

La conceptualización **DEL ESPACIO** **Y EL TIEMPO** **EN LA ARQUITECTURA** *desde la* **NARRATIVA** **CINEMATOGRAFICA**

*The conceptualization of space and time in architecture
from the cinematographic narrative*

ALEJANDRO GUZMÁN-RAMÍREZ*, JOSÉ ALBERTO OCHOA-RAMÍREZ**, ADOLFO PADILLA-GUTIÉRREZ***

Fecha de recibido:
22 Julio 2023
Fecha de aceptado:
10 Noviembre 2023

*Universidad de
Guanajuato, México
alejandroguzman06@
gmail.com

**Universidad de
Guanajuato, México
jose.ochoa@ugto.mx

***UNIVA Lagos de
Moreno, México
arqadolfopadilla@gmail.
com

RESUMEN. Al igual que el cine, la arquitectura desarrolla condiciones estéticas y espaciales basadas en secuencias narrativas; en donde los distintos procesos creativos de comunicación se dirigen a escoger, (des)ordenar y empalmar todos los planos expresivos según una idea previa y un ritmo; donde la articulación de los distintos elementos que configuran la obra (cinematográfica o arquitectónica) adquieren un valor determinado.

El presente artículo describe los procesos y técnicas utilizadas en el cine, reflexionando sobre su influencia en la obra arquitectónica, a partir de tres condiciones fundamentales: la estética, la narrativa y su representación.

Palabras clave: arquitectura y cine, diseño arquitectónico, proceso de diseño.

ABSTRACT. As well as cinema, architecture develops new conditions aesthetic and spatial narrative sequences- based; in which the different creative processes of communication are directed to choose, des sort and splice all expressive levels according to a previous idea and a rhythm; where the articulation of the various elements that make up the work (film or architectural) acquire a certain value. This document describes the processes and techniques used in the film, reflecting on their influence on the architectural work, from three fundamental conditions: the aesthetic, the narrative and its representation.

Key words: architecture and film, architectural design, design process.

E

l cine es un medio de expresión, cuyo objetivo es introducir al espectador a un ambiente determinado donde se pretende crear la impresión de movimiento, pero que tiene como fin primordial “vivir la experiencia mediante la identificación de la historia mediante el lente de una cámara, es conseguir del espectador la percepción de la película como si se tratara de la contemplación naturalista de un trozo de realidad” (Burch, 1995: 16).

Si interpretamos esto por medio de la imagen cinematográfica, lograremos reproducir el movimiento a través de una secuencia de imágenes, llegando a obtener una reproducción auténtica como la vida misma, en tanto el montaje nos permite reproducir exactamente nuestra manera de ver y percibir las diferentes actitudes y objetos que conforman nuestra vida diaria.

Gilbert Cohen-Seat (1967) indica, sobre el discurso fílmico, que no se reduce a la definición del lenguaje. Lejos de ser un sistema de signos socializados, es un proceso mental por el cual una imagen visual sucede a otra, a medida que la atención del espectador es atraída en una u otra dirección. Lo fílmico contiene lo instintivo y lo intelectual, las imágenes y las relaciones, lo sensible y lo razonado; no es fundamentalmente expresión intelectual de la vida; antes bien, es una vida que se despliega y en la cual el arte, estética y técnica, está disponible y puede ser puesto al servicio del pensamiento, que tiene por función tomar conciencia de esta vida.

Aún si el discurso cinematográfico o televisado puede ser comprendido *a posteriori* como una expresión de la vida que nos rodea, cuya lectura pudiera reducirse a lo verbal, de hecho

lo fílmico es vivido de una manera totalmente distinta por los espectadores. Lejos de ser, en primer lugar y sobre todo, una expresión intelectualizada de la vida, la película es en sí una vida, de la que participan los espectadores. El autor precisa que la información visual “crea, un mundo del que se puede decir, un mundo imaginario, pero, al hacerlo, transforma tan profundamente la existencia del hombre al integrarlo a ese mundo, que se convierte, por así decirlo, en un mundo surreal” (Bazin, 2004).

DESARROLLO

La estética

Para Carmen Javaloyes (2008), el cine se puede definir como a una forma de representación estética que emplea la imagen, que es en sí misma y por sí misma un medio de expresión.

La estética del cine no se podría construir sin las aportaciones de la Lógica, de la Psicología de la Percepción y de la Teoría del Arte. En la medida en que el cine es susceptible de enfoques muy diversos no puede hablarse de una teoría del cine propiamente dicha, sino de teorías que se corresponderían a cada uno de estos enfoques.

