



Comparación entre la integración de la arquitectura en las artes visuales del cine, animación digital y teatro

Comparison between the integration of architecture in the visual arts of film, digital animation and theatre

Comparaçãõ entre a integraçãõ da arquitetura nas artes visuais do cinema, da animaçãõ digital e do teatro

Jamel Josef Bravo-Zamora ^I

jbravo4431@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0009-3864-8295>

Marguith Yanira Espín-León ^{II}

marguith.espin@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-8298-7851>

Evangelos Manouris ^{III}

evangelosmanouris@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-7581-5202>

Iván Enrique Zevallos-Ludeña ^{IV}

enrique.zevallos@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0008-6211-9628>

Lincoln Javier Garcia-Vinces ^V

lincoln.garcia@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8659-3190>

Pablo Alfonso Guadamud-Mieles ^{VI}

pablo.guadamud@utm.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7061-2569>

Correspondencia: jbravo4431@utm.edu.ec

Ciencias Técnicas y Aplicadas

Artículo de Investigación

* **Recibido:** 20 de julio de 2024 * **Aceptado:** 19 de agosto de 2024 * **Publicado:** 03 de septiembre de 2024

- I. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.
- III. Investigador Independiente, Ecuador.
- IV. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.
- V. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.
- VI. Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

Resumen

La arquitectura es fundamental en la configuración de experiencias visuales y narrativas, explorando su uso en cine, animación digital y teatro, no solo como componente estético, sino como herramienta narrativa integral. El objetivo principal fue analizar cómo cada medio utiliza la arquitectura para enriquecer su narrativa, creatividad y expresión visual, con objetivos específicos como examinar el papel de la arquitectura en la creación de escenarios y describir su influencia en el teatro. La investigación se basó en un enfoque cualitativo, con una revisión exhaustiva de literatura y observación participante en talleres y producciones teatrales, permitiendo una comprensión directa del proceso creativo. Los resultados revelan que la integración arquitectónica es crucial para construir narrativas y experiencias visuales impactantes, compartiendo el objetivo de establecer atmósferas, comunicar emociones y enriquecer la historia. Además, se observó la actualidad de estas distintas artes visuales y como están enfrentando a una problemática con el uso de las inteligencias artificiales para facilitar o directamente reemplazar el trabajo de los que se dedican a distintos puestos importantes en las compañías de animación o el cine.

Aunque cada disciplina utiliza la arquitectura de manera única, las limitaciones técnicas y físicas varían, influyendo en la percepción y experiencia de los espacios arquitectónicos. En conclusión, la investigación logró sus objetivos al proporcionar una comprensión integral de la conexión entre arquitectura y narrativa visual, destacando la importancia de la arquitectura como herramienta narrativa versátil y poderosa en las artes escénicas y visuales. Esto demuestra que la arquitectura no solo cumple una función estética, sino que también transforma la percepción y el significado de las obras artísticas, enriqueciendo la narrativa y la experiencia visual del público.

Palabras clave: experiencias; narrativa; arquitectura; cine; animación; teatro.

Abstract

Architecture is fundamental in shaping visual and narrative experiences, exploring its use in film, digital animation and theatre, not only as an aesthetic component, but as an integral narrative tool. The main objective was to analyse how each medium uses architecture to enrich its narrative, creativity and visual expression, with specific objectives such as examining the role of architecture in the creation of scenarios and describing its influence on theatre. The research was based on a qualitative approach, with an exhaustive review of literature and participant observation in workshops and theatre productions, allowing a direct understanding of the creative process. The

results reveal that architectural integration is crucial to building impactful narratives and visual experiences, sharing the objective of establishing atmospheres, communicating emotions and enriching the story. In addition, the current state of these different visual arts was observed and how they are facing a problem with the use of artificial intelligence to facilitate or directly replace the work of those who are dedicated to different important positions in animation or film companies. Although each discipline uses architecture in unique ways, technical and physical constraints vary, influencing the perception and experience of architectural spaces. In conclusion, the research achieved its goals by providing a comprehensive understanding of the connection between architecture and visual narrative, highlighting the importance of architecture as a versatile and powerful narrative tool in the performing and visual arts. This demonstrates that architecture not only serves an aesthetic function, but also transforms the perception and meaning of artistic works, enriching the narrative and the visual experience of the audience.

Keywords: experiences; narrative; architecture; film; animation; theatre.

Resumo

A arquitetura é fundamental na configuração de experiências visuais e narrativas, explorando a sua utilização no cinema, na animação digital e no teatro, não apenas como componente estética, mas como ferramenta narrativa integral. O principal objetivo foi analisar como cada meio utiliza a arquitetura para enriquecer a sua narrativa, criatividade e expressão visual, com objetivos específicos como examinar o papel da arquitetura na criação de cenários e descrever a sua influência no teatro. A pesquisa pautou-se numa abordagem qualitativa, com revisão exaustiva de literatura e observação participante em workshops e produções teatrais, permitindo uma compreensão direta do processo criativo. Os resultados revelam que a integração arquitetónica é crucial para construir narrativas e experiências visuais impactantes, partilhando o objetivo de estabelecer atmosferas, comunicar emoções e enriquecer a história. Além disso, foi observado o estado atual destas diferentes artes visuais e como enfrentam o problema da utilização da inteligência artificial para facilitar ou substituir diretamente o trabalho de quem trabalha em diferentes cargos importantes em empresas de animação ou de cinema.

Embora cada disciplina utilize a arquitetura de forma única, as limitações técnicas e físicas variam, influenciando a percepção e a experiência dos espaços arquitetónicos. Em conclusão, a investigação atingiu os seus objetivos ao fornecer uma compreensão abrangente da ligação entre a arquitetura e

a narrativa visual, destacando a importância da arquitetura como uma ferramenta narrativa versátil e poderosa nas artes performativas e visuais. Isto demonstra que a arquitetura não cumpre apenas uma função estética, mas também transforma a percepção e o significado das obras artísticas, enriquecendo a narrativa e a experiência visual do público.

Palavras-chave: experiências; narrativa; arquitetura; cinema; animação; teatro.

Introducción

La arquitectura ha sido siempre una disciplina fundamental en la creación de espacios físicos, pero su influencia y aplicación van más allá del entorno construido tangible. En las artes visuales como el cine, la animación digital y el teatro, la arquitectura proporciona el escenario físico donde se desarrollan las historias, y esta intersección ofrece una oportunidad única para explorar y comprender los espacios desde una perspectiva visual y narrativa. (Saldarriaga Roa, 2017)

Sin embargo, actualmente, el cine y la animación enfrentan un conflicto creciente debido al uso de la inteligencia artificial para reemplazar a trabajadores en puestos creativos y técnicos, lo que plantea serios desafíos éticos y prácticos para la industria. La problemática central de esta investigación radica en identificar y analizar cómo la arquitectura, en su integración en las artes visuales, puede verse afectada por estas tecnologías emergentes y proponer soluciones que optimicen su uso sin comprometer la calidad ni la autenticidad creativa. (Press, 2023).

Adicionalmente, se examina el impacto de la inteligencia artificial en el trabajo de animadores y profesionales del cine, ya que su capacidad para generar contenido digitalmente plantea una amenaza significativa para los puestos de trabajo tradicionales en estas industrias. A través de un análisis comparativo de estas disciplinas, se espera resaltar la importancia de la arquitectura no solo como un elemento estético, sino también como una herramienta narrativa poderosa que transforma la percepción y el significado de las obras artísticas, enriqueciendo la narrativa y la experiencia visual del público. (Press, 2023).

La justificación de esta investigación radica en la necesidad de explorar y entender cómo estos medios utilizan la arquitectura no solo como un componente estético, sino como una herramienta narrativa integral que influye en la percepción del público. A través de la comparación de las diferentes maneras en que la arquitectura es implementada, se puede identificar la capacidad única de cada medio para establecer atmósferas, comunicar emociones y enriquecer la narrativa visual. (García García, 2014).

