

CINE & ARQUITECTURA: HERMOSILLO A ESCENA EN EL JEREMÍAS

Arq. Germán Preciado Gutiérrez

Nacionalidad: Mexicana

Email: preciadogtz@hotmail.com

Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad de Sonora, Blvd. Luis Encinas y
Rosales, Colonia Centro, c.p. 83000, Hermosillo, Sonora.

M.C. Alejandro Duarte Aguilar

Nacionalidad: Mexicana

Email: alejandro.duarte@unison.mx

Departamento de Arquitectura y Diseño, Universidad de Sonora, Blvd. Luis Encinas y
Rosales, Colonia Centro, c.p. 83000, Hermosillo, Sonora.

RESUMEN

Todos conocemos las grandes ciudades en el mundo, siempre son escenarios de los blockbusters de las millonarias producciones norte americanas, sin embargo, quizás nunca hemos estado físicamente en ellas, quizás todo lo que conocemos acerca de las mayores metrópolis del mundo sea gracias a historias ficticias o a un documental, gracias al cine a final de cuentas, medio que no solo nos muestra el espacio, sino que nos deja recorrerlo junto a los protagonistas de sus historias. Esta es una investigación que parte de esa idea, la experiencia de recorrer una ciudad sin estar en ella, la experiencia de ver tu propio barrio en pantalla y recordar cuando estuviste ahí o la experiencia de no reconocerlo. Se trata de determinar qué recursos se han usado en el espacio urbano y para qué fines se ha hecho. Todo esto no en las grandes metrópolis del mundo, sino en Hermosillo, Sonora con dos ejemplos concretos, el film: *El Jeremías*.

Palabras Clave: Arquitectura, cine, ciudades

CINEMA & ARCHITECTURE: HERMOSILLO ON SCREEN IN EL JEREMIAS

ABSTRACT

Everybody knows the big cities in the world, they are always the location for blockbusters of the big north American companies, nevertheless maybe we have never been in those cities itself, maybe everything we know about the big metropolis of the world its thanks to fictional stories or a documentary, thanks to cinema at the end of the day, a way of communication that not only show to us a space, but it actually let us explore it with the stars of their stories. This is an investigation that began with that idea in mind, the experience of getting to know a city without actually being in it, the experience of seeing your own neighborhood on the screen and then remembering that you were there o maybe the experience of not recognizing that place. It all about trying to find out what they did to shows us the urban space, how they did it and why. All of this not in the big metropolis of the world, but in Hermosillo, Sonora with two concrete examples, the film: *El Jeremías*.

Keywords: Architecture, cinema, citie

INTRODUCCIÓN

Las ciudades son retratadas en las películas de manera habitual, son su escenario. Es gracias al séptimo arte que muchos conocemos ciudades que nunca hemos visitado, gracias a *Midnight in Paris* de Woody Allen (2011), gracias a *Amores Perros* de Alejandro González Iñárritu (2000), gracias a incontables filmes hechos en New York tenemos pequeña una idea de cómo debe ser vivir en estas ciudades donde radican los protagonistas, cómo se ven los recorridos, qué tipo de personas viven ahí, qué tipo de cosas hacer, qué edificios nos vamos a topar; se forma, sin saberlo, una imagen imaginaria en nuestra mente que se va llenando de detalles conforme vemos más y más películas. Pero, ¿cuál es la experiencia cuando vemos nuestra propia ciudad en pantalla? Vemos parte de nuestra vida cotidiana en la gran pantalla, nuestros recorridos, nuestras casas, a nuestros vecinos, nuestras costumbres y cultura ¿Qué vemos, lo que nos presentan o lo que recordamos? Quizás ambas, quizás ninguna.

Como describe Vincent Amiel en su libro *La estética del montaje* (2005), para que estas representaciones tengan un efecto de familiaridad con el público, los realizadores deben tomar los detalles urbanos que sean reconocibles por una mayoría y utilizarlos para evocar un mismo "telón de fondo" con la audiencia y hacer comprensibles los fragmentos de acción y, de este modo, contribuir a su ubicación (Amiel, 2005). Es decir, si nuestra ciudad es el escenario de una película, nosotros, sus habitantes, deberíamos poder reconocerla como el lugar donde las acciones suceden –a menos que el objetivo del escenario sea el de recrear una ciudad distinta, como ocurre con el caso de la película *César Chávez* de Diego Luna (2014).

Hermosillo ha sido elegida para diversos proyectos cinematográficos de ficción, como la ya mencionada *César Chávez*, la próxima a estrenarse *La ruta de los caídos* (Springall, 2018), *Loving South* (Rendón, 2017), *México Norte* (Fernández, 1979), entre otras, pero en la cual se enfocara este estudio es en la obra de Anwar Safa, *El Jeremías* (2016), la historia de un niño genio que es incomprendido en su búsqueda por darle sentido a su genio mismo; se analizará la elección de la capital de Sonora como escenario de la obra y cómo esto aporta valor visual y simbólico, al mismo tiempo que la ciudad es reconocida como telón de fondo para el beneficio de la historia.

CINE Y ARQUITECTURA: MOVIMIENTO

El cine, surgido en el siglo XIX y consolidado en el siglo XX, se ha caracterizado por ser una amalgama del resto de las bellas artes, donde elementos musicales se combinan con objetos escultóricos, donde la literatura se hace presente en el guion, pero una relación poco discutida es la que tiene con la arquitectura.

La arquitectura, trata esencialmente de la construcción de espacios para el uso humano, no es sólo acerca de la construcción o su valor simbólico –como podría ser la escultura- sino que también requiere la satisfacción de necesidades, sin embargo posee otra cualidad que la une a la escultura. Para una escultura es esencial el movimiento, no de la obra, sino del espectador, son piezas tridimensionales que incitan a recorrerlas, verlas desde distintas perspectivas, son concebidas para ello. Ésta es una particularidad que el cine comparte con la arquitectura (Arnheim, 2001), un edificio debe ser recorrido para entenderlo, no basta con ver modelos, fotografías o planos, es necesario recorrer los espacios dado que fueron

diseñados para ello, albergar actividades, movimiento. Nos es imposible ver las obras completas de estas ramas, como haríamos en el caso de una pintura, éstas sólo pueden ser interpretadas en nuestra mente como un conjunto de imágenes separadas que, como espectadores, transformamos en un todo (Arnheim, 2001).

A pesar de que se alimenta del resto de las artes, el cine se diferencia del resto gracias a la captura del movimiento y es ésta su característica principal. Ese es el hilo que conecta estas dos artes, el cine nos permite hacer recorridos de una manera similar a lo que haríamos en la vida real, capturar trayectorias en espacios reales o incluso ficticios, lo cual nos da la oportunidad de tener una mejor comprensión de los lugares en los cuales se desarrolla la historia (Villareal Ugarte, 2011).

El cine nos da la oportunidad de recorrer espacios arquitectónicos sin la necesidad de estar en ellos, nos dice Joaquín Llorca en *Cine, ciudad y arquitectura, apuntes metodológicos. El caso de El grupo de Cali* “Desde los hermanos Lumière... la única manera de conocer ciudades no es caminando por ellas” (Llorca, 2012) sin embargo, las realidades presentadas en una película son exclusivas de esa obra, es distinta la ciudad de Nueva York presentada con la dirección de Woody Allen en *Manhattan* (1979) que la presentada por Martin Scorsese en *Taxi Driver* (1976) ¿Qué las hace distintas? El realizador, su montaje, su tono, su guion, sus encuadres, su música, sus personajes, todo esto hace que tengamos dos imágenes muy distintas de una ciudad y nos podemos dar cuenta que la arquitectura de un solo lugar puede servir más de un solo propósito en pantalla.

El montaje de una obra cinematográfica es su mayor arma para crear los ambientes necesarios para una historia. Es el proceso donde se selecciona la toma más adecuada para la correcta interpretación del guion o visión del director, para ello se utilizan encuadres, tomas, ángulos de cámara, iluminación, escenografía, es la suma total de los elementos a utilizar en el universo de la película, “El montaje crea una realidad propia e independiente percibida por el espectador mientras observa el film” (Guzmán Ramírez, 2016), pero uno de los puntos tocados anteriormente nos recuerda de la importancia de los factores arquitectónicos específicos que deben ser representados para que sean reconocidos por el público, es decir “el telón de fondo”, factores que nos ubiquen en la realidad presentada, una idea similar idea fue utilizada por Kevin Lynch en su libro *La imagen de la ciudad* (1998) pero habla de esta experiencia como una herramienta de orientación para sus habitantes. La "imagen ambiental", como le llama, "consiste en la representación generalizada del mundo físico exterior que posee un individuo" (La imagen de la ciudad, 1998), es decir, la idea mental que surge a partir de nuestro aprendizaje en distintos recorridos a través del tiempo. La “imagen ambiental” y el “telón de fondo” terminan hablando de lo mismo, en un film, se retomaría como los elementos que podemos reconocer en pantalla para adentrarnos en la realidad que nos presentan; elementos arquitectónicos como hitos, sendas, bordes, mojones, así como elementos que ayudan a establecer una realidad tales como el lenguaje de los personajes, publicidad, actividades, nos ayudan a identificar el universo de la película, y al mismo tiempo, nos deja imaginar detalles que no aparecen de manera explícita como ubicación geográfica, clima, economía y cultura. Nos ubican donde el director pretende que se desarrolle esta historia, donde viven los personajes.

ANTES DEL ANÁLISIS

Es necesario establecer un método de análisis que pueda ser repetido en distintas obras cinematográficas en busca del mismo objetivo. En este caso el objetivo es conocer si *El Jeremías* ha creado un telón de fondo arquitectónico que pueda ser reconocido como una realidad de la película y si es así qué propósito sirve para la historia. Para ello se ha recurrido al siguiente análisis gráfico:

➤ Método de análisis iconológico

El método iconológico surge por la necesidad de ahondar de forma más profunda en el significado de las obras gráficas, ya no se trata solamente de la clasificación de sus elementos, sino del significado que tienen en ellas (Pérez, 2008). Para lograr su objetivo se deben desarrollar tres etapas: pre-iconográfica, iconográfica e iconológica.

1) Pre-iconográfica

Es un ejercicio práctico dónde se describen los elementos que componen la obra gráfica (Mariscal, 2001). Esto significa que aún no es requerida una investigación previa, sino que funciona como una clasificación de los símbolos, formas, colores, jerarquías, objetos y demás detalles que podamos observar.

2) Iconográfica

Se trata de identificar los estilos y recursos contemporáneos utilizados en la obra para presentarnos la información (Mariscal, 2001). Se requiere de la investigación necesaria para después realizar un ejercicio comparativo que confirme la influencia de corrientes artísticas que coincidan con el periodo en que la obra fue creada.

3) Iconológica

Tras realizar las primeras dos etapas que consisten en descripción e investigación, ahora se trata de interpretación, buscar el porqué de la obra (Mariscal, 2001). Se toma la información generada en las etapas anteriores y se explica por qué se decidió presentarlo de esa manera, el propósito del autor al momento de crear la obra.

El método ha sido aplicado en la investigación a modo de estudio de los fotogramas del objeto de estudio, de modo que sigan siendo imágenes, pero al mismo tiempo se incluyan detalles exclusivos del cine. Es elemental reafirmar los recursos del cine que nos ayudan a comprender sus obras. Los aspectos elementales que conforman el montaje pueden ser simplificados a:

- Encuadre: Es lo que compone lo que vemos en pantalla, un fragmento de realidad del universo filmico (Marcel, 2002). Tiene en cuenta la escenografía, los ángulos, movimientos y altura de la cámara, los planos a utilizar, ubicación de actores y objetos, entre otros, y los organiza para la realización de la toma (Martínez-Salanova Sánchez, 2016)
- Planos: El plano es un elemento que funciona como una unidad temporal -el equivalente a una oración en la escritura- que está compuesta por fotogramas consecutivos, -el equivalente de palabras- que nos presenta una porción del espacio en un tiempo dado (Mendizábal de la Cruz, 2011).
- Ángulos y movimientos de cámara: Los movimientos nos hacen parte de la acción (Mendizábal de la Cruz, 2011) y nos dejan experimentar el espacio aun siendo parte del público.

Del mismo modo se debe buscar los elementos que nos ayuden a constituir la “imagen ambiental” que se presenta en la obra cinematográfica:

- Sendas: Son los conductos que sigue el observador normalmente, ocasionalmente o potencialmente. La gente observa la ciudad mientras va a través de ella y conforme a estas sendas se organizan y conectan los demás elementos ambientales.
- Bordes: Son los elementos lineales que el observador no usa o considera sendas. Constituyen referencias laterales y no ejes coordinados.
- Mojones: Otro tipo de punto de referencia, pero en este caso el observador no entra en ellos, sino que le son exteriores.

El estudio de estos elementos arquitectónicos para nuestra ubicación por medio de los elementos que conforman el montaje de la película, así como las connotaciones simbólicas que se puedan encontrar -si es que las hay- por medio del análisis iconológico, es como se espera determinar el “telón de fondo” o el uso de la arquitectura en *El Jeremías*, y si éste ayuda a crear una realidad para el beneficio de la película.

ANÁLISIS

- El Jeremías (2016)

FOTOGRAMA 1, EL JEREMÍAS, 2016,



Fuente: Anwar Safar

Dirección: Anwar Safa.
Categoría: largometraje ficción.
Duración: 95 min.
Locaciones: Col. Cinco de Mayo, Col.
Centro, Cd. De México.

Filmada casi en su totalidad en la ciudad de Hermosillo, El Jeremías narra la historia de un niño que descubre ser súper dotado, descubrimiento que lo lleva a buscar respuestas acerca sobre lo que debería hacer con su genio. Una ficción que presenta un diseño de producción que conserva un mismo estilo durante toda la película, un estilo que no esconde el hecho de ser filmado en Sonora, sino que eso parece cumplir un propósito en la historia.

Para entender un poco más el contexto de la historia se hará una breve reseña de los actos de la misma:

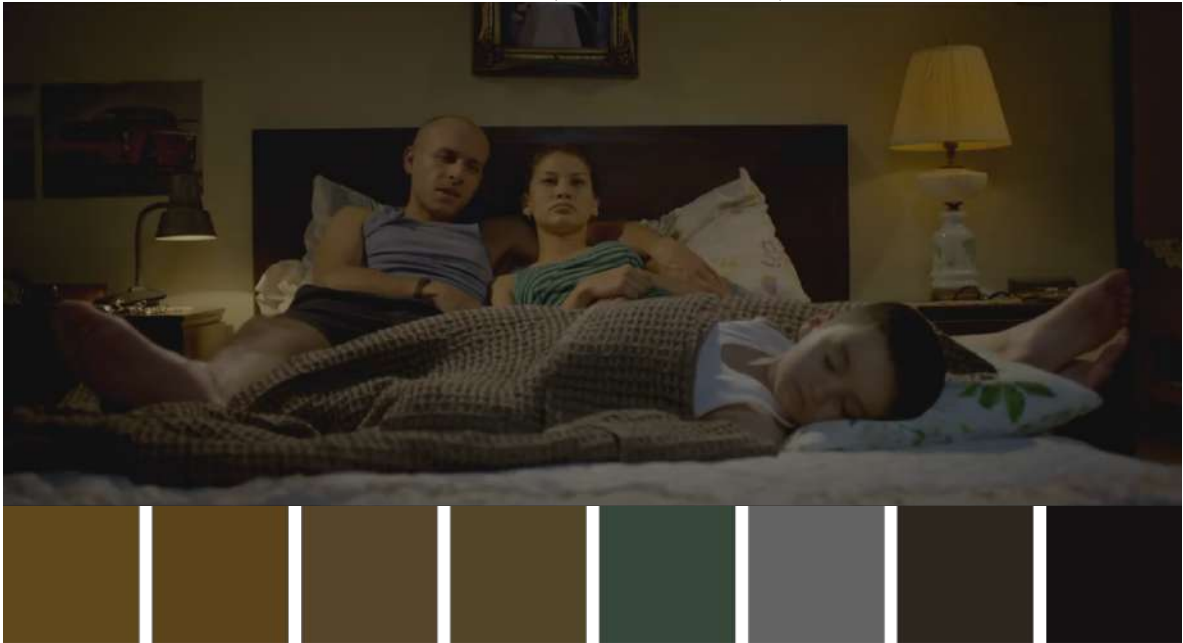
- Primer acto: Se establece el contexto en el cual vive el Jeremías. Es un niño incomprendido por todos los que lo rodean, cuestionan su inteligencia y de hecho la tratan como algo malo. Es claro que no está contento con la situación y se hace una interminable lista de preguntas.
- Segundo acto: Jeremías, escapando de sus abusadores, conoce a dos señores que juegan ajedrez fuera de una biblioteca, por fin tiene a alguien que lo comprende. Uno de ellos, Don G, reconoce el genio de Jeremías y decide ayudarlo a comprobarlo, al mismo tiempo que lo incita a él y su familia a que desarrollen su genio. Jeremías comienza una búsqueda temprana acerca de lo que quiere hacer con su vida (músico, médico, científico, jugador de ajedrez) guiado por las investigaciones, encontradas en internet –con la computadora vieja que compró su familia para apoyarlo- hechas por el Dr. Forni, quien se convertirá en su ídolo. Este acto acaba cuando, después de mucha expectativa, Jeremías al fin conoce a su ídolo y éste le ofrece ser parte de su investigación sobre niños genios.
- Tercer acto: Jeremías deja a su familia para acompañar al Dr. Forni a la ciudad de México, lugar donde se lleva a cabo la investigación. Allí conoce a otros niños genios y por fin comienza a sacar provecho de su intelecto, al mismo tiempo que gana el reconocimiento de quienes le rodean. Pero conforme convive más y más en este nuevo mundo, se da cuenta que no es tan bueno como él creía que sería, lo que antes era un desafío de su intelecto, se convirtió en un aislamiento emocional. Del mismo modo la familia comienza a extrañar sus acciones extrañas. Finalmente Jeremías se da cuenta que parte de la investigación del Dr. Forni consistía en dejar en ridículo a su familia, cosa que termina de convencer al niño de regresar con ellos, y dejar de dar tanta importancia a su futuro cuando él aun es un niño.

1) Etapa Pre-Iconográfica

Se han seleccionado tres lugares específicos donde transcurre la historia: La casa de la familia, la biblioteca de los amigos y el departamento del ídolo, el Dr. Forni. Estos espacios arquitectónicos tan específicos es donde ocurre la mayor parte de las acciones del filme, son los lugares de mayor recurrencia para los personajes mismos, por lo que se verán cada uno por separado, así como viendo cada espacio mostrado que los constituye.

- La casa de la familia

FOTOGRAMA 2, EL JEREMÍAS, 2016



Fuentes: Anwar Safa (2)

En una de las tomas iniciales de la película nos presentan este encuadre (*FOTOGRAMA 2*) donde los padres de Jeremías tratan de dormir mientras discuten acerca del comportamiento extraño de su hijo. Es importante destacar los elementos tan tradicionales que predominan en el espacio, una gran cama con el respaldo de madera, lámparas en las mesas de noche (del lado de la mujer una decorativa y del lado del hombre una de trabajo). Se debe también hacer hincapié en los colores que se utilizaron en los espacios para esta película, ya que, como se ha mencionado antes los lugares dónde transcurren los hechos son parte importante de la historia, no sólo como puntos físicos o geográficos, sino como posibilidad simbólica para la trama; en este espacio por ejemplo tenemos colores terracota propiciados la vestimenta, los colores de los muebles y el cuarto en general, que además, gracias al trabajo de iluminación, se perciben como tonalidades cálidas.

FOTOGRAMA 3, EL JEREMÍAS, 2016



Fuente: Anwar Safa (3)

Ahora vemos el espacio de la sala (*FOTOGRAMA 3*) en el que siguen predominando los elementos tradicionales, todo lo que vemos en el encuadre no desentona con lo que vimos en el encuadre de la habitación, se habla un mismo lenguaje visual. En este caso los colores siguen siendo en tonalidades terracota para los muebles y la habitación, pero se agregan algunos tintes en azul y verde, que se pueden observar de manera más predominante en la vestimenta de los personajes, así como en la iluminación exterior que, gracias a la ventana y la puerta en el fondo del encuadre, podemos determinar un momento en el día: la noche.

FOTOGRAMA 4, EL JEREMÍAS, 2016



Fuente: Anwar Safa (4)

El caso del comedor (*FOTOGRAMA 4*) es igual. En este caso también cabe destacar que se repite la distribución de los padres, la madre a la izquierda del padre y, de nuevo, vemos un elemento tradicional del lado de la mujer: la cocina. Las tonalidades azules y verdes siguen siendo parte de los protagonistas, mientras que los colores terracota siguen en el espacio y objetos que utilizan; la única excepción en este caso son los colores de los objetos en la mesa.

FOTOGRAMA 5, EL JEREMÍAS, 2016



Fuente: Anwar Safa (5)

Con el encuadre hecho a la habitación de Jeremías (*FOTOGRAMA 5*) podemos confirmar que se siguen cumpliendo los preceptos antes establecidos y que además podemos agregar el de la austeridad. Hay pocos juguetes en la repisa, sólo las fotos en la pared y la cama es sencilla. También podemos establecer que todas las habitaciones de la casa hablan el mismo lenguaje visual, por lo que, como público hace realidad su ficción. Se presenta al personaje del Dr. Forni.

- La biblioteca de su amigo

FOTOGRAMA 6, EL JEREMÍAS, 2016



Fuente: Anwar Safar (6)

En esta toma vemos la biblioteca de Felipe (*FOTOGRAMA 6*) si bien los tonos son cálidos al igual que en la casa de Jeremías, aquí por la presencia de los libros también tenemos una variedad de colores más diversa. Tenemos un piso tipo ajedrez y muchos estantes, pero al centro tenemos al protagonista y la persona que lo ha guiado en el conocimiento. El espacio es pequeño y por la ubicación del mobiliario encierra a los personajes.

- El departamento de su ídolo, el Dr. Forni
FOTOGRAMA 7, EL JEREMÍAS, 2016



Fuente: Anwar Safa (7)

Aquí tenemos el departamento en la ciudad de México (*FOTOGRAMA 7*) a donde llevan al niño genio con el propósito de que sea parte de una investigación que el Dr. Forni está llevando a cabo. La arquitectura cambia de forma radical a lo que habíamos visto anteriormente, ahora los colores son fríos, el mobiliario moderno de diseñador y el espacio minimalista.

FOTOGRAMA 8, EL JEREMÍAS 2016



Fuente: Anwar Safa (8)

Continuamos en el departamento (*FOTOGRAMA 8*), ahora en la habitación donde confirmamos el cambio dramático del lenguaje visual escenográfico. También confirmamos que existen mejores condiciones económicas al observar el mobiliario y aparatos.

2) Etapa Iconográfica

El Jeremías (Safa, 2016) es una película de ficción que tiene la particularidad de tener a un niño en el papel de protagonista. Cuando Televisa tomó la delantera en la producción cinematográfica (al menos para televisión) surgieron incontables películas dirigidas hacia el público infantil donde no sólo el protagonista, sino gran parte del elenco, estaba constituido por niños, como es el caso de películas como *Chabelo y Pepito contra los monstruos* (Estrada J. , 1973) (*Ilustración 1*). Con el tiempo el formato se cambió por el de las novelas y en la actualidad se han convertido en series cómicas; se fueron transformando, en la llamada “pantalla de plata”, según cambiaba el gusto del público. Hoy en día ni en su formato más reciente son de gran fama.

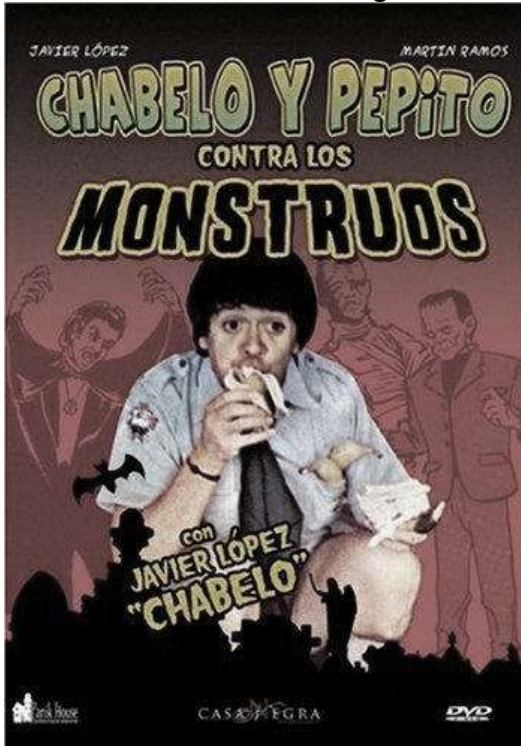


Ilustración 1, Chabelo y Pepito contra los monstruos, 1973, José Estrada

Pero *El Jeremías* no es la única película que está siguiendo este camino, antes de ésta llegaron a la cartelera películas como: *La misma Luna* (Riggen, 2007), *Abel* (Luna, 2010), *La otra familia* (Loza G. , 2011), *No se aceptan devoluciones* (Derbez, 2013). Todas tienen a un protagonista infantil, pero tratan temas de interés general. Quizás sólo la película de Derbez tiene una tendencia mucho más marcada hacia la comedia que el resto, pero se conserva el mismo precepto. Esta última es de hecho la más exitosa en taquilla, con estreno tanto en Estados Unidos como en México.

Con respecto a la elección de Hermosillo como lugar de esta historia, esta vez no se debe meramente a su arquitectura, ya que no es el foco principal de la historia. A diferencia de casos como en *César Chávez* (Luna, 2014), donde se elige la ciudad de Hermosillo debido al parecido de su arquitectura con el desarrollo urbano de la ciudad de Los Angeles en los años sesenta; aquí no hay que retratar un acontecimiento histórico, tampoco se trata de buscar el parecido con otra ciudad. En este caso la producción parece adaptarse al lugar

Esta película que tratamos como caso de estudio, surge como un cambio en ese sistema; un sistema que dictaba que si aparece un niño en el protagónico entonces la película estará dirigida casi de manera exclusiva al público infantil. Si bien la película es una comedia, la misma no está infantilizada, tiene las características de cualquier comedia “adulta”. Una combinación de elenco bastante diversa en sus rangos de edad que permite la empatía de un público más extenso, humor que puede, o no, ser afín a cualquiera y desarrolla temas de gran interés general

más que seleccionarlo. Pero si existe un propósito cultural en la historia, que explotan con su manejo del espacio y el diseño de producción del mismo.

Sonora no es un estado famoso por su cultura, es de hecho el “punch line” de chistes de ciudades más desarrolladas como las del centro del país. Y existe cierto grado de verdad, los principales museos se encuentran en el centro y sur del país, no obstante Sonora no es el último lugar en concentración de museos, pero sí es de los que menor asistencia presenta al menos a museos del INAH (UAM, 2010).

Otro factor importante a destacar es que Anwar Safa, director de *El Jeremías*, había trabajado en la producción de *Salvando al soldado Pérez* (Gómez, 2011), película también filmada en su mayor parte en ciudades del norte del país (Coahuila, Durango, y Torreón), donde también participó la productora del director: Terregal Films, por lo que su conocimiento de los estados del norte no se limita a lo establecido por estereotipos sino que en realidad conoce aspectos urbanos que pueden ser similares en el norte del país, pero distintos al resto de la república, que la gran diferencia radica en la presencia de un aspecto natural tan imponente como lo puede ser el desierto, no solo a nivel de sensación térmica sino también visual.

3) Etapa Iconológica

El Jeremías desarrolla su diseño de producción a un nivel más estético y la vez simbólico, pues el diseño de cada espacio tiene un propósito muy marcado en la historia. Cada uno de los espacios interiores, los de mayor relevancia en la historia, son una representación o apoyo de uno o varios de los personajes.

Existen tres lugares en la película que resultan recurrentes: la casa de Jeremías, la biblioteca de Felipe y el departamento del Dr. Forni donde se lleva a cabo el último tercio de la película. Estos tres lugares tienen el propósito de apoyar de manera visual la personalidad de los personajes que los habitan.

Comenzamos con la biblioteca (*FOTOGRAMA 9*). Este edificio es donde Jeremías conoce a Felipe, su primer amigo; Felipe es además el primero que nota el genio de nuestro protagonista y quien lo incita en actividades que inciten su intelecto como el ajedrez. Entonces, Felipe se convierte en la primera fuente de conocimiento y amistad real de Jeremías ¿qué es el espacio? Una biblioteca, llena de libros en estantes y un piso como tablero de ajedrez

FOTOGRAMA 9, EL JEREMÍAS, 2016



Fuentes: Anwar Safa (9)

El lugar además está lleno de colores cálidos, que se toman como signo de familiaridad, ayudan a crear un ambiente más amigable para su relación. El espacio más vital de la película y en el cual se desarrolla la gran mayoría de la trama es la casa de Jeremías y su familia (*FOTOGRAMA 10*). Su familia está llena de personajes con tradiciones arraigadas, no son muy inteligentes, pero son felices y se quieren como familia. La casa debe sustentar esa idea, y lo hace, todo está en colores cálidos, los espacios son pequeños y austeros, el mobiliario es muy rústico y las formas de la casa nos hablan de una casa típica de la popular colonia Cinco de Mayo.

FOTOGRAMA 10, EL JEREMÍAS, 2016



Fuente: Anwar Safa (10)

Por último, tenemos el departamento del Dr. Forni (*FOTOGRAMA 11*). Él es un personaje que se menciona durante toda la película, desde que Jeremías comienza a escribirle correos electrónicos, pero sólo aparece en el último tercio de la misma. Su personaje se construye a base de lo que escuchamos que hace y es, por lo que para cuando aparece tenemos una idea de quien creemos que es, de lo que nuestro protagonista cree que es: un genio exitoso que lo ayudará a encontrar su camino.

El espacio que representa al Dr. Forni toma la forma de un gran departamento en la ciudad de México. La arquitectura es moderna, los espacios son muy amplios, al igual que las alturas, el mobiliario es moderno, de diseñador, y la paleta de colores empleada es de tonalidades frías. Esto habla de un éxito económico, sin contar los colores, el resto de las cosas no son baratas, por lo que nos habla de su solvencia.

FOTOGRAMA 11, EL JEREMÍAS, 2016



Fuente: Anwar Safa (11)

En el *FOTOGRAMA 11* podemos observar diversos elementos que nos hablan del éxito, a gran escala se ha mencionado el mobiliario. Si estudiamos detenidamente la imagen podemos observar cada elemento que conforma la imagen, tenemos en primer plano la Silla Barcelona diseñada por el arquitecto Ludwig Mies van der Rohe en 1929; desde su develación para la exhibición del pabellón Barcelona la silla se ha convertido en un símbolo innegable del diseño, es la sencillez y elegancia que actualmente se sigue persiguiendo, al mismo tiempo es una clara visión de solvencia económica, todo mobiliario de diseñador escapa a los salarios modestos, una réplica oficial de la silla Barcelona oscila entre los 20,000 pesos, lo que significa que el personaje del Dr. Forni puede costearla. Para sustentar aún más la idea del estrato social en el que vive el antagonista, y para terminar de ambientar el espacio, vemos una serie de pinturas abstractas y esculturas que nos hablan de un entendimiento en las artes elevado y además de un posible diseño de interiores específico para su departamento, todo es de diseñador, todo es elegante, todo trata de reflejar el éxito económico del personaje.

Y no solo está dispuesta para hablarnos sobre el personaje, o sobre como Jeremías percibe a este personaje, esto además está diseñado para causar un contraste directo con la casa de Jeremías. Primero es directo el mensaje cuando Jeremías se ve impresionado del lugar en

donde está, se ve más feliz que en su casa, tiene espacio para el solo y lo comparte con personas de su mismo intelecto. Pero a medida que conoce al Dr. Forni a fondo, la paleta de colores fría se hace cada vez más evidente, el niño comienza a extrañar la calidez de su casa.

El diseño de producción es sin duda un conjunto de recursos que no solo nos presentan un mundo coherente, sino que además nos llena de mensajes ocultos de los personajes. Nos refuerza su personalidad, gustos y disgustos, metas, ambiciones; en este caso de estudio es además una forma de narración visual de la que no nos percatamos de forma inmediata, pero que una vez identificada adquiere más y más sentido.

- Síntesis

Como forma de síntesis de las etapas desarrolladas en esta sección se presenta la siguiente tabla (Tabla 1) con los aspectos más relevantes de cada sección de estudio, así como una breve conclusión general del análisis de esta obra

Tabla 1, Síntesis del análisis iconológico, El Jeremías

<p>Etapa Pre- Iconográfica</p>	<p>En los distintos espacios mostrados en las secuencias estudiadas tenemos un diseño de producción distinto según la obra lo requiere. Primero tenemos la casa de Jeremías, casa austera tradicionalista repleta de colores cálidos. Después tenemos la biblioteca de Felipe, con un piso como tablero de ajedrez, de nuevo colores cálidos, pero, debido a los libros, también posee una variedad de colores más vasta que la vista en la casa de Jeremías. Finalmente tenemos el departamento del Dr. Forni ubicado en la Ciudad de México, un espacio repleto de lujos, donde predominan la arquitectura minimalista, colores fríos y detalles en rojo, un concepto totalmente distinto a los vistos anteriormente.</p>
<p>Etapa Iconográfica</p>	<p>El Jeremías da un nuevo respiro narrativo y visual a las películas con papeles protagónicos para niños, pero que en realidad no van dirigidas a un público exclusivamente infantil. También nos habla de la selección de una locación en base a lo que se requiere contar de manera visual, es decir, tratar de que los espacios manden un significado al público, si bien casi subliminalmente, esto con base en colores, formas y contrastes, etcétera.</p>
<p>Etapa Iconológica</p>	<p>Detrás de la elección de cada espacio en las secuencias parece existir un propósito visual muy delimitado; los espacios de la familia de Jeremías, así como la biblioteca de su único amigo, Felipe, son espacios austeros a base de colores cálidos, además en su casa nuestro protagonista no se siente del todo bien, es decir, la misma austeridad y tradicionalismo de su entorno le resulta en una limitante (cosa que no sucede en la biblioteca debido a la fuente de conocimiento que representa). Y en contraste tenemos el departamento del Dr. Forni, en el destacan los grandes espacios, el mobiliario moderno y los colores fríos; cuando Jeremías recién entra a este espacio se impresiona, para él significa éxito, pero conforme avanza la trama y descubre las verdaderas intenciones del Dr. Forni, el lugar se convierte en un lugar frío donde añora la calidez de su hogar.</p>

El Jeremías tiene en su diseño de producción su gran valor estético, cada espacio fue diseñado con un propósito visual distinto. Primero los espacios tradicionales representan un obstáculo para Jeremías quien trata de destacar y separar su intelecto del de su familia, pero son los mismos aspectos tradicionales los que causan en él un sentimiento de nostalgia conforme cambia su perspectiva del personaje del Dr. Forni, una vez que conoce sus verdaderas intenciones los espacios en los que habita o habitó cambian por completo, su casa ya no significa un obstáculo, significa estar con su familia, y el departamento en

Ciudad de México ya no significa una oportunidad, sino sacrificar su hogar por un sueño – que al final se percibe corrompido – individual. Los mensajes de contrastes toman gran relevancia hacia el final, pero de no haber estado presentes durante toda la obra no tendrían ningún impacto en la historia.