En cuanto a las primeras aportaciones, quizás la más representativa sea la de Hugo Münsterberg (citado por Javaloyes, 2008: 35), quien concibe el cine como un arte de la mente. Para Münsterberg, el montaje empleado como técnica cinematográfica se corresponde con la memoria y la imaginación; ellas son las que “condensan o amplían el tiempo, los ritmos...”; donde el cine tiene que dedicarse a retratar las emociones, a crear un texto narrativo. Es una manera de superar el mundo real y adaptarlo al mundo interior, a la memoria, la imaginación y las emociones.

La teoría de Pudovkin (citado por Javaloyes, 2008) dice que un film se caracteriza por la posibilidad de seleccionar fragmentos de la realidad en el espacio y en el tiempo, seleccionando sólo aquel detalle esencial y característico. Éste es concebido como medio idóneo para construir deliberadamente los pensamientos y las asociaciones del espectador. Si el montaje está coordinado, en función de una serie

de acontecimientos escogidos con precisión, tendrá un efecto u otro en el espectador.

Distanciándose de Pudovkin, Eisenstein (2008) en su ensayo “El montaje de atracciones” también fundamenta su teoría en el Montaje: el espectador se somete al efecto de una acción psicológica y sensorial, mediante una serie de elementos, con el fin de producir en él un choque emotivo; el producto artístico arranca fragmentos del medio ambiente según un cálculo consciente y voluntario para conquistar al espectador.

Rudolph Arnheim (citado por Javaloyes, 2008) considera que la obra de arte no es un simple duplicado selectivo de la realidad, sino la transformación de las características observadas en la forma de un medio determinado. Según el autor, el cine reproduce parcialmente la impresión de realidad, pero no la misma realidad, sino otra creada artificialmente.

La articulación tiempo-espacio

Noel Burch (1995) puntualiza que un film es una sucesión de trozos de tiempo y de espacio, donde el *decoupage technique* (guion técnico) es la operación que consiste en descomponer una acción -relato- en planos y secuencias de manera más o menos parecida antes del rodaje, para con esto lograr tener una imagen más fidedigna de lo que se quiere mostrar. El autor distingue cuatro tipos de relaciones posibles entre el tiempo y el espacio:

- 1) Rigurosamente continuos: el ejemplo más claro de esta continuidad temporal es el paso del plano de un personaje que habla al plano de un personaje que escucha, mientras la palabra se prosigue ininterrumpidamente.
- 2) Retroceso: aparece casi siempre en forma de *flashbacks*, donde el retroceso indefinido es imposible de medir.
- 3) En elipsis: hay hiato entre las continuidades temporales de los dos planos. La presencia y amplitud de una elipsis deben forzosamente señalarse por la ruptura más o menos evidente de una continuidad virtual, ya sea visual o sonora.
- 4) Continuidad temporal: el cambio de plano puede teóricamente intervenir en cualquier lugar. La continuidad temporal se mide con

relación a otra continuidad ininterrumpida, visual o sonora: por ello, si un cambio de plano nos transporta de un decorado a otro alejado, la relación temporal entre los dos planos permanecerá indefinida, al no poder indicar la continuidad.

El sentido del espacio en arquitectura

Ignacio Lewkowics y Pablo Sztulwark (2008) mencionan que la arquitectura es una actividad que humaniza el espacio, la apropiación espacial que humaniza a este lo constituye como espacio de sentido, el proyecto es una relación con el espacio y con el tiempo, con un presente no terminado y un campo de significación no consumado y, como habitantes del sentido, lo real se nos escapa.

Cuando habitamos estamos creando arquitectura, y cuando creamos arquitectura es porque existe un objeto arquitectónico, de lo contrario sólo estamos. Objeto y contexto pertenecen al campo de la arquitectura, ya que la arquitectura es exterior e interior, no sólo está exteriorizada, se establecen relaciones entre estos dos espacios y este objeto se cualifica desde la apropiación arquitectónica del espacio; la conexión significativa entre objeto y contexto define el carácter arquitectónico de un objeto.

