



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

Facultad de Arquitectura
Licenciatura de arquitectura de paisaje

LA
ARQUITECTURA
DE PAISAJE
Y EL **CINE**

Tesis que presenta
Mario Jiménez Castillo
Para obtener el título de
Arquitecto paisajista

Tutor
Arq. Juan Reynol Bibiano Tonchez
Asesoras
Dra. Andrea Berenice Rodriguez Figueroa y Mtra. Erika Miranda Linares

Ciudad Universitaria, Ciudad de México, 2024.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

De conformidad con lo dispuesto en el Art. 26, párrafo I del Reglamento General de Exámenes de la Universidad Nacional Autónoma de México, yo Jiménez Castillo Mario con número de cuenta 419000635, suscribo la protesta universitaria de integridad y honestidad académica y profesional.



Jiménez Castillo Mario
16 de mayo de 2024

A mi mamá.

Gracias...

A mi mamá, por todo tu amor y cariño.

A mi papá, por tu apoyo.

A Hugo, por compartir tanto conmigo.

A Andrea, Reynol y Erika, por creer, confiar y alentarme a seguir. Sin su valioso apoyo esto no habría sido posible. Mi admiración a ustedes.

A Melanie, por apoyarme y permitirme compartir el camino contigo.

A mis amigas Citlali, Dianita, Erica y Sheyla por sus ánimos y por acompañarme en esta última etapa de la carrera.

A Fernanda, Miriam y Yenifer, el mejor equipo de la carrera.

A Carla Narciso por leer esta tesis y por tus valiosas aportaciones.

Y finalmente a la UNAM, por tus salas de cine, tu pedregal, tu paisaje. Por tanto que me has dado.

ÍNDICE

Introducción	6	
<i>Objetivo general</i>		8
<i>Objetivos específicos</i>		8
CAPÍTULO UNO: El cine		9
1. <i>Espacio.</i>		11
2. <i>Montaje.</i>		17
3. <i>El sonido.</i>		22
4. <i>El ritmo.</i>		25
CAPÍTULO DOS: Puntos de encuentro entre la arquitectura de paisaje y el cine		28
1. <i>El cine como objeto arquitectónico-paisajístico.</i>		31
2. <i>El cine como una inspiración para la arquitectura de paisaje.</i>		35
3. <i>El cine como una herramienta de investigación para la arquitectura de paisaje.</i>		39
4. <i>El cine para pensar la arquitectura de paisaje.</i>		45
5. <i>El cine y la arquitectura de paisaje: un puente entre lenguajes.</i>		45
6. <i>El cine como medio para la creación y diseño arquitectónico-paisajístico.</i>		51
CAPÍTULO TRES: Pensar la arquitectura de paisaje con 2001: Odisea del espacio		60
<i>Habitar.</i>		66
<i>Territorio (preaparición del monolito).</i>		68
<i>Paisaje.</i>		71
<i>Territorio (posaparición del monolito).</i>		75
Conclusiones		80
Referencias		84

INTRODUCCIÓN

Hablar sobre cine fue el principal motivo que impulsó el nacimiento de esta tesis y relacionarlo con la arquitectura de paisaje hizo más emocionante realizar este trabajo. El cine es un arte que ilumina nuestro pensamiento a través de la pantalla, no sólo en las salas de cine, sino que ahora con la gran accesibilidad que se tiene a él gracias a los medio digitales puede verse en nuestros hogares, en nuestros teléfonos, en el espacio público y, por supuesto, en el salón de clases. El tercer motivo fue querer recuperar el pensamiento sobre la arquitectura de paisaje que más se tiene presente en los primeros semestres de la licenciatura.

Vincular dos grandes disciplinas como la arquitectura de paisaje y el cine es un reto igual de grande, en parte porque en la licenciatura de arquitectura de paisaje de la Facultad de Arquitectura de la UNAM no es algo que se contemple durante la formación de un arquitecto paisajista, a pesar de que el cine tiene una capacidad primigenia de representación de nuestro mundo, de lo real y en consecuencia de los paisajes que habitamos. Sólo existen dos antecedentes en la licenciatura, la optativa ‘el fenómeno urbano y el cine’ en la licenciatura en urbanismo impartida en la misma facultad y un trabajo de investigación de Larrucea¹ (2012, pp. 272) donde realiza análisis y reflexión en torno a la representación y condición actual de los paisajes de dos películas de la “época de oro del cine mexicano”. Finalmente, creo que vale la pena mencionar las veces en clases cuando una película forma parte de la conversación para ejemplificar y referenciar problemáticas o situaciones de la arquitectura de paisaje con hechos narrados cinematográficamente, haciendo algunas veces que las historias del cine se conviertan en historias para pensar, reflexionar e imaginar lo arquitectónico-paisajístico.

A partir de aquellas inquietudes que motivaron la tesis surgió la siguiente pregunta: si en el salón de clases el cine puede hacer que un arquitecto paisajista reflexione sobre su propia disciplina, ¿Qué cine, específicamente, qué películas podrían ser una fuente de reflexión para la arquitectura de paisaje? ¿Qué relación mantiene el cine con la arquitectura de paisaje? ¿Hay antecedentes sobre ello? ¿Existen otras maneras en las que un arquitecto paisajista se puede relacionar con el cine? Las preguntas son así de grandes, que la primera pregunta planteada abarca un capítulo completo de esta tesis, las demás preguntas se exploran en el primer y segundo capítulo, pues a medida de que se investigaba y profundizaba sobre la relación entre el cine y la arquitectura de paisaje se encontraron proyectos, investigaciones y por supuesto, películas que se consideraron de gran relevancia para construir esa relación.

¹ Arquitecta paisajista egresada de la licenciatura impartida en la UNAM.

¿Cómo debería abordarse la relación entre la arquitectura de paisaje y el cine? Las razones que motivaron la tesis y las preguntas que emanaron de ellas reflejaron que sería una tarea titánica tratar de abordar todos los posibles caminos que llevaran a las dos disciplinas a encontrarse, por lo que se consideró que este trabajo sería una introducción a todos esos posibles encuentros. Dicho eso, la tesis se estructuró en tres capítulos:

El capítulo I responde a la posibilidad de que el cine se convierta en una herramienta para un arquitecto paisajista para pensar y reflexionar la arquitectura de paisaje por lo que la primera parte está dedicada a conocer cómo el cine opera y se comunica través de su lenguaje.

Cuando decimos que el cine y la arquitectura de paisaje se pueden relacionar, en realidad nos referimos a que existen, no solo una, sino varias maneras en las que se pueden vincular las dos disciplinas. Al haber pocos antecedentes del tema en la licenciatura de arquitectura de paisaje de la UNAM, se consideró oportuno abordar en el capítulo II un número de posibles puntos de encuentro entre las disciplinas y se tomó uno de ellos para profundizar en él en el capítulo III, el cuál está directamente relacionado con la manera en la que concebimos y pensamos la arquitectura de paisaje. Finalmente en las conclusiones de la tesis se abordan los resultados y aportaciones de la este documento.

Objetivo general

Demostrar que el cine puede ser una herramienta didáctica que permita aprender, pensar y plantear ideas de creación en la arquitectura de paisaje.

Objetivos específicos

- › *Reconocer el lenguaje cinematográfico para generar herramientas de análisis y abordaje del cine en la arquitectura de paisaje.*
- › *Categorizar las convergencias entre las disciplinas del cine y la arquitectura de paisaje.*
- › *Utilizar una obra cinematográfica que permita analizar los principios fundamentales de la arquitectura de paisaje.*

CAPÍTULO UNO

EL CINE

El cine, al igual que la arquitectura de paisaje, tiene un lenguaje desde donde construye narrativas que nosotros como espectadores sentimos y experimentamos, provocándonos emociones, sentimientos y cuestionamientos sobre la vida misma o sobre lo que sea a lo que invite a pensar una obra cinematográfica, sea de cualquier forma estética, esquema de producción, de cualquier país y de cualquier tiempo.

Conocer el lenguaje que utiliza el cine para comunicar ideas, amplía nuestra apreciación de lo que vemos en pantalla. En sus profundidades encontramos discursos donde se esconden metáforas y símbolos que nos hacen apreciar aún más lo significativo de una imagen y, ahí, construir un puente para la arquitectura de paisaje, en el que un arquitecto paisajista al ver una película con ojos de sensibilidad paisajística encuentre una serie de posibilidades de pensar su disciplina.

Entonces, la semilla que comenzará esta germinación de relaciones entre el cine y la arquitectura de paisaje sería el desglose de un pequeño esbozo representativo de lo que es el lenguaje cinematográfico, con el objetivo de que un arquitecto paisajista tenga herramientas de análisis al momento de abordar una película. Además de hacer ver al cine más que un medio de consumo, sino que en ese entretenimiento puede también ofrecer una manera de ver el mundo, esos mundos donde los paisajes se crean y se transforman, esos paisajes que estudia e interviene un arquitecto de paisaje. A continuación, se desglosará la forma en la que el cine construye narrativas a partir de una serie de elementos: espacio, montaje, sonido, ritmo. Un lenguaje conocido como lenguaje cinematográfico.

Para analizar una película debemos considerar que tiene una forma y un discurso, que nos quiere comunicar algo, en los espectadores recae encontrar el significado de la película a partir de comprender cómo funcionan y se relacionan elementos del lenguaje cinematográfico que estructuran la película. Existe una variedad de bibliografía sobre el lenguaje cinematográfico, cada una organiza y clasifica sus elementos de manera distinta, pero para este trabajo se está tomando en cuenta como referencia la propuesta de Vall y Torrent (2012) complementándolo y adaptándolo con apuntes de Martínez y Gómez (2015) y Estrada (2022), esto porque se considera que abordan el lenguaje cinematográfico de manera clara y accesible a todo público, público entre quienes pueden figurar los arquitectos paisajistas.

A continuación se considerarán cuatro elementos cinematográficos de acuerdo a cómo las categorizan Vall y Torrent (2012) y Estrada (2022), los cuales son los siguientes y que abordaremos a continuación:

1. **Espacio.**
2. **Montaje.**
3. **Sonido.**
4. **Ritmo.**

1. ESPACIO

El espacio cinematográfico está conformado por el encuadre, el cual de acuerdo con Estrada (2022) es la toma (lo que se filma) manifestada en pantalla, es decir, lo que la cámara ve y es proyectado. El encuadre, de acuerdo con Estrada (2022) está compuesto irremediamente de un plano y un ángulo, los cuales mantienen implicaciones psicológicas en el espectador.

1. **Plano:** Es la relación de distancia y, por lo tanto de intimidad, entre la cámara y el objeto retratado. Normalmente este concepto es utilizado a nivel técnico para comunicarse entre cineastas o a nivel apreciación para descifrar qué nos está comunicando el plano.
2. **Ángulo:** Es la relación de altura entre la cámara y el objeto retratado, la cual crea una relación de poder entre los personajes y los espectadores.

Existe una variedad de clasificación de la tipología de planos, los cuales, como se mencionó anteriormente, están determinados por la distancia entre la cámara y lo retratado. Entre más nos acercamos al objeto mayor es la intimidad que se crea con lo filmado. Vall y Torrent (2012) utilizan la siguiente clasificación:

Gran plano general o big long shot: Es una visión general de un paisaje, espacio o multitud donde se desarrolla la acción, generalmente de carácter descriptivo (Vall y Torrent, 2012). (Ver imagen 1)



Imagen 1. Gran plano general en el comienzo de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968).

Plano general o long shot: Más limitado que el primero, en él se observan a los personajes en relación con su entorno (Vall y Torrent, 2012). (Ver imagen 2)



Imagen 2. Plano general de Breaking Bad (Gilligan et al., 2008-2013).

Plano americano: Es el plano que corta la figura humana a la altura de las rodillas (Vall y Torrent, 2012).(Ver figura 3)



Imagen 3. Plano americano de la serie The Mandalorian (Estados Unidos, 2019), en el que observa al personaje desenfundar su arma.

Plano medio o medium shot: La figura cortada por la cintura. Nos acerca al personaje (Vall y Torrent, 2012). (Ver figura 4)



Imagen 4. Plano medio de Fallen Angels (Wong Kar-wai, 1995).

Primer plano o close up: Se muestra el rostro del personaje y se observan sus sentimientos y carácter. Si se encuadra solo una parte del rostro recibe el nombre de primerísimo plano (Vall y Torrent, 2012). (Ver figura 5)



Imagen 5. Primer plano en As tears go by (Wong Kar-Wai, 1988)

Plano-detalle o big close up: Aquí se dirige la atención a algún punto como lo puede ser los ojos o manos de un personaje (Vall y Torrent, 2012). (Ver figura 6)



Imagen 6. Plano detalle de Solo: A Star Wars Story (Ron Howard, 2018)

Por otro lado, de acuerdo con Estrada (2022) la angulación de un encuadre transforma la figura humana y modifica la relación que nosotros como espectadores tenemos con los personajes, creando una relación de sumisión o de autoridad. Basándonos en Estrada (2022) estos pueden ser:

Ángulo picado: Se observan a los personajes por encima de la altura de sus ojos (Vall y Torrent, 2012). Estrada (2022) menciona que la relación de poder es del espectador sobre el personaje en pantalla. (Ver figura 7)



Imagen 7. Ángulo picado en Star Wars: Episode V (George Lucas, 1980)



Ángulo normal:

Encuadra a la altura de los ojos (Estrada, 2022). (Ver figura 8)

Imagen 8. Ángulo normal en The moon has risen (Tanaka, 1995)

Ángulo contrapicado: Encuadra al personaje por debajo de la altura de los ojos (Vall y Torrent, 2012). Estrada (2022) menciona que contrario al picado, el espectador está sumiso frente al personaje. (Ver figura 9)



Imagen 9. Ángulo contrapicado en 2001: Odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968).

Ángulo cenital: Es más pronunciado que el picado como si fuera la vista de un pájaro al mirar hacia abajo, perpendicular al cielo (Vall y Torrent, 2012). (Ver figura 10)



Imagen 10. Ángulo cenital en Psicosis (Alfred Hitchcock, 1960)

Ángulo holandés: De acuerdo con Estrada (2022) es cuando la cámara se inclina y rompe su horizonte, distorsionando la realidad. (Ver figura 11)



Imagen 11. Ángulo holandés en The Dark Night (Christopher Nolan, 2008)

2. MONTAJE

Para Estrada (2022) y Vall y Torrent (2012) el montaje crea el tiempo cinematográfico y es al mismo tiempo la base del lenguaje cinematográfico. Surge de la edición, que es básicamente la técnica de unir trozos de planos de película para generar secuencias y el montaje en sí, sería la decisión del orden en que se presentará cada imagen y con qué duración (Estrada, 2022)

Una manera de entender cómo funciona el montaje y el efecto global que tiene el unir imágenes en la experiencia del espectador frente a la pantalla es a través de la explicación que Alfred Hitchcock hace del montaje (Keir Burrows, 2021, 4m54s).

En la secuencia A es mostrado el plano de un personaje observando a una mujer con un bebé, corte y ahora en el siguiente plano se observa sonriendo al primer personaje. La idea transmitida, en palabras de Hitchcock es la de un señor “amable y simpático”. la secuencia B intercambia el plano de la mujer con un bebé por el de una mujer en bikini, la percepción del personaje que observa ahora es distinta, él ahora es un “viejo indecente” (Keir Burrows, 2021, 4m54s).

A



B



Imagen 12. Efecto Kuleshov explicado por Hitchcock. El montaje le da significado a las imágenes.

Continuando con el montaje, Estrada (2022) identifica dos tipos de montaje: el externo y el interno.

Montaje externo: Estrada (2022) la define como la sucesión de encuadres con distintos planos y ángulos que recomponen una acción y que determina la experiencia del espectador frente a la película. Es precisamente el que nace de la edición, el que

se crea cortando imágenes y decidiendo el orden y duración de cada una de ellas, en palabras de Estrada (2022) es donde se genera el tiempo cinematográfico, el cual, como se puede leer, se puede manipular, por ejemplo, la acción que en la realidad tomaría 10 segundos, en el cine, tomaría más o menos tiempo al “estirar” o “ralentizar” la duración de los encuadres.

Montaje interno: Para Estrada (2022), de la misma manera que el montaje externo, es la sucesión de encuadres con distintos planos y ángulos que empatan una acción narrada sin cortes, determinando la experiencia del espectador con la diferencia de que lo hace en tiempo real. En otras palabras, podríamos decir que aquí no existe el tiempo cinematográfico, la acción que sucede cinematográficamente tiene la misma duración que tendría en la realidad.

La manipulación del tiempo implica una serie de posibilidades de maneras de contar un relato cinematográfico, por ejemplo, se pueden omitir sucesos de una narración utilizando elipsis o puede haber saltos en el tiempo (Vall y Torrent, 2012). Así como las elipsis, que omiten sucesos que no necesariamente se necesitan contar, existe una variedad de transiciones que permiten fluir de manera continua el relato cinematográfico, identificarlas nos permite entender su significado (Martínez y Gómez, 2015), algunas que enlista Vall y Torrent (2012), son las siguientes:

Cambio de plano por corte: Es el ensamblado a través de una yuxtaposición repentina y simple de una imagen con otra.

