

DISEÑO ARQUITECTÓNICO CON EL CINE: ARTICULACIONES NARRATIVAS Y TEMPORALES

DRAWING ARCHITECTURE WITH CINEMA: NARRATIVE AND TEMPORAL ARTICULATIONS

Katarina Andjelkovic

doi: 10.4995/ega.2017.8866

Algunas prácticas recientes han reconocido que el proceso de diseño arquitectónico proporciona una fuente de nuevas prácticas de dibujo contextualizando nuestra experiencia cenestésica del espacio. Podemos plantear la hipótesis de que sobre una visión renovada del diseño arquitectónico en el mundo del cine, enriquecerá el valor del diseño arquitectónico en el poder de la invención sobre los procesos artísticos. En consecuencia, podemos obtener resultados que son un síntoma de

progresión temporal basado no en cronología o sucesión, sino más bien en una topología entrelazada o serialización superpuesta, rasgo característico del cine.

PALABRAS CLAVE: PROCESO DE DISEÑO. CINE. TIEMPO. PRÁCTICA DE DIBUJO. CORTE

Some of the recent art practices have recognized that architectural design process can provide a source of new drawing practices while

contextualizing our kinaesthetic experience of space. We can hypothesize that a renewed attention to film in drawing architecture can only enrich architecture's claim to the power of invention from artistic processes. In consequence, we may achieve results that are a symptom of temporal progression based not in chronology or succession but rather in an interlocking topology or overlapping seriality, characteristic to film.

KEYWORDS: DESIGN PROCESS. CINEMA. TIME. DRAWING PRACTICE. CUT



Las articulaciones arquitectónicas contemporáneas enfrentan constantemente la incongruencia entre la experiencia cenestésica del espacio y cómo traducir esa experiencia en un dibujo. Desde el Renacimiento del siglo xv, la estrategia visual tradicional de la perspectiva lineal ha presentado las pruebas ópticas y geométricas a la descripción precisa del mundo (Hill, 2005). La dominación de esta perspectiva unilateral de hacer visible al mundo y de comunicar la información visual influyó en la interpretación acrítica de una visión ideal del instante seleccionado. Entre maneras significativamente oscurecidas de imaginar el espacio, particularmente es importante la negligencia de nuestra experiencia y las relaciones con el espacio, que es esencialmente cenestésico. Sin embargo, al enfatizar el problema de la representación visual, Giedion llama la atención sobre el carácter multi-perspectival (movimiento) y, por tanto, el elemento cinemático que se encarna en el diseño de ciertos ejemplos de arquitectura moderna (Koeck, 2013: 10). Giedion insistió en que sólo el cine podía capturar inteligentemente la esencia del trabajo de Le Corbusier (Giedion, 1995 (1928): 176). Esta moderna prueba de los intentos de romper convenciones visuales está relacionada con el descubrimiento e interpretación de posiciones y distancias, mostrando movimiento, cambiando órdenes, tiempo y cambiando entre linealidad y no linealidad, como parte de nuestra experiencia espacial. El arquitecto y cineasta Richard Koeck indicó: “Podemos explorar una serie de conceptos teóricos y prácticos que comparten un terreno común entre el cine y la arquitectura, como el encuadre, las secuen-