Cualquier lugar o cosa puede ser objeto arquitectónico, objeto mientras tenga un plus de sentido. Cuando establecemos la apropiación del espacio, lo humanizamos, generando la conversión arquitectónica. El lugar, en otras palabras, es el sitio donde el acontecimiento adviene y configura, marca, afecta. La memoria requiere de un lugar donde acontecer, porque la memoria es un diálogo complejo e indeterminado entre espacio y tiempo: “La arquitectura es un plus sobre el hacer arquitectura, es un plus de hacer sobre el pensar, es un plus de pensar sobre el hacer, no hay obra de arquitectura sin habitante, y el habitante no podría habitar si no es un espacio arquitectónicamente constituido” (Lewkowics & Sztulwark, 2008: 44).

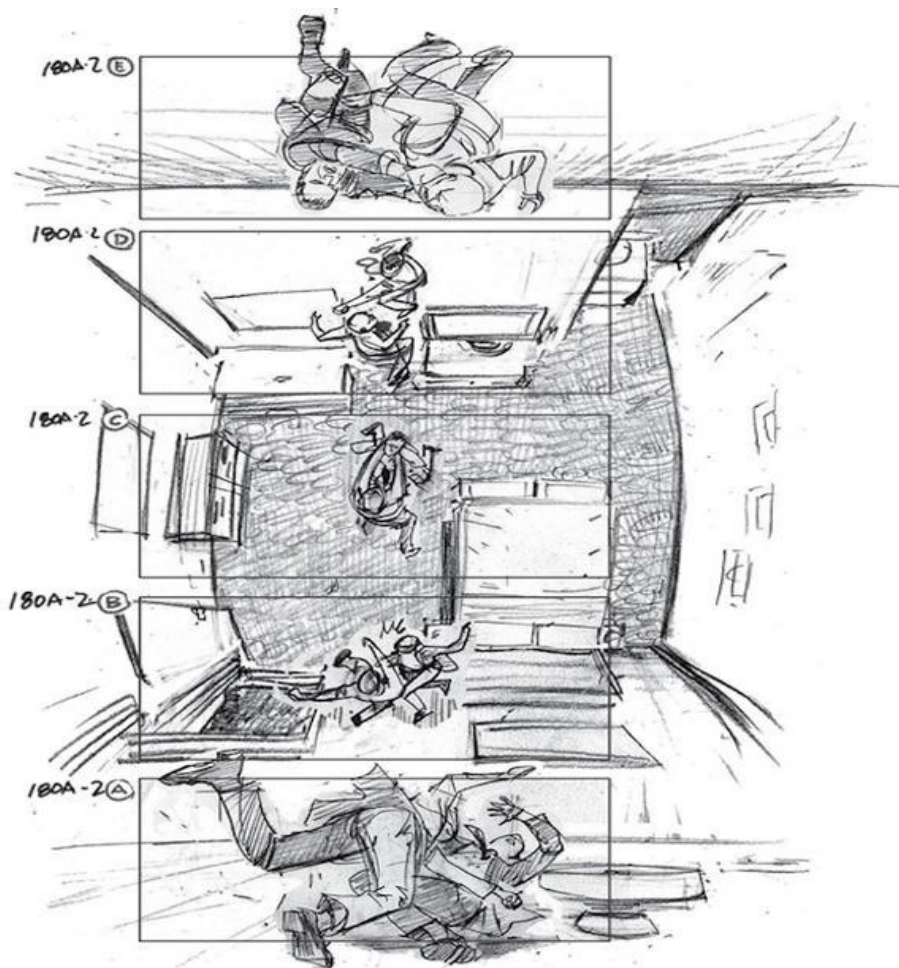


FIGURA 1. INCEPTION (2010). DIRECTOR: CHRISTOPHER NOLAN STORYBOARD ARTIST: GABRIEL HARDMAN.

FUENTE: DISPONIBLE EN [HTTPS://WWW.SLASHFILM.COM/543134/GABRIEL-HARDMAN-INTERVIEW/](https://www.slashfilm.com/543134/gabriel-hardman-interview/).

La narrativa

El relato es el enunciado material del texto narrativo; este enunciado comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja (Izaguirre, 2008):

- El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador y un lector-espectador.
- La simple legibilidad del filme exige que una gramática se respete más o menos, a fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden de la historia.
- El orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador, pero el orden no es simplemente lineal.

- En cuanto al texto narrativo, es un discurso cerrado puesto que de modo inevitable comporta un principio y un final, está materialmente limitado.

La trama

La trama es el conjunto de los hechos que les ocurren a los personajes, dentro de un marco donde se indica el lugar y el tiempo en que se desarrolla la acción, la cual está constituida por:

- Acontecimiento inicial: es el hecho que desencadena la historia y debe ser breve.
- Reacción: es la respuesta que el acontecimiento inicial provoca en algún personaje, normalmente el protagonista y ésta suele ser extensa.
- Acción: son los hechos que viven y realizan los personajes. Constituyen el eje de la trama.

