sobe para o parapeito da ponte respira fundo e prepara-se para saltar. Algo capta a sua atenção. Observa, primeiro curiosa, e depois com alguma ansiedade. Finalmente, desce do parapeito e, sem recolher a mala, corre na direção daquilo que lhe chamou a atenção. Toda a ação foi filmada em planos próximos e grandes planos da mulher. Quando ela começa a correr, temos um plano geral, mas nada vemos do que lhe chamou a atenção. Estamos no nível 3 da utilização do fora de campo. Algo, fora do campo de visão, captou a atenção e impediu a mulher de saltar, mas ao espectador não é dado conhecer os motivos desta mudança de atitude. Constata-se pois que o fora de campo explora sobretudo o lado dramático e narrativo da ação, sabendo que o propósito de utilização deste dispositivo é explorar a relação cognitiva que se estabelece entre o filme e seu espectador. Portanto, torna-se claro que o fora de campo não é, como muitos afirmam, "tudo aquilo que está fora do campo, do plano, do quadro", mas sim,

tudo aquilo que sucede, no contexto do filme, fora do plano, mas diretamente ligado à diegese. Ou seja, o recurso ao fora de campo é uma marca estilística, mas é sobretudo a utilização de um dispositivo que serve ao autor para colocar o espectador num nível de relação com o filme que vai para além da visão pura e simples das imagens que discorrem no ecrã, estabelecendo uma relação de cumplicidade estética, narrativa, dramática ou poética. Afirma Abbas Kiarostami (2004), *"Se se dá a entender ao espectador que ele vê só o que se mostra através da lente da câmara de filmagem, que é uma visão limitada da cena, então o espectador pode imaginar o resto, o que está além do alcance dos seus olhos"*. Esta capacidade de imaginar, esta relação entre o espectador e o filme, ocorre de um modo singular, muito diferente da relação entre o espectador e outras formas de arte, como o teatro, a pintura e a fotografia. O fora de campo tem, nos exemplos mencionados, um propósito definido e, mais tarde ou mais cedo, inteligível no contexto do filme, mas em muitos casos ele assume uma função poética que vai muito além daquilo que são os seus significados mais imediatos decorrentes dos 3 níveis atrás mencionados. Poder-se-á mesmo dizer, assumindo o risco de tal proposição, que o fora-de-campo funciona de maneira diferente, com funções diferentes, no cinema comercial e no cinema de arte ou, se quisermos utilizar a terminologia de João Mário Grilo (2006), no cinema da ilusão e no cinema da não ilusão.

Ora é precisamente no cinema arte, no cinema que nunca descarta a relação entre a linguagem e o seu objeto, que encontramos alguns dos melhores exemplos da utilização do fora de campo, demonstrando ser este meio um instrumento habilmente utilizado com o intuito de levar o espectador a "dialogar" com o filme, pelo facto de o colocar em constante interrogação sobre a forma, isto é, levando-o a, perdoe-se-me a apropriação semiótica, ler o filme a um duplo nível, da diegese por um lado, e do modo como a mesma lhe está a ser narrada, por outro.

O cinema de João Canijo sempre privilegiou a estética do fora de campo. E privilegiou-a porque o realizador percebeu que o seu uso lhe permitia anular um pouco da transparência que a narrativa cinematográfica normalmente carrega e dotar as suas obras de uma opacidade que obrigasse os seus

espetadores a um esforço de "leitura", ou seja, de procurar ver mais longe e mais fundo daquilo que as suas histórias normalmente parecem veicular à superfície. Isto porque os temas que aborda nos seus filmes, são quase sempre temas dum país muito iludido, muito adormecido, demasiado popularucho e virado para si mesmo, anestesiado pela marca telenovelesca que os meios de comunicação de massa progressivamente imprime na população. Isso é claro em "Sangue do meu Sangue", filme que serve como leit-motiv deste trabalho, mas também em "Sapatos Pretos" (1998) e no recentemente estreado "É o Amor" (2013). Com o tempo, Canijo foi depurando a sua técnica de uso deste dispositivo a ponto de, em alguns fóruns internacionais, ser chamado de "mestre do fora de campo". A maturidade do realizador é global, perpassa claramente em todas as áreas de realização de um filme. Direção de atores, enquadramento, ponto de vista, composição, controlo do ritmo da ação, montagem, banda sonora. Mas é no hábil manejo do universo diegético dos seus filmes que Canijo revela toda a sua pericia e sobretudo toda a sua dimensão criadora. Vejamos um exemplo, retirado da uma das cenas de "Sangue do meu Sangue" (2011):



Figura 1. *Sangue do meu Sangue*, 2011.

Ivete e João Carlos conversam. A cena, sob o ponto de vista da ação, tem 2 funções claras ao nível do texto, e uma outra ao nível do subtexto: no primeiro,

demonstra-se a cumplicidade existente entre as duas personagens e informa o espectador que a personagem feminina pretende fazer um implante mamário; no segundo, mostrar que essa personagem tem economias, questão fulcral no desenvolvimento da história. Como demonstra a imagem, todo o diálogo remete para uma das duas personagens, sendo que esta se mantém permanentemente fora do campo de visão do espectador. Ouvimos-lhe a voz, vemos-lhe parte das pernas, num momento ou outro as mãos que interagem com o homem, mas o essencial, o rosto, a voz que fala, está continuamente em off. Podemos classificar este exemplo de fora de campo no nível 1 conforme exemplificado atrás. Assim sendo o que é que em Canijo difere de outros realizadores e do recurso anódino ao fora de campo? Precisamente o facto de o enquadramento, ainda que remetendo para o fora de campo, se apresentar como um paradoxo porque longe de afastar física e emocionalmente as personagens, contribui, muito pelo contrário, para as aproximar, reforçando os laços existentes entre as duas personagens. Resulta por este exemplo que Canijo procura sempre incluir um sentido mais amplo ao recurso estilístico que utiliza para contar a sua história, duplicando-o em dois níveis de leitura: um nível linguístico, mais imediato (o que está na imagem e aquilo para que ela remete fora de campo como a voz e os gestos) e um nível retórico em que os elementos do sistema (Narrativa Audiovisual, 1993) remetem para uma visão particular do autor, dando-lhe uma significação que vai para além do que se vê ou ouve no segmento mostrado. O caso da imagem 2, o fora de campo apresenta-se de modo um pouco diferente:

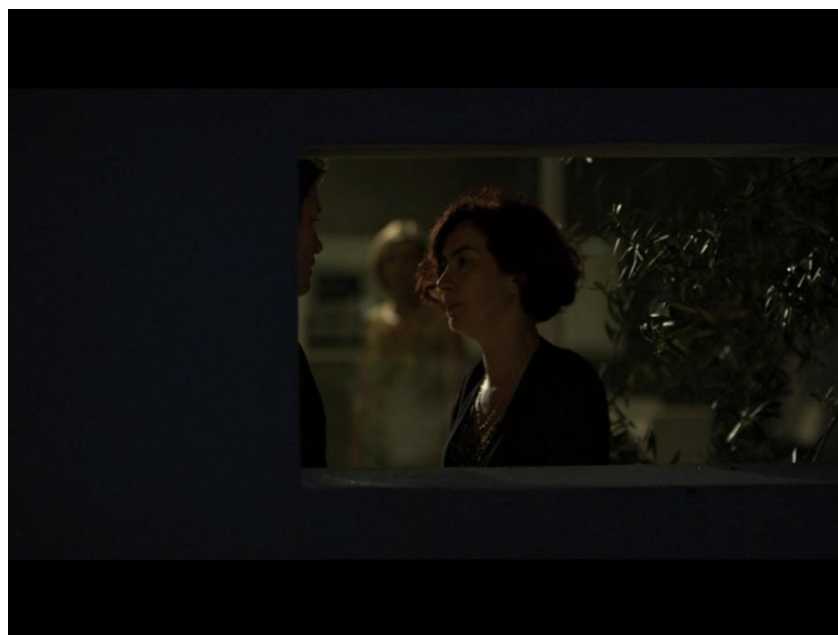


Figura 2. *Sangue do meu Sangue*, 2011.

A imagem remete para uma das cenas finais do filme. Márcia revela a Daniel, seu antigo amante, que ele tem agora, como amante, a filha de ambos. Para além da revelação, devastadora para o homem, Márcia reforça o tom melodramático ameaçando matá-lo e suicidar-se de seguida. Neste segmento, o fora de campo é trabalhado com mais subtileza, quase passando despercebido, porque remete para a personagem ao fundo, mulher de Daniel, que escuta a conversa. É claro que o espetador tem noção clara da presença daquela terceira personagem, desde logo por a mesma ocupar não o centro do enquadramento, (este reservado para Márcia), mas o centro da ação, o vértice daquele triângulo em que o futuro de 3 vidas está em jogo, mas sobretudo pelo modo como reage àquilo que escuta. O fora de campo funciona aqui pelo efeito de desfoque dessa terceira personagem e pela sua colocação em segundo plano, ao fundo, testemunha de uma tragédia que é também a sua e à qual o espetador apenas pode aceder à distância.

Outro exemplo: Figuras 4 e 5. Reportam à cena em que Cláudia confessa à mãe estar apaixonada por outro homem. O diálogo ocorre como vemos na figura 4, isto é, com a filha fora do campo visual podendo apenas o espetador ouvir as

suas palavras e observar o efeito que as mesmas têm em Márcia. Apenas quando chega à parte em que revela que o homem é casado, passamos para um plano de conjunto das duas personagens onde o contracampo se materializa para nos revelar, quer a sua determinação quer a candura com que acredita no futuro daquela relação. Uma vez mais o efeito transparente da ação telenovelesca ganha uma opacidade e um valor acrescentado graças ao recurso do fora de campo.



Figura 3. *Sangue do meu Sangue*, 2011.