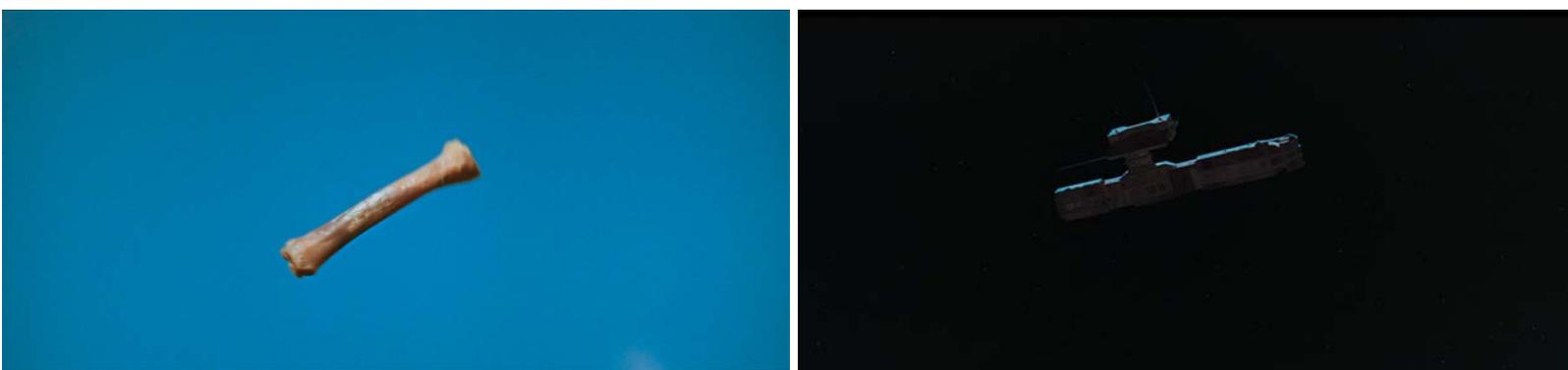


Imagen 13. Un cambio de plano por corte también puede ser una elipsis como sucede en '2001: Odisea del espacio' (Reino Unido y Estados Unidos, 1968) de Stanley Kubrick con un solo corte entre plano y plano, se suprimen 4 millones de años.

Fundido: El fundido consiste en el desvanecimiento de la imagen hasta dejarla en un solo color, comúnmente oscureciéndola, funciona para separar secuencias entre sí y para indicar un cambio importante en la narración, recurrentemente significando un alto o un salto temporal. Por ejemplo, en la secuencia inicial en *2001: odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968) se aprecian tres fundidos que registran los acontecimientos vividos por los personajes durante tres días. El fundido A encuadra la muerte de un personaje, el fundido B observa la lucha por agua entre dos grupos de homínidos y el fundido B recoge un atardecer.

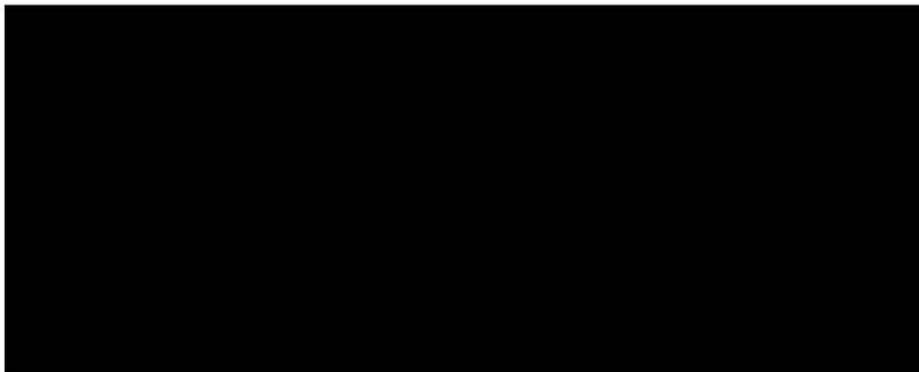


Imagen 14. Fundido en la secuencia Dawn of Man de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968).

Encadenado: Es la transición entre planos a través del desvanecimiento del primero mientras va apareciendo el que le sucede, haciendo que por un momento el plano consecuente queda sobreimpreso en el primero, comúnmente mantiene un significado de sueño, irrealidad o imaginación.



Figura 15. 'Aftersun' (Reino Unido, 2022) de Charlotte Wells. Una transición en encadenado transmite los sentimientos de tristeza que persisten en el personaje.

Barrido: Es una transición a partir de un giro panorámico muy rápido que no permite apreciar los objetos en la pantalla, tan solo se observan como manchas fugaces. Su objetivo es pasar de un espacio a otro de manera instantánea.



Imagen 16. Ejemplo de Barrido en El Hombre Araña 2 (Sam Raimi, 2004) La acción se traslada a otro espacio.

3. EL SONIDO

El cine en sus inicios era silente, la experiencia sonora se limitaba solo a acompañamiento de música en vivo en paralelo a la proyección de la película y con la escenificación de una narración explicativa de lo que se visionaba en la imagen (Vall y Torrent, 2012). En 1927 el sonido se integra al discurso visual del cine con la primera película sonora “El cantor de Jazz”, convirtiéndose así en un lenguaje audiovisual, donde el sonido se une como un elemento dramático y expresivo que le dota al cine más realismo y expresividad (Vall y Torrent, 2012).

De acuerdo con Vall y Torrent (2012) el sonido se expresa de dos maneras: Como paralelismo sonoro que corresponder con las imágenes que aparecen en pantalla o reforzando lo que ocurre fuera del campo de ellas, o fungiendo como contrapunto sonoro, es decir, contraponiéndose a la imagen, generando nuevos significados (Martínez y Gómez, 2015, p.147).

Los elementos del sonido que componen la banda sonora de una película constan de cuatro elementos: voz humana o diálogo, ruidos, música y silencio, estos elementos pueden ser diegéticos cuando pertenecen a la narración, siendo in cuando aparecen en campo u off cuando están fuera de campo o, pueden ser extradiegéticos cuando la fuente emisora no pertenece al contexto narrativo de la película (Vall y Torrent, 2012), como lo puede ser la voz de un narrador o acompañamiento musical (Hoyos, 2017).

1. *Voz humana o diálogo:*

Tiene una función informativa y expresiva al servir como soporte de la información argumental de la historia narrada cuando los diálogos de los personajes transmiten sus emociones (Vall y Torrent, 2012).

2. *La música:*

Acompaña a la mayoría de las películas, siendo a veces inconcebible una obra cinematográfica sin un acompañamiento musical. El acompañamiento musical puede servir para subrayar emociones, crear estados de ánimo, envolver una secuencia de montaje o suavizar cambios bruscos entre plano y plano (Vall y Torrent, 2012).



Imagen 17. En Spider-man (Sam Raimi, 2004) la canción Raindrops Keep Fallin' on My Head acompaña una secuencia de la película.

3. Ruidos:

Aquí se contemplan los ruidos, efectos sonoros y ambientales (Martínez y Gómez, 2015, p.151) que reciben un tratamiento especial para ser utilizados cinematográficamente. Los sonidos seleccionados se recrean y diseñan en un estudio de grabación, manipulándose a voluntad del director para potenciar su expresividad, algunos de ellos pueden ser una puerta que cruje, radio de policía, el sonido de un tren, tráfico, entre otros (Vall y Torrent, 2012). En Berberian Sound Studio (Reino Unido, 2012) de Peter Strickland, un ingeniero de sonido inglés recrea sonidos de asesinatos en un estudio de grabación en Italia a partir de utilizar vegetales.

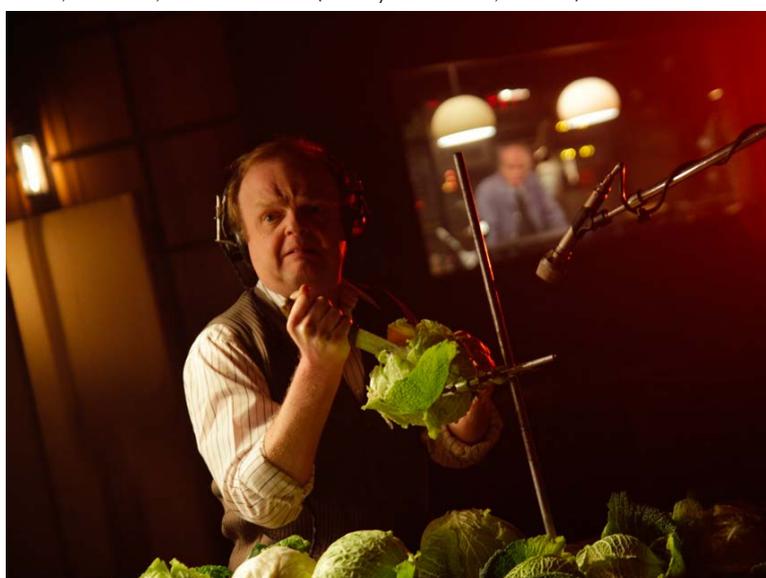


Imagen 18. Berberian Sound Studio (Peter Strickland, 2012)

Aquí se contemplan los ruidos, efectos sonoros y ambientales (Martínez y Gómez, 2015, p.151) que reciben un tratamiento especial para ser utilizados cinematográficamente. Los sonidos seleccionados se recrean y diseñan en un estudio de grabación, manipulándose a voluntad del director para potenciar su expresividad, algunos de ellos pueden ser una puerta que cruje, radio de policía, el sonido de un tren, tráfico, entre otros (Vall y Torrent, 2012). En *Berberian Sound Studio* (Reino Unido, 2012) de Peter Strickland, un ingeniero de sonido inglés recrea sonidos de asesinatos en un estudio de grabación en Italia a partir de utilizar vegetales.

4. *El Silencio:*

El silencio es un recurso expresivo provocativo, incluso más expresivo que la propia palabra (Martínez y Gómez, 2015 p. 154). Algunas veces se trata de un elemento anticipador de algo que va a ocurrir, creando contrastes rítmicos y estados de ánimo en una película (Vall y Torrent, 2012). En *'El padrino: Parte III'* (Estados Unidos, 1990) de Francis Ford Coppola, el recurso del silencio se hace presente en la escena clímax de la película durante el llanto desolador del protagonista que vemos en primer plano donde la imagen es tan potente que hace no necesario escuchar el llanto.



Imagen 19. El padrino: parte III (Francis Ford Coppola, 1990)

4. EL RITMO

De los elementos que componen el lenguaje cinematográfico, Martínez y Gómez (2015) y Vall y Torrent (2012) coinciden que el ritmo es uno de los elementos más abstractos y más complicados de definir. Para Kandinsky (como se citó en Martínez y Gómez, 2015, p. 71) el ritmo es la base primordial de la composición artística, tratándose de la relación tensa o relajada entre elementos, de la misma manera en el cine el ritmo no existe por sí solo, sino que es resultado de la conjugación y relación entre sus elementos, dependiendo principalmente del tratamiento del tiempo y el espacio cinematográfico (Vall y Torrent, 2012).



Imagen 20. Still de The Untouchables (De Palma, 1987). La secuencia de la escalera es un claro ejemplo del ritmo: tensión creada por el montaje, el uso de la imagen (lo que narra la cámara) y el sonido hasta culminar en un clímax que dilata el tiempo.

Finalmente, cada uno de los elementos, descritos anteriormente, que componen el lenguaje del cine, están ahí por un propósito: darle forma a la historia que se cuenta, sin embargo, detrás de esa historia narrada existe un discurso (o fondo) que se quiere comunicar, siendo el lenguaje del cine un medio que guía la historia hacia el discurso (Vall y Torrent, 2012). La narrativa es esa manera en que los elementos que componen el lenguaje cinematográfico se relacionan entre sí para funcionar como un todo y darle estructura a la película para transmitir un discurso (Vall y Torrent, 2012). En palabras de Estrada (2022), la narrativa no existe por sí misma, sino que se construye a sí misma a través del lenguaje cinematográfico.



Imagen 21. En In the Mood for Love (Wong Kar-Wai, 2000) podríamos decir que la narrativa de la película es implícita, la narrativa es visual, la cámara narra, entendemos el drama de la historia más por los silencios que por lo que se dice.

La narración:

La historia es una serie de acontecimientos cercanos a la realidad que se cuentan a través de personajes; estos hechos que se cuentan, de acuerdo con Vall y Torrent (2012), componen el argumento de la historia. Algunas veces cuando la obra es ficción, los hechos se acatan a las leyes que establece la obra, por ejemplo, las de un género, como lo puede ser un musical o una historia misterio, donde se suprimen hechos para crear justamente misterio (Vall y Torrent, 2012). La manera en la que se narra una historia depende del punto de vista desde donde el espectador obtiene la información de los hechos; por ejemplo, el espectador puede tener conocimiento de más información que los propios personajes de la historia o algunas otras veces, sólo se limita a saber lo que los personajes tienen conocimiento (Vall y Torrent, 2012). Si una película se narra a través del punto de vista de uno de sus personajes, éste se reconoce como el narrador y el espectador se limita a conocer la información que el narrador conoce y descubre; otra forma de narración es el narrador omnisciente, en el que el

espectador conoce más información que los propios personajes e incluso accede a sus pensamientos (Vall y Torrent, 2012). Por encima de todas estas formas de narración, el cineasta es la figura global que narra a través del lenguaje cinematográfico (Vall y Torrent, 2012).



Imagen 22. Rashomon (Akira Kurosawa, 1950). La narrativa de la película consiste en no ser narrada desde el punto de vista de un personaje, sino desde cada uno de los protagonistas, resultado en versiones distintas de los hechos ocurridos.

Normalmente, las películas adoptan un estilo narrativo clásico hollywoodense para contar sus historias, en donde la acción regularmente es cronológica y nace a partir por las decisiones, carácter y deseos de personajes individuales (Vall y Torrent, 2012). Estos personajes usualmente se enfrentan a antagonistas creando un conflicto a resolver durante el desarrollo de la historia normalmente al final del relato, pero no siempre es así. La variedad de formas expresivas crea distintos modos narrativos, puede haber películas donde su estilo sea abstracto y aparentemente “no se cuenta nada” y otras donde es más explícito, como el propio estilo de Hollywood hollywoodense (Vall y Torrent, 2012).

CAPÍTULO DOS

PUNTOS DE ENCUENTRO

ENTRE EL CINE Y LA ARQUITECTURA DE PAISAJE

Con sólo 138 años de existencia y como la más joven de las bellas artes (Etecé, 2019: párr. 2), el cine se ha insertado en el inconsciente colectivo y consecuentemente en la vida de las personas. Solórzano (2017) en su libro *Misterios de la sala oscura* expone ello a través de un ejercicio de análisis en el que aborda y reflexiona sobre películas que marcaron hitos en la historia del cine y que por diversas razones han permanecido insertas en la memoria colectiva hasta la fecha. En la actualidad estamos tan inmersos en el mundo de las imágenes en movimiento que es difícil separarlas de nuestra experiencia con el mundo real, dice Helphand (1986: p. 2).

El cine en ese mundo no sólo es un medio para contar historias y en consecuencia entretenernos con ellas sino que en el momento en que una película encuentra a un espectador, éste último la convertirá en un referente al seleccionar elementos de la historia que la película está contando para crear asociaciones y relaciones entre lo que es real cinematográficamente y lo que es real para él. Por ejemplo, alguien puede utilizar una película para explicar un tema o realizar analogías entre la historia narrada cinematográficamente con lo que le sucede en su vida. Cuando disciplinas, profesiones u oficios son parte de las narrativas cinematográficas, el cine se utiliza aún más como un medio referencial dentro de los campos de las respectivas disciplinas abordadas, y es ahí cuando el cine se acerca a la arquitectura de paisaje.

Existe una variedad de listados de películas en artículos periodísticos y en foros de opinión en internet en las que se sugieren un número de títulos de películas que deberían ver practicantes, teóricos o interesados en una profesión por razones como puede ser que en ellas encuentren una significativa exploración y reflexión de dicha profesión o tal vez encuentren representaciones de su labor, ejemplo de ello lo encontramos con Estrada (2023: 1h5m) quien realiza un ejercicio de selección de las películas que debería ver un abogado. Teniendo en cuenta lo anterior y tal como se planteó en la introducción surgen las siguientes preguntas: ¿existirán películas que todo arquitecto paisajista debería ver? ¿por qué deberían verlas? ¿qué encontrarían en ellas? ¿reflexiones, respuestas, inspiración?

El punto de encuentro de la arquitectura de paisaje con el cine puede ser no solo uno, sino ser una gran variedad de puntos de encuentro, por lo que una categorización de las maneras en las que se pueden relacionar será de gran utilidad para reconocer que tan amplio es el abanico de temas que se desprenden de vincular el cine y la arquitectura de paisaje. Ello es lo que le da razón de existencia a este segundo capítulo.

Para la arquitectura, disciplina que mantiene una relación muy cercana con el cine encontramos que García (2023) categoriza los posibles encuentros entre estas dos disciplinas en las que propone cinco posibles maneras de convergencia (pp. 46-55):

1. El cine como objeto arquitectónico.
2. El cine como medio de inspiración.
3. El cine como una herramienta para historizar sobre el objeto arquitectónico.
4. Lo urbano-arquitectónico como preocupación fílmica.
5. El cine como analogía de dos procesos técnicos y creativos semejantes.