- **Solución:** es el desenlace final de la acción, ésta suele ser breve.

Antes de narrar una historia, hay que planear cómo será el relato y cómo queremos contarla. Hay que tener en cuenta algunos aspectos:

- Hay que definir cuál será la acción que vamos a narrar y decidir qué personajes intervendrán.
- Hay que organizar la historia en partes: acontecimiento inicial o planteamiento, reacción-acción o nudo y solución o desenlace.
- Hay que situar la acción en el espacio y en el tiempo.
- Hay que precisar cómo se narrará la historia y qué tiempo verbal predominará en la narración, definir detalladamente cómo son los personajes, los objetos, el ambiente (Zepeda Cruz, 2008).

La historia o la diégesis

Se puede definir la historia como el significado o el contenido de la narrativa, la acción relatada que organiza una secuencia de acontecimientos; mientras que la diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio, cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad, es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador.

El discurso filmico

El discurso filmico designa una estética particular del cine, según la cual el filme tiene como función esencial dejar de ver los acontecimientos representados y no dejarse ver a sí mismo como film, sino que más bien dote a éste de una característica real, induciendo al espectador a formar parte del mismo.

El cine no sólo reproduce la realidad tal y como es, sino que en la mayoría de los casos crea imágenes reduciendo aspectos cotidianos de la vida misma a aspectos imaginarios reconocibles para el espectador. Para André Bazin (2004), el cine tiene una connotación ontológica de reproducir lo real, respetando al máximo esta característica esencial: el cine debe producir representaciones dotadas de cierta ambigüedad, o por lo menos es lo que

debe intentar. Esto a través de dos elementos: el montaje y el fragmento o conflicto.

Concepto de montaje

El montaje será el principio único y central que rija toda producción parcial en un film, donde la última etapa de reflexión es la del contrapunto audio-visual. Esta expresión intenta describir cómo el cine sonoro juega con todos los parámetros filmicos, tanto de imagen como de sonido, con el fin de lograr una imagen mental en el espectador.

Para Bazin (2004) lo primero es la situación existente, en tanto pertenezca al mundo real, o a un mundo imaginario análogo al real, esto quiere decir siempre y cuando no esté determinada antes de comenzar. Según el autor, lo esencial de la situación no puede designar más que esta famosa ambigüedad, esta ausencia de significación impuesta, a la que se le concede demasiada importancia, por lo que el montaje cinematográfico será prohibido cada vez que la situación real, la situación referencial de algún acontecimiento, pueda ser entendida de distintas maneras; un ejemplo de esto es cuando el resultado de una acción sea imprevisible.

Bazin (2004), precisa que el montaje sólo puede reducir ambigüedad de lo real, forzándolo a adquirir un sentido; por el contrario, la filmación en planos largos y profundos, que muestra más tiempo de realidad en un sólo fragmento de filme y colocando todo lo que aparece en una situación sin excluir ningún elemento ante el espectador, siendo más respetuoso al mostrar elementos y hechos reales, esto con el motivo de mantener la imagen de realidad en el público.

El fragmento y el conflicto

Según Einsestein (2008), el concepto “fragmento” designa una unidad filmica que en la práctica casi siempre se confunde con el plano, pero que se puede definir de distintas maneras, donde el autor define con tres acepciones diferentes:

- 1) El fragmento se considera como elemento del filme y se define por las relaciones y las articulaciones que vinculan a los fragmentos que le rodean;
- 2) El fragmento como imagen filmica está concebido como descomposiciones en un

gran número de elementos materiales, que corresponden a diversos parámetros de la representación fílmica;

- 3) El fragmento tomado de la realidad opera sobre ella como un corte. En este punto, André Bazin (2004) habla de dos concepciones opuestas; una centrífuga –abierta sobre un exterior supuesto, fuera del campo– y

la otra centrípeta –dentro de un espacio, a la vista de todos.

Para Einsestein “el montaje no es una idea compuesta de fragmentos colocados uno detrás de otro, sino una idea que nace del enfrentamiento entre dos fragmentos independientes” (2008: 24).