Figura 4. *Sangue do meu Sangue*, 2011.

Se o fora de campo é um recurso estilístico que João Canijo maneja com maestria, ele está contudo umbilicalmente ligado ao modo como o autor enquadra, ou seja como trabalha a composição de cada plano que filma. O que ressalta à vista quase de imediato é a maneira como tendencialmente o conteúdo do plano foge do centro da ação, ou seja, há em Canijo uma vontade aparentemente irreprimível de descentralizar a ação dentro do plano, fazendo-a deslizar para outras paragens do enquadramento que, na perspetiva clássica, não seriam aquelas a que deveria estar confinado. Ora esta descentralização parece estar muito próxima daquilo que Pascal Bonitzer (1985) chamou de "Décadrage", desenquadramento. Como definição, poderíamos afirmar que desenquadramento é "o contrário da centralização, porque define o estilo não-clássico, um cinema desapropriado da ilusão diegética. Um preencheria o centro do enquadramento, o outro preencheria o vazio, um procura dissimular as bordas, o outro marca-as claramente, um resulta estático o outro dinâmico. É

isto que parece configurar um número considerável de planos em "Sangue do meu Sangue". Se observarmos a imagem 5 o que salta imediatamente à vista é esse desenquadramento, essa vontade expressa de retirar as personagens do centro do plano, criando uma barreira visual que ora enfatiza um lado da ação ora o outro, valorizando a importância relativa de cada um, socorrendo-se da banda sonora para sobrepôr um diálogo a outro, em função dos objetivos dramáticos e narrativos das duas ações, e assim levar o espectador a acercar-se do drama de modo mais profundo e intelectualmente mais ativo.

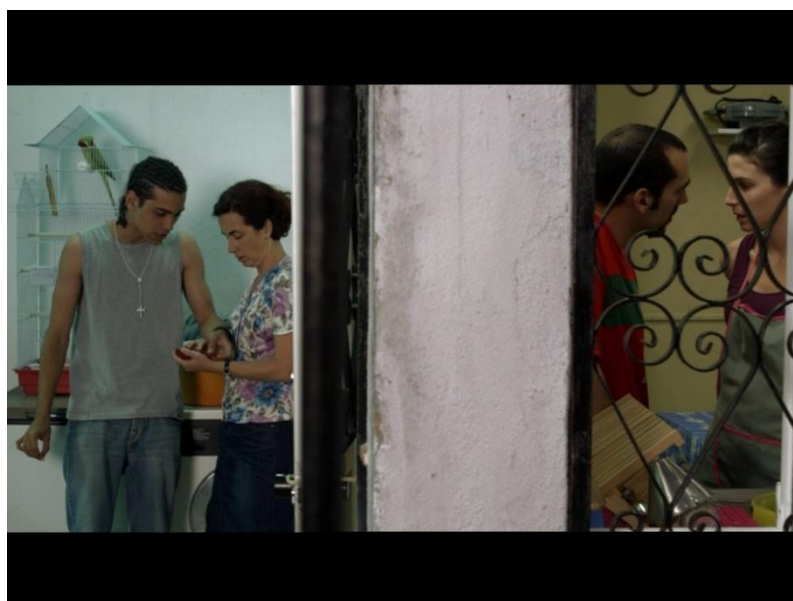


Figura 5. *Sangue do meu Sangue*, 2011.

O mesmo acontece no exemplo das imagens 6 e 7. Aqui, a ideia do desenquadramento, materializa-se a partir de um plano de conjunto dos dois homens, dealers, que conversam acerca de um contratempo que surgiu no negócio. Estamos ainda no início do filme, nos planos anteriores a personagem mais velha almoça com as crianças e dá de si mesmo um ideia de um normal homem de família. Os dois homens afastam-se para uma sala contígua, mais reservada e o diálogo ocorre. A transição para o plano dos dois conjuntos de personagens dá-se e percebemos, a exemplo da imagem 2, que aquelas que estão fora do núcleo da ação, escutam a conversa. O desenquadramento

manifesta-se aqui de modo diferente do exemplo anterior, porque a ação não vai de um eixo a outro, resume-se à conversa entre os dois homens. Mas o seu objetivo é demonstrar não apenas a existência de uma barreira física que os separa, mas sobretudo a barreira existente entre a personagem pai, que viramos minutos antes e o dealer capaz de fazer tudo para manter o negócio em funcionamento e o seu papel de líder incontestado.



Figura 6. *Sangue do meu Sangue*, 2011
Figura 7. *Sangue do meu Sangue*, 2011

Em conclusão diremos que muito do que se faz no cinema se resume ao local onde se coloca a câmara, à objectiva utilizada e ao enquadramento escolhido para filmar. Depois é o tempo de vigência do plano em que personagens atuam, ou cenários se revelam e se percorrem. Que o fora de campo é, sobretudo, um recurso estilístico que enriquece esta forma de arte e que esse recurso se manifesta de modos diferentes, como diferentes são os autores que a ele recorrem. No cinema de João Canijo este recurso abre novos horizontes na dinâmica de renovação da linguagem que é marca do autor e atua em convergência com uma recusa na utilização sistemática do centro do enquadramento como núcleo primordial das ações das personagens no seu intercâmbio dramático. Há antes uma procura das margens do plano, explorando-os, potenciando-os avesso ao facto de serem elementos anteriormente desprezados, mas agora reaprendendo-os, dando-lhes uma nova qualidade, fazendo-os parte integrante da narrativa e conferindo ao filme

"Sangue do meu Sangue" uma dimensão e uma eloquência que é raro encontrar no cinema contemporâneo.

Acknowledgments

Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia no âmbito do projeto PEst-OE/EAT/UI4041/2011

This paper is funded with national funds by FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia within the strategic Project Pest-OE/EAT/UI4041/2011

References

AUMONT, Jacques. *O Olho Interminável: Cinema e Pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Campinas: Papirus, 2003.

BONITZER, Pascal. *Peinture et Cinéma: Décadrages*. Paris: Cahiers du Cinéma / Editions de l'Étoile, 1985.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London: Routledge, 1988.

BRESSON, Robert. *Notas sobre o Cinematógrafo*. Porto: Porto Editora, 2000.

CERANTOLA, Neva; FINA, Simona (orgs.). *Abbas Kiarostami*. Lisboa: Cinemateca Portuguesa – Museu do Cinema, 2004.

DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Movimento: Cinema I*. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004. P 30.

JIMENEZ, Jesus Garcia. *Narrativa Audiovisual*. Madrid. Cátedra, 1993.

HISTORIE(S) du Cinéma (*História(s) do cinema*). Realização: Jean-Luc Godard.
Argumento: Jean-Luc Godard. França, 1997-98.

NOGUEIRA, Isabel – “A imagem cinematográfica em João César Monteiro: Recordações da Casa Amarela, abstração e empatia”: *P: Portuguese Cultural Studies*, 3 spring (2010), 69-72, ISSN: 1874-6969.

Author identification

Manuel Fernando da Costa e Silva. Was born and lives in Porto, Portugal. He is Academic Director of Escola Superior Artística do Porto (ESAP), university of arts. He also teaches Narrative Structures, Documentary Film and Screenplay in the same institution. Graduated in Film and Video in ESAP and in Multimedia Communication in Instituto Politécnico de Santarém. He is finishing his Ph.D thesis under the title of “Narrative Structure of Portuguese Cinema – Perspectives and Variations”, in UTAD. He was Director of bachelor degree in Cinema and Audiovisual at ESAP between 2002 and 2009. He was film director and screenwriter of “The return of the man who didn’t like to leave home” (1996), “The first time” (2000), “A time regained” (2002), “Panóias” (2005) and “1111” (2009). In 2010 he won the Award of Best Film in Premiere in Avanca International Film and TV Festival. He is preparing his new movie “The man who killed Amália Rodrigues”. M. F. Costa e Silva has been invited as guest lecturer and presenting communications in international film and audiovisual universities such as Baltic Film and Media School (Estonia), Luka School of Arts Brussels (Belgium), Lithuanian Academy of Music and Theatre (Lithuania), Kyiv University of Film and TV (Ukraine), Escuela Internacional de Cine y TV (Cuba), University of Meiji, Tokyo (Japan) and Escuela de Cine y Audiovisual de Madrid (Spain). He published different scientific articles in national and international film reviews. In last years he has been part of national and international film festival’s jury in Portugal, Romania, Spain, Belgium and Japan. In 2004 he established the International Festival of Film Schools (MIFEC), being since then the Director and Commissioner of the Festival.

"PETER GREENAWAY Y LA REPRESENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA EN EL CINE: EL CONTRATO DEL DIBUJANTE"

Marta Úbeda Blanco

Universidad de Valladolid/ University of Valladolid,
Spain

Abstract

'Peter Greenaway and the film representation of architecture: 'The Drawghtsman's Contract'

In 1982 Peter Greenaway produced the film 'The Drawghtsman's Contract'. This film is placed in the XVII century, around the Architectural and Landscape spaces of the English Baroque style. The Welsh director tells a very unusual intrigue in which an ambitious drawghtsman becomes involved, while drawing twelve pencil drawings of a mansion in Compton Anstey (Witshire).

The film not only is a perspective game about the set design mechanism but, it is also a reflection about perspective. Both, perspective and plot are considered a deceit. The optical deceit is compared with the domestic intrigue in which the main character (Anthony Higgins) becomes involved.

Likewise, in the close approach to the landscape architecture, we can see all the English Garden topics of the XVII century: Bowling Green, Belt, Ha-ha, Clump...etc. All of them come from architects like Lancelot Brown (Capability Brown), who uses statues, pavilions, lakes, waterfalls...etc., like romantic elements trying to be part of the Nature without being under the human control.

In this research we study in depth the Architectural Representation from a Baroque drawghtsman who uses the graphic systems of his time like 'the optical veil' with admirable mastery.