Dicha propuesta a pesar de estar enmarcada en el campo arquitectónico se retomarán sus categorías planteadas, adaptándolas al campo arquitectónico-paisajístico, pues en mi opinión la arquitectura y la arquitectura de paisaje no están alejadas como disciplinas, comparte un mismo lenguaje y procesos de diseño similares. Una propuesta para la arquitectura de paisaje basada en García (2023) se enlista en las siguientes categorías:

- 1. El cine como objeto arquitectónico-paisajístico.**
- 2. El cine como fuente de inspiración para la arquitectura de paisaje.**
- 3. El cine como herramientas de investigación para la arquitectura de paisaje.**
- 4. El cine para pensar la arquitectura de paisaje.**
- 5. El cine y la arquitectura de paisaje: un puente entre lenguajes.**
- 6. El cine como medio para la creación y diseño arquitectónico-paisajístico.**

Cabe recalcar que se agregó una sexta categoría en la adaptación de la propuesta realizada por García (2023) puesto que se encontró un cortometraje que nos demuestra que un arquitecto paisajista puede ser parte del equipo de producción de una película y desenvolverse creativamente. Se trata del cortometraje C.H.Z (continuously habitable zones) (Francia, 2011) donde Bas Smets, un arquitecto paisajista belga formó parte del equipo de diseño de producción de la película al ser comisionado para diseñar un jardín extraterrestre. A continuación se desarrollarán las seis categorías ya mencionadas partiendo del planteo original de García (2023) y a partir de ahí se plantearán para la arquitectura de paisaje con apoyo de trabajos, proyectos e investigaciones que ejemplifican cada categoría.

1. El cine como objeto arquitectónico-paisajístico.

¿Dónde vemos cine? En nuestros tiempos, la respuesta sería en cualquier lugar. Vemos películas en los espacios donde podemos, pues el avance de la tecnología permite verlo con sólo tener una pantalla, pero es en el cine (el espacio arquitectónico diseñado exclusivamente para ver películas) donde se concibe mejor la idea de verlo. Para García (2023) es indisociable el acto de congregarse para ver una película y el espacio arquitectónico que albergará el momento, ya sea que se trate de una carpa, una cafetería, un teatro, las propias salas de cine, que como se mencionó, son los lugares concebidos exclusivamente con el propósito de exhibir películas (p. 52). Sin embargo, existen otra serie de espacios en donde el acto de exhibición de cine también puede suceder como lo es en jardines, explanadas y parques, espacio que la disciplina de la arquitectura de paisaje recurrentemente se encarga de diseñar; aquello representa ya una interacción del cine con espacios arquitectónico-paisajísticos. No obstante, surge la siguiente pregunta: tal como se consolidaron espacios arquitectónicos exclusivos para ver cine como lo dice García (2023: p. 52) ¿será posible para la arquitectura de paisaje concebir espacios arquitectónicos-paisajísticos exclusivos para ver cine? El cine Treepop cinema, un cine en las alturas diseñado por arquitectos paisajistas podría representar la respuesta a esa pregunta.



Imagen 23. FICUNAM. Función en las Islas en Ciudad Universitaria UNAM, imagen recuperada de FICUNAM

En 2015, Salad Dressing (2016) un estudio de arquitectura de paisaje con sede en Singapur proyectó y construyó un cine temporal entre las copas de los árboles del bosque tropical del Rainforest Discovery Center (párr. 1), ubicado en los límites de los bosques de Sepilok y Sandakan. La construcción del cine se basó en la colocación de una estructura de andamios temporal de 19.8 metros de altura que alcanzaba la copa de los árboles de la familia Dipterocarpaceae. En la parte superior de la estructura se desarrollaría la función de cine, la cual se concibió, según Jovis Verlag (2020), como un capullo mecánico en el que la estructura se despliega en pantallas y hamacas en voladizo (párr. 1).



Figura 24. Treetop cinema (2015), imagen recuperada de Art4d.

Este proyecto se realizó a propósito del Borneo Rhythms of Rimba Wildlife Festival, un festival dedicado a la concientización ambiental sobre los bosques de Borneo, con el objetivo de presentar a la población de Borneo la famosa película italiana Sandokan (Sergio Sollima, 1976), la cual está basada en las novelas del italiano Emilio Salgari ambientadas en las selvas de Sabah durante la época poscolonial de Malasia, precisamente en el mismo paisaje donde sería exhibida la película de acuerdo con Salad Dressing (2016: párr. 1).



Figura 25. La construcción de la plataforma duró aproximadamente 3 semanas. Imagen recuperada de Cookiemonster, 2015.

A pesar de tratarse de un proyecto efímero que se desmontó finalizando el evento, treepop cinema nos hace pensar que la arquitectura de paisaje, e puede imprimir a un espacio de exhibición de cine, comúnmente diseñados desde lo arquitectónico, un propósito que expanda la experiencia más allá de sólo visionar una película, que ese propósito permita

experimentar el paisaje cinematográficamente, entendiéndose visionar como el acto de “ver imágenes cinematográficas” (RAE, 2001). Pensemos esto: durante el tiempo en el que se visiona Sandokan desde los 19 metros de altura entre la copa de los árboles, paralelamente se experimenta el paisaje del Bosque Tropical de Borneo, el mismo paisaje en el que se desarrolla la película. La percepción del paisaje, en el cómo y qué se ve, como lo sostiene Helphand (1986: p. 7), estaría permeada por el mismo cine y la arquitectura de paisaje.

Treepop cinema deja algo interesante a reflexionar: el hecho de que la película Sandokan (Sergio Sollima, 1976), se visiona inmerso en el paisaje en el que se sitúa la narrativa cinematográfica quizá rompa una barrera de percepción del paisaje: la de la ficción dada por la película y haga que el significado de la película no solo se exprese a través del lenguaje cinematográfico sino que se expanda sobre la pantalla y se extienda sobre la copa de los árboles hasta donde permita ver la mirada del espectador y al mismo tiempo le posibilite pensar cinematográficamente su paisaje, una idea parecida a la de Stroman (2018: párr. 4) quien dice que se le puede dar sentido a hechos cotidianos como momentos cinematográficos y pensar los lugares que habitan como escenarios cinematográficos.

2. El cine como una inspiración para la arquitectura de paisaje.

García (2023) menciona que la disciplina de la arquitectura ha reflexionado en cómo el cine ha articulado imaginarios (frecuentemente futuristas), donde los espacios arquitectónicos tienen una presencia relevante (pp. 49-50), imaginarios que se introducen en ocasiones a la realidad, como es el caso de la ciudad situada en el año 2026 de Metrópolis (Fritz Lang, 1927), con grandes rascacielos y largas avenidas inundadas por automóviles, escenario futurista de la película que estimuló la inventiva arquitectónica sobre la ciudad (p. 50).

Por otro lado, como lo menciona Celluloidlandscape (s.f.: párr. 1), la arquitectura de paisaje además de tener fuentes de inspiración como lo son jardines, pinturas paisajísticas y otras formas estáticas de arte visual, al rastrear la obra de arquitectos paisajistas, encontramos que el cine también estimula la inventiva en el proceso creativo de diseño, una inspiración que proviene principalmente de la apreciación del diseño de sets, los escenarios utilizados y en general de los mundos que inmersiónan a los espectadores al ver cine. Por ejemplo, Goh Yu Han, arquitecta paisajista de Malasia, directora de diseño en el estudio de arquitectura de paisaje Salad Dressing, expone el rol que juega el cine en su trabajo:

Creo que el cine es muy importante para el diseño y la vida. Me inspiro en las películas porque muestran posibilidades. Cuando veo películas, me gusta estudiar la escenografía y los entornos en los que se ruedan. También me inspiran los directores de cine que pueden soñar con nuevos mundos y hacer todo lo posible para llevarlos a cabo. Algunos de mis directores de cine favoritos son Werner Herzog, Andrei Tarkovsky, Akira Kurosawa, Steven Allan Spielberg; la lista es interminable (Shi y Maina, 2022).

Asimismo para el arquitecto paisajista estadounidense Ken Smith, reconocido por explorar la relación entre el arte, la cultura contemporánea y el paisaje (ken smith workshop, s.f.: párr. 1) el cine también forma parte de sus fuentes de inspiración, específicamente el diseño de un set del jardín construido para la película francesa Mon Oncle (Jacques Tati, 1958), filme en donde el director yuxtapone el centro de una ciudad francesa decadente y la recientemente construida Villa Arpel, un vecindario modernista, que el director Jacques Tati utiliza para realizar una crítica a la modernidad (Celluloidlandscape, s.f.: párr. 2-3).



Figura 26. Maqueta a escala del set jardín de la casa de la Villa Arpel. El estilo modernista predomina en él. Imagen recuperada de northernarchitecture.us

La villa fue un set diseñado específicamente para la película y estuvo a cargo de Jacques Lagrange, quién le imprimió al jardín de la Villa un diseño estilizado, colorido y curvilíneo, con ecos de diseños paisajistas modernos de mediados del siglo XX, de acuerdo con Celluloidlandscape (s.f.) funcionando como el escenario en el que se sitúa la carga cómica de la vida moderna, donde la funcionalidad del jardín no es importante, pues su propósito es enaltecer el estatus social de la familia que allí vive para impresionar a los visitantes (párr. 6).

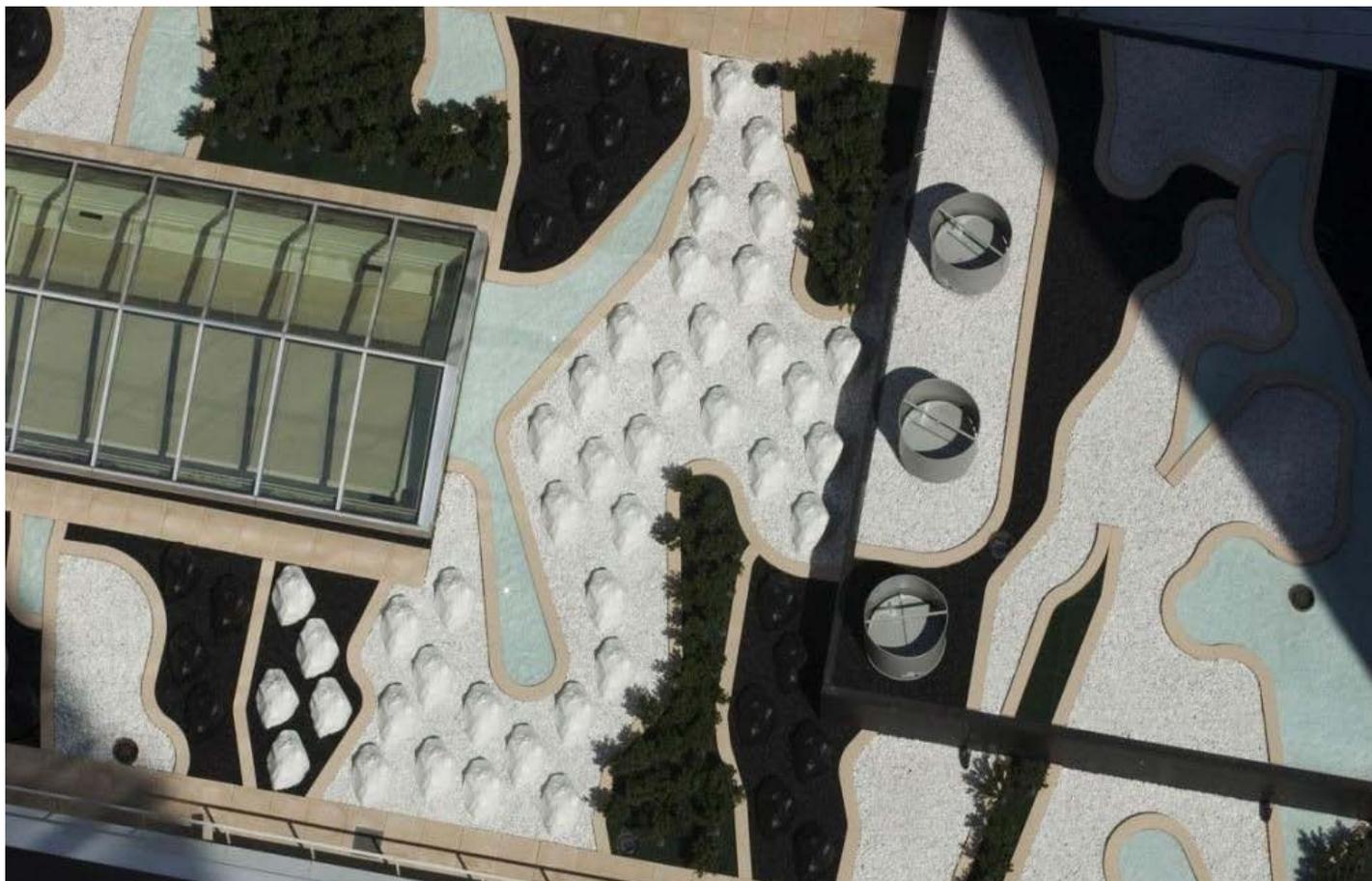


Figura 26. Jardín para la azotea del MoMA diseñado por Ken Smith. Se nota en planta el diseño plástico y de camuflaje. Imagen recuperada de northernarchitecture.us.

El concepto del jardín diseñado por Ken Smith para la azotea MoMA no es tan distinto al jardín en el que se inspira, al igual que al mismo tiempo tampoco contiene una función real y es totalmente plástico. El jardín de Ken Smith está construido a partir del uso de vidrio triturado para imitar agua, caucho reciclado para imitar mulch, un tipo de acolchado de restos de materia vegetal que se utiliza como cubresuelos (Verdecora, s.f.), y setos de plástico para imitar vegetación (Celluloidlandscape, s.f.: párr. 7). El diseño del jardín de la azotea del MoMA, al igual que el jardín construido para la película es irónico, ya que no cumplen sus propósitos esperados. El primero utiliza un estilo de camuflaje para llamar la atención en el centro de la ciudad de Manhattan, en donde se encuentra el edificio del MoMA, y el segundo, el estilo moderno del jardín más allá de reflejar el estatus social de la familia, refleja lo ridículo que se convierte habitar este espacio.

Estos dos pequeños ejemplos representan la incidencia del cine en la creatividad del arquitecto paisajista, lo que nos dice que valdría la pena voltear la mirada a las narrativas del cine y ver qué mundos o qué paisajes está construyendo, y encontrar ahí oportunidades de inspiración y creación.



Figura 27. Detalle de la vista sur de la azotea del MoMA. Se aprecia el uso de caucho reciclado y setos de plástico. Todo es plástico y falso. Imagen recuperada de asla.org

3. El cine como una herramienta de investigación para la arquitectura de paisaje.

La historia es una de las disciplinas a las que recurre la arquitectura de paisaje, principalmente durante la caracterización de paisaje, un proceso que tiene el propósito de ser una guía para que la toma de decisiones en la etapa de diseño sean las más adecuadas respecto a las características del sitio estudiado. Dependerá de los alcances y características del proyecto a realizar para que el arquitecto paisajista considere que tanto involucra a la historia en sus procesos de caracterización y diseño. Sin embargo, si el arquitecto paisajista entiende el paisaje como un texto social que es cambiante a lo largo del tiempo, como lo plantea Rodríguez (2020: p. 11), implica una entrada necesaria a la historia. En la licenciatura de arquitectura de paisaje en México, comúnmente las fuentes históricas que se consultan para la caracterización del paisaje son mapas, fotografías, pinturas, tradición oral o documentos históricos como códices, la lista es variada, sin embargo el cine también podría figurar en la lista y ser una herramienta de análisis del paisaje como podremos constatar a continuación.

El cine se validó como material de comprensión del pasado a partir de 1920 (Erlj, 2014: p.78), incorporándose junto a objetos, cartas y la música como una fuente más para historiar la vida humana, gracias a su proximidad a la realidad dada por la cámara cinematográfica que registra y documenta la vida humana con movimiento, color y sonido (García, 2023: p. 48), que es su diferencia respecto a otras fuentes históricas. Cuando la invención del cinematógrafo llega a México en 1886 sucede lo mismo, el cine que se produce en la época registra la sociedad del momento y los espacios que habitan (Paz, 2020: párr. 4), por lo que revisar películas de aquella época, como indica García (2023: p. 48) y contrastarlas con películas que compartan un mismo escenario realizadas a lo largo de ese tiempo hasta nuestros días revelarían no sólo las transformaciones de una urbe, los edificios que resisten el paso del tiempo o los que ya no están, sino que también revelarían las transformaciones del paisaje y sus sociedades a lo largo del tiempo. Continuando con García (2023: p. 48) el acontecer del hombre siempre ocurre en una espacialidad y una materialidad, lo que convierte al cine (para la arquitectura) en una herramienta para historiar sobre el objeto arquitectónico y contrastarlo con el presente y el pasado. ¿Para la arquitectura de paisaje podríamos considerar lo mismo? En mi opinión, para la arquitectura de paisaje el postulado de García (2023: p. 48) que ubica que el acontecer del hombre sucede siempre en una espacialidad y una materialidad, sería una idea consecuente

al paisaje. Rodríguez (2020) dice que el paisaje es “la manera en que una sociedad lee, estructura y entiende el mundo” (p.15). Si esa idea la trasladamos al cine, sus narrativas no sólo se enmarcarían en una espacialidad y una materialidad sino que también en un paisaje: en cada historia, en cada personaje. Entonces así podríamos considerar el cine como una herramienta para historiar e investigar sobre la arquitectura de paisaje, inclusive más que ello. Stroman (2018: párr. 9) sostiene que el cine alimenta y permea la forma en la que percibimos el mundo, una visión que nace en el momento en el que se suscita el intercambio de ideas que sucede cuando se ve cine. Lo anterior nos lleva a reflexionar que la forma en que se lee y experimenta el paisaje, de entrada, ya está permeada por las imágenes en movimiento, una reflexión que se puede constatar nuevamente con un ejemplo de Stroman (2018) que dice lo siguiente: “alguien que haya visto los clásicos western de John Ford posiblemente experimentaría un viaje por el oeste americano con reminiscencias a las panorámicas del director en sus películas” (párr. 4).