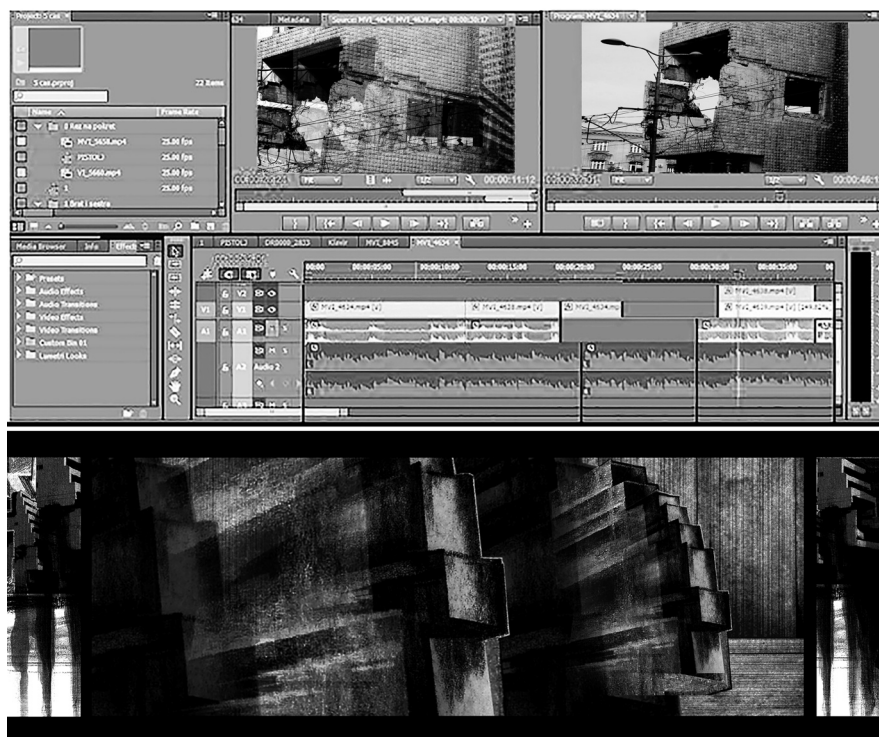
cias, el movimiento, los eventos, el ritmo, de manera que se implican nuestra percepción cotidiana del espacio” (Koeck, 2013). De esta manera, señala aspectos que no son exclusivamente visuales, sino que participan igualmente en nuestra experiencia cotidiana del espacio. Considerando que las herramientas tradicionales de imaginar el espacio no tienen capacidad para transmitir sus aspectos no visuales, el dibujo de la arquitectura con el cine se ha adoptado desde su doble función: asegurar la inclusión de los aspectos no visuales del espacio e introducir la experiencia cinestésica real en la organización y representación del espacio. Para el propósito de esta investigación elegimos abordar este tipo de espacialidad porque condiciona que no comencemos a diseñar a partir de la configuración de las características formales y programáticas del espacio, sino a repensar sus condiciones temporales: la espacialidad se intercambia por la temporalidad **1**. En consecuencia, esta investigación tiene dos propósitos vinculados: **1**) mostrar que el empleo del dibujo secuencial como un posible modo de diseñar con el cine puede ser parte del proceso de diseño y no sólo un modo de representación; y **2**) mostrar cómo se puede llevar a cabo mediante la búsqueda de la expresión de la temporalidad **2** entre los procesos artísticos y las características del medio cinematográfico. El objetivo es abrir lo poco que, hasta la fecha, se ha subrayado la importancia de pensar más allá de la tradición del diseño lineal, para dar paso a un enfoque alternativo que ayuda a generar nuevos modos operativos e influir en la realización de objetos arquitectónicos dentro de las articulaciones arquitectónicas contemporáneas.

Contemporary architectural articulations constantly face the incongruence between the kinaesthetic experience of space and how to translate that experience into a drawing. Since the 15th century Renaissance, the traditional visual strategy of linear perspective has presented the optical and geometric proofs to the accurate description of the world (Hill, 2005). The dominancy of this one-sided perspective of making the world visible and communicating visual information influenced in uncritical interpretation of an ideal vision of the selected instant. Among significantly obscured ways of imagining space, particularly important is the negligence of our experience and relations with space, which is essentially kinaesthetic. Nevertheless, by emphasizing the problem of visual representation, Giedion draws attention to the multi-perspectival character (movement) and hence cinematic element that is embodied in the design (space) of certain examples of modern architecture (Koeck, 2013:10). Giedion insisted that only film could intelligibly capture the essence of Le Corbusier’s work (Giedion, 1995 (1928):176). This modern testimony to the attempts of breaking visual conventions is related to discovering and interpreting positions and distances, showing motion, changing orders, time, and switching between linearity and non-linearity, as part of our spatial experience. An architect and filmmaker Richard Koeck indicated, ‘we can explore a number of theoretical and practical concepts that share common ground between film and architecture, such as framing, sequences, movement, events, rhythm, as they all involve in our everyday experience of space’ (Koeck, 2013). This way, he points at aspects that are not exclusively visual but equally participate in our everyday experience of space. Considering that traditional tools of imagining space have no capacity to convey its non-visual aspects, drawing architecture with cinema has been adopted from its dual function: to ensure the inclusion of the non-visual aspects of space, and to introduce real kinaesthetic experience in the organization and representation of space. For the purpose of this research, we choose to deal with this kind of spatiality because it conditions that we do not start designing from shaping formal and programmatic features of space but from rethinking its