The director's approach to the Architectural world appears again in another film: 'The Belly of an Architect' (1987). In this case his interest on graphic and artistic problems of Architectural Representation focuses in three dimensional models in order to show the buildings and works of a revolutionary architect like Etienne-Louise Boullée.

Keywords: Cine, Arquitectura, Dibujo, Máquinas de dibujar

En el año 1982 Peter Greenaway, el cineasta galés, realiza una de sus más importantes películas: "El contrato de dibujante". Una historia ambientada en pleno siglo XVII, en los espacios arquitectónicos y paisajistas del denominado "Barroco inglés".

El argumento nos narra la insólita trama en la que se ve envuelto un ambicioso dibujante encargado de realizar doce dibujos a lápiz, para representar una típica mansión inglesa en Compton Anstey (Witshire).

El origen del encargo surge de la esposa del propietario de la mansión, Ms. Herbert, quien en un supuesto intento de alagar a su despota marido, intercambia con el dibujante "favores" sexuales por dibujos.

El engreído y seguro de sí mismo dibujante se convierte en la pieza clave de un complot urdido por la esposa y su hija, quienes debido a su condición femenina, no pueden ejercer autoridad ninguna sobre sus posesiones, las cuales se ven avocadas a perder por falta de herederos.

En esta película, se nos muestra, no sólo el interés que Greenaway tiene por la arquitectura, sino también por el dibujo, arte en el que él mismo es maestro. Esta afición por el dibujo le viene desde niño, pues antes de dedicarse al cine y con sólo doce años, decidió ser pintor. Para ello ingresó en la Escuela Walthamstow de Arte donde se especializó en pintura mural y esta afición le ha acompañado siempre en su carrera cinematográfica apareciendo en gran parte de sus producciones.



Figure. 1. Fotograma de *El contrato del dibujante*

De hecho su habilidad queda demostrada en los dibujos que aparecen en sus películas. Como los mapas que aparecen en "A walk through H" del año 1978 y más tarde en 1987, los bocetos que realiza en "El vientre del arquitecto". En "El contrato del dibujante", los trece dibujos de la casa, vista desde diferentes puntos, fueron realizados por él mismo, con una gran soltura y control formal, siendo filmado en pleno proceso mientras los realizaba. Se convierte así en un director que está mirando por su cámara al tiempo que está siendo filmado por ella. Está dentro y fuera de la película.



Figure. 2. Fotograma de *El contrato del dibujante*

Greenaway cree en el poder de la imagen, de este modo su lenguaje visual revela la influencia de sus inicios como pintor. Para él la pintura es un proceso por el cual se crean imágenes. De esta forma, la pintura y el dibujo lineal se convirtieron en el centro de su investigación a lo largo de su carrera cinematográfica, creando imágenes con su cámara del mismo modo que las plasma en un dibujo. La influencia que sobre él ejerce la perspectiva es tal que le lleva a situar el punto de vista de la cámara al lugar donde el pintor se sitúa ante el modelo. Cada una de sus tomas se convierte en un cuadro.

En el Contrato del dibujante explora con imágenes influenciadas por la pintura y la arquitectura renacentista. Su interés por la simetría, la luz y el color queda patente en películas como "El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante", donde el color cambia según los personajes se mueven y pasan de una estancia a otra. En "El contrato del dibujante" también utiliza el color

para la composición de sus escenas, de acuerdo con la posición del protagonista en la trama.

En un principio el dibujante es, en ausencia del dueño de la casa, el personaje controlador y dominante que da las órdenes, no sólo para mantener los espacios a su gusto a la hora de dibujar, sino también para establecer las condiciones de sus citas amorosas contratadas con la esposa y encargante de los dibujos. Aquí, su atuendo de color negro, contrasta con las vestimentas blancas que luce el resto de los personajes.

Después, sus vestidos se tornan blancos y los del resto negros. Un juego visual que indica un cambio de la situación del dibujante en la escena. Una vez terminado el contrato, el dibujante pierde su autoridad y deja de ser el centro en torno al cual todo gira. Ya no da órdenes y su actitud se vuelve sumisa.

Asimismo, en la cercanía a la arquitectura paisajista, aparecen todos los tópicos del Jardín Inglés del siglo XVII, de la mano de arquitectos como Lancelot Brown, llamado "Capability Brown"¹ o William Kent, para los que las partes principales del jardín: Bowling Green, Belt, Ha-ha, Clump²... etc., se presentan como elementos románticos conformadores del paisaje, en los que aparecen estatuas, templetos, lagos y cascadas en un entorno pretendidamente natural y aparentemente sin control de la mano del hombre.

Si bien el jardín de Compton Anstey se trata de un jardín a medio camino entre el simétrico y organizado jardín Francés, de topiaria³ en laberintos de setos y arbustos y el, en apariencia, asilvestrado jardín Inglés con amplias praderas verdes donde pastan bucólicas ovejas, siempre alejadas de la casa

¹ . Capability Brown hablaba de la naturalidad paisajista. Él creaba paisajes, no jardines. Afirmaba que los lugares tienen poderes y que se manifestaban. Por ello sus creaciones no alteraban el orden natural. Utilizaba los propios elementos naturales para conseguir una imagen idealizada de la Naturaleza sin que sus paisajes parecieran planeados.

² . Suaves y ondulantes praderas de césped, agrupaciones de árboles, cinturón arbóreo que rodea el jardín, recreación de templos clásicos, grutas, lagos serpenteantes y cascadas, para recrear un paisaje idílico.

³ . Topiaria o arte de recortar de forma artística los setos vegetales, dándoles diferentes formas. En nuestro caso aparece en la parte del jardín con más influencia francesa, donde aparecen muros de setos recortados formando caminos simétricamente organizados y con elementos como bolas y obeliscos vegetales.

por un Ha-ha⁴, para no molestar a los visitantes de la misma. Con la apariencia natural de las pinturas paisajistas de C. Lorraine y N. Poussin y de los jardines orientales, se muestran entre praderas y bosques, el lago o foso junto a la casa que se mantiene en el centro de la composición, los árboles y muros de setos, elementos decorados con estatuas y fuentes y varias piezas arquitectónicas como templetos clásicos, ruinas góticas, puentes y otras arquitecturas pintorescas y de influencia oriental.

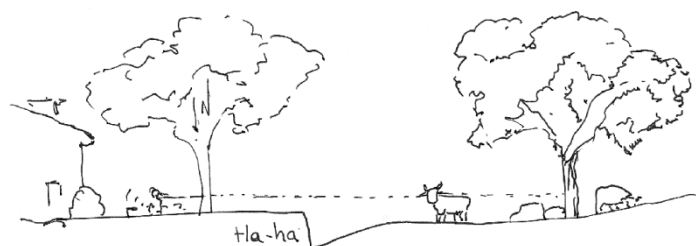


Figure.3. Ha-ha. Marta Úbeda Blanco

Tampoco está ausente la francesa orangerie, estructura arquitectónica dedicada al cultivo de árboles frutales que no son propios de la zona, y que resulta imprescindible en toda villa inglesa que se precie de serlo. Incluso aparece la misteriosa figura⁵ que deambula por los jardines, interactuando con el paisaje, que aparece y desaparece casi sin ser visto pero siempre presente y que se convierte en el auténtico observador y único testigo del desarrollo de los hechos en el complot.

Con estas investigaciones nos adentramos en el análisis de la Representación Arquitectónica que, en esta película, se presenta de la mano de un dibujante barroco que utiliza los sistemas gráficos de su época, tales como el "velo óptico", con una maestría admirable.

⁴ . Zanja oculta realizada en el muro perimetral, que mantiene la continuidad visual entre el jardín y el paisaje sin utilizar vallas protectoras elevadas que puedan destruir la imagen del paisaje y mostrar la intervención del hombre en la Naturaleza. Esta zanja evitaba el tránsito del ganado por los alrededores de las mansiones.

⁵ . Era usual en estas mansiones el contratar a un personaje que actuara por entre las ruinas y otros elementos de los jardines creando escenas y dando un ambiente teatral a los jardines. Este personaje podía aparecer en cualquier momento y lugar para diversión de los visitantes. En el "El contrato del dibujante" aparece en varias ocasiones haciendo de estatua humana, de fuente, etc.



Figure.4. Fotograma de *El contrato del dibujante*

En la película aparecen referencias claras al sistema de dibujo perspectivo utilizado por el uso de las llamadas "máquinas de dibujar" o "dispositivos de Perspectiva". Se trata de aparatos que se consideraban casi mágicos, basados en las llamadas "máquinas de ver" como la cámara oscura⁶, que fue usada como ayuda para dibujar ya que la imagen proyectada era plana, o la linterna mágica⁷. Estos instrumentos se usaban para representar edificios y volúmenes siguiendo el principio de "mirar a través", equivalente a mirar un objeto con un solo ojo. De esta forma se pierde la sensación de profundidad y por lo tanto se pasa fácilmente al dibujo de dos dimensiones.

La perspectiva surge como herramienta para solucionar el problema de plasmar lo que con el ojo vemos tridimensionalmente sobre una superficie bidimensional.

El primero en buscar una solución matemática para la representación de la tercera dimensión e intentar dibujar la realidad de la forma más fielmente posible fue León Batista Alberti, quien en su libro *Della Pittura*, intenta dar

⁶ . La cámara oscura consistía en una sala cerrada, lo suficientemente grande como para que cupiese una persona dentro, cuya única fuente de luz era un pequeño orificio practicado en uno de sus muros. Por este orificio, que funcionaba como una lente convergente, penetraba la luz proyectando la imagen invertida de los objetos del exterior en la pared opuesta. El orificio debía ser muy pequeño, pues de lo contrario, la imagen no era muy nítida. Fue el antecedente de la cámara fotográfica.