FIGURA 2. PSYCHO (1960). DIRECTOR: ALFRED HITCHCOCK. STORYBOARD ARTIST: SAUL BASS.
FUENTE: DISPONIBLE EN [HTTPS://WWW.PREMIUMBEAT.COM/BLOG/DID-ALFRED-HITCHCOCK-ACTUALLY-DIRECT-THE-PSYCHO-SHOWER-SCENE/](https://www.premiumbeat.com/blog/did-alfred-hitchcock-actually-direct-the-psycho-shower-scene/).

La representación

La arquitectura y el cine comparten un respeto mutuo de los procesos paralelos que participan en la producción de sus obras (Gorostiza, 1997). Para los arquitectos Jean Nouvel y Rem Koolhaas la arquitectura existe, como el cine, en la dimensión del espacio y el movimiento.

Erigir un edificio es predecir y buscar efectos de contraste y continuidad por los cuales uno transita. En un plano/secuencia que un edificio es, el arquitecto trabaja con cortes y edición, encuadres y aperturas; lo que lleva a leer el espacio en términos de su profundidad, de su espesor, la superposición de diferentes planos,

la descomposición en secuencias de recorrido, la contención de fenómenos y flujos como una interpretación de la realidad.

El cine se constituye por medio de imágenes, secuencias y maneras de representar el mundo narrativamente, esto desde la concepción de un mundo a partir del diseño de un *storyboard*, hasta la construcción de un set o la elección de un espacio real para la grabación del film, todo esto tiene un proceso de creación, representación y materialización; en el caso de la arquitectura, la investigación, la programación arquitectónica, su diagramatización y exploración, constituyen las distintas piezas del guion.

Por otro lado, los proyectos arquitectónicos se encuentran en un mundo cada vez más mediático, donde este acoge nuevas formas de representación, conceptualización y configuración en conjunto con las nuevas tecnologías de comunicación e información.

La arquitectura como escenografía

Mientras que el espacio arquitectónico está contenido por volúmenes, planos o superficies, donde el habitante de una obra arquitectónica puede ver y tocar los límites y moverse a través del espacio para entender su forma, en el teatro y el cine el espectador observa el espacio escénico desde afuera, no puede tocarlo, ni moverse para cambiar de punto de vista, de aquí que el escenógrafo tenga un mayor control sobre la percepción espacial del espectador que la que tiene el arquitecto respecto a la percepción del habitante de un edificio (Gorostiza, 1997).

El diseño de una escenografía implica no sólo imaginar cada escena, sino crear las transiciones de una a otra, y visualizar la obra completa como sucesión de imágenes y espacios que se desarrollan con la acción. En este sentido, la verdadera condición efímera del espacio escenográfico radica en esta temporalidad del espacio que cambia en sintonía con las acciones que alberga. Desde la perspectiva escenográfica podríamos establecer seis características de la arquitectura cinematográfica (Ramírez, 1993; González, 1998):

1) En primer lugar, la arquitectura cinematográfica es fragmentaria, de modo que normalmente se construye sólo aquello necesario para la filmación;

- 2) La arquitectura cinematográfica altera los tamaños y las proporciones respecto a la arquitectura real. El cine ha presentado toda la gama posible en la alteración de las escalas, bien para realzar a los personajes frente al decorado, bien para dar la impresión de una grandeza desmesurada, bien para dotar a las escenas de un deliberado carácter fantástico y surrealista;
- 3) La arquitectura fílmica rara vez es octogonal, como en la mayoría de los edificios ordinarios, sino que presenta curiosas deformidades, como plantas trapezoidales, salientes, ángulos y relieves que nunca se encontrarían en la vida real. Estas alteraciones se producen tanto con fines prácticos como expresivos;
- 4) La arquitectura cinematográfica es una arquitectura exagerada. Sus rasgos ordinarios pueden mostrar una mayor simplicidad, eliminando los elementos que dificultan una lectura rápida, o bien una mayor complejidad, enfatizando los rasgos significativos;
- 5) La arquitectura cinematográfica es elástica y móvil, en cuanto a su materialidad permite su reutilización. En cuanto a su disposición, facilita una percepción distinta desde perspectivas no convencionales para el observador;
- 6) La arquitectura cinematográfica es efímera, en términos de su duración física y en términos del discurso narrativo.

Para Lucía Solaz Frasquet (2009), cada proceso artístico busca enfatizar los tres componentes de la realidad: espacio, tiempo y acción. En este sentido, el cine tiene un manejo más perfecto del espacio tiempo y acción, debido a que todo es concebido y planeado antes de ser filmado, mientras que la arquitectura sólo puede tener manejo del espacio y el tiempo, dejando un poco de mayor libertad a la acción, pues esta no es planificada y sus variantes son infinitas.