Figura 28. Monument Valley, escenario icónico de los westerns de John Ford. Imagen recuperada de [pinterest.com](https://www.pinterest.com)

Stroman (2018) menciona que “las identidades de las ciudades están indisolublemente unidas a sus imágenes” (párr. 5). Continuando con esa misma idea, Stroman (2018: párr. 5) menciona que al ver una película, sus imágenes se filtran en la psique de la audiencia y éstas crean nuevas asociaciones sobre el lugar retratado y la acumulación de asociaciones crean una imagen mental de una ciudad. Para ilustrar lo anterior (Stroman, 2018: párr. 5) pone de

ejemplo cómo las películas de Hitchcock que retratan ciudades como San Francisco (véase la imagen 29) contribuyen al desarrollo de una concepción hegemónica de esa ciudad al priorizar la representación de sus pronunciadas colinas cubiertas de arquitectura blanca y su centro bordeado de palmeras, sobre otros entornos de San Francisco.



Imagen 29. San Francisco en The Birds (Alfred Hitchcock, 1963).

Otro ejemplo concreto lo podemos encontrar en las distintas representaciones de Ciudad Gótica en el cine, la ciudad ficticia de Batman, que se ha situado repetidamente en Chicago o Nueva York. Estas representaciones hacen que al momento de pensar en ciudad Gótica, la imagen que se tenga de ella sean precisamente las ciudades en las que se sitúan, es decir se piensa que Ciudad Gótica es Chicago o Nueva York.



Imagen 30. La Salle Street con el edificio de la Cámara de Comercio de Chicago como escenario de Gotham de El caballero de la noche (Christopher Nolan, 2008).

Por otro lado, en el cine mexicano podemos encontrar filmografía que nos ubique en los paisajes que habitamos y al mismo tiempo sea testigo de sus transformaciones al paso del tiempo, dándonos la idea de cómo el cine puede convertirse en una herramienta de investigación para la arquitectura de paisaje.

El cine producido durante la llamada “época de oro” del cine mexicano, iniciada en 1936 con la película *Allá en el rancho grande* del director Fernando de Fuentes (Larrucea, 2012: p. 273), es un referente inserto en el imaginario colectivo sobre la representación idealizada de los paisajes de México, entre ellos los situados en el Valle de México. Larrucea (2012: pp. 272-282) realiza un análisis y reflexión sobre la representación y transformación de los paisajes de dos películas de la época de oro *María Candelaria* (México, 1949) y *Pueblerina* (México, 1943) ambas del director mexicano Emilio Fernández (1904-1986). Larrucea (2012: pp. 272) elige específicamente esta época del cine mexicano ya que de acuerdo con ella, se trata de un momento en el que el paisaje es un elemento priorizado dentro de las historias contadas.



Imagen 31. Still de 'María Candelaria' (Emilio Fernández, 1949). María recorriendo los canales de Xochimilco en su chalupa. Imagen recuperada de MUBI.

En *María Candelaria* (Emilio Fernández, 1949) de acuerdo con Larrucea (2012) la historia se ubica en el paisaje de los canales de Xochimilco donde la vegetación nativa del lugar como los ahuejotes (*Salix bonplandiana*), ninfas (*Nymphaea mexicana*) y las chinampas resaltan a la vista. La autora al analizar la película hace un ejercicio comparativo en el que contrapone el paisaje de Xochimilco registrado en la película, es decir, el Xochimilco de 1949 con el Xochimilco de 2012, en el que deja ver que el paisaje representado, en equilibrio y bien conservado de la película ya no existe y el de ahora está casi cerca de su pérdida, con sus canales sobreviviendo artificialmente con agua tratada (Larrucea, 2012: p. 279); algunos otros sitios que registra la película como lo es la capilla de la Santísima Trinidad de Xochimilco dejan testimonio de la expansión de la urbanidad sobre entornos naturales, pues ahora la capilla se encuentra inmersa en la mancha urbana, sin ningún rastro de las chinampas en las que paseaba el personaje de María (p. 280). Larrucea (2012) propone acercarnos a los testimonios del pasado desde el cine para reconocer lo que se ha perdido y como arquitectos paisajistas “convertir la idealización que vemos en las películas en un paisaje vivo, rescatándolo como patrimonio cultural” (p. 279).

Tal vez convertir la idealización que vemos en las películas en un paisaje vivo como lo propone Larrucea (2012: p. 279) es algo ambicioso. Anteriormente se había mencionado que la característica que hace diferente al cine de otras fuentes históricas es su proximidad a la realidad a través del registro directo que hace de ella (García, 2023: p. 48), sin embargo, a pesar de realizar un registro del mundo, el cine en ningún momento se consideraría un reflejo de la realidad si tomamos en cuenta lo dicho por Stroman (2018: párr. 9), quien dice que ese mismo registro realizado por la cámara cinematográfica permea la forma en la que percibimos el mundo y consecuentemente construye imágenes mentales sobre un sitio (párr. 5), en este caso, imágenes mentales sobre el paisaje. Por lo que cada película realizada correspondería directamente a la visión concreta de un cineasta o grupo de cineastas que tienen sobre un tema u objeto, en este caso la visión sobre el paisaje mexicano de Emilio Fernández como director y Gabriel Figueroa como encargado de la dirección de fotografía, conjunto de cineastas responsables de la estética que subraya la idealización de los paisajes de México (Larrucea, 2012: p. 273).

Sin embargo, si consideramos que dependiendo de quiénes estén detrás de cámara, exista una visión diferente del paisaje, la vasta filmografía mexicana puede ser una herramienta para el arquitecto paisajista para contraponer películas que hayan utilizado las mismas locaciones y observar ahí que características del paisaje le han interesado a cada uno de los cineastas

realizadores de aquellas películas para construir un diálogo entre películas de distintas épocas y de cineastas de distintas latitudes del mundo, y encontrar en ellas la manera en la que el cine ha permeado y construido nuestra percepción de los paisajes de México, inclusive cómo ello incide en la percepción y acercamiento que tiene un arquitecto paisajista a un sitio a intervenir. Finalmente, esta categoría nos hace pensar que las películas realizadas durante todos estos años de la existencia del cine están ahí y cada una de ellas representa una fuente histórica a revisar por un arquitecto paisajista.

4. El cine para pensar la arquitectura de paisaje.

¿Existirán películas que por diversas razones deba ver sí o sí un arquitecto paisajista? Esta categoría explora el cine que pone al centro de sus narrativas, historias, personajes, o escenarios que podrían ser del interés del campo de la arquitectura de paisaje. García (2023) propone en el campo arquitectónico que en el cine los espacios habitables no solo son “telón de fondo” de las historias narradas sino que son también protagonistas y “quedan como testimonios del ser en el espacio” (p. 49). Para la arquitectura de paisaje, bien el paisaje podría ser el “telón de fondo” del cine, pero también podría significar algo más.

En búsqueda de poder analizar una película no por la representación del paisaje, sino por narrativas que pongan al centro temas que podrían servir para pensar y reflexionar la arquitectura de paisaje, se propone analizar ‘2001: Odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968) filme que a primera vista pareciese nada tiene que ver con el campo arquitectónico-paisajístico pero que en su fondo podría reinterpretarse y resignificarse para la arquitectura de paisaje. Se profundizará en este punto de encuentro en la totalidad del capítulo tres de esta tesis.

5. El cine y la arquitectura de paisaje: un puente entre lenguajes.

¿Qué sucederá cuando el puente se construye a partir del lenguaje del cine y la arquitectura de paisaje? Precisamente, en este punto se propone indagar en la posibilidad de una interacción entre el cine y la arquitectura a partir de sus lenguajes.

De acuerdo con información de Ke (2021: p. 14), podemos situar el origen de la arquitectura de paisaje como disciplina en el año 1863, cuando los arquitectos Frederic Law Olmsted y el británico Calvert Vaux, conocidos por diseñar el parque público Central Park en la isla de Manhattan, utilizaron por primera vez el término ‘landscape architecture’ para referirse a su profesión. Desde entonces la disciplina ha buscado construir su propia teoría, alimentándose de otras disciplinas como la arqueología, antropología, ecología, botánica, geografía, filosofía,

historia, psicología, pero una gran parte ha proveniendo de la arquitectura: como lo son metodologías de diseño, de comunicación de ideas y el mismo lenguaje arquitectónico. Sin embargo, dependiendo de la línea de pensamiento en la que se forme un arquitecto paisajista será distinta la manera en la que aborde su profesión. Por ejemplo, en México la licenciatura de arquitectura de paisaje de la UNAM tiende a omitir la parte artística, siendo la asignatura Land art (Facultad de Arquitectura UNAM, 2017: p. 46) una de las pocas expresiones artísticas que se estudian de manera optativa. Sin embargo, se encontró durante la investigación realizada para esta tesis que el cine puede otorgarle a la arquitectura de paisaje posibilidades de creación a través de la interacción de los lenguajes respectivos de cada disciplina.

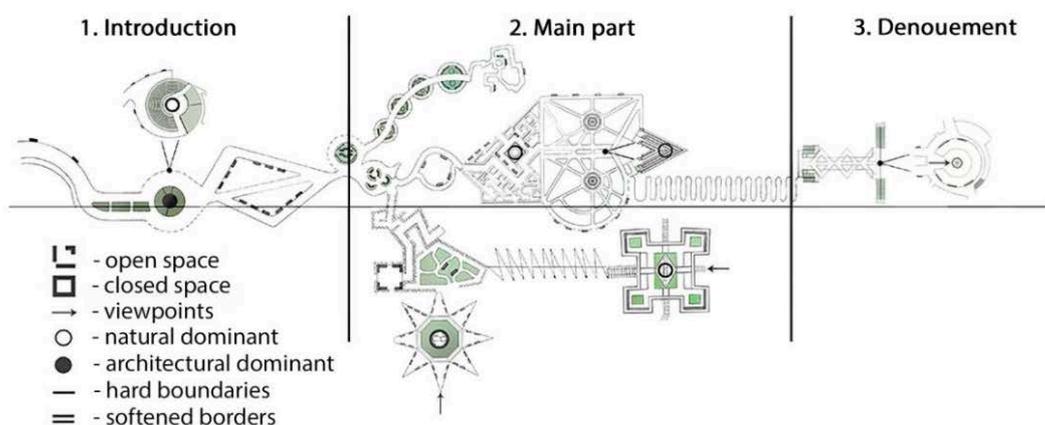
Se encontró que tanto arquitectos como arquitectos paisajistas han hablado de la relación de sus disciplinas con el cine, no obstante las dos disciplinas piensan de manera distinta su relación con el cine. Por ejemplo, desde la arquitectura, de la cual la arquitectura de paisaje toma gran parte de su lenguaje, Le Corbusier posiblemente adoptó del cine la idea de la 'secuencia' como una manera de ver el tiempo en la arquitectura y la bautizó como promenade architecturale según Lopez Uribe (2018: p. 3). De la misma manera, Troshkina et al. (2022) proponen que la arquitectura es una experiencia espacio-tiempo al igual que cine, donde la cámara cinematográfica toma el lugar del movimiento de un cuerpo en el espacio (p. 82). Asimismo, los autores crean una analogía entre el "plano" cinematográfico y el fragmento del espacio arquitectónico que una persona ve desde un punto fijo, por lo que para una escena, que se concibe al unir una serie de planos, su análogo en la arquitectura serían los fragmentos independientes del entorno arquitectónico con un marco espacial claro. Las uniones entre escenas corresponderían al movimiento de la mirada humana, de fragmento en fragmento.

Por otro lado, los arquitectos paisajistas también han explorado la posibilidad de poner a interactuar los lenguajes del cine y la arquitectura de paisaje. Ke (2021) propone utilizar al cine como una herramienta de análisis del paisaje con el objetivo de remodelar la percepción y experiencia del paisaje a través de la elaboración de estrategias de diseño basadas en los resultados de los análisis realizados con una cámara de vídeo.

Con respecto a lo anterior, se asoma la posibilidad de que la arquitectura y en consecuencia la arquitectura de paisaje, al igual que el cine, pueda construir encuadres, manipular la mirada, crear escenarios de percepción, no sólo sobre el entorno arquitectónico como postula Troshkina et al. (2022), sino también sobre el paisaje como el autor Ke (2021) lo explora.

Para desarrollar esta categoría número cinco de los seis posibles puntos de encuentro entre el cine y la arquitectura de paisaje, se recuperará un trabajo realizado por Troshkina et al. (2022) el cual consiste en diseñar un parque a partir de utilizar el método de escritura de un guión cinematográfico. Es preciso mencionar que aquel trabajo de Troshkina et al. (2022), a pesar de diseñar un parque, uno de los espacios que la disciplina de la arquitectura de paisaje recurrentemente se encarga de diseñar, está concebido desde la arquitectura, al ser los autores la mayoría arquitectos, lo cual implica una percepción distinta del paisaje como se tratará de explicar más adelante.

Troshkina et al. (2022) propone abordar la idea del escenario cinematográfico con la intención de programar impresiones visuales y emociones en el “usuario”, a partir de utilizar el método de escritura de un guión cinematográfico (p.84). El método de escritura del guión cinematográfico en el que Troshkina et al. (2022) se basaron es el paradigma desarrollado por el guionista hollywoodense Sid Field quien establece que el guión se construye a partir del deseo de lo que el espectador debe pensar (p.84), dicho en otras palabras, cada paso en el parque debe ser interesante, como si se tratase de una película emocionante (Troshkina et al. 2022: p. 84). Las películas elegidas para diseñar el parque fueron *The boy in the striped pajamas* del escritor Mark Herman y *Green mile* de Frack Darabont, las cuales Troshkina et al. (2022) analizaron su estructura bajo el paradigma de Sid Field (p.85).



*Fig. 7. Graphic script for the movie "Green Mile"
[stud. Galaiba K., Dukelska A., Osadchuk I., Polishchuk A]*

Imagen 32. Gráfica del guión de la película Green Mile. Imagen recuperada de journals.Ilu

Finalmente después del trabajo teórico y de análisis, Troshkina et al. (2022) procedieron a la etapa de diseño donde la composición paisajística del parque representó espacialmente la

estructura de la trama de cada película elegida, quedado la estructura del parque basado en The Boy in striped pajamas con una forma geométrica “con muchas esquinas afiladas, que corresponde a la esencia de la película con sus sentimientos intensos, temas militares y peligro constante” (p. 89) y, por otro lado, el parque basado en Green mile se estructuró ramificadamente con elementos independientes, correspondiendo “a varias líneas argumentales” (p. 89).



Imagen 33. Fragmento del diseño del parque basado en el guión de Green Mile. Imagen recuperada de journals.llu

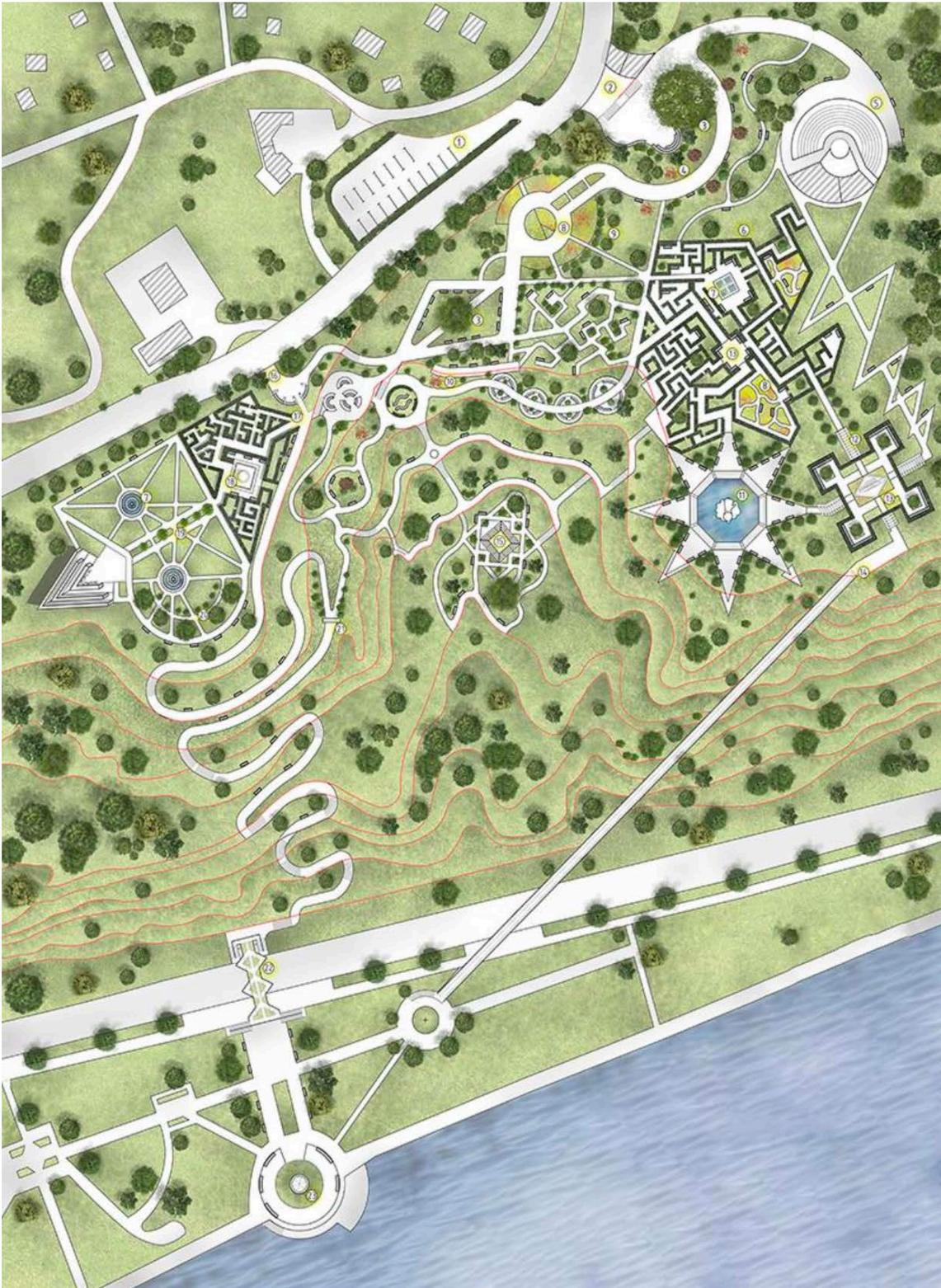


Imagen 34. Fragmento del diseño del parque basado en el guión de The Boy in striped pajamas. Imagen recuperada de journals.llu