⁷ . La linterna mágica es una aplicación de la cámara oscura. Una lámpara se refleja en un espejo cóncavo que sustituye la luz del sol exterior y proyecta sobre una pared la imagen del objeto a dibujar.

una serie de reglas geométricas⁸. Pero sin duda, su mejor invención fue la rejilla o velo óptico consistente en un bastidor con una cuadrícula formada por hilos gruesos que, colocada verticalmente, se interpone entre el artista y el objeto a dibujar, permitiendo tomar medidas sin error para la ampliación o la reducción del modelo conservando todas sus proporciones. A su vez, sobre el soporte se dibuja una segunda cuadrícula. De este modo, sólo hay que trasladar la información visual a cada uno de los cuadrados del papel.

Desde entonces otros artistas han tratado de representar la tercera dimensión arquitectónica creando diferentes artilugios. Vignola utiliza otro instrumento muy similar al de Alberti pero al que añade dos reglas divididas en partes iguales, una vertical y otra horizontal. Leonardo da Vinci inventó lo que se denomina La ventana de Leonardo. En este caso se trata de una pantalla de vidrio la que se interpone entre el modelo y el dibujante. Sobre esa pantalla de vidrio se dibujaba directamente el objeto del exterior, manteniendo un punto de vista fijo. A partir de este instrumento surgieron las bases de la perspectiva cónica.

Posteriormente el pintor alemán Alberto Durero , en su libro *Elementorum geometricorum...* nos habla de su "portillón" consistente en un hilo tensado que pasa por una polea sujeta a la pared, con un plomo en el lado de la pared y un puntero en el extremo opuesto, que sirve para señalar los puntos del modelo. Estos se van dibujando en un soporte que se sujeta al portillo abatible⁹.

⁸ . A pesar de figurar Alberti como el primero en utilizar un sistema de cuadrícula para dibujar del natural, este sistema ya se usaba en el antiguo Egipto. Existen papiros con dibujos cuadriculados siguiendo un sistema modular de la medida de un puño, que se utilizaban para proporcionar, medir y copiar dibujos. En: Marta Úbeda Blanco: *El lenguaje del arquitecto*, p. 56. Ed. Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial de la Universidad de Valladolid. Valladolid, 2005.

⁹ . Otros instrumentos perspectivos de la época son: El perspectógrafo, que traza directamente en perspectiva ya que se basa en la semejanza geométrica entre los contornos del modelo y el dibujo. Para dibujar se utilizan unas varillas articuladas en forma de paralelogramo, de forma que una recorre el contorno del objeto, mientras la otra traza el mismo recorrido sobre el papel. Es un instrumento muy similar al actual "cangrejo", utilizado en joyería para grabar en metales. El instrumento de Lancio de Urbino funciona de forma similar pero utilizando un semicilindro sobre el que se dibuja con una varilla situada en un eje vertical, mientras se mira el modelo por otra varilla situada por encima del cilindro.

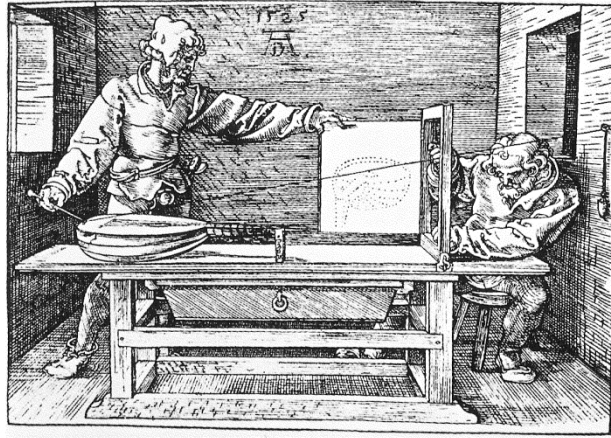


Figure.5. Alberto Durero. Portillón

En esta película queda patente el amplio conocimiento que Greenaway posee sobre todos estos artilugios perspectivos, mostrándonos lo eficaces que resultan en la ejecución de los polémicos dibujos del dibujante. Éste utiliza un gran bastidor cuadrículado con el que limita el modelo, al que antepone otro más pequeño que le sirve para mantener siempre el mismo punto de vista. Con este sistema, al dejar inmóvil el caballete con los bastidores, el artista puede moverse y realizar el dibujo en varias etapas con la seguridad de que al retomar el dibujo, su foco sigue siendo el mismo.

Como ya apuntábamos anteriormente, esta cercanía que el director muestra entre su obra cinematográfica al mundo de la arquitectura, podemos verla en otra de sus películas: "El vientre del arquitecto", del año 1987. En esta ocasión su interés por los problemas gráficos y artísticos de la representación arquitectónica, se muestran de una forma aún más evidente. En este caso pasa a la tercera dimensión y mediante magníficas maquetas tridimensionales, muestra la magnífica obra del revolucionario arquitecto Etienne - Louise Boullée.

Como conclusión podemos afirmar que "El contrato del dibujante" no es sólo un juego perspectivo de mecanismos escenográficos, sino una reflexión sobre la perspectiva considerada, en paralelo con el guión, un engaño. Engaño óptico comparado con la intriga doméstica en la que se ve envuelto nuestro protagonista, el dibujante.

References

- BORSI, F.: *Leon Battista Alberti. Opera completa*. Ed. Electa. Milán, 1973.
- GADOL, J.: *Leon Battista Alberti. Universal man of the early Renaissance*. Ed. The University of Chicago Press. Londres, 1969.
- GIDEON, S.: *El presente eterno: los comienzos del arte*. Ed. Alianza-Forma. Madrid, 1995.
- GIDEON, S.: *El presente eterno: los comienzos de la arquitectura*. Ed. Alianza-Forma. Madrid, 1993.
- GOMBRICH, E. H.: *Historia del arte*. Ed. Alianza. Madrid, 1990.
- PANOFSKY, E.: *Estudios sobre iconografía*. Ed. Alianza. Madrid, 1972.
- ROOT-BERNSTEIN, R. y M.: *El secreto de la creatividad*. Ed. Kairós.
- RUIZ DE LA ROSA, A.: *Traza y simetría de la arquitectura. En la Antigüedad y Medioevo*. Ed. Universidad de Sevilla. Sevilla, 1987.
- RUSSELL, F.: *Dürer et son temps. 1471 – 1528*. Ed. Time-Life International. 1977.
- ÚBEDA BLANCO, M.: *El lenguaje del arquitecto. Desarrollo histórico e interpretativo de la representación arquitectónica: significado y uso de la maqueta a lo largo de la Historia. Dialéctica "maqueta – dibujo"*. Ed. COACYLE. Valladolid, 2005.
- VILLALOBOS ALONSO, D.: *Imhotep arquitecto, sabio y dios. Una lectura contemporánea sobre el origen de la arquitectura egipcia*. Ed. Universidad de Valladolid y otros. Valladolid, 2009.

Author identification

Marta Úbeda Blanco. Doctora, Profesora Titular de la E.T.S.Arquitectura de Valladolid (España), Departamento de Urbanismo y Representación de la Arquitectura. Autora de libros sobre Arquitectura y Representación, como: *La maqueta como experiencia de espacio arquitectónico (2002)*, *El lenguaje del arquitecto (2004)*, *Representación y Proyecto Gráfico: Escritos de Arquitectura. Leopoldo Uría Iglesias (2011)*, *Concursos de Arquitectura (2012)*. Imparte cursos de doctorado en la ETSA Valladolid, sobre *Representación de la Arquitectura*. Ha participado en el Curso de *Arquitectura y Cine "Fotograma 10"*. Ha participado en exposiciones sobre *representación arquitectónica como: Arg-e-Bam La Ciudadela Perdida (2007)*, *La Mirada de Fisac (2008)*, *De Arquitectos. Cuadernos (2011)*. Participa con ponencias en los *congresos Internacionales de Expresión Gráfica Arquitectónica que se convocan cada dos años*.
martaubeda@gmail.com

SECUENCIAS Y PAPELES CINEMATOGRAFICOS EN EL ORIGEN DE LA ARQUITECTURA EGIPCIA

Daniel Villalobos Alonso

Universidad de Valladolid / University of Valladolid,
Spain

Abstract

In 1956, Cecil Blount DeMille produced his last film, the second version of 'The Ten Commandments'. In 1923 he had produced a prior film about the feat of the Israeli slavery, in which he shows the fight to get rid of the Egyptian people.

In both films appeared different interpretations about the role of the Architect. The main character of the last film, Moses (Charlton Heston) assumes several dominant roles: from the Egyptian Army Head, First Chief below the Pharaoh coming before his own son (Yul Brynner), the Architect in charge of the construction of the Imperial Town, to the Supreme Priest in direct contact with Yahve after assuming his Hebrew origin and the misfortune of his people.

In parallel, historical studies show the first Architect in History and inventor of the pyramids, Imhotep. During the command of Netjerykhet Djoser (Zoser), the second Pharaoh of the III Dynasty (2.686-2.613 b. C) he assumed the same roles: The King's Chancellor, Great Vizier, The Carrier of the Royal Signet Ring, The Royal Works Architect, Supreme Priest and The Saviour of the Egyptian People from the famine of those days.

Studying in depth Imhotep's architectural works, we find in Sakkara the Great Funeral Complex of Zoser, similarities between the processional chamber route and the display of a film sequence. So, the space is symbolic, film and shapes a set and the ritual sequence of Sakkara is made in linear progression like a modern travelling.

