

ARQUITECTURA EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA. SINERGIAS ENTRE ARQUITECTURA Y CINE

María Patricia Vera Paparoni

Escuela de Arquitectura, Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de Los Andes (ULA).
patriciavpaparoni@gmail.com

RESUMEN

La arquitectura emocional se fundamenta en formas y espacios ricos en asociaciones cognitivas, A manera de recrearle, se plantea una propuesta semántico-emocional de un centro de artes integrado a un parque lineal. Dicho proceso, enfocado en el usuario, emplea la narrativa cinematográfica para plasmar en espacios lúdicos una trama que genera diversas emociones, influenciadas a través de la motivación y el pensamiento y estimulados por un contexto generador de experiencias. El usuario juega un papel fundamental. Su relación con el espacio es por medio de las emociones, vínculo que se logra a través de la aplicación de los fundamentos del DCU (diseño centrado en el usuario), enfocado en las necesidades y experiencias de las personas que habitan, utilizan y viven el espacio. La relación se fundamenta en una tríada que se conjuga entre sí: situación > contexto > usuario. Las emociones por la experiencia, la experiencia por la narrativa. Los recorridos son visualizados mediante encuadres, desarrollos espaciales justificados en la narrativa cinematográfica, a través de puestas en escenas y composiciones de planos. La manipulación del tiempo y el espacio es un factor común entre la arquitectura y el cine, representando espacios en movimiento y generando el concepto de arquitectura cinematográfica, caracterizada por ser narrativa, fragmentaria, alterando tamaños, lo que conlleva un carácter fantástico y surreal, además de ser dramática a través del uso de ángulos, salientes y relieves, ser exagerada, elástica y móvil, rápida y modular, con el fin de enriquecer la cultura visual. En síntesis, el objetivo de la investigación es regenerar la identidad del lugar a través de la manipulación de sensaciones y emociones en un parque lineal y un centro de artes inducidos en los usuarios, cuyos espacios tengan claves visuales de un efecto narrativo a través del montaje cinematográfico.

Palabras clave: arquitectura, cine, emociones, narrativa cinematográfica.

A MODO DE INTRODUCCIÓN (ASPECTOS GENERALES)

Una frase trascendental que Luis Barragán dijo y vale recordar es: “Creo en una arquitectura emocional. Es muy importante para la especie humana que la arquitectura pueda conmover por su belleza. Si existen distintas soluciones técnicas igualmente válidas para un problema, la que ofrece al usuario un mensaje de belleza y emoción, esa es arquitectura”.

Bajo la afirmación de este autor, se puede proponer la idea de concebir un espacio que conmueva al espectador desde el punto de vista cognitivo, que trascienda en su percepción emocional del lugar y que le genere placer; asimismo, es importante incentivar la creatividad del usuario, ya que es este quien habitará el espacio para desarrollar múltiples actividades académicas y culturales relacionadas directamente con la rama artística.

Un centro de artes diseñado bajo las premisas de una arquitectura que conmueva, que comunique emociones, las transmita de un espacio a otro y ofrezca un recorrido espacial a través de articulaciones, y a su vez de una estructura espacial entre interiores y exteriores.

Ahora bien, para diseñar espacios condicionados a un parque lineal que contiene un centro de artes integradas bajo la premisa de la narrativa cinematográfica, es necesario apuntar que si desde un inicio de la carrera de un estudiante de Arquitectura la espacialidad arquitectónica se concibiera desde un punto de vista cinematográfico, se lograrían mejores resultados, pues la concepción espacial de dicha profesión logra establecer ciertas percepciones emocionales en el espectador, para lo cual la profesión arquitectónica no solo tiene que tratar con representaciones tradicionales de la disciplina, sino también debe tomar en cuenta representaciones subjetivas, es decir, la subjetividad individual del otro, la persona y su contexto, con el fin de producir arquitectura relevante.

Por el lado vivencial, el análisis del espacio a través de una representación cinematográfica podría ser considerado como una técnica alternativa para describir visualmente los ambientes diseñados. El filme permite reconocer el espacio a través del punto de vista del personaje, permitiendo comprender cómo el otro experimenta el espacio.