Al comenzar esta categoría titulada el cine y la arquitectura de paisaje: un puente entre lenguajes se subrayó que las bases teóricas que utiliza la investigación realizada por

Troshkina et al. (2022), al ser arquitectos la mayoría de los autores parten de la arquitectura, lo cual implica una percepción distinta del paisaje a la de un arquitecto paisajista. Esto debido a que la manera en la que entendemos el lenguaje de la arquitectura es primordial para aplicar los principios de diseño en un proyecto arquitectónico-paisajístico, sin embargo, la arquitectura de paisaje implica considerar más elementos al momento de experimentar y recorrer un proyecto arquitectónico-paisajístico, como lo es considerar el paisaje en el que se ve inmerso y sus componentes físico-bióticos y culturales-sociales. Aquello, desde la postura que planteo como arquitecto paisajista en esta tesis es la deficiencia del caso del diseño del parque realizado por Troshkina et al. (2022) y, por otro lado es el acierto que tiene debido a que si el campo de la arquitectura no es suficiente para experimentar entornos arquitectónicos-paisajístico, el cine aparecería, a través de su lenguaje como una disciplina que proporcione herramientas para percibir el paisaje (como Ke (2021) lo explora) y, en consecuencia los proyectos arquitectónico-paisajísticos de manera distinta, en la que no sólo se es “usuario” como se suele expresar, sino un “espectador” como en el cine, de los proyectos arquitectónico-paisajísticos.

Por otro lado, continuando reflexionando sobre el trabajo realizado por Troshkina et al. (2022), en mi opinión, considero que el guión no llega a representar completamente la idea del cine, pues como su nombre lo dice, es sólo un guión en palabras de lo que audiovisualmente se representará (Vall y Torrent (2012)). La idea del cine que planteó en el capítulo I de esta tesis que se basó en lo dicho por Vall y Torrent (2012), implica una interacción entre sus elementos: La narrativa, el ritmo, el montaje, el sonido, el espacio, el tiempo y la imagen; en el que la narrativa relaciona entre sí los elementos cinematográficos para estructurar la película y en consecuencia la historia, para transmitir un discurso. Sería mejor estudiar la narrativa de una película para comprender cómo y de qué nos está hablando para lograr transmitirlo en la arquitectura de paisaje.

6. El cine como medio para la creación y diseño arquitectónico-paisajístico.

Esta sexta categoría se propuso debido a que se cree relevante destacar que el cine puede ser también un medio en el que un arquitecto paisajista se puede desenvolver creativamente y llegar a formar parte de la producción de una película, en este caso diseñando un jardín.

A mi parecer, uno de los propósitos de la arquitectura de paisaje es intervenir el paisaje estudiado durante la etapa inicial de caracterización. Las propuestas para la intervención de un sitio en el paisaje están dadas por un diseño que comienza a desarrollarse en el proceso creativo del arquitecto paisajista; un proceso en el que se exploran las posibilidades de materializar las estrategias y acciones en el paisaje, como puede ser una propuesta de recuperación de un río contaminado u ofrecer alternativas de movilidad a través de propuestas arquitectónicas-paisajísticas de movilidad sustentable en entornos urbanos.

Planear, diseñar y construir con una perspectiva que abarca cuatro ámbitos técnicos-científicos humanísticos y sociales: 1) desarrollo ambiental, 2) desarrollo urbano sostenible, 3) económico y 4) institucional y territorial (Facultad de Arquitectura UNAM, 2017: p. 3) es central en la formación y ejercicio profesional de un arquitecto paisajista.

¿Qué sucedería si un arquitecto paisajista decide centrar su ejercicio profesional en el ámbito artístico para la resolución de un problema a través del diseño? ¿Ese tipo de propuesta las podríamos encontrar en el cine? Ya se exploró en la anterior categorización un estudio que conjunta los dos lenguajes de ambas disciplinas. Sin embargo, existe otro ejemplo que nos indica que el trabajo de un arquitecto paisajista puede funcionar en el cine, e incluso ser primordial para crear mundos ficticios. Se trata del trabajo del arquitecto-paisajista belga Bas Smets, responsable del diseño del paisaje de un planeta alienígena irradiado por dos soles, paisaje protagonista de un cortometraje del artista francés Philippe Parreno. ¿De qué se trata esta película? A continuación se profundizará en el cortometraje y las implicaciones que tuvo el trabajo de Bas Smets en él.



Figura 35. C.H.Z. Continuously Habitable Zone (Philippe Parreno, 2012). Still de la película. Imagen recuperada de Journal of Landscape Architecture.

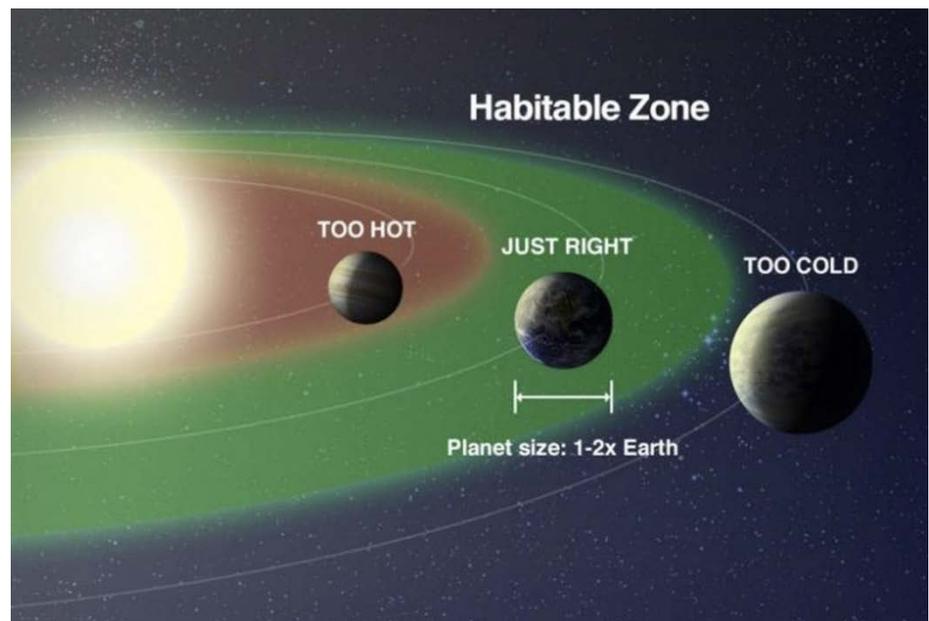
C.H.Z (continuously habitable zones) (Philippe Parreno, 2011) es un cortometraje de 13 minutos de duración comisionado por Mercedes-Benz Art Collection al artista francés Philippe Parreno, quien está dedicado a la exploración de distintas formas de narración y representación en el cine, la escultura, el performance, el dibujo y el texto (Mennour, s.f.: párr. 1). Su cortometraje que nos concierne conocer toma inspiración de un concepto astrobiológico que indica que los únicos planetas del universo capaces de albergar vida son los que mantienen un tamaño similar a nuestro planeta como también una distancia de su Sol similar a la que la Tierra mantiene con el nuestro, lo que le permitiría albergar agua líquida en su superficie (Treib, 2016: 46).



Figura 36. C.H.Z (continuously habitable zones) (Philippe Parreno, 2012). Un planeta con dos soles enanos. Imagen recuperada de Journal of Landscape Architecture.

De acuerdo con la NASA (s.f.: párr. 6-7) estos planetas comúnmente orbitan estrellas enanas rojas, abundantes en nuestra galaxia. Por lo que, la posibilidad de encontrar planetas habitables con vida similar a como la conocemos se encontraría en ese tipo de sistemas solares. Philippe Parreno, a partir de ello, crea su cortometraje en el que imagina y representa la forma del paisaje que tendría ese planeta extraterrestre que posiblemente albergaría vida. Para lograrlo, Parreno comisiona a Bas Smets, arquitecto paisajista belga que desde 2007 ha completado más de 50 proyectos arquitectónicos-paisajísticos en más de 12 países de acuerdo con GSD Harvard (s.f.: párr. 1)

Figura 37. Zona habitable.
Imagen recuperada de
NASA.



Inevitablemente nos conducimos a las siguientes preguntas: ¿cómo se diseña en un planeta extraterrestre? ¿De dónde tendría que partir un arquitecto para diseñar el paisaje

de un planeta alienígena? Rodríguez (2020: p. 10) menciona que lo primero que hace un arquitecto paisajista antes de diseñar, antes de proponer, antes de intervenir, es entender el paisaje en el que está inserto el sitio que se quiere intervenir, el trabajo realizado por Bas Smiths precisamente sigue lo postulado por Rodríguez (2020, p. 10): estudia el sistema binario estelar en el que se encuentra el planeta y a partir de ahí encuentra elementos guía que lo conduzcan a proyectar la imagen visual del paisaje extraterrestre. Eso es entender el paisaje, aunque su trabajo en otra perspectiva signifique una contrariedad a lo postulado por Rodríguez (2020, p. 10) quien dice que el trabajo de un arquitecto paisajista se basa en entender el paisaje, es decir, lo real, lo que se puede ver y es tangible en el mundo, mientras al mismo tiempo hablamos del trabajo de Bas Smets, quien tiene el objetivo de crear un paisaje de un planeta que en realidad no existe, el cual probablemente nunca lleguemos a conocer y que se enmarca en un ejercicio hipotético de suposición de la realidad de algún rincón de nuestra galaxia. Si consideramos que posiblemente la vida en otros planetas podría no parecerse para nada a la vida en la Tierra como dice la NASA (s.f.: párr. 1), tendría sentido al principio, al menos, buscar algo más familiar a lo que conocemos. El primer paso que realiza Bas Smets para lograr crear el paisaje extraterrestre sería comenzar con un planeta parecido al nuestro y que de acuerdo con la NASA existe más probabilidad de encontrarlo siendo parte de un sistema binario estelar (párr. 1). Si comenzamos a imaginar el planeta extraterrestre a partir de lo familiar, de lo que ya conocemos en este planeta, el componente vegetal del medio biofísico del paisaje debe encontrarse en ese imaginario, las investigaciones de Jack O'Malley-James ahondan en ello y después Bas Smets lo retoma.

El trabajo del investigador y astrobiólogo Jack O'Malley-James evalúa la posibilidad de que planetas parecidos al nuestro dentro de sistemas binarios puedan albergar vida fotosintética, bajo el siguiente supuesto: Si se encontrara un planeta en un sistema con dos o más estrellas, potencialmente habría múltiples fuentes de energía disponibles para impulsar la fotosíntesis. La temperatura de una estrella determina su color y, por lo tanto, el color de la luz utilizada para la fotosíntesis. Dependiendo de los colores de su luz estelar, las plantas evolucionarían de manera muy diferente (Royal Astronomical Society, 2011).

Las simulaciones realizadas bajo estas condiciones ambientales recogidas por la Royal Astronomical Society (2011) arrojan que efectivamente los planetas en sistemas de estrellas múltiples pueden albergar formas de vida fotosintética familiares, pero con formas más exóticas; por ejemplo, las plantas con soles enanos rojos tenues absorberían todo el rango de longitud de onda visible, lo que les permitiría desarrollar una fotosíntesis que utiliza radiación infrarroja o ultravioleta y las haría parecer a nuestros ojos de color negro (párr. 6). Bajo esta premisa, Bas Smets, según Coirier (2017) construye la idea de que el paisaje del planeta que imagina Philippe Parreno posiblemente luciría con un color verde muy, muy oscuro, casi negro (párr. 10).



Figura 38. Plantas terrestres con mayores pigmentos fotosintéticos. Imagen recuperada de Phys.org.

De acuerdo con Treib, el imaginario del planeta desconocido comienza en el nuestro, en el cual Bas Smets comienza enlistando una serie de pensamientos sobre las posibles formas de relieve y ecosistemas que podrían también existir en el planeta desconocido (p. 50). Esa lista incluye los siguientes componentes bióticos y abióticos: cerro, trinchera, pendiente, valle, río y bosque. Componentes bióticos y abióticos que no todas sus características se mantuvieron en el montaje final del cortometraje pero que una vez consensuadas entre Bes Smets y Parreno los detalles como la selección de materiales y plantas se fueron definiendo (Treib, 2016: p. 50). Según Treib (2016) una parcela de 10 hectáreas en Vila Nova de Famalicão, en Portugal fue el escenario que albergó el paisaje extraterrestre (p. 52). El equipo de producción incendió 2 hectáreas de la parcela, cortó arbustos y retiró algunos eucaliptos y pinos, los procesos de carbonización dados por el incendio hicieron que el terreno verde de la parcela se tornara negro.



Figura 39. El amanecer sobre las terrazas plantadas con pasto mundo negro en C.H.Z (continuously habitable zones) (Philippe Parreno, 2012). Imagen recuperada de Journal of Landscape Architecture.

Los trabajos de producción continuaron con la excavación del suelo y con el depósito de piedra importada. Se talló en una parte un curso fluvial, se nivelaron una serie de terrazas en el que plantó pasto mondo negro (*Ophiopogon planiscapus* 'Nigrescens'), se revistió el suelo con rocas de color negro como pizarra, esquito y obsidiana, las cuales producen un brillo bajo cierta angulación (Treib, 2016: p. 53) como se puede observar en la planta de la propuesta de diseño (véase la imagen 40). Lo que en la ficción de la película era algo extraterrestre en realidad era algo muy real de nuestro planeta Tierra (p. 52). Finalmente cinco lugares topográficos son los que conformaron la propuesta de diseño: 1) un mundo con rocas y grietas 2) un topiario invertido, 3) una escalera vegetal (terrazas con césped mondo negro), 4) un río mineral y, por último 5) un bosque flotante.

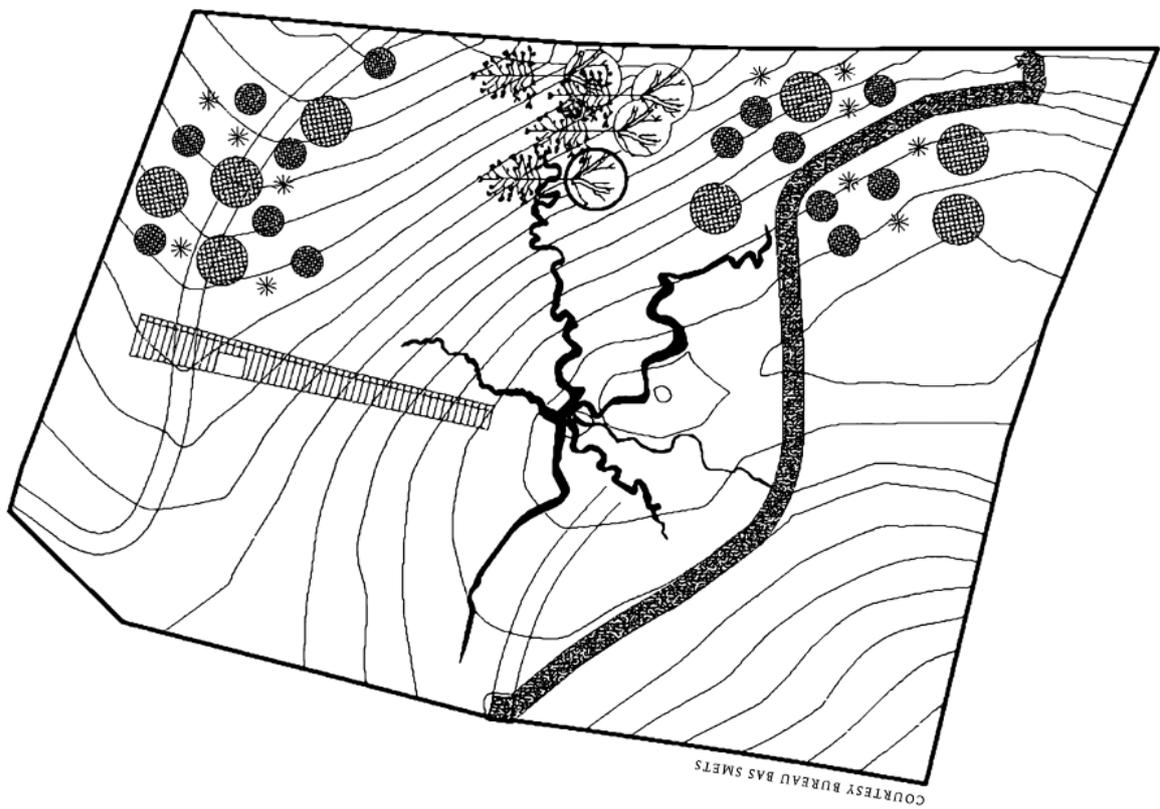


Figura 40. Planta de propuesta de diseño de Bas Smets para el paisaje de C.H.Z (continuously habitable zones) (Philippe Parreno, 2012). Imagen recuperada de Journal of Landscape Architecture.