Keywords: Cine, Egipto, Arquitectura

Entrar en los territorios de Egipto y remitirnos a la obra *Imhotep*¹ – Imuthes– es adentrarnos en el origen de la arquitectura en piedra, la cual se fraguó con la

¹ Las interpretaciones de su texto jeroglífico le dan diversos significados como "aquél que viene en plenitud", "aquél que viene de la región de la plenitud", "el que viene en paz", incluso con el apelativo de "el que consigue la felicidad de los niños". Respectivamente en: -Christian Jacq.: Los sabios del Antiguo Egipto: De Imnotep a Hermes Trimegisto. Faraones, Sacerdotes: Arquitectos y

construcción de la primera pirámide, también es reconocer al primer arquitecto de la historia y descubrir el poder de la arquitectura para dar rienda libre a los deseos y creencias de las civilizaciones. Pero donde surge nuestro mayor fascinación es al descubrir los paralelismos existentes entre la gestación espacial de su magno complejo construido para *Djoser* – Faraón del Alto y Bajo Egipto– levantado al Sur de El Cairo y cercano a la antigua capital Menfis, con los principios sobre la visualización de escenarios y secuencias cinematográficas. Los espacios fueron proyectados para ser escenarios de los rituales concebidos con un desarrollo estático o en progresión lineal en movimiento; como un moderno *travelling*.

1. Personaje histórico y visiones de sus papeles cinematográficos.

El acercamiento a la compleja personalidad de *Imhotep* se concretó en el libro que publicamos sobre él – *Imhotep arquitecto, sabio y dios. Una lectura contemporánea sobre el origen de la arquitectura egipcia*– , donde fueron analizadas las tres personalidades concurrentes en él: como combinación de los poderes que acaparó en su vida y tras ella, y que se corresponden con las empresas de arquitecto, sabio y dios.

En primer lugar, su poder civil. Revestido con el máximo de autoridad tras el faraón como “canciller del rey del Bajo Egipto”, del que deriva su papel como “maestro y director de todas las obras reales”, quehacer cercano al que nosotros consideramos el propio de arquitecto, es decir organizador y creador, que en él se determinó como arquitecto real. En segundo lugar, está su visión como figura intelectual y científica, donde aparece como sabio protector de los escribas, de los cuales fue recordado como insigne literato – identificado con el dios de la escritura *Thot*– , A esto se suma el que poseía conocimientos de astronomía, de la armonía del universo visible en las estrellas del cosmos. Aunque la fama, su popularidad, la obtuvo por sus prácticas relacionadas con los conocimientos de lo que actualmente después se determinó como medicina – ofrecía salud a todos los seres, incluso a los de clase modesta– , en su caso conocimientos ligados a presencias de poderes mágicos. En tercer lugar, *Imhotep* – nuestro “protagonista”– fue asimismo Sumo Sacerdote de *Heliópolis*. Concedor del “libro

Escribas que forjaron una civilización. p. 19. -Annales du Service des Antiquités de l’Egypte, 66, 1987, p. 125 y ss. -Pedro de Montaner Alonso. “Imhotep, hijo de Ptah”. Apéndice B de G. Rosselló-Bordoy, R. Sánchez-Cuenca y P. de Montaner Alonso: “Imhotep, hijo de Ptah”. Separata de MAYURQA, XII, 1974. nº 17. (Separata). pp. 123 a 131. p. 138. -Elisa Castel.: Gran diccionario de mitología egipcia. p. 197.

de dios" legado del cielo y conectado con el poder de los dioses; fue mago portador del poder sobrehumano de trasfigurar los miembros del ser y capaz de recrear mediante la fuente de la vida al ser cósmico que habitaba en el Faraón.

Acercándonos a él desde el mínimo fragmento de su vida y actividad de la cuál somos próximos, la de la arquitectura, la personalidad de este primer arquitecto de la historia que apenas hemos definido con estas referencias a su saber, bondad, prestigio, poder y creatividad, desafortunadamente ha sido torpemente reflejada en los *films* en los que se le ha convertido en personaje protagonista. La primera película reconocida, y recordada, hace referencia a él en su papel de Sacerdote. Se rodó en 1932, *The Mummy*; película norteamericana "de terror", dirigida por Karl Freund. Su personaje protagonista fue protagonizado por Boris Karloff, a partir del cual se le asoció a este papel. En el guión se le limita a haber sido un antiguo sacerdote del Antiguo Egipto, sepultado vivo, cuya momia resucita durante una excavación arqueológica por un imprudente miembro de la expedición. Este *film* tuvo sus secuelas inmediatas; fueron cinco entre 1940 y 1955, en las cuales por fortuna se sustituyó el nombre de "la momia" de *Imhotep* por el de *Karis*. Una segunda "generación" de secuelas fueron estrenadas entre 1959 y 1971, estaban derivadas de dos de estas últimas, fueron las películas rodadas por Universal Studios: *The Mummy's Hand* de 1940, y *The Mummy's Tomb* de 1942. El gran éxito de este "subgénero" de terror – el de las películas de momias– se ha visto asociado desde su origen al papel del personaje protagonista *Imhotep*, y aunque se sustituyó el nombre, la momia mantuvo la referencia al personaje y, por supuesto, a su primer intérprete, Boris Karloff. Desgraciadamente, la última generación de estas secuelas, asimismo producida por Universal Studios, reincorporó la inspiración, y el nombre, de *Imhotep* como el del protagonista. Desde 1999 hasta 2007 se han produjeron otros cinco *films* sobre este tema, en este caso mezclando el género de terror con el de acción, y asimismo asociándolo a su personaje inicial de *Imhotep*. Incluso, la primera producción de esta serie arranca de una relación vengativa y de deslealtad entre el Gran Visir y Sumo Sacerdote, *Imhotep*, y su faraón, personaje que se refiere a *Djoser*, segundo monarca egipcio de la III Dinastía (2686-2613 a.C.)², perteneciente al Imperio Antiguo. En todas estas secuelas, como en la primera

² La cronología usada en este trabajo es la tabla de dinastías y faraones publicada en Christiane Ziegler: *Faraón*. Comisaria Científica del la Exposición Ed. Lunweg-Canal de Isabel II. Madrid, 2005. (IMA. París, 2004). pp. 30 y 31.

The Mummy, la visión del personaje histórico al que se hace referencia es mezquina y errónea, además de pobre; su papel de "malo" niega todo testimonio veraz salvo el de ser un poderoso sacerdote. Sin embargo, desde esta lectura, existe un *film* en dos versiones, donde el protagonista posee buena parte de las virtudes del Imhotep.



Figure 1. Fotograma de *The Mummy* (1932)

Rastreando la filmografía sobre el Antiguo Egipto, le encontramos en dos películas míticas de Cecil Blount DeMille. La más difundida, y su última filmación, *The Ten Commandments*, la produjo en 1956 como segunda versión de inicial sobre Los diez Mandamientos que había realizado veintidós años antes, en 1923. El proyecto le mantuvo latente entre ambos rodajes a lo largo de toda su carrera, películas que muestran tanto la obsesión por el tema por parte del director, como los avances técnicos de la industria del cine entre 1923 y 1956. La primera muda, rodada en blanco y negro; la última en *technicolor* con la que llegó a conseguir el Oscar a los mejores efectos especiales y seis nominaciones, entre ellas la de mejor película del año.

Atendiendo a nuestro tema, los guiones de estas películas se hicieron Independientemente del personaje que nos ocupa, *Imhotep*, aunque en ambas

surgen distintas presentaciones del papel de arquitecto con interpretaciones diferentes.

La de la última se basó en sendas novelas de J. H. Ingraham y Dorothy Clarke Wilson sobre la epopeya de la esclavitud israelita, y su lucha para conseguir la liberación del opresor pueblo egipcio. Aunque su trama no encaja con nuestro personaje de *Imhotep*, ni con el Egipto de *Djoser* perteneciente a III Dinastía, sin embargo encontramos multitud similitudes entre el Moisés de Cecil B. DeMille y el histórico de *Imhotep*.

En el *film*, su protagonista, Moisés – Charlton Heston– , asume varios papeles dominantes a lo largo del argumento: desde cabeza del ejército egipcio, jefe inmediato inferior al faraón, anteponiéndose a su propio hijo – Yul Brynner– , al de arquitecto responsable de las obras de la magna ciudad imperial, hasta, al final, el de sumo sacerdote, mago, y su salvador en contacto directo con *Yahvé*, una vez había asumido – en el argumento– su origen hebreo y la desgracia de su pueblo. Paralelamente a esta suma de poderes, el estudio histórico nos muestra al considerado primer arquitecto de la historia e “inventor” de las pirámides, *Imhotep*, arrogando estos mismos papeles de canciller del rey, gran visir, portador del sello real, arquitecto de las obras reales, sumo sacerdote y salvador de la hambruna que desoló en esa época a Egipto.



Figure 2. a. Representación de Imhotep. b. Cartel de la película *Los Diez Mandamientos* (1956) a. VILLALOBOS ALONSO, Daniel: *Imhotep arquitecto, sabio y dios*. Portada y pp. 44. b. Cartel de la película *Los Diez Mandamientos* (1956): Colección particular del autor.

2. Paralelismos entre espacios arquitectónicos y escenografías fílmicas.

Así pues, según hacemos notar en el apartado anterior, y hasta el momento, la vida real del personaje histórico de *Imhotep* no ha supuesto gran consideración en los argumentos de películas, sino una burda mofa de lo que se le consideró su poder ante la muerte; pese al paralelismo instintivo de Cecil B. DeMille en el papel que de *Moisés* presentó en la película de *Los diez Mandamientos*.

Más certera resulta la relación entre arquitectura y cine, en este caso de la obra del arquitecto egipcio, analizando no al personaje – insisto, maltratado por los argumentos de las películas al uso de Universal Studios– , sino a su obra, la primera arquitectura proyectada en piedra, el magno complejo funerario para su faraón en *Saqqara*. Es aquí donde descubrimos paralelismos entre la gestación espacial de sus salas ceremoniales, con la argumentaría formal de los mecanismos escenográficos y secuenciales de las grabaciones cinematográficas.

