

# Percepción y Relato en las Presentaciones Arquitectónicas Animadas.

*Sergio Navarro, sergio.navarro@uv.cl;  
Claudio Pereira, claudio.pereira@uv.cl;  
Escuela de Cine, Universidad de Valparaíso, Chile.*

*Rodrigo García, rgarcia@ubiobio.cl; Gino Alvarez, galvarez@ubiobio.cl; Universidad del Bío-Bío, Concepción, Chile.  
www.ubiobio.cl/animarq*

This paper sets that in order to get a real sense in digital animations, it is requires to deal the representation and story like cinema do it, instead of only reproduction of moving images.

Thus animated presentations of architectural projects should concentrate to tell main values and spatial qualities than technical information of building. The paper explains characteristics of cinematographic story, visual techniques and planning procedures. Remarking the search of narrative continuity and relationship to spectator's imagination. Also it describes the experience to film a documentary of a real building in the city of Valparaiso and digital animations of same building. It discusses results of questionnaires taken to students about perception of architectural characteristics watching the documentary, simple animations and a animated presentation made with filmmaking concepts. This comparison showed a higher appraisal of architectural virtues than understanding of constructive characteristics, in digital media with narrative conditions.

1. El presente trabajo sostiene que lo que está en juego en la animación digital -si queremos que tenga un sentido efectivamente real- es más el asunto de la representación y el relato como lo conoce el cine, que la reproducción de imágenes en movimiento propiamente tal. Al asumir este camino las presentaciones arquitectónicas animadas se pueden concentrar, más que en informar de un edificio, en narrar sus valores principales y promover sus cualidades. Esta afirmación no desconoce la necesidad de obtener una narración diferente a la ficción o al documental cinematográfico. Finalmente, todos estos relatos participan de una misma forma de expresar la realidad enfrentados a la imposibilidad de dar cuenta absolutamente de los acontecimientos reales.

2. De hecho, la cámara de cine no posee una conciencia equivalente a la del individuo perceptivo. Por esta razón la preocupación del narrador cinematográfico ha sido reconstituir incesantemente la conciencia perceptual del espectador. Esta búsqueda ha estado determinada por la adopción de un criterio aparentemente "realista" en la continuidad de la representación propia del cine, que se refleja en una discontinuidad de las tomas para lograr una continuidad de la narración, a través de una extensión imaginativa de la imagen. Por tanto, es el fenómeno de la representación narrativa, como lo ha pensado el cine, la materia a incorporar en los nuevos de medios de animación. Así podemos reconocer que una serie de recursos expresivos son la respuesta fílmica a la representación realista. Los conceptos de "raccord" o extensión del espacio y del tiempo, la descomposición en planos de variados tamaños, el cambio de planos, el montaje, el espacio off, el sincronismo del sonido, el guión o continuidad de sentido, todos estos recursos y otros más, constituyen la respuesta al desafío de la continuidad narrativa que otorga la conciencia perceptual en el individuo. Esta conciencia es la vivencia propia del hombre que sintetiza su experiencia y su imaginación al percibir el mundo.

Esta pugna entre percepción e imaginación se origina entre la visualidad de la imagen y la proyección narrativa de abandonar lo concreto. La imaginación es requerida por el relato, Mientras la realidad frena, la imaginación sostiene la fabulación. Distinto a cómo habitualmente asumimos, lo mostrado visualmente por un film no es relevante para definir la calidad del relato, sino lo que sugiere el encadenamiento de imágenes. "Cuando miro una imagen, en dibujo o fotografía, no

aprehendo la realidad, sino la imagino” (Laffay, 1968). La imaginación y no la percepción es la verdadera constructora de relato .