Ahora, ¿cómo este diseño de paisaje debería ser representado en el cine? Aquí es donde las dos disciplinas se entrelazan y se complementan a partir de sus técnicas y procesos. En el cortometraje el paisaje luce totalmente diferente al construido, a través del cine luce oscuro,

misterioso y siniestro (Treib, 2016: p. 56), un logro gracias a una alta subexposición y filtrado de luz, técnica conocida en el cine francés como la nuit Américaine que consiste en simular un ambiente nocturno lo filmado con luz del día (Treib, 2016: p. 53). Finalmente, el montaje del cortometraje, elemento que para Vall y Torrent (2017) es la esencia del cine, completa la construcción del paisaje, relacionando los 5 espacios topográficos entre sí a través de seis escenas conectadas. Después de la filmación, la parcela que sirvió como escenario continuó con su curso natural de sucesión (Treib, 2016: p. 58).



Figura 41. Raíces, Still de C.H.Z (continuously habitable zones) (Philippe Parreno, 2012). Imagen recuperada de Journal of Landscape Architecture.

Este tipo de proyectos no son los que habitualmente entran a un despacho de arquitectura de paisaje (Treib, 2016: p.46). Sin embargo, considero que su realización nos permite experimentar y explorar las posibilidades de creación de la arquitectura de paisaje y que a través de su vinculación con otras disciplinas artísticas, como lo es el cine, se potencializan los alcances de representación y de diseño. Me gustaría recalcar el hecho de que sin el trabajo cinematográfico de filmación, de posproducción y montaje, la representación del paisaje del

planeta extraterrestre estaría incompleta, el trabajo del arquitecto paisajista no es el fin aquí como lo es en otros proyectos, sino que es parte de un proceso que es completado por el cine. La película expone que la capacidad de representación del cine está en que, desde su encuadre y sus secuencias, alimentadas por los elementos que componen su lenguaje, nos proporciona un punto de vista único que nosotros por sí sólo no seríamos capaces de tener con nuestros ojos y al mismo tiempo condiciona nuestra percepción del paisaje que nos rodea, una idea que coincide con lo que dice Treib (2016: p.58).

La atmósfera oscura, misteriosa y siniestra de la película no la encontramos en el trabajo de Bas Smets sino que la encontramos a través del filtro dado por el lenguaje cinematográfico desde la visión de Philippe Parreno, que completa la representación y construye una realidad ficticia. Aquí la arquitectura de paisaje a partir de la realidad imagina y el cine a partir de lo imaginado por la arquitectura de paisaje construye una realidad, que al menos es real ante el espectador durante 13 minutos y 14 segundos. La arquitectura de paisaje y el cine son cómplices a través de sus técnicas y capacidades de representación y creación. Lo que nos lleva a preguntarnos ¿Es momento de voltear a ver a otras disciplinas que utilizan el audiovisual como el cine para representar y crear para expandir las posibilidades del quehacer de la arquitectura de paisaje?

Como se mencionó al inicio de esta sexta categoría propuesta, es importante destacar este proyecto porque, además de demostrar que el cine puede ser un área en la que se puede desenvolver un arquitecto paisajista profesionalmente, nos conduce también a realizar una serie de reflexiones sobre las capacidades de creación de la arquitectura de paisaje en conjunto con otras disciplinas como lo es el cine y en medio de eso, reflexionar sobre la misma arquitectura de paisaje tal y cuestionarse si el arquitecto paisajista puede ser considerado un creador de paisajes. Lo que sí podemos afirmar es que el estudio del paisaje y el entendimiento de él es la principal labor que define a un arquitecto paisajista y lo diferencia de otras disciplinas, ya sea entendiendo un paisaje que se encuentre en nuestro planeta o en otro sistema solar a miles de años luz.

CAPÍTULO TRES

**PENSAR LA ARQUITECTURA DE PAISAJE CON
2001: ODISEA DEL ESPACIO**

En el capítulo dos de esta tesis se mencionó que la categoría cuatro llamada el cine para pensar la arquitectura de paisaje se profundizaría en este tercer capítulo de la tesis, una categoría propuesta basada en el trabajo de García (2023, pp. 46-55) trasladada al campo arquitectónico-paisajístico. Este cuarta categoría de los seis punto de encuentro de la arquitectura de paisaje con el cine sitúa al cine como un abanico de historias, relatos, discursos, personajes y escenarios en las que la arquitectura de paisaje estaría en el centro de su narrativa, García (2023) define esta categoría como “lo urbano arquitectónico como preocupación fílmica” (pp. 46-55). Sin embargo, aquí la arquitectura de paisaje sería la preocupación del cine. El abanico de narrativas cinematográficas vistas con ojos de arquitecto paisajista se convertiría en narrativas para pensar la arquitectura de paisaje.

Si bien proponer un cine (conjunto de películas) para pensar la arquitectura de paisaje nos sitúa, por un lado, en un extenso mundo cinematográfico de historias, y por el lado de la arquitectura de paisaje, en un amplio mundo de temas, perspectivas, preocupaciones y discusiones teóricas que incluso rebasan a la propia disciplina. La propuesta es limitarnos a encontrar una película que un arquitecto paisajista debería ver en algún punto de su formación con el propósito de que le provoque reflexionar y explorar más sobre la disciplina. Para lograrlo, primero lo que conviene es preguntarnos si existe ese cine que le hable a un arquitecto paisajista, y si existe, cuestionar cómo lo hace.

En el vasto mundo cinematográfico de narrativas, buscar las representaciones de la profesión en el cine sería un buen inicio en la búsqueda de ese cine que le hable a un arquitecto paisajista. Por ejemplo, los protagonistas de películas como *Just Like Heaven* (2015) de Mark Waters, *Something New* (2006) de Sanaa Hamri, *Breaking and Entering* (2006) de Anthony Minghella y *A little Chaos* (2014) del director Alan Rickman, son arquitectos paisajistas. Los personajes se sitúan en historias que van de la comedia romántica, al drama policiaco y al drama de época, donde el género de la película determina el camino de la narrativa y que poco tiene que ver con pensar la arquitectura de paisaje, sólo *A little Chaos* (2014) propone una manera interesante de abordar la labor del diseño de jardines de un arquitecto paisajista, pero bien podría analizarse y abordarse en otro momento. Por otro lado, si dejamos de lado las representaciones literales de la arquitectura de paisaje en el cine como los ejemplos que se mencionaron nos encontraremos con un cine que a simple vista pareciera no dirigirse a un arquitecto paisajista y que es más amplio en sus narrativas. En esa amplitud de historias nos encontramos con algunas que podrían reinterpretarse y resignificarse para la arquitectura de paisaje. Es aquí donde se propone que se realice una lectura arquitectónica-paisajística de

2001: Odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). ¿Por qué ésta y no otra película? Porque como se podrá constatar más adelante en el capítulo presente, la película desarrolla simbolismos y metáforas que parten de una narrativa que explora el origen de la humanidad y su devenir tecnológico. Esa narrativa y su manufactura simbólica acercan a la película a una lectura arquitectónica-paisajística de ella, en la que los conceptos habitar, territorio y paisaje son el pilar de la lectura.

Antes de realizar una lectura arquitectónica-paisajística de la película, vale la pena contextualizar sobre qué trata 2001: Odisea del espacio y, a partir de ahí, ubicarla en el campo de la arquitectura de paisaje. Para contextualizarla utilizaremos lo que menciona Filmaffinity (s.f) para sintetizar los hechos de la película: en primera, la película es una obra de ciencia ficción que aborda, en tres partes, tres periodos de la humanidad entrecruzando el pasado y el futuro, cada una de las partes contadas giran en torno a la aparición de un misterioso monolito. La primera parte la interpreto como si nos ubicara millones de años en el pasado, antes de la aparición de nuestra especie homo sapiens, allí unos homínidos tienen contacto con un monolito que nos hace suponer eleva su inteligencia. Millones de años después, en el año 2001 aparece nuevamente otro monolito de manera misteriosa en la Luna, que más adelante será investigado por científicos. Finalmente, una misión tripulada de la NASA se dirige a Júpiter, donde la inteligencia artificial domina y controla toda la nave y, por lo tanto, a su tripulación, a través de la supercomputadora HAL 9000.

An epic drama of adventure and exploration

Man's colony on the Moon... a whole new generation has been born and is living here... a quarter-million miles from Earth.



Imagen 42. Póster promocional de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). Imagen recuperada de google.com.

La manufactura abstracta y simbólica de la película provoca que existan sobre ella una serie de interpretaciones de los posibles significados de su historia, pero más allá de ello, Estrada (2018) menciona que principalmente lo que narra la película es el origen del universo y en medio de eso la historia del hombre y del pensamiento humano (17m20s). Precisamente, la forma conceptual y abstracta que tienen los hechos de la película da la pauta para realizar nuestra lectura arquitectónica-paisajista de ella, alineándose a la vez con la narrativa que según Estrada (2018) hilva toda la película. Lo que nos interesa para nuestra lectura es eso, la exploración simbólica que se hace de la historia de la humanidad y su pensamiento, de la que gran parte se desarrolla en el capítulo titulado Dawn of man que tiene lugar en los primeros 20 minutos de la película. Un capítulo que si lo separamos de toda la película, seguiría funcionando por sí mismo, como si se tratara de una narrativa independiente, como lo sostiene José Luis Garci en Rtvé (s.f.) quien dice que la película se puede leer estructurándola en cuatro partes específicas (20m18s) (agrega como cuarta parte el viaje del astronauta David Bowman por el tiempo y el espacio, si se compara con lo dicho por Filmaffinity, (s.f)), cada una de ellas con una narrativa propia y que en su conjunto, cada espectador de la película puede asignarle el significado que desee (Rtvé, s.f.: 20m55s) y como dice Estrada (2018: 20m10s) no estaría equivocado.

Para esta tesis Dawn of man sería esta “primera película” de 2001: Odisea del espacio que nos limitaremos a leer y analizar para proponer una lectura e interpretación arquitectónica-paisajista.

Un punto que se consideró al realizar la lectura arquitectónica-paisajista de la película es la manufactura cuidadosa con la que está hecha, que no es de extrañar dada la obsesión, la perfección y el control sobre cada decisión narrativa, de Stanley Kubrick documentada por Ciment (2000: pp. 33-42) particularmente del encuadre; un elemento del lenguaje cinematográfico desde donde el cine expresa, lenguaje que fue revisado en el primer capítulo de esta tesis ya que será fundamental para apreciar lo que quiere comunicar y expresar 2001: Odisea del espacio.

Como se mencionó anteriormente, en este primer capítulo de la película se revisita el pasado prehistórico de la humanidad retrocediendo en el tiempo millones de años, a través de la representación simbólica de siete momentos de tres días de la vida de un grupo de homínidos en el que supondremos es el planeta Tierra, dado que no existen referentes que indiquen que

lo es, donde un misterioso monolito aparece al segundo día, el cual, marca un antes y un después en la narrativa y en la historia de los homínidos.

Los acontecimientos de Dawn of man transcurren en un punto geográfico que bien podría ser el suroeste africano, por lo que el entorno mantiene un clima árido con un ambiente casi desértico. Entre los afloramientos y formaciones rocosas se encuentra una variedad de seres vivos que lo habitan: los homínidos, grupos de tapires, cebras y leopardos que buscan comida entre las rocas y las plantas. Algunas especies marcan sus territorios, como los homínidos en su refugio que mantienen para dormir y protegerse de los ataques de otras especies o como su fuente de agua por la que luchan los distintos homínidos que allí habitan. Es cuando inexplicablemente un misterioso monolito, de una apariencia geoméricamente perfecta y de un color intensamente oscuro, aparece en la entrada de la morada de los homínidos, causándoles conmoción y curiosidad. Al hacer contacto físico con él, el proceso evolutivo del homínido y su capacidad de pensamiento se acelera en comparación con las demás especies de ese mundo y de los demás grupos de homínidos, comenzando un devenir tecnológico y cultural, que configurará su manera de leer y darle sentido a su mundo. Justo ese devenir provocado por el monolito es donde probablemente aparece de manera metafórica la idea de paisaje tanto para los personajes homínidos y para nosotros como espectadores.

Como se ha descrito de manera breve, en tan sólo los aproximadamente 20 minutos iniciales de 2001: Odisea del espacio se puede encontrar la representación y ejemplificación de tres conceptos teóricos esenciales para la arquitectura de paisaje: habitar, territorio y paisaje, que se vinculan a la vez con la arqueología y la antropología, dos disciplinas de las cuales se alimenta teóricamente la arquitectura de paisaje. De manera que, centrar en esta parte de la película la lectura que se pretende realizar tendrá sentido para pensar y reflexionar sobre los conceptos planteados y en consecuencia sobre la arquitectura de paisaje; y más aún situarla y enmarcarla en Arqueología del Hábitat I (UNAM, 2018), asignatura obligatoria en la licenciatura de arquitectura impartida en la Facultad de Arquitectura de la UNAM, en la que se revisan los orígenes y evolución de la humanidad, sus procesos de ocupación del territorio, el habitar de la especie humana y las transformaciones culturales en el entorno (p.19).

A continuación, se estructurará el análisis del segmento propuesto definiendo los conceptos habitar, territorio y paisaje y paralelamente, se expondrá la manera en cómo podemos reinterpretar los acontecimientos de la película para encontrar una representación y

ejemplificación de dichos conceptos dentro de la narrativa de la película y así construir una lectura metafórica arquitectónica-paisajística de 2001: odisea del espacio.

HABITAR

Para este concepto tomaremos como base lo que Heidegger (1951) propone como habitar. El autor propone que el habitar es el rasgo fundamental de los mortales y la “manera en que son en la Tierra” (p. 2), donde ser y habitar etimológicamente son el mismo verbo (p. 2). A mi manera de verlo, los primeros hechos que transcurren en los primeros minutos de la secuencia Dawn of man se pueden interpretar como una representación de esta idea sobre el habitar.



Imagen 43. Stiiil de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). Big long shot del comienzo de Dawn of man

La secuencia comienza con una secuencia de grandes planos generales de un entorno árido que pareciese estar vacío y que nadie habita, sólo se observa lo físico que compone al mundo, como las rocas y la vegetación, acompañado del sonido del viento y de algunas aves. El encuadre en las siguientes secuencias de imágenes comienza a ser más cerrado y observamos más detalles como los restos de un esqueleto de un animal, es después donde finalmente vemos a un grupo de homínidos buscando comida, al lado de uno grupo de tapires, entre los

arbustos. La manera en que están retratados por la cámara cinematográfica nos hace ver que no hay diferencias entre una especie y otra, los dos están en el mismo nivel de jerarquía. Un leopardo aparece después, lanzándose sobre un homínido que buscaba comida en el suelo, sus acompañantes homínidos, sin manera de defenderse, huyen. El plano se desvanece a negro y termina ese momento del día de los homínidos, quienes se convierten en los personajes principales de la secuencia. En mi opinión, la representación de la idea de habitar según Heidegger recae en cómo se representan estos seres vivos en la película, donde el principal rasgo observado es que sólo “residen entre las cosas” (Heidegger, 1951, p. 4), es decir, en la dimensión física del mundo, sin más pretensiones que sólo comer y subsistir en un mundo en el que se relacionan con lo existente. El concepto habitar englobaría a todos estos seres vivos, a estos “mortales” que los observamos como espectadores simplemente ser en el mundo, ese “ser” definido por la relación que mantienen con su entorno. Entonces, podríamos decir que este análisis de la secuencia nos invita a cuestionarnos cómo se piensa este concepto durante la formación de un arquitecto paisajista, en vista que comúnmente se piensa el habitar como algo que alcanza el ser humano a partir de la modificación de su entorno (Facultad de Arquitectura, s.f.). y no como un rasgo inherente a él.



Imagen 44. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). Homínidos habitando el mundo.

TERRITORIO (*preaparición del monolito*)

Los hechos posteriores se sitúan en otro momento del día, en un espacio con fronteras delimitadas por formaciones rocosas, en donde se encuentra una fuente de agua por la que compiten distintos grupos de homínidos y del que termina apropiándose y controlando uno de ellos. Para mí, no hay ejemplo más claro de lo que significa el territorio que esa escenificación y representación cinematográfica. Para Ramírez y López (2015, p. 129) el territorio es una porción de la superficie terrestre delimitada y apropiada, una categoría que vincula a una sociedad, en este caso a estos grupos de homínidos, con la tierra y en consecuencia con la naturaleza a partir de su apropiación, uso y transformación. Lo que transcurre en este momento de la secuencia es lo siguiente: Nos situamos, entre grandes formaciones rocosas que delimitan un lugar que esconde una pequeña fuente de agua, un símbolo de poder entre los grupos de homínidos que intentan reunirse a beber de ahí, mientras un grupo bebe agua allí, mantienen distancia entre ellos mismos, si uno de ellos se acerca demasiado a otro, el segundo se molesta. Es ese momento cuando llega otro grupo de homínidos al lugar queriendo beber agua que comienza una disputa por este espacio entre los dos grupos de homínidos. Finalmente, el segundo grupo se apropia de la fuente de agua, expulsando del lugar al grupo que inicialmente estaba allí. La escena se desvanece a negro.