En el origen de las grabaciones cinematográficas en plató, el cine mudo mostró la transformación de un modelo escenográfico estático: una sala-caja frente a la que se instalaba la cámara fija, en donde los actores accedían desarrollando la secuencia y saliendo de ella. Tomando como referencia la primera filmografía de cineasta británico Charles Chaplin, en las filmaciones de interiores de sus películas entre 1914 y 1917, se sigue este método escenográfico heredero de las escenas teatrales; como así lo fueron sus actores. En dos ejemplos, al principio y final de este período, *Caught in the Rain Charlot – Charlot y la somnambula–* (1914), y *The Water Cure – Charlot en el balneario–* , (1917), el rodaje de las secuencias del primero de ellos, presentan un punto de vista fijo desde donde la interpretación de sus protagonistas, la sonámbula, el de su marido y el de Charlot, se suceden en un espacio-caja cuyos límites son señalados por elementos arquitectónicos representativos: las paredes, ventanas suelos y caja de escalera. En este ejemplo, como en el segundo *film*, *The Water Cure*, los espacios ficticios independientes de un balneario, su salón, sala de curas, de masajes y el de sus distintas habitaciones, están percibidos estáticamente desde el punto fijo de la cámara frente a la que sus personajes desarrollan la acción. Todas esas filmaciones son montadas creando una secuencia temporal que se enlaza mediante la narración como suma de unidades de visión estática.

Del mismo modo se entiende el uso de la mayor parte de los espacios que se suceden en el complejo funerario construido por *Imhotep* en *Saqqara* para su faraón. Analizando el recinto, se evidencia un espacio plano, rectangular, cerrado y protegido por medio de doscientos baluartes en cuyo interior se levanta la pirámide escalonada, imagen defensiva representativa de otra, la del exterior amurallado de la cercana Menfis. Todo el perímetro se presenta cerrado salvo en una puerta abierta al mundo de *Djoser*. Varias cuestiones aparecen al analizar los espacios del interior del recinto, cuyas posibles respuestas van a poner de manifiesto el paralelismo de este proyecto, con el método de los primitivos platós cinematográficos. En éstos se representaron construcciones ficticias levantadas como escenarios dentro de esa superficie de proporciones mágicas [1/2], y en donde se representaban sus rituales-guión detalladamente programados. El interior se cerraba a la vista de cualquier profano; ritos que eran regulados por *Imhotep* como sumo sacerdote; cargados de los profundos significados que tenían para el faraón y su corte.

Al interior de estos espacios de representación se sucedían la serie de templos, capillas y santuarios, palacios duplicados, ficticios, plazas, salas, corredores, incluso estancias funerarias; todo ello pormenorizadamente diseñado mediante elementos escenográficos en piedra. Y tras sus fachadas nada había, como tras las paredes de los platós cinematográficos. Platós para una serie de representaciones privadas y trascendentales, con el personaje principal del Faraón *Djoser* protagonista, atestiguado en relieves conservados que muestran imágenes fijas de esas escenas. La apreciación de espacio fílmico se suma a la consideración de Sigfried Giedion al aseverar que buena parte de los espacios proyectados en *Saqqara*, los correspondientes a los patios de los palacios y al del *Heb-Sed*, son como un decorado de teatro. Muchos de los edificios sólo constan de las fachadas de piedra reforzadas con cascotes, en las que únicamente se insinúan fragmentos de un espacio interior inexistente. Asimismo, a esta conclusión de ser edificios figurados, ficticios, llegó Jean-Philippe Lauer



Figure 3. *Saqqara*. Patio del *Hed.Sed*. Primer plano: plataforma para la coronación de *Djoser*. Archivo del Dpto. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos. E.T.S.A. Valladolid. Ramón Rodríguez Llera.

Los espacios-escenarios fueron construidos para determinadas ceremonias. En una de ellas, es donde se repetía la doble coronación de *Djoser* tanto del Alto, como del Bajo Egipto. Ritual que iba más allá que una mera celebración; en ella se renovaba de modo real su poder sobre el pueblo de Egipto, y la permanencia de la autoridad que el coronado tenía en las relaciones entre los poderes del cielo y de la tierra. Su escenario, donde se desarrollaba la escenificación de esta reafirmación de poder, era el llamado patio del *Heb-Sed*. Poseía un punto de vista fijo, el que establecía la visión estática del faraón sentado en una plataforma doble como baldaquín con los dos tronos de Egipto, el Alto y el Bajo Egipto representados frente a él, cada uno de ellos con una orientación determinada hacia el patio. El correspondiente al lado Oeste y en una organización más cercana a su posición, las capillas de ofrendas a los dioses, representadas mediante falsas fachadas de edificios, mostraban las provincias de Bajo Egipto. Hacia el lado contrario, hacia el Este del patio, otra serie de capillas oferentes se situaban más alejadas de esa posición fija del trono – como cámara estable de filmación–, y estas emparejadas arquitectónicamente con las provincias del Alto Egipto³. Tras

³ Otra explicación distinta la ofrece Spiro Kostof. Op. Ref. pp. 131 y ss. Aquí el autor sitúa dos estrazos separados para cada una de las coronaciones, enfrentados y situados en los lados cortos del patio. Más se confirma la teoría expuesta por S. Giedion, abalada por A. H. Badawy.: *A History of Egyptian Architecture*, I. Giza, 1954. p.66. citado en Siegfried Giedion.

las capillas de ofrendas situadas al Oeste, se sucedían más edificios falsos, como imágenes suplentes de los santuarios a los dioses de los dos Egiptos. Allí, *Djoser*, sentado en posición real, acogería los presentes brindados por los emisarios de sus provincias, asimismo en manifestación de la lealtad a su persona y a su poder. Otro tanto sucedía en los dos patios donde las representaciones de los palacios falsos – insistimos que tras esas fachadas no había nada– aparecen como fondo de escenario y no como imagen real de un edificio. Es en el patio del *Serdab*, su aposento más privado en la vida tras la muerte, donde, a través de dos pequeños orificios practicados en el muro a la altura de sus ojos – como sendos objetivos de la primitiva cámara de cinematografía de visión en relieve que rodó el *film* proyectado, *The Power of Love* (1922) – , aparece siempre vigilando desde allí este mundo, contemplando el exterior, su patio del *Serdab*⁴. No era una estatua más de un faraón: el rey que estaba caracterizado en dignidad de dios con la cabeza cubierta, y su rostro fijo y sereno tras la barba ceremonial. Esta estatua, era la del *ka* del faraón tallada con el fin de servir de cuerpo físico en la otra vida, de soporte de su vitalidad inmortal en los viajes desde el otro mundo a su palacio en éste.

Nos parece manifiesto establecer un paralelismo entre esta concepción de espacios y la de los decorados de películas. Atendiendo al ejemplo inicial que nos ha relacionado el personaje de *Imhotep* con los de los *films* de Los diez Mandamientos, exponemos que la labor que realizan las construcciones del conjunto funerario de *Saqqara* tiene el mismo propósito, e idénticos principios en su diseño, que algunos de los escenarios de esas películas. Las portadas falsas de los santuarios y palacios proyectados por *Imhotep*, con las portadas de pilonos y templos que aparecen como fondo de las escenas de Cecil B. DeMille. Como cita recordamos la escena de Miriam, la hermana de Moisés, correspondiente a la parte I de la producción de 1923, reestructurada en la versión de 1956 en la correspondiente al encuentro de *Moisés* con su madre. Al fondo, los decorados arquitectónicos confieren una veracidad en la escena, paralela a la conformidad representativa de la construcción de *Imhotep*.

⁴ La estatua se halló en las campañas dirigidas por Firth en el año 1925. El original se encuentra en el Museo Nacional de Arqueología de El Cairo (JE 49889), aunque existe una reproducción de la estatua en el lugar donde se encontró. Ver: C. M. Firth.: "Excavations of the Department of Antiquities at the Step Pyramid, Saqqara (1924-1925)". *Annales du Service des antiquités de l'Égypte*. Citado en Siegfried Giedion.: *Op. Ref.* p. 277.

3. Punto de vista dinámico y el método *travelling* de grabación en movimiento.

En las relaciones anteriores hemos comprobado el papel equivalente que ejecuta el ojo de la cámara y el ojo del observador en los espacios egipcios, cometido que se identifica con la visión del propio Faraón *Djoser* – concretamente el patio del *Serdab* desde su cámara de observación y asimismo en el patio del *Heb-Sed*. Desde su posición estática sobre la plataforma– , visiones desde posiciones estáticas como las que se establecen en el punto de vista fijo de las primeras filmaciones.

Adentrándonos en el análisis de la obra arquitectónica de *Imhotep*, es en dos espacios del magno complejo funerario para su faraón, donde descubrimos paralelismos entre su gestación espacial dinámica y la concepción, asimismo dinámica, de la visión que ofrece el *travelling* cinematográfico. Son los correspondientes a patio de carrera ceremonial de *Djoser*, al pié de la pirámide, y la sala procesional. Ambos relacionados con la visualización de una secuencia fílmica.

El *travelling*, como visión cinematográfica en movimiento, tuvo unos primeros pasos en la filmografía de Segundo de Chomón, y fue utilizado, quizás por primera vez, en su *film La Vie et la Passion de N.S. Jésus-Christ* (1907). Con este sistema, actualmente esencial e imprescindible para los cineastas, el objetivo de la cámara se mueve a lo largo del escenario, generalmente sobre un carril recto, y desarrolla en movimiento la filmación de la escena. Recurriendo a las citadas versiones de *Los diez Mandamientos* de Cecil B. DeMille, es modélico su uso en las escenas de la persecución en el desierto de los Egipcios a los Hebreos.