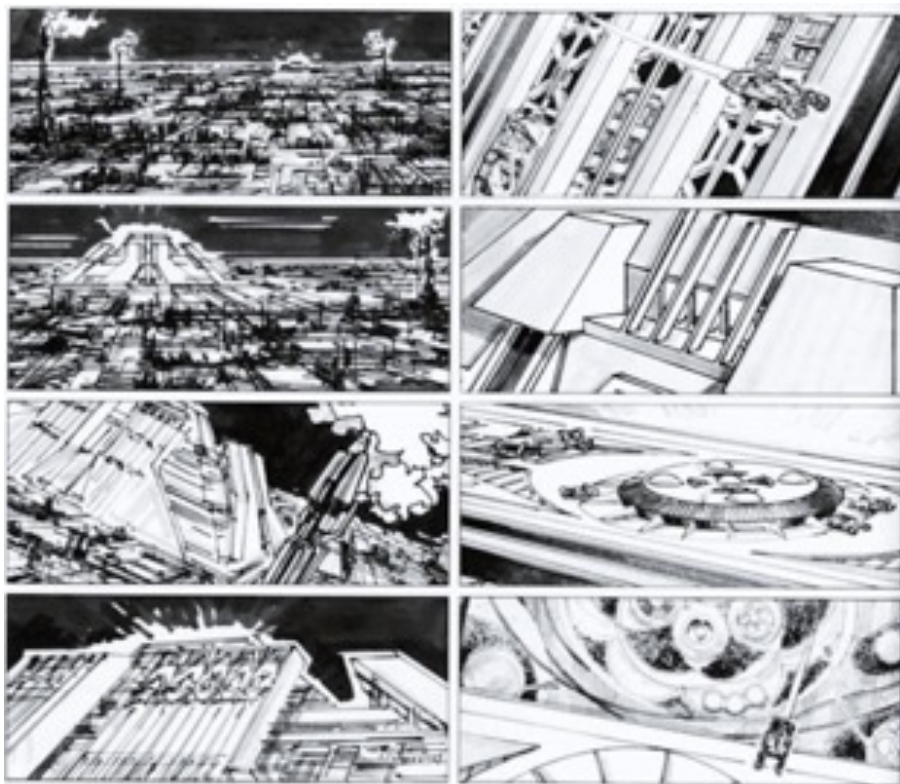


FIGURA 3. BLADE RUNNER (1982), DIRECTOR: RIDLEY SCOTT. STORYBOARD ARTIST: TOM CRANHAM.
FUENTE: DISPONIBLE EN [HTTP://WWW.DIGITITLES.COM/MOVIES/BLADE-RUNNER-1982/PHOTOS/MAKING-THE-HADES- LANDSCAPE-3](http://www.digititles.com/movies/blade-runner-1982/photos/making-the-hades-landscape-3).

Los procesos de diseño. Similitud entre arquitectura y cine

Para cineastas como Eisenstein y Vidler la arquitectura era una “potencial película” que podían utilizar tanto para experimentar nuevos efectos estéticos como para propagar sus ideas (Kale, 2010). En este sentido, la arquitectura cinematográfica está sometida a dos procesos complementarios: en primer lugar, a un proceso de abstracción, de reducción de las formas y estilos arquitectónicos a lo esencial para los intereses del filme, a lo necesario para la ambientación; y en segundo lugar, a un proceso de exageración de fragmentos o de determinados detalles que, puesto que deben ser percibidos por el espectador, han de ser desproporcionados y destacar en el resto de la construcción.

La tarea del cineasta consistiría en transmitir al espectador una imagen de un mundo distinto que existe sólo dentro de los confines del filme. No es sólo un mundo construido con hechos y valores, con relaciones espaciales y temporales, sino también con relaciones causales, con situaciones; en contraste con el

mundo fuera de la pantalla, que es el creado por el arquitecto, el cual está sujeto a las leyes físicas y a la realidad y al contexto dentro de la sociedad.

Según Carnicero *et al.* (2004), tanto la arquitectura como el cine y la televisión, tienen un procesamiento sintáctico. Este tipo de procesamiento quiere decir la manera en que producimos y entendemos las estructuras, tanto de lenguaje como las estructuras que configuran a la arquitectura, las cuales evolucionan partir de los cambios tecnológicos y científicos de los últimos años.