1. CINEMATOGRAFÍA COMO ENRIQUECEDORA DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO

La cinematografía posibilita la superación de la imagen y la creación de una arquitectura más completa y rica en experiencias. Es así como la usamos de referente para la proyección de la obra arquitectónica, a través de sus técnicas de creación. Apunta Carolina Ferreira (2013) que la arquitectura debe gestarse desde la dimensión del tiempo, desde la voluntad de configurar espacios y significarlos a través de situaciones espaciales organizadas intencionalmente en una secuencia espacial.

Una secuencia espacial bien planteada supone una serie de espacios calificados para habitar, donde el usuario recibe la información perceptual que procesa con su mecanismo sensorial. Esta secuencia al denotarla además como una “estructura espacial”, nos da pie para empezar a imaginar el planteamiento del espacio a través de situaciones que se articulan en partes interrelacionadas entre sí.

Una estructura espacial determinada por ciertas situaciones concibe emociones que ofrecerle al espectador, quien tendrá diversas impresiones del espacio. Según lo apunta Donald A. Norman (2004), profesor de Ciencia y Tecnología de la Información y Psicología en Northwestern University y cofundador de la empresa de consultoría Nielsen Norman Group, en su libro *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*, existen tres reacciones emocionales que evocan los productos en las personas a través del diseño: diseño visceral, diseño conductual y diseño reflexivo.

Es por esto que una secuencia espacial traerá consigo diversas emociones al usuario, sabiendo que estas despiertan placer, creatividad y hasta ofrecen una concepción distinta del espacio.

Lamentablemente, en esta sociedad no se encuentra diversidad de edificios concebidos desde la percepción de la arquitectura emocional debido a la falta de presupuesto o incluso al desinterés por este tipo de vivencias, lo cual apunta a un problema de gran índole, pues la falta de identidad del lugar y de pertenencia por parte del habitante conlleva una carencia vivencial, donde se llegan a concebir lugares de una manera errónea, afectando así al buen desarrollo de la actividad a realizar y, por ende, disminuyendo la calidad de vida.

Asimismo, la falta de comunicación espacial entre los elementos presentes conlleva una ruptura en el perfil de la imagen urbana y desorientación por parte de los usuarios. Además de ello, la ausencia de espacios planificados para el desarrollo de actividades populares dentro de la zona lleva a improvisar diversos espacios, entre salones, estudios de grabación y salas de orquestas, disminuyendo así resultados exitosos que se pudieran obtener con unos espacios acordemente diseñados para sus usos.

En uno de los casos planteados se vislumbra la intención de tener un centro de música, pintura y danza, separados entre sí por la carencia de espacios para el desarrollo de estas artes. Así, cada una emplazada en espacios donde sus usos han sido cambiados, para darle pie al desarrollo de actividades académicas y culturales, pues son actividades concebidas como de mayor demanda dentro de la población estudiada.

Teniendo un conjunto de carencias espaciales, percibidas dentro del ámbito a intervenir, las cuales amenazan la tranquilidad del habitante, lo cual repercute directamente en la calidad de vida.

Entonces nos preguntamos, ¿por qué es importante todo este asunto?

La inexistencia de la calidad de vida en un grupo de personas los mantendrá en situaciones marginales, ocupándoles en problemas fundamentales en lugar de un aprovechamiento cultural y social, en que existan intercambios de conocimientos y diversidad de actividades a desarrollar para el bien común de la sociedad.

El enfoque compositivo que se le dará a esta narración será desde la relación entre el cine y la arquitectura, donde es pertinente mencionar a Villarreal (2011), “la construcción de realidades cinematográficas por medio del montaje tiene un paralelo muy cercano con la de la construcción de las realidades espaciales concebidas por el arquitecto” (p. 43).

Así pues, a través de un encuadre se exhibe el desarrollo espacial que se quiere argumentar.

Diversos planteamientos han surgido desde la mirada cinematográfica, donde grandes cineastas como Stanley Kubrick, Hitchcock, David Lynch o Eisenstein conciben la arquitectura y las espacialidades creadas a partir de ella, como factor principal para la composición de sus planos en sus largometrajes. Si se da un vistazo a las primeras películas, se puede notar que el cine ha reflejado la vida urbana a través de sus propios medios de representación. Si se reconsideran estas películas, se puede contribuir a entender la formación de estructuras culturales en relación con sus entornos arquitectónicos. Por una parte influye el deseo de entender más profundamente los lugares en relación con las personas y, por otra parte, el interés por entender mejor las películas a través de los entornos arquitectónicos; ambas son razones que vienen manteniendo esta interrelación desde comienzos del siglo XX.