temporal conditions: spatiality is exchanged for temporality **1**. Accordingly, this research has two linked purposes: 1) to show that employing sequential drawing as a possible mode of designing with cinema can become part of the design process and not just a way of representation; and 2) to show how this may be carried out by searching the expression of temporality **2** between artistic processes and the characteristics of the film medium. It is aimed at opening what little research so far has stressed as the importance of thinking beyond linear design tradition - an alternative approach that helps to generate new operative modes and influence the realization of architectural objects within contemporary architectural articulations.

The experiment

The academic experiment was carried out as part of design research exercises within a taught Doctoral's degree program at the Faculty of Architecture, University of Belgrade; it involved an exercise performed through sequential drawings aiming to demonstrate how the transformation of space as the expression of its temporality enables active search for a spatial expression. The experiment set up a possible scenario of executing spatial transformation by using the method of abstract analysis. The two basic parameters were applied in the production of images: temporal and narrative articulations - implemented through the treatment of the present in the dialectical expression of time, in order to reveal complex relations between them. Effects in spatial structure are recognized in the site context in which we might envisage their original condition and plead for history or temporality. The procedure starts by abstracting selected key elements of the context; a vision was developed through sequential drawings and the footage was processed by the movie software Adobe Premier and then conceptually transposed back to become an element of the real space (Fig. 1). Verification was based on two key features: continuity of the narrative action and continuity of the creative execution of procedural interventions. As result, new conceptual possibilities were rendered through the collage of reconstructed material, both visual and non-visual information (narrative and temporal), and thus found



1

Experimento

El experimento académico se llevó a cabo como parte de los ejercicios de investigación de diseño dentro de un programa de doctorado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Belgrado; implicaba un ejercicio realizado a través de dibujos secuenciales con el objetivo de demostrar cómo la transformación del espacio como expresión de su temporalidad permite la búsqueda activa de una expresión espacial. El experimento estableció un posible escenario de ejecución de la transformación espacial mediante el uso del método de análisis abstracto. Dos parámetros básicos se aplicaron en la producción de imágenes: articulaciones temporales y narrativas, implementadas a través del tratamiento del presente en la expresión dialéctica del tiempo, para revelar relaciones complejas entre

1. Autor. (2016). *Grabando los procesos opuestos de destrucción y creación, montaje en el software Adobe Premiere*. © Autor
2. Nikola Dobrović (1963). *Sede militar Serbia (Edificio Generalštab), Belgrado*. Fuente: fotografías de autor, 2016

ellas. Los efectos en la estructura espacial se reconocen en el contexto del sitio en el que podemos contemplar su condición original y abogar por la historia o la temporalidad. El procedimiento comienza abstrayendo elementos clave seleccionados del contexto; una visión se desarrolló a través de dibujos secuenciales y las imágenes fueron procesadas por el software de películas Adobe Premier y luego transpuestas conceptualmente para convertirse en un elemento del espacio real (Fig. 1). La verificación se basó en dos rasgos fundamentales: la continuidad de la acción narrativa y la continuidad de la ejecución creativa de las intervenciones procedimentales. Como resultado, se generaron nuevas posibilidades conceptuales a través del collage de material reconstruido, tanto de información visual como no visual (narrativa y



1. Author. (2016). *Recording the opposite processes of destruction and creation, montage in the film software Adobe Premiere.* © Author

2. Nikola Dobrovc' (1963). *Serbian Military HQ* (The Generalštab building), Belgrade. Source: photographs by author, 2016

temporal), encontrándose así lugar en nuestras exploraciones gráficas para revelar la totalidad de la experiencia espacial cinematográfica. Los resultados del experimento nos han permitido detectar posiciones críticas en la conceptualización del espacio utilizando diferentes medios en este proceso.