CONCLUSIONES

Las ventajas del control escópico de las secuencias a través de encuadres, planos y ángulos y movimientos de cámara, permiten construir modelos visuales capaces de convencer al espectador que se asiste a un escenario urbano distinto al que se sabe, sea por información o experiencia, que se está. Dicho convencimiento, o suspensión momentánea de la realidad, permite que la narración cinematográfica pueda proponer alteraciones espaciales o temporales que de otra manera pueden parecer absurdas o imposibles; por ejemplo, Hermosillo puede transformarse en la ciudad de Los Ángeles, California en la segunda mitad del siglo pasado, o en otras localidades.

Con base en el ejemplo filmico utilizado y a partir del método de análisis propuesto, en el plano semiótico, el manejo de las cualidades espaciales como luz, texturas, elementos de utilería, etcétera, pueden ayudar a construir ambientes que se relacionen directamente con las categorías socioeconómicas y culturales de los personajes-usuarios: la calidez de un típico y popular hogar hermosillense con sus idiosincrasias familiares y la actividades íntimas que revelan la decoración y el mobiliario, o la inmediata relación entre libros-biblioteca-conocimiento-felicidad que le confieren al protagonista un espacio de solaz espiritual contrastan con la calculada y fría resolución de un científico-empresario, habitante de la cosmopolita capital del país.

En este orden de ideas, la colaboración entre cinematografía y arquitectura brinda la oportunidad de contar con una plataforma virtual para el análisis de la habitabilidad urbana y sus posibilidades polisémicas; puede también tender vías para que los conciudadanos inicien el debate sobre las posibilidades que una ciudad puede ofrecer – cultural, social y económicamente – a partir del ¿qué tal si?, y para los espectadores de otras localidades hacer visibles entornos y contextos urbanos quizás desconocidos; para los proyectistas y planificadores puede significar la oportunidad de proponer transformaciones necesarias o la salvaguarda del patrimonio edificado, referente por antonomasia en los procesos de construcción de identidades ciudadanas y sentimentales, entre muchos ejemplos más.

La ciudad es un artefacto complejo y la arquitectura ayuda a articular la complejidad a través del objeto arquitectónico, ofreciendo al ser humano los espacios habitables en los que se desarrollan las vivencias; entre estos tres órdenes, el cine y sus productos ofrecen múltiples posibilidades de interpretar las *muchas ciudades* y las *muchas habitabilidades* que de otra manera sería muy difícil experimentar, ayudando así a visualizar, así sea fugazmente, la diversidad humana en el tiempo y el espacio.

BIBLIOGRAFÍA

- Allen, W. (Dirección). (1979). *Manhattan* [Película].
- Allen, W. (Dirección). (2011). *Midnight in Paris* [Película].
- Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Madrid: Abada editores.
- Derbez, E. (Dirección). (2013). *No se aceptan devoluciones* [Película].
- Estrada, J. (Dirección). (1973). *Chabelo y Pepito contra los monstruos* [Película].
- Fernández, E. (Dirección). (1979). *México norte* [Película].
- Gómez, B. (Dirección). (2011). *Salvando al soldado Pérez* [Película].
- González Iñárritu, A. (Dirección). (2000). *Amores Perros* [Película].
- Guzmán Ramírez, A. (2016). La conceptualización del espacio y el tiempo en la arquitectura desde la narrativa cinematográfica. *ASINEA*, 94-105.
- Llorca, J. (Enero de 2012). *Cine, ciudad y arquitectura, apuntes metodológicos. El caso de El grupo de Cali*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/4763/476348372012/>
- Loza, G. (Dirección). (2011). *La otra familia* [Película].
- Luna, D. (Dirección). (2010). *Abel* [Película].
- Luna, D. (Dirección). (2014). *César Chávez* [Película].
- Lynch, K. (1998). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: GUSTAVO GILI.
- Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Mariscal, R. L. (2001). Conocer el método iconográfico e iconológico. *Odiseo*.
- Martínez-Salanova Sánchez, E. (1 de Noviembre de 2016). *Portal de la educomunicación*. Obtenido de <http://www.uhu.es>
- Mendizábal de la Cruz, N. (2011). Linguística, semiótica y cine: perspectivas de estudio e investigación. *Espéculo*.
- Pérez, J. (2008). El método iconográfico-iconológico de Panofsky.
- Rendón, Ó. (Dirección). (2017). *Loving South* [Película].
- Riggen, P. (Dirección). (2007). *La misma luna* [Película].
- Safa, A. (Dirección). (2016). *El Jeremías* [Película].
- Scorsese, M. (Dirección). (1976). *Taxi Driver* [Película].
- Springall, A. (Dirección). (2018). *La ruta de los caídos* [Película].
- UAM. (2010). *ESTADISTICAS DE ASISTENCIA A LOS MUSEOS DE LA REPUBLICA MEXICANA*. Obtenido de ESTADISTICAS DE ASISTENCIA A LOS MUSEOS DE LA REPUBLICA MEXICANA: https://www.google.com.mx/url?sa=t&ret=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi3jNbo4e_TAhVC9mMKHeOOBnAQFggzMAI&url=http%3A%2F%2Fsgpwe.izt.uam.mx%2Ffiles%2Fusers%2Fuami%2Fana%2Ffile%2FMUSEOS%2520IIF%2520II.ppt&usg=AFQjCNGMZ7XyKZ1suBHPfyxzPi