Todo lenguaje, incluyendo el lenguaje visual, es la sistematización de mecanismos contextualizados culturalmente: Una técnica utilizada en la arquitectura contemporánea es la de fragmentar o descomponer el espacio, esta técnica cinematográfica es adaptada por la arquitectura con el fin de descomponer y agrupar la obra en planos y secuencias, logrando con esto tener una imagen más fidedigna de lo que se quiere mostrar.

Se sabe que la arquitectura es análoga al lenguaje y que ambos se basan en estructuras

geométricas que las regulan, encontrando a estas en constante transformación, donde la arquitectura, al igual que el cine, siempre serán las mismas, pero diferentes; siendo el resultado de la concepción de un autor con un punto de vista específico sobre el lenguaje, y aunque la concepción muchas veces es individual, para Carnicero *et al.* (2004) la estructura, tanto del cine como de la arquitectura, será una estructura colectiva.

Para estos mismos autores, en la arquitectura actual existen nuevas teorías que han tenido relevancia en la producción de arquitectura con un lenguaje “no lineal”, especialmente en trabajos de arquitectos como Frank Gehry, Zvi Hecker, Greg Lynn, ARM, entre otros. Arqui-

tectos jóvenes y algunos “deconstructivistas” como el citado Frank Ghery, Rem Koolhaas y Peter Eisenman han utilizado conceptos de “Pliegue” en sus diseños.

O como los arquitectos Greg Lynn, Nettle Jan o Asymptote, prueban constantemente por medio de la computadora trabajar variables de otras geometrías con el propósito de replantear el lenguaje tradicional de producir el espacio-tiempo, siendo éste el que inspiró, según los autores mencionados, la tradición moderna de arquitectos como Zaha Hadid, Lebbeus Woods y Bernard Tschumi, dichos arquitectos son también algunos de los que han trabajado sobre estas ideas lingüísticas, técnica utilizada en la representación del cine.

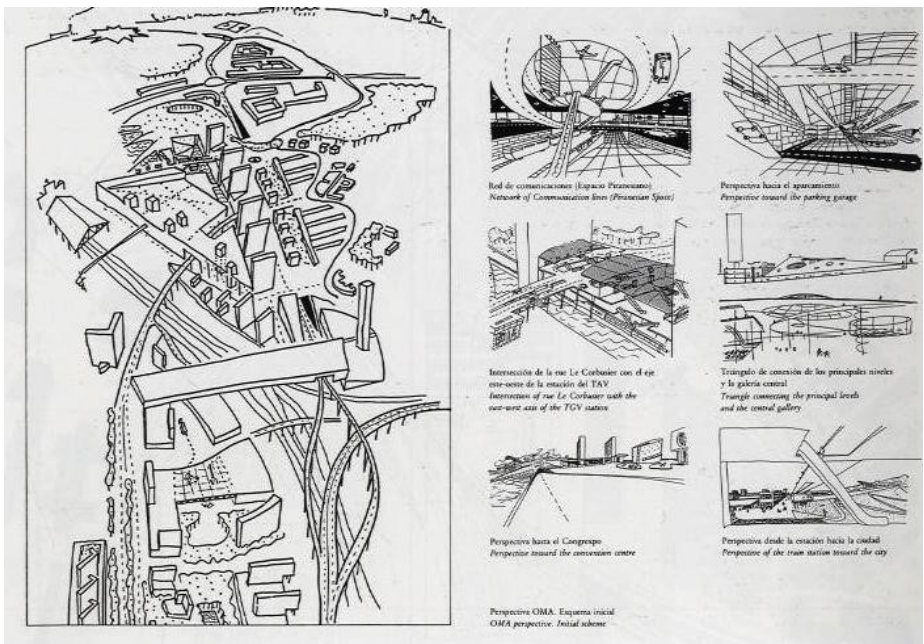


FIGURA 4. OMA/REM KOOLHAAS PRIMEROS SKETCHES PARA EL PROYECTO DE EURAILLIE A MANERA DE STORYBOARD.
FUENTE: DISPONIBLE EN [HTTP://WWW.DIFU.DE/PUBLIKATIONEN/DIFU-BERICHTE-11999/NEUE-INSTRUMENTE-ZUR-STEUERUNG-DES-FLAECHEVERBRAUCHS.HTML](http://www.difu.de/publikationen/difu-berichte-11999/neue-instrumente-zur-steuerung-des-flaechenverbrauchs.html).

