

Superficies adulteradas: el muro en línea y la representación fílmica

Smeared Surfaces: Online and Filmic Experiencing Of Walls

Carmen Aroztegui

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

✉ aroztegui@gmail.com

ABSTRACT

Online communities use a “wall” as a place to articulate non-synchronic communication among its members. Such a place, however, poorly explores the metaphor of the wall as a means of enhancing online experiences. Online “walls” do not explore or challenge the richness of a real wall, and they do not embrace new experiences that are only possible in the digital world. In order to tackle these issues, this paper analyzes three movie scenes where the everyday perception of the wall is altered by madness and estrangement. Finally, the paper suggests how these perceptions of the wall could be integrated into interfaces using touch screen technologies.

KEYWORDS: online, wall, metaphor, film, representation.

En un aula de expresión plástica se les pidió a los alumnos que hicieran un retrato del compañero que tenían sentado a su lado. Para conocer a su vecino y realizar este retrato, en vez de conversar e intercambiar experiencias, los alumnos se dirigieron al perfil de usuario publicado por el compañero en Orkut. Los alumnos vieron este perfil como un espacio de representación; la persona sentada a su lado fue sustituida por fotografías y por una serie de parámetros establecidos por el programa (comunidades, datos de qué le gustaba, año de nacimiento, etc.). La posibilidad de conocer al compañero, por medio de vivencias compartidas en un espacio continuo y sincrónico, fue desplazada por una identidad constituida en un espacio superficial (bidimensional) y visual, donde no existe materia, ni es necesaria la mutua presencia (espacial y temporal) en un lugar.

El espacio de representación de Orkut es similar a muchas otras comunidades virtuales. Y aunque existen diferencias entre ellas, todas presentan una página web de apertura, en muchos casos referida como *muro* (mural, pared), donde los amigos del usuario escriben textos y cuelgan videos, imágenes y música. Las metáforas —como *página*, *colgar* y *muro*— son ampliamente usadas en la web para familiarizar al usuario con nuevas formas de interacción humano-computador. No obstante, la metáfora presenta limitaciones; es un mapeo parcial

entre dos dominios (muro y página web). Un mapeo total significaría que la fuente (*muro*) y el objetivo (*página web*) fueran sinónimos.

Las metáforas son comparaciones tácitas que ilustran o ponen de relieve características conceptuales compartidas. Podemos llamar muro a una página web para ilustrar su capacidad como superficie, en la cual podemos escribir. Sin embargo, no podemos referirnos a una página web como muro, ya que esta no ilustra las características de este. El muro en línea —tal cual se presenta, una superficie accesible visualmente y donde su percepción táctil es mediada por el ratón— es un concepto empobrecedor, ya que carece de toda riqueza tectónica y simbólica del muro real. Sin embargo, el mayor problema de la metáfora de *muro* es que limita la percepción de las nuevas experiencias del mundo digital. La vivencia en línea se produce en un espacio que no está apegado al territorio y donde la interacción humana es liberada de las limitaciones de cotemporalidad o coespacialidad del contacto directo. La reformulación de la metáfora del *muro* nos abre la posibilidad de explorar características inesperadas en el muro real.

Este artículo propone un análisis de un tercer muro —ni el real, ni la pantalla virtual— vivenciado en el espacio fílmico. A partir de la lectura de Brott (2008), que lo plantea como superficie de encuentro entre sujeto y objeto, analizo tres pelícu-

las: *Como en un espejo* (Bergman, 1961), *Repulsión* (Polansky, 1965) y *Barton Fink* (Cohen, 1995), que presentan situaciones de extrañamiento y locura. Su análisis hilvana conceptualmente los muros de estas películas en su capacidad de expresar las distorsiones perceptivas de sus personajes y apunta a articular la vivencia del muro físico y de las nuevas dimensiones del territorio digital.

La representación en la película

Se han estudiado espacios y elementos arquitectónicos en su relevancia dentro de la puesta en escena y en la articulación de significados en la narración fílmica. La película disloca la representación objetiva del espacio físico, al permitir la identificación de la audiencia con un personaje y una situación. De esta forma, cuestiona toda visión objetiva y exterior del espacio y establece una mirada conformada desde la vivencia individual; pero aunque exprese la vivencia subjetiva del personaje, este aún conserva indicios del espacio físico, pues presenta elementos visuales y auditivos que apelan a su verosimilitud con el espacio real.

El cine permite enlazar, de esta forma, características del espacio físico y distorsiones espaciales y temporales que provienen de la vivencia de los personajes y el contexto de la historia. Estas vivencias son *introyectadas* en el espectador que las vive como propias y reales. Paradójicamente, aunque el fenómeno fílmico refiere siempre un registro del pasado, una película se vivencia como momento presente (Metz, 2002). Por lo tanto, aunque no exista cotemporalidad ni coespacialidad del evento narrado, el espectador lo siente como real y actual.