En la galería procesional de *Saqqara*, el espacio está ritmado con el orden que proporcionan las capillas, a su vez concebido para ser recorrido procesionalmente por el faraón, en la cadencia de sus pasos. Al analizar el espacio de esta galería concluimos en que es asimismo representativo, no de un elemento o espacio arquitectónico sino de un exterior, la geografía del Egipto faraónico en sus provincias y jerarquías de organización: Bajo y Alto Egipto. En esta galería el faraón *Djoser* realizaba un recorrido procesional. Aquí el faraón iniciaba la procesión hasta el gran patio de los rituales al pié de la pirámide. En este ritual, se veía identificado con el propio sol y con su poder. Por ese camino estrecho, alto y largo (1 x 6 x 54 metros), caminaba vestido con un ajustado ropaje corto,

portando en su mano el cetro. Las pisadas las realizaba de modo ritual, a grandes pasos. Espacio iluminado desde lo alto y flanqueado por capillas situadas a ambos lados. Por el número y distribución de estos nichos-capillas, cuarenta y dos ordenadas entre "bastidores" de piedra del recorrido arquitectónico, comprobamos su coincidencia con el de provincias de Egipto, *nomes*, de lo cual se propone como una prueba de identidad entre capillas y provincias. Además, su división en dos tramos, analizando el ensanche la planta al final del recorrido con la duplicación de columnas, muestra que ese espacio es una escenografía para el recorrido ritual, y se le puede relacionar con la representación arquitectónica de Egipto.

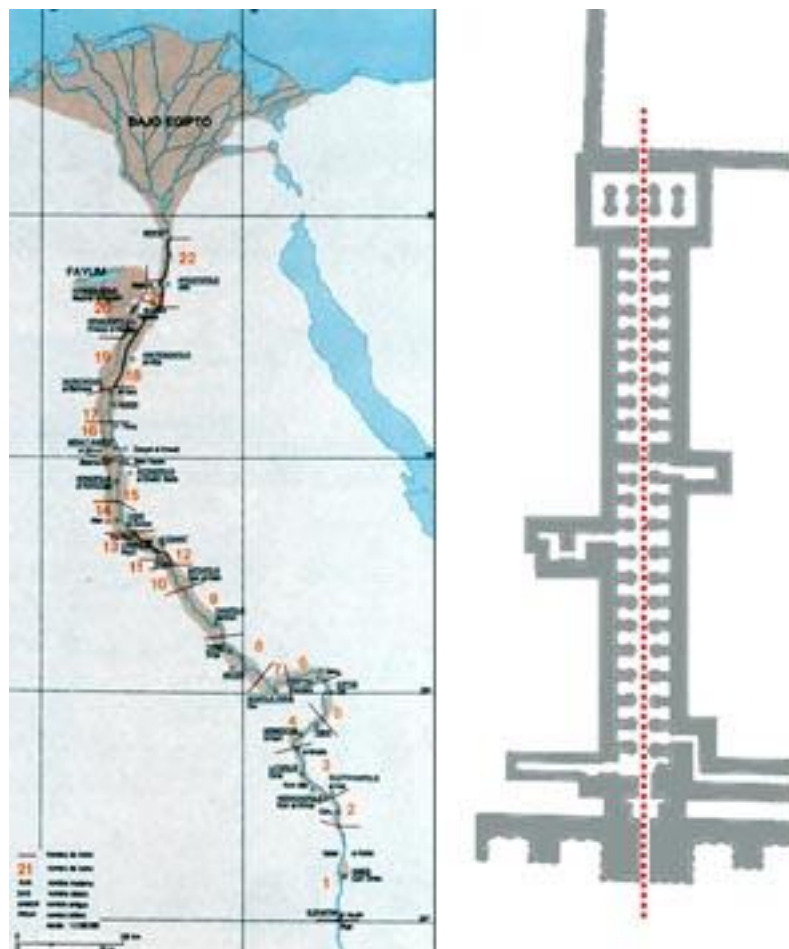


Figure 4. a. *Nomos*, o provincias del Antiguo Egipto. b. *Saqqara*. Planta de la Sala Procesional (la línea roja marca el recorrido ceremonial. a. VILLALOBOS ALONSO, Daniel: *Imhotep arquitecto, sabio y dios*. pp. 74. b. Dibujo del autor.

La escenografía es de un exterior, la geografía del estado que era y es un auténtico oasis longitudinal, siendo recorrido el río Nilo, portador de vida, desde el

Alto Egipto, pasando por el Bajo Egipto, hasta desembocar en el gran patio tras el ensanchamiento del "delta arquitectónico". Todo ello ordenado siguiendo una línea, la del recorrido de Egipto de *Sur a Norte*, siguiendo el curso del Nilo. El faraón en este recorrido ceremonial tomaría posesión, de nuevo, del cielo y de la tierra⁵, además ejecutando un viaje simbólico por sus estados a través del fértil y eterno recorrido del curso del Nilo. En esta sala la iluminación provenía de lo alto, y por medio de ventanas abiertas horizontalmente se separaba mediante luz su cubrición. No hay que dejarse confundir, no era una sala hipóstila, sino que fue su modelo, el de los grandes templos hasta su apogeo en la del templo de *Karnak* finalizado durante la XIX Dinastía (1305-1186 a.C.). Es en esta sala de *Saqqara*, donde a ambos lados de la sala procesional "brotaba", y para siempre, un campo de cañas agrupadas en hatos de cañas tintados de rojo, así como se necesitaba anualmente que brotase en los dos márgenes del Nilo: la gran sala era un vergel fertilizado por el limo de sus crecidas.

Tuvo que ser extraordinaria la fascinación del arquitecto por el modelo de las plantas surgiendo gracias al sol y a la periódica y natural fertilidad producida por las crecidas del Nilo, que convertía sus riberas en un gran oasis longitudinal rojizo, y siempre productivo. Esta abundancia se vio representada en un ámbito secuencial, de recorrido entre elementos escultóricos. El descubrimiento de *Imhotep* fue convertir ese espacio arquitectónico en un escenario de la ceremonia de recorrido ritual, siguiendo la visión en *travelling* desde la visión de su protagonista, *Djoser*.

Otro dato lo proporciona Christian Jacq en 2008 (2007), en su ensayo sobre los sabios de Egipto se aportan aspectos relevantes y no conocidos de la vida de *Imhotep*, siendo relevante enlazado con estas ideas sobre el origen de su arquitectura de piedra en *Saqqara*, y justifica la opción que tomó el arquitecto sobre el modelo de la fertilidad de las cosechas. Entorno al año XVIII del reinado de *Djoser*⁶, fue el comienzo de una época de infertilidad con una hambruna que

⁵ Si aceptamos por buena la identidad entre las capillas y las provincias del estado, los pasos de recorrido procesional que el faraón realizaba esta procesión, "grandes pasos" que ha descrito Christian Jacq, y suponemos que lentos, quizás estuvieran realizados según el ritmo secuencial de las capillas. Es significativo que el elemento dominante en este espacio es el ritmo estructural, por primera vez en la historia marcado por columnas cilíndricas adosadas a los muros de las capillas. Este tema le desarrollamos más adelante.

⁶ Cifr. Christian Jacq.: *Op. Ref.* p. 22 y 23. Se cita una curiosa estela encontrada en la isla de *Sehel*, al sur de Asuán, de época ptolemaica, en cuyo texto se refiere a los problemas de crisis de alimentos tenidos en el reinado de *Djoser* y a cómo lo solucionó *Imhotep*.

asoló Egipto durante siete años. El faraón *Djoser* consultó a su sabio *Imhotep*, único capaz de resolver el problema que provocaba este hambre en el pueblo. *Imhotep* buscó la respuesta en la indagación del origen del río consultando los archivos de la Casa de la Vida, y encontrando la solución. El río que nutría a Egipto nacía en una caverna de Elefantina, sede de la luz divina, lugar en el que residía el dios *Jnum*. *Imhotep* a partir del conocimiento de su morada, "Dulzura de vivir", dio el remedio: realizar ofrendas para que el dios levantara sus sandalias y liberara en el nacimiento del Nilo el caudal suficiente para una inundación fértil de limo rojo, del color en el que estaban pintados los haces de caña de la sala procesional.



Figure 5. *Saqqara*. Final de la *Carrera Ceremonial* y entrada al patio al pie de la pirámide. Archivo del Dpto. de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos. E.T.S.A. Valladolid. Ramón Rodríguez Llera.

Tras alcanzar el patio central, la ceremonial era fundamentalmente religiosa aunque en ella el rey tenía que dar pruebas de su fuerza física. Relacionada con los mitos de la fertilidad desarrollados desde la I Dinastía, perseguía la regeneración de la fuerza vital del faraón, el *ka* de *Djoser*, mediante una carrera con la que alcanzaba la renovación de su energía. En su escenario, el gran patio de celebraciones a los pies de la gran pirámide escalonada, al faraón se le despojaba de su traje y del cetro en un pabellón construido para el acto⁷, momento en el que estaría dispuesto a realizar la carrera de la regeneración de su energía y probablemente de su fertilidad. Con ello daría prueba de su vigor para comenzar un nuevo mandato.

⁷ El templo llamado "T", se ha supuesto que pudo haber sido usado para ese fin, aunque creemos que su situación tras el grueso muro que separa el patio ceremonial con el del *Heb-Sed*, hace poco probable esa explicación. Siegfried Giedion.: Op. Ref. p. 270. Cita a H. Ricke y J. P. Lauer.

La solemnidad de la carrera –segunda secuencia vista en *travelling*– se regía mediante una distancia concreta, la que tenía que recorrer una o varias veces entre dos grandes piedras alineadas *Norte-Sur* (aproximadamente la distancia que mide la sala procesional). En la carrera, según S. Giedion, el faraón tiene al “toro”, como compañero, el mismo dios Apis, o en opinión de S. Kostof, los sacerdotes de las almas, los prehistóricos reyes del Alto Egipto acompañan al monarca portador, en su mano, de un mayal como símbolo y garantía de su fertilidad⁸.