Según Kale (2003):

Desde los primeros años del siglo XX, principalmente en Alemania, el expresionismo había influenciado distintas formas de arte como la pintura, la música y la arquitectura. Consecuentemente, la capacidad del cine para expresar emociones e ideas había impresionado también a los cineastas. Ellos usaban la luz, el espacio y los colores como una manera simbólica para expresar las lúgubres condiciones de la sociedad, además de representar la psicología de los individuos urbanos. Debido a la crisis de la industria de la construcción después de la I Guerra Mundial, muchos arquitectos diseñaron edificios expresionistas, pese a la incapacidad de encontrar una oportunidad para construirlos.

Los diseños de montaje, ya fuera simbolizando el impacto de la metrópolis en la psicología de los habitantes urbanos o reflejando una mirada interna sobre el espíritu de la época, eran en cierto sentido el resultado de las deficiencias económicas sumadas a los impredecibles cambios políticos. Fue así como los arquitectos, que buscaban expresarse a través de sus diseños, tuvieron un eficiente rol en el desarrollo del cine como forma artística (p. 53).

Del mismo modo, desde la narrativa arquitectónica se diseñan espacios de manera laberíntica a través de los recursos espaciales para transportar al usuario a un punto emocional donde se encuentren con la sorpresa, tal como sucede en una película de ficción.

La manera como imagen tras imagen va encadenando una historia para la construcción de una realidad, en la cual se van articulando los espacios, resultando secuencias espaciales temporales, es característica de una narrativa como elemento que establece un orden en el desarrollo de una historia. Tal es el caso de la obra de Le Corbusier denominada “La Alhambra”, donde existe un montaje realizado mediante contrastes, los cuales recalcan la experiencia de su recorrido al ser este un acto consciente y emotivo.

Ugarte (2011) expresa: “La emoción de llegar a sus patios y salones a través de una serie de espacios dispuestos casi laberínticamente y la sorpresa de esa primera impresión al conocerlos, guardan una relación cercana con la experiencia cinematográfica” (p. 18).

La propuesta de solución a través del espacio a proyectar refiere a las secuencias espaciales que puedan ser vividas, además con un toque atractivo, las cuales inspiran y proporcionan creatividad a quienes la habiten, pues así darán pie a sacar potencial de los habitantes, ofreciéndoles un mejor lugar de esparcimiento, igualmente confort y alta comunicación, un punto de quiebre entre lo cotidiano y lo recreacional de cada individuo.

Por ello se denota el mal enfoque de la arquitectura, una obvia carencia de esta que termina por ser reemplazada por edificaciones improvisadas, lo cual apunta directamente a la falta de calidad de vida en el día a día del desarrollo de las actividades de los habitantes en cuestión.

2. METODOLOGÍA

Dada la naturaleza de los parámetros desde los cuales se ha planteado la investigación, y tomando como referencia a (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2010), en su libro *Metodología de la investigación*, se puede concluir que una investigación que se desarrolle en el ámbito del diseño emocional, difícilmente pueda limitarse a un solo tipo de metodología; sin embargo, es pertinente mencionar que una metodología de carácter exploratorio será tomada como referencia para iniciar la investigación, ya que si bien es un

tema que ha sido considerablemente desarrollado, sus estudios escasamente se han aproximado a la localidad a intervenir desde dicha perspectiva.



Esquema 1: Metodología. (Elaboración propia)

Así bien, para concebir el diseño del estudio se toma como referencia un tema que (Sampieri et al., 2010) apuntan: "comportamiento humano", del cual hablaremos a través de la teoría del diseño centrado en el usuario (DCU), el cual es definido por la "Usability Professionals Association" (UPA) "como un enfoque de diseño cuyo proceso está dirigido por información sobre las personas que van a hacer uso del producto". Además de que el autor señala que "El origen de esta visión se enmarca en el diseño industrial y militar de la década de los cincuenta". Por entonces, los diseñadores estaban convencidos de que la optimización y adaptación al ser humano del diseño de productos respondía a un minucioso proceso de investigación en antropometría, ergonomía, arquitectura o biomecánica.