Esta vivencia subjetiva expresada en la película libera la representación de lógicas lineales y causales, atadas a la materialidad del espacio. Tradicionalmente, los códigos de representación fílmica plantean una continuidad espacial por sutura, plano a plano (montaje). Las paredes no significan más que paredes, mantienen sus características del referente del espacio real; sin embargo, estos códigos son alterados cuando en la narrativa surgen situaciones de locura o inestabilidad emotiva. En estos momentos de tensión dramática se presenta un espacio fragmentado que usa puntos de vista insólitos (ángulos de picado y contrapicado), los elementos arquitectónicos se comportan de forma inesperada, las características físicas de los materiales se alteran, el espacio sufre distorsiones oculares y las relaciones tiempo-espacio se modifican.

Visiones del muro: espesores existenciales, tectónica adulterada y el muro que suda

“Yo consigo atravesar la pared, ¿lo ves? De mañana soy despertada por alguien que me llama, con voz firme. Yo me levanto y vengo a este cuarto. Un día fui llamada por alguien atrás

del papel de pared. Y miré en el armario [clóset] pero no había nadie. Pero una voz continuó llamándome. Entonces presioné mi cuerpo contra la pared y ella desapareció y yo entré. ¿Crees que estoy inventando?” (diálogo de Karin con su hermano, en *Como en un espejo*, Bergman, 1961).

La palabra *muro* sugiere solidez, una pared, una placa vertical que delimita el espacio interior y sustenta el techo. Esta solidez del muro resguarda y asegura la protección de la intemperie y de miradas indeseadas. Sin embargo, Karin, el personaje principal de la película *Como en un espejo* (Bergman, 1961), siente que puede atravesar la pared, que esta cede a la presión de su cuerpo y que así puede penetrar en otros cuartos. Karin sufre de esquizofrenia y escucha voces susurrantes que le hablan desde dentro de las paredes empapeladas de un cuarto vacío. El empapelado vibra con los reflejos del mar, que entran por la ventana y le dan un carácter ondulante al estampado. Lentamente nos acercamos a un rasgado de la pared donde se sugiere la existencia de un espacio posterior (Fig. 1). El espesor del muro vivenciado por Karin es insólito; al mismo tiempo que posee el espesor milimétrico del empapelado, es infinito como los innumerables cuartos que alberga en su interior. La superficie del muro, con su empapelado rasgado y vibrante de reflejos, es una interfaz de acceso a sus mundos interiores.



Figura 1. Karin oye voces susurrantes desde el muro

Las alucinaciones de Karin no son explícitas, son interpretadas por la audiencia a partir de indicios de audio y aproximaciones a planos de detalle (del muro y de su rostro). La locura de Karin, más que representada, es imaginada. En *Repulsión* (Polansky, 1965), en cambio, vemos representado literalmente cómo Carol, la protagonista, se siente amenazada por las paredes de su apartamento. El miedo a la transgresión del borde arquitectónico (muro) presupone la amenaza de traspaso del límite de su cuerpo (Shonfield, 2000). Literalmente, se desdibujan los bordes entre el muro y el cuerpo de Carol y esto produce una unión visceral entre el sujeto y el objeto (Brott, 2008). Por momentos, el muro se raja y muestra su incapacidad estructural (Fig. 2a). Sus aberturas ya no impiden el atravesamiento, y las puertas son débiles barreras por donde se cuele la luz y el sonido de pasos amenazantes. Las paredes gotean y los muros se deforman bajo la presión de su mano como arcilla (Fig. 2b) y expelen manos masculinas amenazadoras (figs. 2c y 2d).



Figura 2. El muro se quiebra (a), cede a la presión (b) y expelle manos (c y d)

Ambos filmes se refieren a percepciones del muro de personajes con disturbios mentales. Sin embargo, la película *Barton Fink* (Cohen, 1995) apela a un extrañamiento perceptivo que bordea en lo absurdo, pero que resulta extremadamente real. Aunque fantástico, el relato remite a un hombre sano, Barton Fink, un escritor que alquila un cuarto de hotel. En este caso, la superficie del muro no es deformable ni se penetra. El muro se presenta vivo, como la piel de un animal que con el calor rechaza el empapelado. Las paredes del cuarto de hotel se despegan y muestran una baba viscosa (Fig. 3) y los techos se descascaran y presentan sospechosas manchas de humedad que remiten a antiguas goteras. Los muros no aíslan, permiten que los ruidos se multipliquen. Así como Karin y Carol, Fink escucha voces a través de la pared, pero esta vez no son alucinaciones, son los aullidos de su vecino.