Imagen 45. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). Representación del territorio en una fuente de agua importante para los personajes de la película.

Regresando al concepto de territorio, este sitio que vemos en pantalla, distintos a los otros espacios vistos de la secuencia, se convierte en el “espacio necesario para la sobrevivencia de un grupo” como dice Ramírez y López (2015, p. 131) en este caso, grupos de homínidos, que se garantiza al momento de apropiarse de él. Una visión naturalista que retoma Ramírez y López (2015, p. 131) es que la territorialidad es un rasgo que comparten todos los animales, así como vimos que el habitar es un rasgo de todos los mortales del mundo. Entonces habitar y territorio, desde nuestra lectura propuesta, hasta el momento serían conceptos que engloban a todo ser vivo y no exclusivamente al humano, si pensamos a estos homínidos como aún no humanos. Será después de la misteriosa aparición de un monolito que el homínido tomará un camino distinto al de sus acompañantes mortales en el mundo que habita y donde el paisaje será un concepto que únicamente el homínido ahora evolucionado podrá construir y entender.



Imagen 46. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). En el atardecer del día se observa un Leopardo a lado de su presa.

Más adelante, el primer día retratado de la historia de estos homínidos está por terminar, observamos el atardecer con un leopardo descansando sobre una cebra sin vida. Con los últimos rayos de luz en lo que pareciera ser una cueva que utilizan como morada los homínidos para protegerse durante la noche, se escuchan los sonidos de la fauna que rodean ese espacio, entre ellos el de un jaguar, estando ellos, por las expresiones de sus rostros,

alertas de lo que escuchan. Es aquí donde aparece el primer y único plano detalle de la secuencia y que es clave en la lectura arquitectónica-paisajista que se quiere construir. En ese plano detalle observamos el rostro de uno de los homínidos que se encuentra en la cueva, en un instante gira su mirada hacia el cielo y ahí en el crepúsculo observa la Luna, manteniendo su mirada fija en ella. El plano se desvanece a negro y termina la escena. Personalmente considero importante este momento en la historia de la secuencia y no creo que de manera gratuita anteceda al momento en que aparece un monolito que representa un giro en la historia.



Imagen 47. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). El primer y único plano-detalle de la película que nos acerca al rostro de uno de los homínidos.

Su mirada fija en la Luna nos hace pensar que quizá existe en él una pequeña conciencia de lo que le rodea y de lo que existe en el mundo. La siguiente secuencia es clave en la narrativa y la que más conmoción genera, la que se considera puede construir un paralelismo con la arquitectura de paisaje y, también podríamos decir que es el momento de la narrativa cinematográfica en la que aparece la idea del paisaje. Posiblemente este primer plano detalle que nos acerca al rostro del homínido signifique que somos testigos de una primera lectura del mundo del homínido, una lectura en la que él es consciente de su existir, de lo que le rodea,

del yo y de lo que existe. Un proceso mental del homínido que está encaminado a la construcción de su paisaje, fenómeno constitutivo de lo humano.

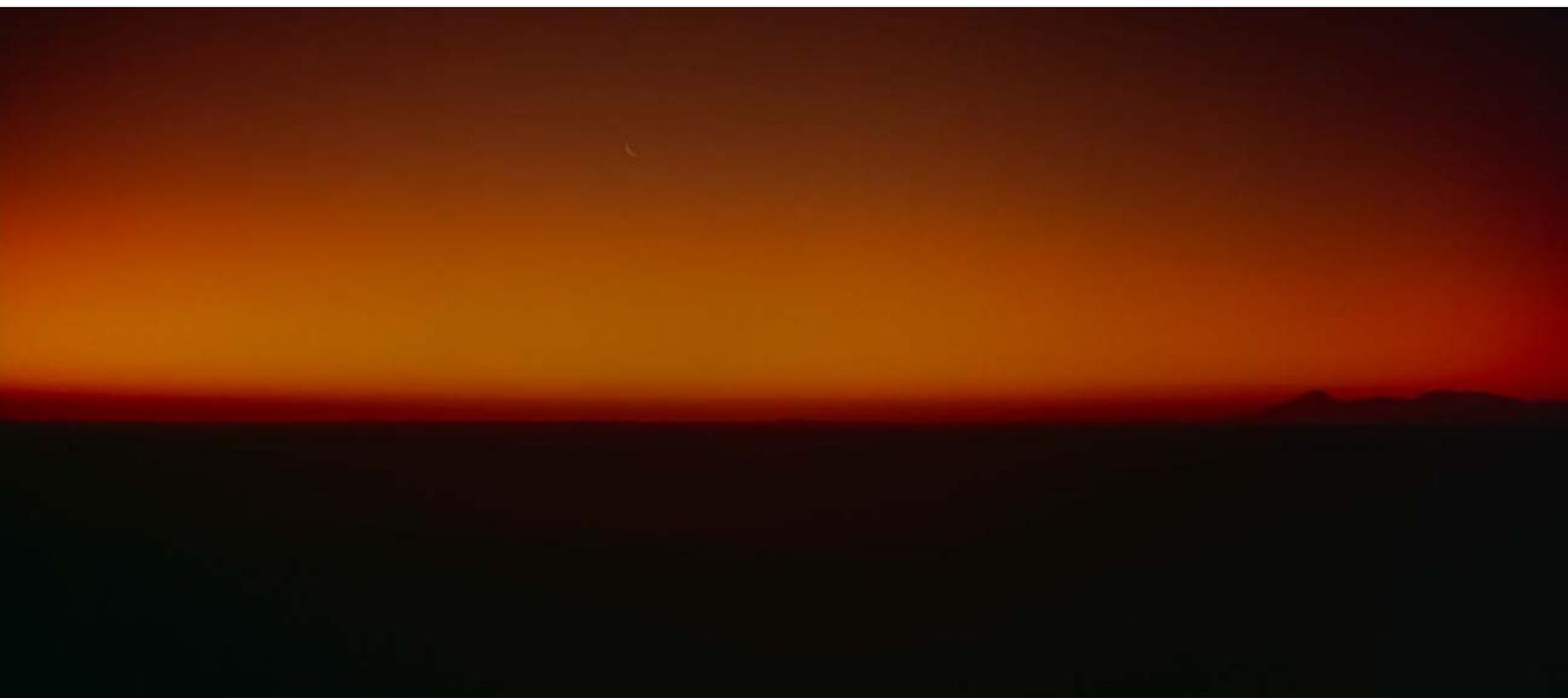


Imagen 28. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). La Luna observada por un homínido.

PAISAJE

Los hechos simbólicos que transcurren en este momento culminante en la trama que metaforizan la evolución del pensamiento humano y su devenir cultural-tecnológico, se interpretará en términos de la arquitectura de paisaje para simbolizar la aparición del concepto paisaje y a partir de ello reflexionar y pensar su significado para la disciplina. Un concepto que para esta lectura se abordará desde la antropología, por lo que el paisaje aquí se entiende como una construcción social (Rodríguez, 2020, pp. 15-16) que surge a partir de cada observación, lectura y construcción que hace el humano en sociedad de su mundo; estas lecturas que le dan sentido al mundo pasan por filtros sociales y culturales, además de estar determinadas por el tiempo y lugar geográfico en que se realizan y que a la vez nos permiten hablar de paisaje (p.15), que en mi punto de vista es un atributo propiamente humano. Es decir, el paisaje no aparece por sí sólo, sino que es la Cultura la que da a pie a su construcción y el monolito en 2001: Odisea del espacio podríamos utilizarlo para simbolizar el surgimiento de la Cultura, la cual diferenciará al homínido de los demás animales con los que habita su mundo, una idea que se respalda con la interpretación que también realiza Bibiano (2022) de esta escena, que a continuación se analizará y se abordará como esa parte ejemplifica y

construye metafóricamente el concepto paisaje, consecuentemente de la aparición de la Cultura.



Imagen 49. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). La aparición del monolito que simboliza la aparición de la Cultura en los homínidos.



Imagen 50. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). El monolito alineado con el Sol y la Luna.

Al siguiente día, el segundo en la narración de la película, comienza en el amanecer, donde el primer homínido en despertar observa inquieto que misteriosamente algo apareció en la entrada a su morada; en este momento se escucha la pieza musical Requiem de György Ligeti (Kubrick, 1968) que crea una atmósfera de tensión en la secuencia. El objeto que se mantiene erguido sobre las rocas es un monolito intensamente oscuro con una geometría perfectamente rectangular y abstracta, el cual se contrapone a la naturalidad del sitio. A pesar de estar sobresaltado y conmovido, el homínido que se percató de la presencia de este objeto se acerca a él, temeroso pero curioso. Después de varios intentos fallidos logra tocar la superficie del monolito, sus acompañantes hacen lo mismo. A continuación, nosotros observamos en el encuadre la perspectiva del monolito que tiene el homínido al observar el objeto manteniendo la mirada hacia el cielo, lo que observamos ahí es una alineación entre el monolito, la Luna y el Sol. La narrativa no aborda el cómo, ni quién pudo hacer que el monolito pudiera aparecer ahí y no tiene pretensiones de explicarlo. Sin embargo, como se mencionó anteriormente nos apoyamos de la interpretación de Bibiano (2022) que coloca al monolito como una metáfora de la Cultura, la cual estimula al homínido simbólicamente a dar un salto a una especie muy particular que comienza un desarrollo socio-tecnológico que le permite desarrollar un entendimiento abstracto de su entorno como también de su transformación y, al mismo tiempo, reconocer el paisaje en el que se ven inmerso. Por ello, particularmente esta escena establece un giro en la trama, marca un antes y después en el desarrollo del personaje homínido: Si antes de su aparición el homínido solo habitaba, marcaba y se apropiaba territorios, después de la aparición del monolito, ya no solo habita y delimita territorios si no que le da sentido a lo que observa en el mundo, haciéndose de herramientas y este mundo comienza a acumular vivencias y memorias. El espacio habitado se reivindica y un paisaje comienza a construirse en él.



Imagen 51. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). El devenir tecnológico y cultural de los homínidos comienza.



Imagen 52. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). El uso de huesos como herramientas le permite al homínido cazar y comer carne.

Como al principio de Dawn of man, la película continúa con una secuencia de grandes visuales del entorno, pero esta serie de imágenes mantiene una sensación distinta, pareciera que la misteriosa aparición del monolito cambió algo en la dinámica del lugar. Más adelante, vemos al homínido que tocó el monolito acercarse buscando comida a los restos esqueléticos de lo que pareciera ser un tapir; al observar los restos su mirada se torna distinta, como extrañado de lo que ve, enseguida alza la mirada y una memoria se le presenta en el instante, un recuerdo del momento en el que hizo contacto con el monolito. El siguiente plano que aparece en pantalla lo comprueba, es el mismo plano nadir desde el monolito con la vista al cielo en el que la Luna y el Sol están alineados. Su mirada cambia completamente, observa detenidamente los huesos, se acerca y toma uno, comienza con poca fuerza a golpearlo con los otros restos óseos, cuando lo hace con mayor fuerza, lo acompaña un plano contrapicado del homínido, transmitiéndonos su ahora superioridad. Este personaje es ahora superior a la otra fauna con la que habita el planeta. Los golpeteos con el hueso al esqueleto se yuxtaponen con una serie de planos de tapires cayendo al suelo, como si fueran golpeados por el mismo homínido. En el siguiente plano el homínido entra al encuadre comiendo carne de un tapir. El hecho de entrar al encuadre, cuando antes de la aparición del monolito la cámara cinematográfica lo recogía como parte de la panorámica nos expresa que ahora es más relevante en el mundo que habita. En los siguientes planos, vemos a más homínidos comer lo mismo.

TERRITORIO (*posaparición del monolito*)

Finalmente, la última escena que completa la secuencia inicial de la película 2001: Odisea del espacio nos sitúa por segunda ocasión en el lugar donde se reúnen los homínidos a beber agua. Prácticamente sucede lo mismo que en el primer momento analizado, pero tomemos en cuenta que en la interpretación que estamos intentando construir, la aparición del monolito (la Cultura) hizo que el territorio que habita el homínido se reivindicara; dicho de otra manera, ahora existen 2 territorialidades, una “instintiva”, que corresponde al primer momento analizado de la secuencia en el cuerpo de agua (preaparición del monolito) y, una “social” que corresponde a esta secuencia analizada (pos-aparición del monolito), en donde el homínido ahora no sólo habita el espacio sino que ahora lo reconoce como un territorio de importancia para ellos, lo cual ese cambio de pensamiento suscita una serie de fenómenos sociales, tales como las grandes agrupaciones que se forman en torno a la apropiación de este territorio con ayuda de su inminente desarrollo tecnológico. Por tanto, se plantea que el primer territorio que es representado en la película (antes de la aparición del monolito), es decir, el territorio

instintivo, es un fenómeno que comparten todos los seres vivos habitantes del planeta en su condición de animales y la segunda territorialidad, la social, toma otro significado a partir de la aparición de ese monolito que simboliza la Cultura, un significado más cercano al fenómeno humano en el que el humano reconoce, transforma y construye su paisaje en el territorio.



Imagen 53. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). La territorialidad social se manifiesta después de la aparición del monolito.

Lo que sucede en la secuencia de la película es lo siguiente: uno de los homínidos, ahora erguido utiliza un hueso como arma y se acerca al grupo de homínidos que está bebiendo agua, uno de ellos corre hacia él y el homínido erguido lo golpea con el hueso y sus demás acompañantes lo imitan. El grupo de homínidos que bebía agua se ve en la necesidad de abandonar el lugar. Al irse, el homínido protagonista y sus acompañantes avanzan, él grita y lanza el hueso al cielo. Un primerísimo plano encuadra al hueso, girando en el aire, hasta transformándose en una nave espacial que orbita el planeta Tierra a través de una elipsis de menos de un segundo que representa un avance en el tiempo de unos cuantos millones de años al futuro, al año 2001. Esa elipsis refleja el devenir tecnológico que tuvo el homínido hasta llevarlo al espacio, eso que simboliza y provocó la aparición del monolito.



Imagen 54. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). El hueso lanzado por el homínido al cielo.



Imagen 3. Imagen 4. Still de 2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968). El devenir tecnológico del homínido lo llevó hasta el espacio.

Al inicio de este capítulo se propuso encontrar una película que su narrativa realizara una serie de provocaciones y estimulara reflexiones sobre la arquitectura de paisaje y en respuesta se encontró a 2001: Odisea del espacio como la obra cinematográfica referente para pensar la arquitectura de paisaje, específicamente como un referente para reflexionar sobre significado de algunos conceptos básicos de la arquitectura de paisaje como lo son habitar, territorio y paisaje.

Estos conceptos, como se mencionó al principio de este capítulo, tienen la peculiaridad de vincular otras disciplinas como lo son la arqueología y antropología, por lo que se tomó la decisión de enmarcar el análisis de la película en la asignatura de Arqueología del Hábitat I de la licenciatura de arquitectura de paisaje de la UNAM en la cual se realiza una revisión de los orígenes y evolución de la humanidad, sus procesos de ocupación del territorio, el habitar de la especie humana y las transformaciones culturales en el entorno (UNAM, 2018: p.19), temas que abordan los tres conceptos que se analizaron. Por lo que, una vez planteadas las hipótesis de cómo podemos encontrar las metáforas de los conceptos en los hechos narrados en la película, durante las sesiones del seminario de titulación se planteó por los asesores la posibilidad de que aquellas ideas se presentaran a los alumnos de la asignatura Arqueología del Hábitat I del semestre 2024-1 impartida por el profesor Juan Reynol Bibiano Tonchez, con el objetivo de comprobar si efectivamente el abordaje arquitectónico-paisajístico de la película cumplió con el propósito de invitar a la reflexión sobre los significados de los conceptos planteados para la arquitectura de paisaje. Se preparó la clase anticipadamente con el material de apoyo audiovisual necesario, una presentación del análisis de la película, así como las reflexiones de cada uno de los conceptos planteados. Cabe mencionar que al grupo de alumnos a quienes se presentaron los planteamientos fueron alumnos de la licenciatura de arquitectura de paisaje de primer semestre, en su tercera clase de Arqueología del Hábitat I; es decir, en la tercera semana de su primer año formándose como arquitectos paisajistas, una etapa básica de formación y que considero óptima para este ejercicio reflexivo, pues es durante el transcurso de esta etapa cuando la curiosidad del estudiante está más presente y despierta y su conocimiento sobre la arquitectura de paisaje se está desarrollando, lo que hace que preste a tener más preguntas y reflexiones que conduzcan al temprano entendimiento del significado de la arquitectura de paisaje.