Apunta Hassan-Montero y Ortega-Santamaría (2009):

Se habla del DCU como una filosofía o un enfoque porque como diseñadores partimos de una premisa que condicionará todas nuestras acciones: el usuario

debe ubicarse en el centro de toda decisión de diseño. No sólo diseñamos productos, diseñamos experiencias de usuario, porque no es posible entender el producto desvinculado de su uso, su contexto, o de las necesidades y motivaciones del usuario final (p. 68).

Asimismo mencionan:

El DCU es también un enfoque para pensar la idea del producto, para resolver el problema estratégico de su utilidad. Es decir, diseñar centrándonos en el usuario no sólo implica entender cómo será usado el producto y evaluar las soluciones de diseño a partir de los usuarios, sino también analizar el valor del producto que pretendemos crear, su capacidad para resolver necesidades reales (p. 69).

Ya que el enfoque de la investigación es el diseño emocional, en el que se traducen los sentimientos del usuario en el diseño de un nuevo espacio y además se establecen los sentimientos como necesidades para satisfacción de los usuarios e incrementar la funcionalidad de los objetos establecidos, se plantea un diagrama como metodología propia para el desarrollo de la propuesta (véase **esquema 1**).

3. EL CINE COMO PRETEXTO Y PRE-TEXTO PARA REPENSAR LA ARQUITECTURA

La relación entre cine y arquitectura se acentúa en el siglo XX con la llegada del Movimiento Moderno y su forma de expresión pura y ortogonal a nivel arquitectónico. Muestra de ello es lo que apunta Kale (2003):

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

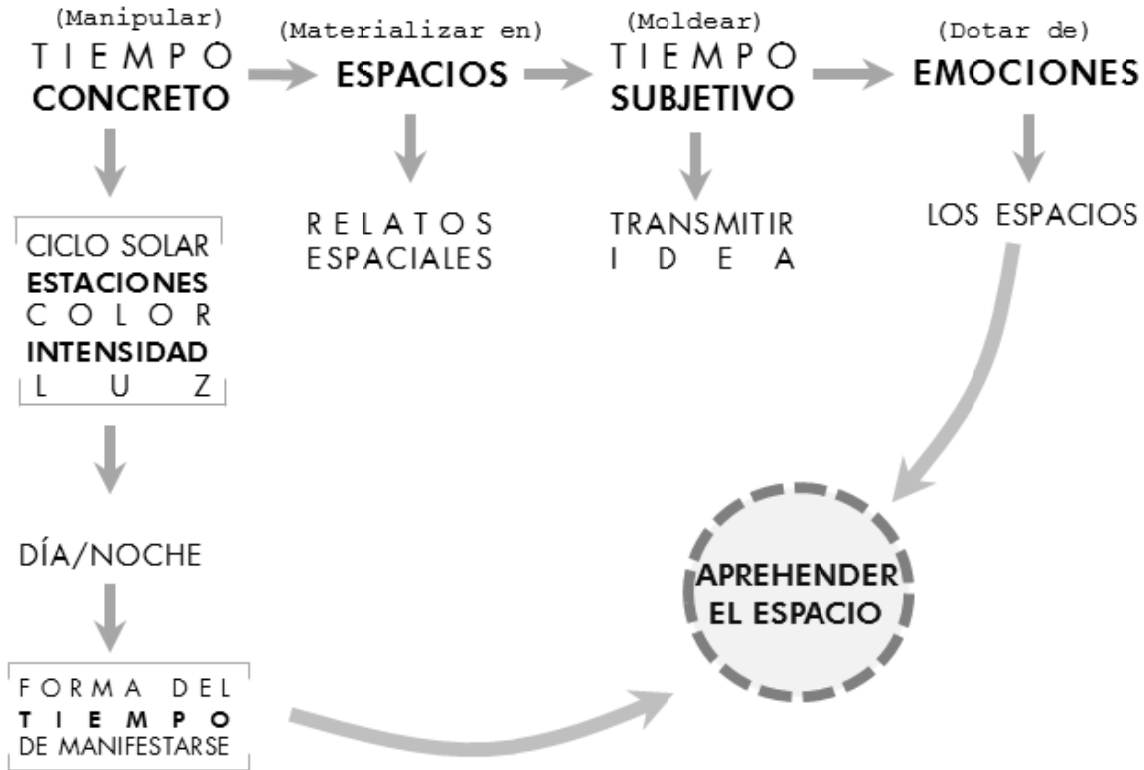
La forma en que se representa la arquitectura está profundamente influenciada por la manera en que la arquitectura cobre significado alguno dentro de una sociedad y cómo las personas perciban y vivan ese significado.