References

AAVV: *Enciclopedia dell'Arte Antica. Clássica e Orientale*. Volumen VI. Ed. Instituto della Enciclopedia Italiana. Roma, 1965.

ALEGRE CARVAJAL, Esther: *El arte en el Antiguo Egipto*. Ed. JC. Madrid, 2006.

BAINES, John y MALER, Jaromir: *Egipto. Dioses, templos y faraones*. Volúmenes I y II. Ed. Del Prado. Madrid, 1992.

BENÉVOLO, Leonardo: *Diseño de la Ciudad-2*. Ed. Gustavo Gili. México D. F., 1978.

CANTU, Juan: *Los misterios de la arqueología. La civilización de los Faraones. Realidad y Magia en el Egipto Antiguo*. Ed. De Vecchi. Barcelona, 1974.

CASTEL Ronda, Elisa: *Gran diccionario de mitología egipcia*. Ed. Alderabán. Madrid, 2001.

CHOISY, Auguste: *Historia de la Arquitectura*. Volumen I. Prehistoria y Antigüedad. Ed. Víctor Leru. Buenos Aires, 1980 (1899).

CYRIL, Aldred: *Los tiempos de las pirámides. De la Prehistoria a los Hicsos (1560 a.C.)*. Ed. Aguilar, 1978.

CYRIL, Aldred: *El Imperio de los Conquistadores. Egipto en el Nuevo Imperio (1560-1070 a.C.)*. Ed. Aguilar. Madrid, 1979.

⁸ El mayal era una herramienta para la trillar del centeno, formado por dos palos unidos mediante una cuerda. Lo que concuerda con la explicación de que esta carrera asimismo sería una danza de la fertilidad del campo, como la que el toro Apis atravesaba los campos para garantizar su fertilidad.

DESROCHES NOBLECOURT, Christiane: *Hatshepsut, la reina misteriosa*. Ed. Edhasa. Barcelona, 2004.

DESROCHES NOBLECOURT, Christiane: Arte egipcio de los Imperios Medio y Nuevo", "La pintura egipcia" y "Arte egipcio tardío". En: AA.VV.: *Historia del Arte*. Tomo I. Ed. Salvat. Barcelona, 1979 (1970).

DRIOTON, É. y VALADIER, J.: *Les Peuples l' Orient méditerranéen. II: L' Egypte*. Paris, 1938.

FIRTH, C. M: "Exavations of the Departament of Antiquites at the Step Pyramid, Saqqara (1924-1925)".

GIEDION, Sigfried: *El presente eterno: Los comienzos de la arquitectura. Una aportación al tema de la constancia y el cambio*. Ed. Alianza Forma. Madrid, 1981.

GRAVES, Robert: *Los mitos griegos*. Ed. RBA. Madrid, 2009 (2008).

HAWASS, Zahi: "Un imperio de piedra, los constructores de pirámides del antiguo Egipto". Texto publicado en: Heleni Munujos.: *Faraón*. Catálogo de la Exposición. (Ziegler, Christiane Comisaria Científica). Ed. Lunweg. Barcelona, Madrid, México D. F. 2005. (Ed. IMA. París, 2004).

HELENI. Munujos (Coordinación de contenidos): *Faraón*. Catálogo de la Exposición. (Ziegler, Christiane Comisaria Científica). Ed. Lunweg. Barcelona, Madrid, México D. F. 2005. (Ed. IMA. París, 2004).

HUMBERT, Juan: *Mitología griega y romana*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1984.

HURRY, J. B.: *Imhotep*. Oxford, 1928.

JACQ, Christian: *Los sabios del Antiguo Egipto: De Imnotep a Hermes Trimegisto. Faraones, Sacerdotes: Arquitectos y Escribas que forjaron una civilización*. Ed. La esfera de los libros. Madrid, 2008 (2007).

KOSTOF, Spiro: *Historia de la arquitectura*. Volumen I. Ed. Alianza. Madrid, 1988 (1985).

LAUER, Jean-Philippe: "Architecture". Capítulo III de: Jean Leclant (edición a cargo de): *Le monde égyptien. Les Pharaons. Le temps des Pyramides*. Ed. Gallimard. Francia, 1978.

LAUER, Jean-Philippe: *Fouilles à Saqqarah: La Pirámide à degrés, I, II*. El Cairo, 1936.

LECLANT, Jean (edición a cargo de): *Le monde égyptien. Les Pharaons. Le temps des Pyramides*. Ed. Gallimard. Francia, 1978.

MASPERO, G.: *Egyptian Art*. Londres, 1913.

MERCER, B.: *The Pyramid Texts in Translation and Commentary, I, III*. Ed. Nueva York, Londres, Toronto, 1952.

MONTANER ALONSO, Pedro de: "Imhotep, hijo de Ptah". Apéndice B de Rosselló-BORDOY, G., SÁNCHEZ-CUENCA, R. y MONTANER ALONSO, P. de: "Imhotep, hijo de Ptah". Separata de MAYURQA, XII, 1974. nº 17. Ed. Museo de Mallorca. Palma de Mallorca. D.L. P.M. 911-1969 (Separata).

MULLER, Hans Wolfgang: *Arquitectura del Antiguo Egipto*. Ed. Aguilar. Madrid, 1971.

NORBERG-SCHULZ, Christian: *Arquitectura occidental*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1983 (1979).

RACHET, Guy y SIMEÓN, Jean-Claude: *Voyage en Egypte. David Roberts*. Ed. Bibliothèquede de l'Image. Verona, 1955.

RODRÍGUEZ LLERA, Ramón: Cap. "Arquitectura de la Antigüedad". En *Breve Historia de la Arquitectura*. Ed. Libsa. Madrid, 2006.

RODRÍGUEZ LLERA, Ramón: Cap. "Egipto, elogio de la axialidad". En *Paisajes arquitectónicos. Lo regular como norma. Lo irregular como sistema*. Ed. Universidad de Valladolid. Valladolid. 2009.

SPIEGEL, J.: *Das Werden der altägyptischen Hochkultur*. Hildelberg, 1953.

ÚBEDA BLANCO, Marta: *El lenguaje del arquitecto. Desarrollo histórico e interpretativo de la representación arquitectónica: significado y uso de la maqueta*

a lo largo de la historia. Dialéctica "maqueta-dibujo". Ed. COACYLE. Valladolid, 2005.

VERCOUTTER, Jean: *Egipto, tras las huellas de los faraones*. Ed. Aguilar. Madrid, 1989.

VILLALOBOS ALONSO, Daniel: *Imhotep arquitecto, sabio y dios. Una lectura contemporánea sobre el origen de la arquitectura egipcia*. Ed. Universidad de Valladolid y otros. Valladolid, 2009.

WITTKOWER, Rudolf: *La arquitectura en la edad del Humanismo*. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires, 1952 (1949). Parte IV. "El problema de la proporción armónica en arquitectura". pp. 102 a 153. Y "Sistemas de proporciones". pp. 525 a 539.

WITTKOWER, Rudolf: *Sobre la arquitectura en la edad del Humanismo*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1979 "Sistemas de proporciones" (1953) (1974-1978). Architects'Year Book, V, 1953, y en *Daedalus*, Invierno, 1960). pp. 543 a 539.

WORRINGER, Wilhelm: *El arte egipcio*. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires, 1972.

Author identification

Daniel Villalobos Alonso. Doctor, Profesor Titular de la E.T.S.A. Valladolid. M. GIR: *Arquitectura y Cine. Comisario Exposiciones: Chandigarh (2001-2002), Arquitectura Noruega 1995-2000. (2004), o La Mirada de Fisac (2008)*. Libros: *El palacio de Fabio Nelli (1992), El color de Luis Barragán (2002), En la ruta de Oriente(2002), Hasta los pies del Himalaya (2004), Doce edificios de arquitectura moderna en Valladolid (2006), La Mirada de Fisac (2008), Imhotep arquitecto, sabio y dios (2009), Veintiún edificios de arquitectura moderna en Oporto (2010), Apropriações do MO.MO. (2012), Arquitectura palaciega en el Valladolid de la Corte (2012)*. Cursos de doctorado en España, Portugal, Venezuela, México y Argentina.

CONFERENCE ORGANIZATION

SCIENTIFIC COMMITTEE

Adriano Nazareth

Departamento de Teatro e Cinema
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

Anabela Oliveira

Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro,
Portugal

Alfonso Palazon

Universidad Rey D. Carlos, Spain

António Costa Valente

Universidade de Aveiro, Portugal

António Preto

Centro de Estudos Arnaldo Araújo
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

Ignácio Oliva

Centro de Estudos Arnaldo Araújo, Portugal
Universidad de Castilla-la-Mancha, Spain

Luís Nogueira

Universidade da Beira Interior, Portugal

Manuela Cernat

Universitatea Nationala de Arte Teatrala si
Cinematografica
(UNATC), Romania

Maria Helena Maia

Centro de Estudos Arnaldo Araújo
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

ON CINEMA GRAPHIC DESIGN

Sofia Miranda

ORGANIZING COMMITTEE

António Preto

Centro de Estudos Arnaldo Araújo
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

M. F. Costa e Silva

Centro de Estudos Arnaldo Araújo
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

Marco Miranda

Departamento de Teatro e Cinema
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

EXECUTIVE COMMITTEE

M. F. Costa e Silva

Centro de Estudos Arnaldo Araújo
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

Isolino Sousa

Departamento de Teatro e Cinema
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

Joana Couto

Centro de Estudos Arnaldo Araújo
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

Marco Miranda

Departamento de Teatro e Cinema
Escola Superior Artística do Porto, Portugal

ACKNOWLEDGMENTS

10ª Mostra Internacional de Filmes de Escolas
de Cinema (MIFEC)

Dulce Margarida Gonçalves

Maria Carneiro

Jorge Cunha Pimentel

Sofia Miranda

COM O APOIO:

