

ELS DECORATS, ELEMENTS IMPRESCINDIBLES EN L'OBRA FÍLMICA

Arquitectures de cine

L'aparició, en els darrers anys, de grans produccions amb prodigalitat d'efectes especials i uns decorats cada vegada més agosarats i versemblants, ha posat en relleu la importància creixent que han adquirit tots aquests elements en el cinema actual. Paral·lelament, els films de Greenaway han fet de l'arquitectura una protagonista absoluta. El director anglès és el darrer representant d'una tendència tan antiga com el cine.

Josep M. Lloró

L'arquitectura és, en una definició de diccionari, l'«art d'estructurar un espai dins l'espai en funció de les necessitats materials i espirituals dels homes i també d'ordenar l'espai en què aquestes estructures s'aixequen. (...) Com a art de construir ha d'obeir les lleis de l'equilibri material; com a art de l'espai, les de l'equilibri ideal, basades en la geometria (...); i ha d'operar amb elements o factors que condicionen l'espai i el temps (l'aire, la llum,

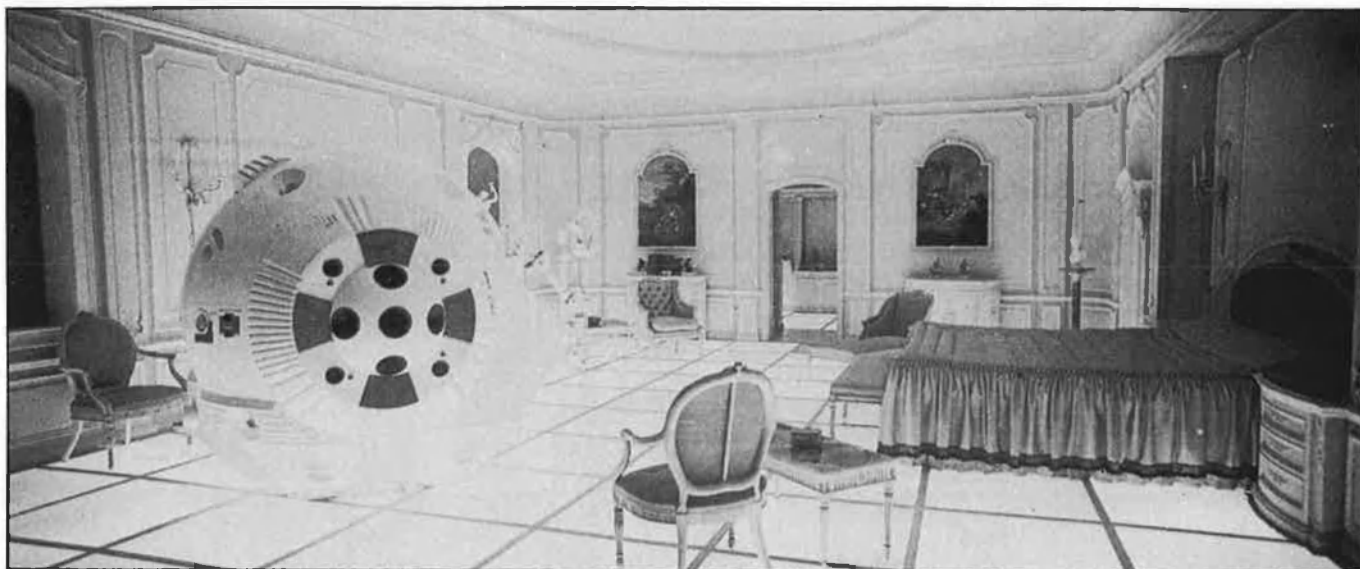
el color, situació geogràfica o local i tot el que constitueix l'ambient)». El cinema, com l'arquitectura tal com l'he definida aquí, suposa una confluència de les altres arts, una síntesi de manifestacions artístiques diverses, assimilades i codificades pel nou llenguatge de les imatges en moviment.

El cinema, en paraules de Christian Metz, és una tècnica de l'imaginari, de la representació, de narració de relats ficticials. La característica fonamental del cinema, i el que el diferencia de la literatura, que també seria en algu-

na de les seves facetes, una ficció, és la immediatesa que provoquen les imatges i que permeten a l'espectador captar la narració com una representació versemblant d'una acció, una situació o uns personatges. La projecció de l'espectador en allò que veu és substancial al cinema. Aquest efecte, però, no seria possible sense una acurada reconstrucció de l'ambient, de l'espai que envolta els personatges.

Aquesta capacitat del cinema de visualitzar un espai, de convertir-lo en ambient i de fer-hi passar una història, explica, juntament amb la maquinària necessària per convertir-la en expressió genuïna de la civilització industrial, perquè s'ha convertit més que qualsevol altre en un art de masses.

L'arquitectura, tal com l'hem definida abans, té al cinema la mateixa funció que a la vida real: estructurar espais dins un espai diferent (visual) en funció de les necessitats d'uns éssers de



'2001, una odisea espacial'.

ficció. No obstant, tot i l'aparent universalitat de la funció d'aquesta dins el cinema, representa en realitat dues coses ben diferents a les dues grans tradicions cinematogràfiques, que simplificant una mica podem identificar a la història del cinema. A Hollywood, l'arquitectura juga un paper funcional:

els escenaris són, en el sentit estricte, un decorat, un espai passiu al servei d'una ficció; per al cinema europeu, ja des de l'expressionisme, i fins i tot abans, amb Méliès, per exemple, la recreació de l'espai, l'ambient és un element dinàmic, en relació directa amb els personatges i la història que s'hi narra, els quals determina d'alguna forma. Es pot dir que el cinema americà proposa un escenari-espectacle mentre que el cinema europeu treballa en un escenari-símbol. Evidentment, hi ha interrelacions i influències entre les dues tradicions.

Un món mecanitzat i opressiu

L'expressionisme apareix per primera vegada al cinema amb *El gabinet del Dr. Caligari*, de Robert Wiene, el 1919. N'hi havia hagut antecedents, però sens dubte la força i l'impacte de la pel·lícula de Wiene l'han convertida en el model que Lotte H. Eisner, estudiosa del cinema expressionista, ha definit com «la pantalla demoníaca». En realitat, de pel·lícules de militància expressionista estricta, n'hi ha molt poques. Però la influència del moviment, i la progressiva descomposició de l'Alemanya d'entre guerres va fer que, tot i la varietat de les històries que narren els directors alemanys de l'època, entre els quals hi havia gent com Pabst,



'El gabinet del Dr. Caligari'.

Murnau, Lang o Lubitsch, hi hagués una «marca de la casa» representada per la llum ombrívola i inquietant i l'arquitectura opressiva i sinistra d'*El Gabinet del Dr. Caligari*, *Nosferatu*, *Metròpolis*, o *El Golem*, per citar les pel·lícules més conegudes.

Aquests espais claustrofòbics, per exemple les cases inclinades vers el carrer al *Gabinet...*, gairebé dotades de vida, que semblen urpes amenaçant els extraviats passejants, són la primera gran aportació de l'arquitectura, de l'art de dissenyar espais, al cinema.

El Gabinet..., concretament, va ser obra d'un poeta visionari, Carl Mayer, que en va escriure el guió, de Hermann Warm, decorador, i Walter Reimann i Walter Röhring, col·laboradors de

Warm i responsables, en especial el primer, de les teles pintades que caracteritzen el film. Un món que, com tot el moviment, vol anar a buscar l'expressió que s'amaga darrere l'objecte, distorsionar la falsa realitat per extraure'n la veritable essència, una radicalitat en darrer terme sempre terrible i inquietant.

És el mateix espai tètric que retrobem a *Metròpolis*, una representació magistral del maquinisme, exagerada fins les darreres possibilitats que la delirant decoració li permetien. Aquesta predisposició a crear distorsions lumíniques, espais metamorfosjables en malsons, una mena d'arqueologia persistent de la catàstrofe, una íntima convicció que hi havia encara alguna cosa pitjor que la derrota i que aquesta estava amatent, traspassen tota la producció cinematogràfica alemanya, la més avantguardista del món en aquells temps. Per primera vegada de forma sistemàtica, un espai cinematogràfic recreat representava a la vegada un decorat i era símbol del rerefons que narrava el film.

Hollywood Babilònia

Mentre que la crisi i la derrota arrasaven els valors de la República de Weimar, als EUA s'havien consolidat les tendències que regiran els dissenys del cinema mundial fins a finals dels anys 50. Els estudis ja havien filmat grans reconstruccions de la història universal. Comença, al país més ric del món, la immensa fàbrica de somnis. En realitat, des de *Cleopatra*, de Cecil B. de Mille fins la nissaga de les Galàxies, res no ha canviat, simplement hi ha hagut una evolució tècnica. Tampoc no canvia, doncs, la configuració d'espais. L'arquitectura hollywoodiana és

grandiloqüent, efectista i, en general, amable. Un espai en funció d'una història. Un bon exemple d'això és la darrera època del cinema mut, la de les grans superproduccions, com la versió de *Ben Hur* on es reconstruïren galeres romanes a grandària natural per filmar la famosa escena del combat naval a mar obert i sense cap trucatge. O, per exemple, en *Els Deu Manaments*, de Cecil B. de Mille, la reconstrucció del temple del faraó per a l'escena de la fugida d'Egipte incloïa dues dotzenes d'estàtues de quatre tones cadascuna. Es tractava, a tots els casos, d'espais mastodòntics: una arquitectura paradoxalment fal·laç malgrat el seu desig de versemblança, encarregada de

tramoies perquè funcioni —i ho fa a la perfecció—, l'espectacle. Dins el gènere fantàstic i la ciència-ficció podem trobar veritables joies d'aquestes arquitectures delirants. Per exemple, l'arquitectura gòtica ha estat incansable font d'inspiració per a interiors de naus espacials, com a l'excel·lent *Lifeforce/força vital*, o el mateix *Alien* (1978) de Ridley Scott.

Arquitectures del poder

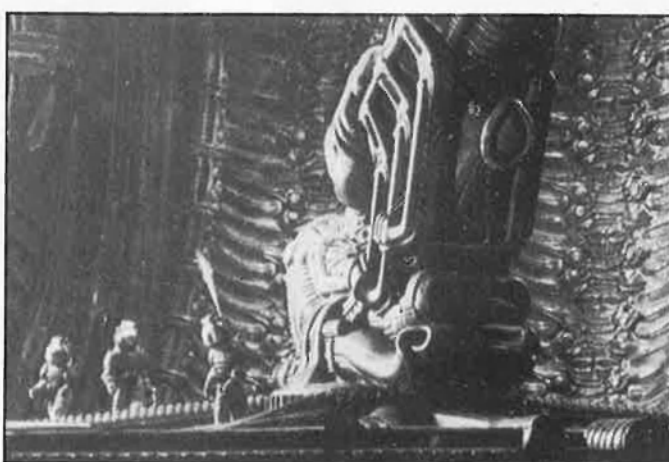
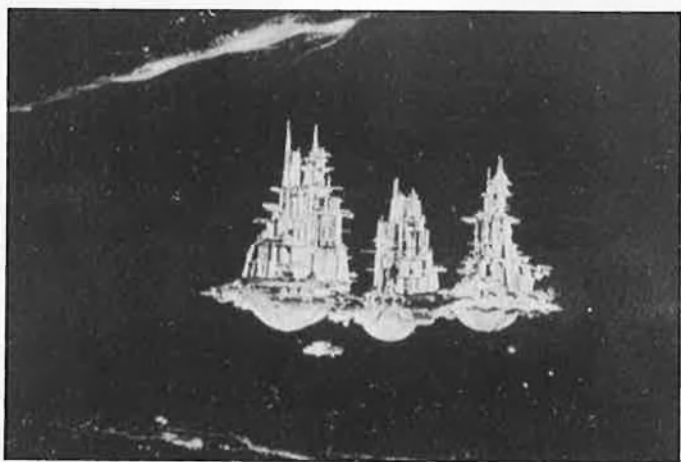
El paper passiu que té l'arquitectura dins el cinema nordamericà presenta excepcions, com ara tota l'obra d'O. Welles. La darrera, però, és *Blade Runner*, una reflexió gens menyspreable de les tendències sociològiques

és també una conseqüència de determinades relacions socials dins la ciutat.

Espais-símbols

Hi hauria moltes coses a dir encara respecte el cinema americà, però és hora de tornar a Europa i fixar-nos en dues de les síntesis més interessants entre cine i arquitectura: Fellini i Greenaway.

Federico Fellini és un cas a part. Per al director italià les reconstruccions barroques de l'escenari, lluny de jugar un paper passiu, són la definició mateixa de la història de la qual els personatges no són més que uns apèndixs més. L'espai, per a Fellini, és el veritable protagonista, el determinant dar-



Dos moments diferents d'*Alien*, de Ridley Scott.

magnificar la història i fer-la abellidora als ulls del molt exigent, per a aquestes coses, públic nord-americà.

El lent desenvolupament dels efectes especials, de les maquetes i dels trucatges va permetre un gran abaratiment de costos. Comença l'era de les pel·lícules de ciència-ficció i terror.

Arquitectures de deliri

2001, una odissea espacial suposa l'eclosió dels efectes especials: la reconstrucció al natural i els decorats són substituïts per maquetes, dibuixos i trucatges diversos. La ciència-ficció, un veritable laboratori d'arquitectures possibles i impossibles, comença la seva vertiginosa carrera. Hollywood, un cop més, demostra ser una fàbrica potent: 2001, Superman, La guerra de les Galàxies, etc., totes elles proposen un espai totalment inventat, deutor de les novel·les de ciència-ficció i dels relats d'aventures, com per exemple *El senyor dels anells*, una arquitectura, una altra vegada, destinada a crear un ambient on desenvolupar una història, però a partir d'uns pressupòsits totalment funcionals i passius. Són espais morts,

i, per tant, també urbanístiques de les societats industrials avançades. La recreació ambiental, la llum i les construccions, un prodigi de maquetes superposades, visualitza el que pot ser una ciutat del futur. Scott, amb aquest film, recupera la dignitat del gènere i ofereix una lúcida visió d'una Los Angeles saturada, en la qual la segregació espacial s'ha tornat totalment dicotòmica i les relacions de classe queden perfectament expressades en l'amuntegament dels ciutadans al carrer i en els grans espais de què disposen els nous amos de la societat: els fabricants de replicants. Si a *Alien*, Scott havia estat ajudat pel dibuixant de còmics «Moebius» i per H. R. Giger, a *Blade Runner*, la llista de tècnics és impressionant, d'entre els quals destaca Syd Mead, l'il·lustrador de les imatges futuristes. *Blade Runner* és un esforç desmesurat: no es tracta de recrear un espai històric, ni de crear una sèrie de decorats, sinó d'inventar-se una ciutat, definir un espai actiu, significant en ell mateix, que serveix per a donar sentit a una història de la qual aquest espai és un element determinant perquè, a l'igual que els personatges de l'acció,

rer i inconscient de les accions humanes. Però no es tracta d'un espai físic concret, sinó d'un ambient, d'un lloc generat socialment. La forma de sintetitzar aquest joc de forces que configuren un poble, *Amarcord*; una societat en decadència, *Il Casanova*, les tensions socials, *El director d'Orquestra*, és expressar-lo en les seves manifestacions més evidents: els edificis, els carrers, el mateix mar, símbol a *Il Casanova* de l'artificiositat de la societat veneciana del XVIII, per exemple.

Per a Greenaway, l'arquitectura, en canvi, és la protagonista absoluta. Des d'*El contracte del dibuixant* fins a *El ventre d'un arquitecte*, els edificis són testimonis muts d'unes històries de les quals només ells coneixen tot l'entrellat. Greenaway és el director més arquitectònic de la història recent del cinema. Fins i tot els seus enquadraments fan veure la forma explícita a l'espectador que es defineix un espai, el decorat, dins un altre espai, el delimitat per la mirada de la càmera. En definitiva, per al director anglès l'arquitectura és l'única cosa que sobreviu a la vanitat dels homes i que, potser, de forma tardana, els justifica. □