Las dos artes operan sobre la forma del espacio y del tiempo, cada una a partir de sus propios medios y lenguajes. Devesa (2011) argumenta que:

Ambas disciplinas plantean, de manera no tan distinta, la representación de la realidad desde imágenes construidas, a modo de escenografías. Sin embargo, lo que más nos motiva del cine a los arquitectos es su capacidad de representar los espacios en movimiento. En cualquiera de sus matices, el cine, ineludiblemente, se ha convertido en un pretexto para repensar la arquitectura (p. 28).

El tiempo, junto con el espacio, son los dos factores en común entre ambas profesiones, además de que son los elementos que se usan para ubicarse tanto en una producción cinematográfica como en una proyección arquitectónica construida. Para entender un poco

más cómo se maneja el tiempo en el ámbito arquitectónico y cómo este influye en la concepción del espacio, observamos el **esquema 2**.



Esquema 2: Relación espacio-tiempo. (Elaboración propia)

El tiempo y el espacio generan una narrativa, donde es pertinente apuntar tres piezas clave para traducir el lenguaje del cine a una proyección arquitectónica:

- Diégesis: refiere a la acción espacio + tiempo + personajes: relación usuario-contexto.
- Encuadre: Elementos arquitectónicos (llenos + vacíos).
- Montaje (espacio + tiempo + narrativa): Representa los desplazamientos del usuario (recorridos, movimiento, articulación, secuencias espaciales).

De secuencias espaciales y procesos cognitivos

Un proceso cognitivo a modo de enlace entre secuencias espaciales y el usuario se desarrolla a través de la percepción, desencadenando emociones; sin embargo, la cognición como “conocimiento” del lugar, aprehensión del mismo, e identificación con este refleja un carácter perceptivo que se nutre a través del pensamiento (razonamiento de la información aprehendida), la memoria (almacenamiento de la información pertinente) y el lenguaje (herramienta para transmitir las experiencias adquiridas).

Los procesos cognitivos están presentes al momento en que una situación nueva aparece delante del espectador/usuario. El proceso de conocer y de cómo el individuo se familiariza con estas nuevas interacciones es mental, pues este absorbe diversas emociones, ya que están puestas de manera intencional, porque el espacio está diseñado para despertar determinadas emociones a través de estímulos, y termina adoptándolas como propias a manera de un proceso emergente.

DCU + Arquitectura

Es en el usuario donde se centra toda la atención, pues es por y para este que se diseña, se crea, se proyecta y se construye. Si bien el concepto de arquitectura emocional nace como experimento, con el fin de establecer una vez más emociones psíquicas al usuario en la arquitectura moderna, busca además ser el resultado de una libre voluntad de creación que, sin poner de lado todo lo que el funcionalismo ha expuesto, lo conceptualiza de una manera más intuitiva.

Por su parte, el DCU, según Hassan Montero et al. (2009), es la “creación de productos que resuelve necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo de su parte”.

Cuando existe una yuxtaposición entre DCU y arquitectura como método para conceptualizar una propuesta de diseño, cada decisión tomada es basada en las necesidades, objetivos, expectativas, motivaciones y capacidades del usuario; siempre tomando en cuenta la generación de emociones como producto de la obra.

El usuario es receptor de los estímulos transmitidos por la obra arquitectónica, convirtiéndolos en emociones preestablecidas por el diseño. El foco del diseño centrado en el usuario es impactar perceptualmente, por usabilidad, recreando experiencias y generando emociones. Por consiguiente, el espacio donde el usuario se involucra, desarrolla, habita, establecerá empatía por medio de una conectividad afectiva y representatividad, por el reflejo de su identidad.

Es entonces pertinente apuntar que el DCU se maneja como tendencia, apostando por una empatía entre usuario-espacio, en que lo ideal es lograr una capacidad de uso del contexto, logrando además un sentido de pertenencia, remitiendo directamente a la identidad del lugar a través de decisiones, soluciones y usabilidad.

Identidad del lugar

El individuo se adapta en la medida de lo posible a su entorno y a su vez intenta que este se adecue a sus necesidades. Así, la relación hombre-naturaleza es una constante retroalimentación que enriquece la identidad de ambos.

La identidad del lugar es definida como el sentido de conexión o conectividad que se establece entre los lugares o espacios cotidianos, donde la persona desarrolla su vida cotidiana, a partir de relaciones emocionales y de pertenencia del individuo a determinados entornos (Lalli, 1992; Valera y Pol, 1994).

Por otra parte, Proshansky (1978) define la identidad del lugar como

aquella dimensión que delimita la identidad personal en relación con el entorno físico-social, por medio de un patrón complejo de ideas conscientes e inconscientes, sentimientos, valores, metas, preferencias, habilidades y tendencias de comportamiento relacionados con un entorno específico.

Además, Tuan (1977) apunta que “la identidad del lugar se desarrolla a partir de una interacción simbiótica entre las experiencias espaciales del individuo y el entorno físico-social y natural, determinando el desarrollo e integración de las comunidades y lo que somos”.

La identidad de un lugar se basa en culturas, tradiciones, espacios y construcciones, donde estas últimas se ven influenciadas por materiales de la zona y cuentan con ello para sus desarrollos.

Butz y Eyles (1997):

A medida que crece la conciencia sobre los problemas de las grandes urbes, se amplía la brecha entre lo que se podría hacer en materia de investigación, planificación urbana y participación ciudadana, y lo que realmente se está haciendo por parte de los gestores públicos. Asimismo, comenzamos a plantearnos la necesidad de una participación más activa de la población, en especial de las personas mayores, en las decisiones que afectan a sus espacios de vida, y que, en suma, pueden alterar profundamente su sentido de identidad personal, social y del lugar.

En la vejez, la identidad personal está condicionada por la interacción, exposición, y percepción del entorno. También, en esta etapa de la vida, la identidad del lugar implica el reconocimiento de un lugar concreto, a través de signos que son expresión de sentirse como en casa y se asocian con la memoria colectiva.

Sánchez-González (2009) apunta, "(...) la experiencia espacial de envejecer en las ciudades, genera patrones de comportamiento que determinan la relación con el entorno cotidiano (vivienda y barrio), así como su identidad y apego al lugar".

Rowles (1983):

En los últimos años, los estudios de gerontología ambiental han abordado la discusión sobre la relación entre el ambiente y la identidad de los adultos mayores, que resulta esencial para comprender sus experiencias espaciales y sus capacidades de adaptación a los cambios personales, sociales y ambientales, así como para posibilitar una adecuada planificación urbana y diseñar ciudades amigables con las personas de edad.

El uso del espacio y la comprensión entre este y el usuario forma parte de una manifestación cultural del lugar. La utilización de materia prima que la localidad ofrece para desarrollar construcciones propias de la zona o subsistir de ello es un factor que gestiona soluciones y a su vez implica desempeño por parte de los habitantes.

Las amenazas que mayor se destacan sobre la identidad del lugar se relacionan directamente con los nuevos estilos de vida y vertiginosos cambios en el espacio urbano, lo cual se ve reflejado en el desapego y distancia para con el lugar, además de estropear la calidad de vida del habitante. Para resguardar la identidad del lugar y comprimir los problemas de la contemporaneidad, se plantea la resiliencia en los usuarios, a través del reforzamiento de la identidad de cada uno dentro de la comunidad donde habita, así como también la participación activa en la planificación. Es importante que los habitantes reconozcan la identidad del lugar, pues justifica el mantenimiento y la recuperación de los entornos cotidianos que favorecen el reconocimiento de identidad personal, así como el desarrollo de cada uno de ellos y, por ende, un mejor estilo de vida.

Entonces, ¿cómo regenerar la identidad del lugar a través de procesos cognitivos?

Un proceso cognitivo, como ya se dijo anteriormente, es el medio para que el usuario desarrolle conocimientos (a través de la observación, comparación y clasificación) sobre el espacio, a través de emociones que le harán aprehender el lugar, a su vez descubiertas por lo que este distingue de su entorno.