Arquitectura y Artes Visuales

La arquitectura en las artes visuales no solo establece el ambiente físico de una narrativa, sino que también sirve como una herramienta crucial para el desarrollo de la historia y la expresión artística. En el cine, la arquitectura puede transformar la percepción del espectador y establecer el tono de la historia. La animación digital utiliza la arquitectura para crear mundos únicos e imaginativos, desafiando los límites de la física y la realidad convencional. En el teatro, aunque las limitaciones físicas son mayores, la arquitectura escénica puede simbolizar ideas y emociones complejas. (Guzmán-Ramírez et al., 2024).

Limitaciones Presupuestarias y Técnicas

Las limitaciones presupuestarias y técnicas son desafíos comunes en la integración de la arquitectura en las artes. En el cine, la construcción de sets y la utilización de locaciones reales pueden estar restringidas por el presupuesto, lo que limita las opciones creativas. En la animación digital, las capacidades tecnológicas y la creatividad del equipo determinan la calidad y la precisión de los espacios arquitectónicos representados. (Bordonaba Navascués, 2015).

Flexibilidad Creativa y Representación Espacial

La flexibilidad creativa varía significativamente entre las diferentes disciplinas de las artes audiovisuales. En la animación digital, los creadores tienen una libertad casi ilimitada para diseñar y modificar espacios arquitectónicos, lo que permite una representación de mundos que trascienden las limitaciones físicas, en estas prácticas se utilizan artes conceptuales. “Su construcción se basaba principalmente en una calle principal que unía la entrada desde las murallas hasta el centro del pueblo. Los primeros bocetos de La Aldea demuestran un completo desconocimiento espacial y de distribución.” (Roig & Emilio, 2015) En la cita se puede observar como es la creación de un espacio conceptual de una aldea. En el cine, aunque existe más flexibilidad en la edición y los efectos visuales, todavía se depende de locaciones físicas y sets.

Integración de la Arquitectura en la Narrativa

La arquitectura en las artes visuales no solo proporciona un telón de fondo para la acción, sino que también puede ser un elemento narrativo activo. (Otero Álvarez, 2019) En el cine y la animación, la arquitectura puede comunicar estados de ánimo, épocas históricas, y la personalidad de los personajes. En el teatro, los elementos arquitectónicos a menudo se utilizan simbólicamente para representar conceptos abstractos o emociones. (Otero Álvarez, 2019).

Métodos

La investigación sobre la integración de la arquitectura en el cine, la animación digital y el teatro se basó en un enfoque cualitativo que permitió explorar la influencia y el uso de elementos arquitectónicos en estas disciplinas artísticas, destacando cómo contribuyen a la narrativa visual. Se llevó a cabo una revisión de metrajés, proceso de animación y multimedios para identificar y analizar ejemplos representativos de la arquitectura en estas artes. Este proceso ayudó a contextualizar y entender las distintas maneras en que los elementos arquitectónicos son utilizados para enriquecer las experiencias visuales y narrativas en el cine, la animación y el teatro.

Se empleó el método de análisis de contenido para examinar guiones, escenas cinematográficas y producciones teatrales, enfocándose en cómo se representa y se utiliza el espacio arquitectónico para crear ambientes y emociones específicas. Este análisis ayudó a identificar patrones y tendencias en el uso de la arquitectura como una herramienta narrativa.

Asimismo, se realizó una observación de videos, fotos y evidencias cinematográficas, lo que permitió una comprensión directa del proceso creativo y la implementación de elementos arquitectónicos.

Comparaciones

Tabla 1: Aspectos importante y comparaciones. (Elaboración del autor)