Previo al ejercicio de presentación, una clase antes se solicitó a los estudiantes que vieran 2001: Odisea del espacio y le dedicaran más atención a los 20 minutos iniciales. Llegado el

día de la presentación, durante una hora se presentó tal y como se estructuró en este capítulo la interpretación metafórica del segmento Dawn of man. Sin embargo, antes de abordar la lectura arquitectónica-paisajista se mantuvo un diálogo con el grupo preguntando a los alumnos su opinión sobre la película y después cuál era su postura sobre el concepto de paisaje. Más adelante se visualizó en clase el segmento Dawn of man analizado, que previamente ya había visto pero ahora vinculándolo con lo que han aprendido en la clase de Arqueología del Hábitat I y contraponiendo el segmento con la propuesta de concepción de paisaje y de cada uno de los conceptos que se plantean aquí.

Primero, los comentarios iniciales fueron muy interesantes, debido que de manera general los estudiantes concluían que la película era muy rara, conceptual y abstracta, pero a pesar de ello les resultaba interesante, mencionaron que es una película a la que le tienes que prestar toda tu atención para entender qué es lo que está pasando. Por otro lado, los comentarios sobre lo que ellos conciben como paisaje fueron aún más interesantes, pues reflejó un abanico de pensamientos sobre el significado de tan solo este concepto; algunos lo abordaban desde lo estético, en el que la parte visual es más significativa; algunos pocos lo vinculaban con la parte natural del mundo, mientras otros subrayaron que el concepto es algo muy complejo que implica más cosas donde intervienen otras disciplinas para entenderlo. Al vincular las respuestas con la propuesta de significado de paisaje aquí planteadas podríamos decir que hay dos formas de ver el paisaje en este grupo de estudiantes: Los que plantean al paisaje como un fenómeno que incluye a todo ser vivo en el planeta y quienes conciben al paisaje como un fenómeno exclusivamente humano. Dado el tiempo limitado de la clase ya no alcanzó el tiempo para explorar el pensamiento de los alumnos sobre los demás conceptos que aquí se aborda. Sin embargo, tan solo con el concepto paisaje podemos darnos cuenta del debate que se genera al hablar sobre temas básicos la arquitectura de paisaje y lo más interesante de esto es que el propio cine, más que darnos respuestas, pueda provocar estos debates y pensamientos.

Conclusiones

Finalmente llegamos hasta aquí, al final de la película. Una película llamada La arquitectura de paisaje y el cine, desarrollada con cariño durante 16 meses y que por fin está lista para ver la luz. Solo queda esperar a que, como toda película, cumpla su propósito de encontrar muy pronto a sus espectadores, en esta caso lectores arquitectos paisajistas, curiosos de saber lo que contiene.

Muy, muy al principio, La arquitectura de paisaje y el cine no era para nada parecida a lo que es ahora, de hecho, hubo un primera versión que se desarrolló por un breve tiempo pero se abandonó por completo. Sin embargo, la idea de hablar sobre cine siempre estuvo ahí, ya que se buscaba cualquier pretexto para hablar sobre cine y es reconfortante, personalmente, decir que eso se cumplió. La curiosidad de explorar el cine desde la arquitectura de paisaje condujo a preguntarse si las dos disciplinas mantienen una relación y si sí, cuál y cómo es. Spoiler: Sí la tiene y ¡son muchas! Eso es precisamente el propósito y uno de los aportes de esta tesis, afirmar que el cine y la arquitectura de paisaje sí se relacionan y que ello le proporciona un abanico de posibilidades a la arquitectura de paisaje, ¿cuáles son esas posibilidades? Gracias a la categorización de los puntos de encuentro entre el cine y la arquitectura planteados por García (2023) y que en este trabajo son retomados y adaptados para el campo arquitectónico-paisajístico podemos identificar que la convergencia entre las dos disciplinas proveen posibilidades que expanden los horizontes de creación, investigación y reflexión de la arquitectura de paisaje.

2001: odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968) otorgó la primera idea con la que se comenzó este trabajo, que el cine puede servir en el salón de clases como un medio para pensar y reflexionar sobre la arquitectura de paisaje, sólo preguntémonos cuántas veces no hemos utilizado alguna película para reflexionar sobre un tema en la escuela. No obstante, conforme se investigó y profundizó sobre el tema se encontró que esta es tan sólo una forma de las varias en las que el cine se relaciona con la disciplina. Un tema poco explorado si consideramos que existe en la carrera un solo texto académico (revisado en el capítulo dos) generado por Larrucea (2012) sobre ello, y tampoco existe una materia sobre cine, como sí la hay en la licenciatura en Urbanismo impartida en la misma facultad de arquitectura de la UNAM, lo que condujo a definir que el objetivo de esta tesis respondiera a reconocer y demostrar que el cine puede ser una herramienta en la arquitectura de paisaje. Dado lo extenso que puede ser el tema, es importante recalcar que no se profundizó en cada uno de

los seis puntos propuestos adaptados de García (2023) y sólo se exploraron lo suficiente para dejar una puerta abierta a futuro y ser retomados para su profundización. Así que este trabajo contribuye a enriquecer la ya multidisciplinaria arquitectura de paisaje, añadiendo al cine como un campo más a explorar en cualquiera de sus ángulos, la investigación, proceso de diseño, teoría, etc. Por ejemplo, como se analizó en el capítulo II, el cine trabajó en conjunto con la arquitectura de paisaje para lograr la adecuada representación visual del diseño de un paisaje alienígena desarrollado por Bas Smets (Coirier, 2017).

Antes de entrar de lleno a estos posibles encuentros entre las dos disciplinas, se consideró que lo más lógico sería dedicar la primera parte de este trabajo a conocer cómo es que funciona el cine, cómo nos habla y se expresa. Es decir, conocer el lenguaje cinematográfico con el propósito de sentar las bases para que un arquitecto paisajista frente al cine cuente con herramientas de análisis y pueda abordarlo de manera más crítica. Aquello se convirtió en un objetivo que implicó un reto muy grande que reflejó las limitaciones para abordar el tema de la apreciación del cine, debido a que los arquitectos paisajistas no tenemos ninguna formación en ello. Al momento de tocar la puerta en la disciplina del cine y preguntar qué es el lenguaje cinematográfico, se encontraron varios manuales y libros especializados en ello, sin embargo cada uno de ellos lo aborda de manera distinta, utilizando tecnicismos ajenos a la arquitectura de paisaje y que dependiendo del autor se priorizan distintos elementos del lenguaje del cine, por lo que trasladar este conocimiento a la arquitectura de paisaje se complejizó, a pesar de eso, se planteó para la arquitectura de paisaje de la mejor manera posible. Aunque se cree que para contribuir a la multidisciplinaria que caracteriza a la licenciatura, se necesita a gente especializada en cine para abordar el tema del lenguaje cinematográfico para que las bases teóricas queden bien cimentadas. Pero, a pesar de eso, considero personalmente que este trabajo, y se puede constatar en el último capítulo con el análisis de *2001: Odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968), logró aportar bases lo suficientemente útiles para que un arquitecto paisajista al momento de ver una película tenga una apreciación más desarrollada y crítica de lo que está viendo.

Finalmente, el análisis e interpretación de *2001: odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968) condujo al génesis de este trabajo y a las primeras motivaciones que tenían por intención teorizar sobre la arquitectura de paisaje a partir de preguntarse ¿desde qué punto en la historia de la humanidad podemos hablar de que existe la arquitectura de paisaje? ¿Desde qué momento existe el paisaje? Preguntas que reflejan la intersección de la disciplina con otras, como la arqueología y la antropología y, que precisamente conducen a reflexionar

sobre la arquitectura de paisaje. Por lo tanto 2001: odisea del espacio se consideró como la película que permite pensar la arquitectura de paisaje y la que todo arquitecto debería ver y a la que la disciplina puede recurrir, más que para buscar respuestas, para que le provoque preguntas y reflexiones.

La hipótesis fue que los acontecimientos de la historia narrada en la película nos conducen a realizar una lectura y reinterpretación arquitectónica-paisajística de ellos y que esta reinterpretación de lo narrado permite encontrar representados metafóricamente conceptos básicos de la arquitectura de paisaje como lo son habitar, territorio y paisaje, que desde sus primeros 20 minutos están presentes en la historia. El reto fue interpretar la película para la disciplina y explicar cómo es que los conceptos están representados, fue ahí donde se conjuntaron tanto los conocimientos sobre el lenguaje cinematográfico, proporcionados en el primer capítulo y los conocimientos sobre la arquitectura de paisaje, pues cada encuadre, cada secuencia y detalle de la película comunicaban cosas que evocaban a los conceptos analizados.

Una manera de revisar que la interpretación de la película cumpliera el propósito de invitarnos a reflexionar y pensar la arquitectura de paisaje fue preparar y presentar a los alumnos de primer semestre de la carrera, por sugerencia de los asesores, los resultados del análisis de la película de Stanley Kubrick. Esta parte fue la más emocionante de la tesis porque la participación de los alumnos reveló que cada uno de los objetivos propuestos de la tesis se cumplían. Los alumnos aceptaron la lectura arquitectónica-paisajística de la película y sobre ella debatieron y reflexionaron con entusiasmo los conceptos. En esta pequeña clase, los alumnos con ojos de arquitecto paisajista utilizaron al cine como una herramienta para reflexionar sobre la arquitectura de paisaje.

¿Ahora a dónde vamos? Queda mucho por recorrer en este mundo creado por la arquitectura de paisaje y el cine pero quedo satisfecho porque este trabajo deja trazado y explorado una parte de los posibles caminos que se desarrollan a partir de la unión de estas interesantes disciplinas. Creo que el mayor aporte de esta tesis y mía como arquitecto paisajista es invitar a los arquitectos de paisaje a no ignorar al cine, pues como ya vimos, es una fuente inagotable de posibilidades. Espero que esta tesis signifique una semilla para la licenciatura y germine de la mejor manera posible e integre al cine a la formación de los alumnos.

Referencias

- Bibiano, J. (1 de marzo de 2022). [Grabación de clase en línea de Arqueología del Hábitat I]. https://drive.google.com/file/d/19Q0k0AXXJgAzLWEb7UVux1P0_efPvowS/view?ts=65130a5b
- Coirier, L. (23 de junio de 2017). Bas Smets on Culture and Landscape. *Tl magazine*.
<https://tlmagazine.com/bas-smets-on-culture-and-landscape/>
- Cookiemonster. (31 de Agosto de 2015). *Workliday*. Obtenido de Blogspot:
<https://graceeyy.blogspot.com/2015/08/workliday.html>
- Ciment, M. (2000). *Kubrick: Edición definitiva*. Ediciones Akal.
- Estrada, E. (Anfitrión). (9 de mayo de 2023). Las películas que un abogado debe ver. (Nº1164) En *Cinegarage* [Podcast]. Apple Podcast.
<https://podcasts.apple.com/mx/podcast/cinegarage/id1508611073?i=1000612354264>
- Estrada, E. (Anfitrión). (28 de marzo de 2018). 2001: Odisea del Espacio [Episodio de podcast]. En *Cinegarage*. Apple Podcast.
<https://podcasts.apple.com/mx/podcast/cinegarage/id1508611073?i=1000471813528>
- Estrada, E. (2022). *Apreciación cinematográfica*. En E. Estrada (Comp.). Cineteca San Lázaro.
- Equipo editorial, Etecé. (13 de mayo de 2019). *Historia del cine*. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/historia-del-cine/>
- Helphand, K. (1986). Landscape Films. *Landscape Journal*, 5(1), 1–8.
<http://www.jstor.org/stable/43322989>
- Erlj, E. (2014). *Escribir el Pasado con el Lente de una Cámara: el Cine como Documento Histórico* Comunicación y Medios n. 29. Univesidad de Chile. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5242658>

- Facultad de Arquitectura UNAM. (2017). *Plan de Estudios 2017 Licenciatura de Arquitectura de Paisaje*.
- Facultad de Arquitectura. (s.f). Arqueología del Hábitat I. *Plan de Estudios Licenciatura de Arquitectura de Paisaje*. <https://arquitectura.unam.mx/plan-de-estudios-uaap.html>
- Filmaffinity. (s.f.). *2001: Una odisea del espacio*.
<https://www.filmaffinity.com/es/film171099.html>
- García, C. (abril-julio 2023). Soportes para la arquitectura y el diseño. *Bitácora Arquitectura*, (51), 46-55.
- GSD Harvard. (s.f.). *Bas Smets*. GSD Harvard. <https://www.gsd.harvard.edu/person/bas-smets/>
- Horyingsawad, W. (28 de octubre de 2016). *Salad Dressing*. Obtenido de art4d:
<https://art4d.com/2016/10/salad-dressing>
- Jovis Verlag. [JOVISVerlag]. (17 de diciembre de 2020). *Fotos [Página de Facebook]*.
Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de
<https://www.facebook.com/photo?fbid=3746676442037832&set=pcb.3746677878704355>
- Ken Smith Workshop. (s.f.). *Ken Smith*. Obtenido de Ken Smith Workshop:
<http://kensmithworkshop.com/about.html>.
- Keir Burrows. (13 de julio de 2021). *Hitchcock on Editing and the Kuleshov Effect [Archivo de Video]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=DjSr7QMppi4&t=237s>
- Ke, Z. (2021). *Filmic Landscape: A performative space with multi-medium*. Rhode Island School of Design. <https://digitalcommons.risd.edu/masterstheses/777>
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey [2001: Odisea del Espacio]* [Película]. Stanley Kubrick.

Larrucea, A. (2012). Reflexiones en torno al paisaje mexicano a propósito del cine. En M. Mazari y G. Wiener, *Arquitectura de paisaje, obras, proyectos y reflexiones*. (pp. 272-282). Facultad de Arquitectura.

Lopez Uribe, C. (2018). *Cine y Arquitectura*. Bitácora Arquitectura, 2-3.
Facultad de Arquitectura UNAM.

Martínez, A. y Gómez, A. (2015). *La imagen cinematográfica: Manual de análisis aplicado*. Editorial Síntesis.

Mennour. (s.f.). *Philippe Parrreno*. Mennour.

https://mennour.com/artists/philippe-parreno?gclid=CjwKCAjw-IWkBhBTEiwA2exyOxMzL6h3RgiKGTa577rztp621bPqNITMcPCQ_uZ-Onz3vQQ9DI5gTRoCB2UQAvD_BwE

NASA. (s.f.). Search for life. *Exoplanet Exploration*.

<https://exoplanets.nasa.gov/search-for-life/habitable-zone/>

Paz, R. (20 de mayo de 2020). *Hace 124 años llegó el cine a México*. Gaceta UNAM.

<https://www.gaceta.unam.mx/hace-124-anos-llego-el-cine-a-mexico/#:~:text=El%20primer%20espectador%20mexicano%20de,en%20el%20Castillo%20de%20Chapultepec>

Radiotelevisión Española (s.f.). *¡Qué grande es el cine!*

<https://www.rtve.es/play/videos/que-grande-es-el-cine/grande-cine-2001-odisea-espacio/4517825/>

Ramírez, B. y López, L. (2015). *Espacio, paisaje, región, territorio y lugar: la diversidad en el pensamiento contemporáneo* (pp. 127-158). UNAM, Instituto de Geografía, UAM.

<http://www.publicaciones.igg.unam.mx/index.php/ig/catalog/book/19>

Real Academia Española. (2001). *Visionar*. <https://www.rae.es/drae2001/visionar>

Rodriguez, A. (2020). Introducción. En A. Rodriguez, E. Miranda, y L. Valiñas. *El paisaje y su estructura*. CIGA, Facultad de Arquitectura, UNAM.

<https://publicaciones.ciga.unam.mx/index.php/ec/catalog/book/78>

- Royal Astronomical Society. (19 de abril de 2011). *Could black trees blossom in a world with two suns?*. Phys.org.
<https://phys.org/news/2011-04-black-trees-blossom-world-suns.html>
- Salad Dressing. [salad.landscape] (30 de enero de 2016). "SANDOKAN IN SANDAKAN" *Our Tree Top Cinema is featured in Italian Magazine "INTERNI", January-February 2016.* [Imagen adjunta] [Publicación de Estado]. Facebook. Recuperado el 20 de septiembre de 2023 de
<https://www.facebook.com/salad.landscape/posts/pfbid0RhTAdvjbTDBMqZEmGk5cixknTV7m446pL4D7rEJycNiqRJR17CHWChiY8EKKeGAECI>
- Shi, T., y Maina, K. (24 de agosto de 2022). *In Conversation: Salad Dressing Landscape Architecture*. The University of Mulbourne.
<https://msd.unimelb.edu.au/study/discover/in-conversation-salad-dressing-landscape-architecture>
- Solórzano, F. (2017). *Misterios de la sala oscura: Ensayos sobre el cine y su tiempo*. Penguin Random House.
- Stroman, G. (13 de febrero de 2018). *City as Memory Palace: Film & Landscape Design*. Berkeley Graduate Division. <https://grad.berkeley.edu/news/headlines/film-landscape-design/>
- Treib, M. (28 de octubre de 2016). *Landscape for a planet with two dwarf suns*. *Journal of Landscape Architecture*, 11(3), 46-59.
<https://doi.org/10.1080/18626033.2016.1252165>
- Troshkina, O., Us, V., Mostovenko, A., Shevchenko, L., Novoselchuk, N. (2022). *Cinematic methods of scenario construction in the design of landscape parks*. *Landscape Architecture and Art*, 82-91.
<https://journals.llu.lv/laa/article/view/73/45>
- Vall, E. y Torrent, F. (2012). *Lenguaje cinematográfico*. El cine como

recurso didáctico. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado.

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/24/cd/m1_2/espacio.html

Verdecora blog. (s.f.). *Mulching*. <https://journals.llu.lv/laa/article/view/73/45>