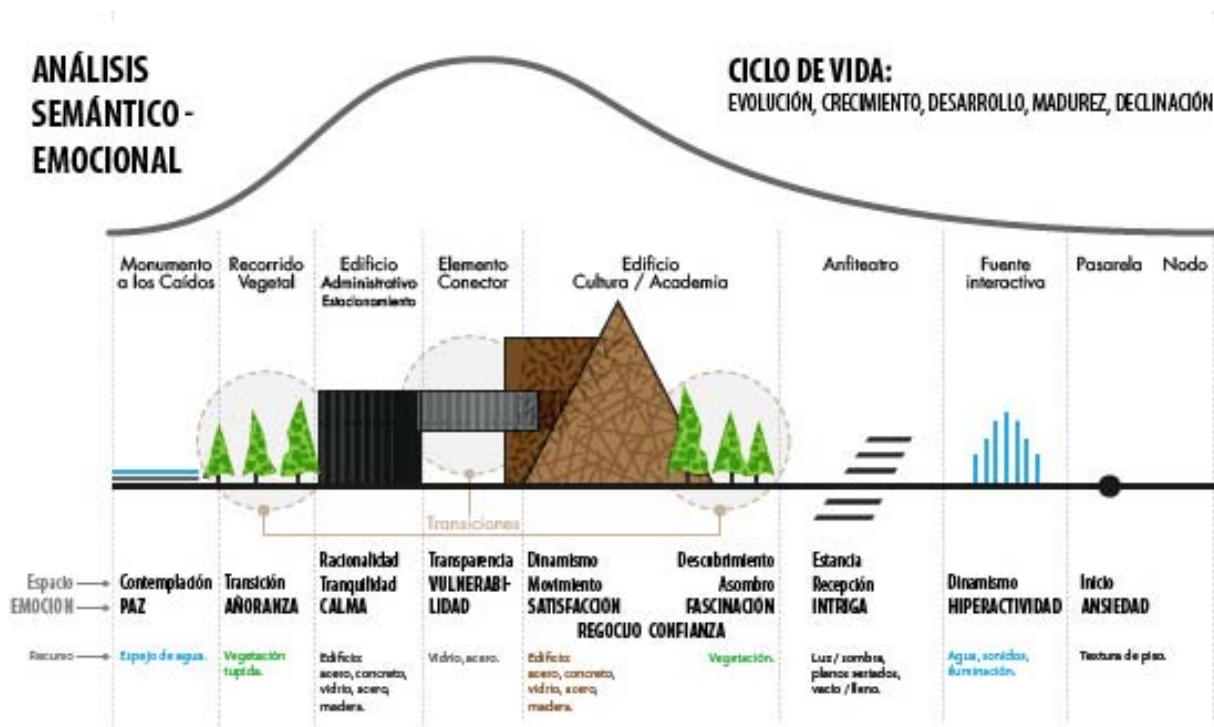
La arquitectura emocional juega un papel importante en este proceso, pues es la encargada de demostrar al espectador, de manera tangible, que es posible descubrir diversas emociones al momento de recorrer física o virtualmente el espacio a habitar.

A través de estas emociones, ya sea percibidas visceral, conductual o reflexivamente –como lo desarrolla Norman– el usuario se identifica con el espacio, reconociéndose en él y a su vez tomando una parte o el conjunto completo como referente de su localidad.

A partir de un reconocimiento puntualizado en el lugar a intervenir, por medio de emociones aceptadas por el usuario, este tiende a adquirir el sentido de pertenencia del mismo, dando rienda al desarrollo personal del habitante, mejorando así su calidad de vida.

Storyboard

Se toma como referencia la estrategia cinematográfica ‘Storyboard’ para relacionar de manera conceptual la estructura que compone el diseño, además de un hilo narrativo enfocado en el ciclo de la vida, el cual da pie a establecer una relación directa entre las emociones y su significado en el espacio (véase **esquema 3**).