CONCLUSIONES

En la presente investigación se aborda la relación entre el cine y la arquitectura, destacando cómo ambos comparten elementos fundamentales en su proceso creativo y en la representación del espacio. A lo largo del análisis, se resalta la importancia del montaje cinematográfico y su capacidad para dar sentido y estructura a la realidad, así como el papel del cine en la crea-

ción de mundos imaginarios que interactúan con la experiencia del espectador.

En cuanto a la estética, se destaca la influencia de diversas teorías, desde la concepción del cine como arte de la mente, según Munstemberg, hasta las ideas de Pudovkin, Eisenstein y Arnheim sobre el montaje y la selección de elementos esenciales. Se subraya cómo el cine no es simplemente una expresión intelectualizada de la vida, sino una vida en

sí misma que involucra a los espectadores de una manera única.

La articulación tiempo-espacio se presenta como un aspecto clave, donde se menciona la importancia del *decoupage technique* y se identifican diferentes tipos de relaciones entre tiempo y espacio en el cine. Además, se resalta la conexión entre arquitectura y cine en la humanización del espacio y la transformación de la realidad observada.

En relación con la narrativa, se describen los elementos que componen la trama y la importancia de la planificación en la narración de una historia. La distinción entre historia y diégesis se aborda para entender el significado de la narrativa cinematográfica.

El texto también examina la representación en el cine y destaca cómo la arquitectura cinematográfica comparte similitudes con la arquitectura real, pero con la flexibilidad de ser fragmentaria, elástica y efímera. Se subraya la importancia de la escenografía y la creación de un mundo cinematográfico único.

Finalmente, se establece una conexión entre los procesos de diseño en arquitectura y cine, destacando la evolución de las estructuras lingüísticas en ambos campos y la influencia de conceptos “no lineales” en la arquitectura contemporánea. Se concluye resaltando cómo la arquitectura y el cine, aunque diferentes en su ejecución, comparten una base estructural colectiva en constante transformación.



FUENTES DE CONSULTA

Bazin, A. (2004), *El lenguaje cinematográfico*, Ediciones Rialp, España.

Burch, N. (1995), *El tragaluz del infinito*, Editorial Cátedra, España.

Carnicero, A., Fornari, G. & Pereyra, C. (2004), “Arquitectura, cine y literatura: la seducción de la geometría”, *Proceedings of the Fourth International Conference of Mathematics & Design, Spetial Edition of the Journal of Mathematics & Design*, vol. 4, núm. 1, pp. 13-21. Disponible en <http://itc.scix.net/paper/8aa7>, consultado el 10 de enero de 2023.

Cohen-Séat, G. & Fougeyrollas, P. (1967), *La influencia del cine y la televisión*, Fondo de Cultura Económica, México.

Eisenstein, R. (2008), La narrativa visual. Disponible en <http://ecine.blogcindario.com/2008/03/00034-la-narrativa-visual.html>, consultado el 2 de enero de 2023.

Gonzales, L. A. (1998), *El cine futurista y la arquitectura*, Universidad Iberoamericana, México.

Gorostiza, J. (1997), *La imagen supuesta. Arquitectos en el cine*, Fundación Caja de Arquitectos, España.

Izaguirre, R. (2008), *El Relato Fílmico*. Disponible en www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n58/rizaguirre.html, consultado el 12 de noviembre de 2022.

Javaloyes, C. (2008), *Semiótica del cine*. Disponible en <http://www.realidadlateral.net/1paginaI-3.htm>, consultado el 09 de enero de 2023.

Kale, G. (2014), La interacción entre cine y arquitectura: mirando a través de la primera mitad del siglo xx. Disponible en <http://www.bifurcaciones.cl/003/Kale.htm>, consultado el 25 de septiembre de 2022.

Lewkowics, I. & Sztulwark, P. (2014), El no lugar, *Arquitectura plus de sentido*. Disponible en <http://elnolugar.blogspot.com/2006/11/arquitectura-plus-de-sentido.html>, consultado el 25 de septiembre de 2022.

Ramírez, J. A. (1993), *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*, Alianza, España.

Solaz, L. (2014), *Arquitectura, cine y espacio fantástico*. Disponible en www.encadenados.org/n43/043leone/elbazar_cineyarquitectura.htm, consultado el 25 de septiembre de 2022.

Zepeda Cruz, J. D. (2008), El fenómeno catártico y la narrativa cinematográfica clásica. Tesis profesional. Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación. Escuela de Ciencias Sociales. UDLAP Universidad de las Américas Puebla, México. Disponible en http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/zepeda_c_jd/capitulo3.pdf, consultado el 4 de julio de 2023.