Nuevos muros, nuevas interfaces

El análisis fílmico nos muestra cómo el muro trasciende sus características de elemento arquitectónico e invade el ámbito de la significación en la narrativa. Las películas articulan nuevas características en el muro adulterado: su interior queda ahora desvinculado de espesores cartesianos y su superficie se contamina de percepciones táctiles inusitadas. Esta reflexión apunta a expandir/enriquecer la metáfora del muro en línea, a fin de sugerir nuevas estrategias de interfaces.

Cabe resaltar que estas estrategias no se deberían atener a los aspectos formales de los ejemplos analizados. La narrativa y la utilización de imágenes en movimiento y audio que recurren a la verosimilitud con el mundo real son características pro-



Figura 3. Barton observa que el empapelado se despega y lo trata de reponer

pías del lenguaje cinematográfico. El espacio virtual sugiere otras estrategias de mediación fundamentalmente vinculadas a interfaces de interacción.

Similar a la discusión sobre de la percepción de la profundidad establecida por Merlaeu-Ponty (Pérez-Gómez y Pelletier, 1997), en las películas reseñadas el muro no expresa su espesor en relación con un ancho medible. Tampoco se establece como borde entre espacios reales, ya que su atravesamiento no presupone el ingreso a habitaciones contiguas. Por lo contrario, su espesor no es medible y su superficie es el portal de navegación temporal y espacial a otros mundos interiores (*Como en un espejo*). Su materialidad ni es inerte ni es pasiva. Su interior rechaza el empapelado (*Barton Fink*) y se resquebraja y deforma amenazadoramente (*Repulsión*).

Otro aspecto relevante de la experiencia filmica es su sinestesia. En el filme podemos sentir la textura lisa del empapelado (*Como en un espejo*), la blandura de la pared que cede a nuestra presión (*Repulsión*) y la humedad de la baba que se escurre por los dedos (*Barton Fink*). Aunque estas sensaciones táctiles se sientan como reales, los estímulos han sido visuales y auditivos.

Estos aspectos sinestésicos están raramente presentes en la experiencia virtual. Sin embargo, estos conceptos de muro pueden desarrollarse en términos de interfaces digitales. Por ejemplo, propongo que pensemos en superficies de visualización y navegación asociadas con las pantallas táctiles (*touchscreens*). Estas son tecnologías antiguas, que vienen desarrollándose desde la década de los ochenta y permiten un manejo más intuitivo de interfaces de interacción, si las comparamos con el teclado y el ratón.

Dentro de las pantallas táctiles, las más recientes son sensibles a variaciones en la presión y permiten *multi-touch* (ambas presentes en los iPod e iPad). Además, de desarrollar interfaces que apelen a la sinestesia, se pueden explorar las pantallas que reaccionan a la presión con distintas resistencias o que exploren la rugosidad percibida en el tacto. Otra estrategia que apela a la percepción táctil directa es la de implementar interfaces que integren muros o superficies existentes. Estos casos se instrumentan a través de cámaras infrarrojas que detectan la posición de la mano o dedos y de gestos corporales. Esta proyección de la interfaz sobre una superficie permite la resignificación del muro existente y puede establecer un diálogo con el espacio construido.

Conclusión

Las películas nos proporcionan vivencias que aproximan el concepto de muro a las interfaces virtuales, pues liberan la metáfora de su referente del mundo real. Los ejemplos descritos apuntan a abrir estas interfaces a posibilidades de muros que no sean sólidos, sino que cedan a la presión del tacto y que nos permiten acceder a profundidades insospechadas.

Agradecimientos

La autora agradece a la colaboración financiera de la Fapemig (programa de Participação Individual em Eventos no Exterior) y del CNPq (programa Apoio à Participação em Eventos Científicos [AVG]), que posibilitaron mi participación en el congreso.

Referencias

- Bergman, I. (director). (1961). *Såsom i en spegel [Como en un espejo]* (cinta cinematográfica). Suecia: Svensk Filmindustri.
- Brott, S. (2008). Close encounter, withdrawn effects. *Journal of Architectural Education*, 61 (4), 6-16.
- Cohen, J. (director). (1995). *Barton Fink* (cinta cinematográfica). Reino Unido: Circle Films.
- Metz, C. (2002). *Sobre la impresión de realidad en el cine: ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)* (vol. 1). Barcelona: Paidós.
- Pérez-Gómez, A. y Peletier, L. (1997). *Vision and depth, architectural representation and the perspective hinge*. Cambridge: MIT Press.
- Polansky, R. (director). (1965). *Repulsion [Repulsión]* (cinta cinematográfica). Reino Unido: Compton Films y Tekli British Productions.
- Shonfield, K. (2000). *These walls have feelings, walls have feelings: architecture, film and the city*. London: Routledge.