Aspecto	Cine	Animación digital	Teatro
Representación de Espacios	Realista o estilizada, utiliza locaciones reales y sets diseñados.	Totalmente creados o modificados digitalmente, sin limitaciones físicas.	Limitada por el espacio escénico, usa decorados y proyecciones.
Flexibilidad Creativa	Moderada, depende de locaciones y presupuesto para sets.	Alta, permite la creación de mundos y estructuras imposibles en la realidad.	Moderada, aunque puede usar escenografía simbólica y abstracta.
Limitaciones Técnicas	Dependencia de locaciones físicas y efectos especiales.	Limitada solo por la capacidad tecnológica y la creatividad del equipo.	Restringido por las dimensiones del escenario y la vista del público.
Impacto en la Narrativa	La arquitectura establece el tono y la atmósfera, influyendo en la percepción del público.	Crucial en la creación de mundos fantásticos y la visualización de conceptos abstractos.	La arquitectura del escenario puede simbolizar temas y estados emocionales.
Temporalidad y Espacio	Puede manipularse a través de edición y efectos visuales.	Totalmente controlable, incluyendo la manipulación del tiempo y espacio.	Limitado a la duración de la obra y el espacio del escenario.
Interacción del Público	Pasiva, la audiencia recibe el contenido sin influir en él.	Pasiva, la audiencia recibe el contenido sin influir en él,	Activa o pasiva, dependiendo de la obra y su enfoque, puede incluir participación del público.

Resultados

Los resultados de la investigación revelan como la integración arquitectónica es fundamental para la construcción de narrativas y experiencias visuales impactantes. Aunque cada disciplina utiliza la arquitectura de manera única, todas comparten el objetivo de establecer atmósferas, comunicar emociones y enriquecer la historia a través del diseño espacial.

Conclusiones

En conclusión, la arquitectura desempeña un papel fundamental en las artes visuales como el cine, la animación digital y el teatro, no solo como elemento estético, sino también como una herramienta narrativa poderosa que influye en la percepción del público. A través de la integración

de la arquitectura en estos medios, se logra enriquecer la narrativa, la creatividad y la expresión visual, creando experiencias impactantes y significativas.

A pesar de las diferentes limitaciones técnicas y creativas de cada disciplina, la arquitectura sigue siendo un elemento clave para establecer atmósferas, comunicar emociones y enriquecer la historia a través del diseño espacial. En resumen, la arquitectura juega un papel crucial en la creación de espacios físicos y narrativas visuales en las artes, ofreciendo una perspectiva visual y narrativa única que va más allá de la simple funcionalidad. La problemática del reemplazo de animadores y profesionales del cine por inteligencia artificial destaca la necesidad de equilibrar tecnología y creatividad humana. La resolución futura podría enfocarse en integrar la IA como herramienta de apoyo, mientras se valora y preserva la pasión y el arte humano, aspectos difíciles de recrear por una máquina.

Referencias

1. Bordonaba Navascués, J. (2015). LA OTRA ARQUITECTURA: Reconstrucción gráfica de los decorados arquitectónicos de los grandes estudios cinematográficos de Hollywood: el set de Nueva York en la Universal Studios [Proyecto/Trabajo fin de carrera/grado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/58496>
2. García García, A. (2014). Presencia de la arquitectura dentro del cine y su influencia en el diseño arquitectónico. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/5880>
3. Guzmán-Ramírez, A., Ochoa-Ramírez, J. A., & Padilla-Gutiérrez, A. (2024). La conceptualización del espacio y el tiempo en la arquitectura desde la narrativa cinematográfica. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 19(35), Article 35. <https://doi.org/10.36677/legado.v19i35.24035>
4. Otero Álvarez, E. (2019). Infografía, comunicación visual y narrativa gráfica en la arquitectura actual. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/37685>
5. Press, P. A. D. A. (2023, julio 22). ¿Por qué la inteligencia artificial es uno de los motivos de las huelgas en Hollywood? *Los Angeles Times en Español*. <https://www.latimes.com/espanol/eeuu/articulo/2023-07-22/por-que-la-inteligencia-artificial-es-uno-de-los-motivos-de-las-huelgas-en-hollywood>

6. Roig, G., & Emilio, J. (2015). “La Aldea”, concept-art para animación [Proyecto/Trabajo fin de carrera/grado, Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es/handle/10251/49993>
7. Saldarriaga Roa, A. (2017). Cine y arquitectura—Entre lo imaginado, lo real y lo virtual. *Revista La Tadeo* (Cesada a partir de 2012); Núm. 76. <https://doi.org/10/1068>

© 2024 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).