Esquema 3: Análisis semántico-emocional. (Elaboración propia)

4. CONCLUSIONES

A diferencia de una película, en un conjunto de espacios, ya sea en un edificio arquitectónico o en una ciudad, no se puede decidir qué plano verá el usuario, en qué orden ni en qué momento, sin embargo, se pueden generar insinuaciones sobre lo que se quiere resaltar entre un espacio y otro. Se pueden usar códigos para que el espectador los descifre como jugando con la subordinación de un espacio arquitectónico. Una arquitectura emocional llevada a cabo a partir de una mirada cinematográfica crea secuencias espaciales a través de recursos arquitectónicos como vanos, umbrales, paredes, muros, losas, volados, columnas,

puentes, dobles alturas y un sinfín de elementos que, junto a diversidades de colores, texturas y alturas, conducen al espectador a experimentar emociones dentro o fuera del espacio proyectado.

Ferreira (2013) menciona que:

Cuando hablamos de “significar” un espacio estamos haciendo alusión a contar mi mensaje, mi idea con el vacío, la luz, la materia, la secuencia, el tiempo. Este mensaje, este recorrido arquitectónico, se devela al habitante sólo a través de la experiencia física de los espacios, nosotros hemos dejado allí esos vacíos para que ellos sean nuestros emisarios. Pero los ordenamos como los escritores dotan de una estructura narrativa sus relatos. Los arquitectos dotamos de secuencias espaciales nuestros relatos espaciales, pues la arquitectura implica determinaciones de lugar y de tiempo (adentro, alrededor, afuera, abajo, antes, mientras, después), otorgando cualidades a ese “aquí” y “ahora”. Por ello entonces la secuencia espacial es el orden intencionado del conjunto de atmósferas espaciales que en su totalidad transmiten una idea (p. 18).

En estas narraciones espaciales, donde se moldea el tiempo subjetivo y se transmite la idea otorgando emociones a los espacios, se debe manipular con exactitud y sensibilidad el tiempo concreto, lo que termina por ser un primer acercamiento a la vivencia espacial (tanto en su tiempo concreto como en su tiempo subjetivo).

Cada secuencia espacial se compone de diversos planos, los cuales se producen a través de articulaciones entre sí, generadas por elementos arquitectónicos que contengan algún significado en cada espacio a representar. El encuadre determina los límites de la acción compositiva (arquitectónica / cinematográfica), la cual estimula la percepción espacial de la persona y recrean experiencias, y estas a su vez despiertan emociones.

AGRADECIMIENTOS

A la arquitectura, por acogernos siempre. A ustedes, por habitarle.

REFERENCIAS

Butz y Eyles (1997). Identidad del lugar y envejecimiento. En D. Sánchez González (Ed.). *Identidad y espacio público* (p. 30).

Devesa, R. (2011). El cine como pretexto para la arquitectura. *Dialnet*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3910803>

Ferreira, C. (2013). El tiempo arquitectónico, la secuencia espacial como soporte de la idea.

Hassan-Montero, Y. y Ortega-Santamaría, S. (2009). Informe APEI sobre usabilidad. En G.A. Información.

Kale, G. (2003). La interacción entre cine y arquitectura: mirando a través de la primera mitad del siglo XX. *Bifurcaciones*. Recuperado en marzo de 2017, de:
<http://www.bifurcaciones.cl/003/Kale.htm>

Lalli, A., Valera y Pol. (1994) Identidad del lugar y envejecimiento. En D. Sánchez González (Ed.). *Identidad y espacio público* (p. 30)

Norman, D. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. EE.UU.: TLFeBook.

No solo usabilidad. (2003). *Diseño centrado en el usuario (DCU.)* Recuperado en febrero de 2017, de <http://www.nosolousabilidad.com/manual/3.htm>

Proshansky (1978) Identidad del lugar y envejecimiento. En D. Sánchez González (Ed.). *Identidad y espacio público* (p. 31).

Rowles (1983). Identidad del lugar y envejecimiento. En D. Sánchez González (Ed.). *Identidad y espacio público* (p. 31).

Sampieri. (2006). El proceso cualitativo. En Sampieri, *Metodología de la investigación* (p. 442). México: McGraw-Hill.

Sánchez-González (2009). Identidad del lugar y envejecimiento. En D. Sánchez González (Ed.). *Identidad y espacio público* (p. 31).

Tuan (1977). Identidad del lugar y envejecimiento. En D. Sánchez González (Ed.). *Identidad y espacio público* (p. 31).

Ugarte, L.V. (2011). *Las relaciones compositivas entre cine y arquitectura*. Bogotá, Colombia: Uniandes.