Incluso en las investigaciones más recientes sobre el documental como género fílmico, Bill Nichols, 1990, insiste en su carácter de reconstrucción de la realidad, aunque de acuerdo a una construcción narrativa. Plantea que el documental también introduce una cuestión que busca ser dilucidada; que en el documental también existen los personajes; que es una construcción “in crescendo” que encuentra su resolución y la clausura. El asunto de la objetividad del documental es puesta en duda en tanto acceder a la realidad sería más bien una ideología. No nos podemos saltar el entramado de significaciones por el cual accedemos a la realidad, la intermediaciones que lo posibilitan. “Los documentales no difieren de las ficciones en su construcción como textos sino en las representaciones que hacen. En el núcleo del documental no hay tanto una historia y su mundo imaginario como un argumento acerca del mundo histórico ” (Nichols, pg.154)

En la representación se dan al menos tres acepciones :

- Una argumentación que expone un hecho, que intenta transmitir una idea que busca a su vez, influir en la acción o en la opinión. La representación en este sentido tiene más que ver con la retórica que con la similitud o reproducción.
- Por otra parte, se puede representar puntos de vista de los individuos, como es el caso de los parlamentarios que “representan” a los ciudadanos, de modo de la sumatoria de realidades construye una realidad común.
- Finalmente, la representación de un modelo de la realidad, la búsqueda de un símil real que actúa en vez o en representación de la realidad, como un ejemplo preclaro.

De estos niveles, la animación gráfica ha sido dirigida básicamente a esta última. Y en esto se diferencia del cine y el documental que pretende dar cuenta de los tres niveles al mismo tiempo. “Jamás en el mundo nada empieza del todo, y nada termina nunca enteramente. Todo es ambiguo y a cada instante puede sobrevenir lo nuevo y cambiar el sentido de lo que ha sido.

En rigor, no hay ningún sistema cerrado, el mundo permanece constantemente abierto” (Laffay, 1968).

Precisamente, el cierre del discurso hace coincidir cine y animación. Pero el cierre del

cine quiere mantenerse en el discurso “real” ; en cambio el discurso en la animación se comportará abiertamente “irreal ”, no cabrá duda que se trata de una construcción animada. El cine sigue su propio camino : obedece al mundo, de donde obtiene su justificación realista , y toma la forma de un relato, que es su forma de representación de la realidad. De este modo las presentaciones arquitectónicas animadas para alcanzar una expresión mas propiamente realista de las condiciones edificadas, debe alcanzar una proyección imaginaria, visualmente fragmentada pero comunicada narrativamente. La planificación narrativa es un procedimiento desarrollado por el cine. La organización del relato aparece en una doble ocasión: en la puesta en escena - la planificación de las vistas-, y luego en el montaje (o post-producción), que es el trabajo sobre el tiempo que desarrolla el cine. Ambos forman parte de un mismo principio de fragmentación y recomposición de la realidad. La experiencia cinematográfica enseña a las nuevas tecnologías que la expresión relevante no corresponde tanto a las imágenes gráficas propiamente tal, sino a su encadenamiento de significados y su vinculación con el mundo representado. A lo sugerido en la secuencia las imágenes, que se construye imaginariamente en relación con el contexto. De modo que convendría adoptar el punto de vista de animaciones que se consideran más bien como nuevas expresiones espaciales y culturales.

3. Para confrontar estos principios, se realizó una experiencia de filmación y de presentación animada de un mismo edificio. La realización audiovisual se concibió como un acercamiento a un documental, con características especiales, en relación a definir una manera de “mostrar” un edificio. Este inmueble debía corresponder a una obra de arquitectura no tradicional, que recogiera ciertos aspectos formales de la ciudad donde se emplazara, en este caso, Valparaíso. La elección de la locación se hizo en el Cerro Bellavista, donde existe el hotel “Robinson Crusoe”, cuya concepción formal fue a partir de la fusión de cuatros viviendas de principio de siglo, las cuales resistieron el gran terremoto de 1906. Desde el punto de vista de la presencia del edificio, se observa como un artefacto, instalado en un cerro tradicional de la ciudad de Valparaíso.

El guión se concibió como cuatro secuencias, cada una de las cuales muestra un aspecto formal del edificio. De esta forma se cumple con el requerimiento del encargo, que una pieza audiovisual, realce aspectos cualitativos de la obra para ser llevados a animación 3D. Para la edición se tomo la idea original, pero se



Figura 1. Comparación de la filmación real y la representación animada.

fragmento en cuatro partes cada una con textos escritos que señalaban las ideas y las observaciones. No hubo narración de voz, La elección de esta fue pensada para crear el ritmo pausado de recorrer y observar el edificio.

Luego se modeló computacionalmente el edificio y se generaron diferentes animaciones del interior y exterior del modelo. Después se editó una presentación con algunos conceptos cinematográficos, utilizando tomas breves y variadas, ordenadas de manera progresiva desde el entorno hasta el interior más relevante de la obra. Con tomas y sonidos que enfatizan el sentido de la presentación. Posteriormente la filmación, las animaciones simples y la animación editada fueron expuestas a distintos grupos de estudiantes que evaluaron la comprensión de aspectos formales y cualitativos del edificio.

Según las encuestas realizadas la animación basada en el relato cinematográfico obtuvo un 10% de mejores resultados que la animación simple y la filmación. Este es un resultado positivo (aunque moderado) que respalda la investigación y las hipótesis planteadas originalmente. La filmación no expresa

las ventajas propias del relato filmado, probablemente porque se asume como medio conocido parcial y subjetivo. Hay que considerar que se trata de un resultado preliminar, que por medio de mediciones generales habría que afinar. Lo relevante es que en los resultados parciales por tipo de preguntas las diferencias positivas de la animación editada con recursos fílmicos se concentran mayormente (sobre un 25%) en identificar las contribuciones del edificio, su calificación y presentación. Es decir se entiende básicamente la misma información, pero se valora mejor el edificio y la exhibición. Esto debería corresponder a transferencias emocionales o de confianza por la manera de desarrollo de la presentación (más elaborada). En todo caso lo relevante es que se reconocen ventajas expresivas en la animación con las técnicas fílmicas desarrolladas en la investigación, y que estas se concentran, no en informar del edificio, sino en transmitir sus valores principales y promover cualidades.

De modo que de acuerdo a nuestra experiencia, a partir de las pruebas de filmación confrontadas con típicas representaciones animadas, podemos afirmar que la animación cinematográfica logra transmitir más claramente los aportes del edificio en cuestión, se considera bastante mejor la presentación y se transfiere esta asunción de calidad al edificio. Es decir contribuye significativamente a una valoración arquitectónica. Lo que respalda el planteamiento inicial que la representación animada requiere una elaboración narrativa, extendiendo la significación imaginaria, con el fin de llegar más cabalmente a expresar el acontecimiento real.



Figura 2. Proyección de la filmación y animaciones, y encuesta a los alumnos.

Por esta razón se debe entender la animación mas que una reproducción del movimiento, como una expresión mas esencial y sensible de la realidad.

#### **Bibliografía**

Gombrich Ernst H , The Image and the Eye, (1982), trad.cast.: La imagen y el ojo, Madrid, Alianza, 1987 .

Hochberg , Julian, Percepción , 1978, Prentice-Hall.

Hochberg, Julian y Brook, Virginia ; The perception of Motion Picture en Friedman M y Carterette C , Cognitive Ecology, Academia Press, San Diego, 1996.

Laffay, Albert , Logique du cinema, Masson, 1964. trad.cast.: Lógica del cine, Labor, Barcelona, 1968.

Nichols Bill, Representing reality , Indiana University Press , 1991. trad.cast.: La representación de la realidad, Paidós, Barcelona, 1997.

García Rodrigo, Navarro Sergio, Alvarez Gino, Parra Juan Carlos, Moving Images and Architectural Models , paper. Concepción - Valparaíso, 2005.

#### **Keywords:**

*Architectural Animation, Cinematographic Story, Perception.*