Dibujo guiado por articulaciones narrativas y temporales

El elemento narrativo del experimento se transmite en el estado de ruina del edificio de la Sede Militar de Serbia 3, que nos recuerda el pasado una vez completo, pero

ahora roto y expuesto a más destrucción (Fig. 2). Cómo un todo incompleto del edificio ha adquirido las connotaciones del pasado irre recuperable y sin embargo, el futuro incognoscible. El paso del tiempo y los cambios en la estructura del edificio adelantaron una investigación detallada de las complejas manifestaciones de las relaciones entre el pasado y el futuro. Mi método fue estudiar los cambios en la estructura del edificio en este periodo de diecisiete años. Al registrar los procesos simultáneos opuestos de destrucción y creación (Fig. 3), identifiqué esta secuencia histórica de sucesos: una relación de conflictos. A estos procesos opuestos se

place in our graphic explorations to reveal the totality of cinematic spatial experience. The results of the experiment have enabled us to detect critical positions in the conceptualization of space by using different media in this process.

Drawing as guided by narrative and temporal articulations

The narrative element of the experiment is conveyed in the ruined state of the Serbian Military HQ building 3, which reminds us of the past once whole but now broken and exposed to further destruction (Fig. 2). As an incomplete whole of the building has taken on the connotations of the irretrievable past and yet unknowable future. The passing of time and changes made in the building structure brought forward a detailed research of the complex manifestations of the relationships between the past and the future. My method was to study these changes in the building structure within the seventeenth-year period. By recording the simultaneous opposed processes of destruction and creation (Fig. 3), I identified this historical sequence of events: a relationship of conflicts. These reverse principles were given role to simulate the formation and disappearance of the building. The principle of film occurs from their symbolic opposition. Translation in sequential drawings is presented through a distinctly narrative pictorial device, where transformations led to the creation of both single fragments and temporarily non-linear compositions and together with the strip of images created a feeling of cinematic movement.

The temporal element is conveyed in Adobe Premier to help me out the denial of the "frozen" image in the operative design mode, practically in the compression and prolongation of time. I applied this procedure successfully to previous hand-made drawings by exploring their layering and fragmentation, in the way in which the film-maker chooses, through montage/cut, to establish the openness of space and time in film. While drawing by hand, parts of the drawing are blurred and disappear, but gradually, a space and an image emerge which gather traces of overlapping over time. The effect of time that bloomed out

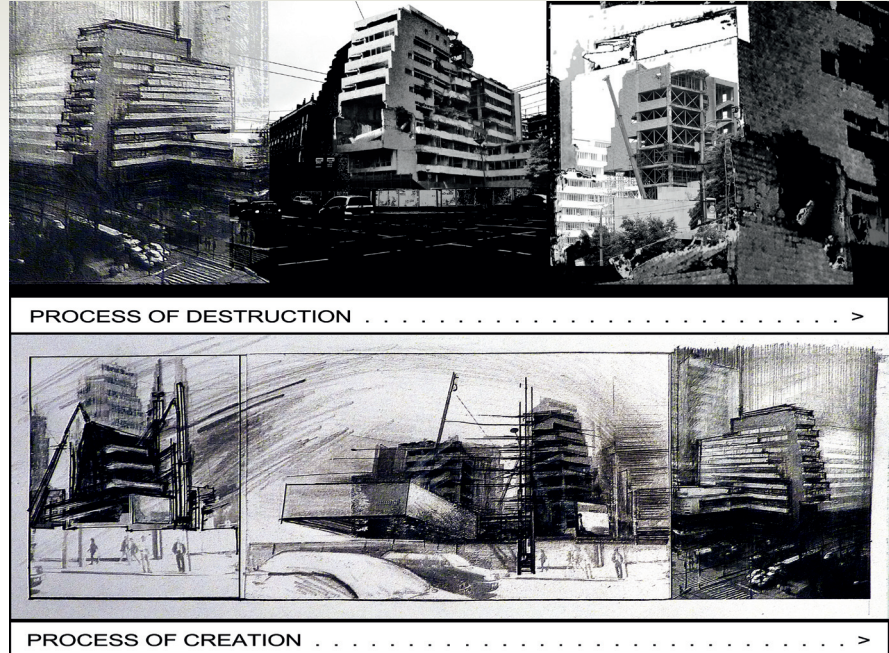




of the tension of opposed processes, is devised by structural modifications of the building and graphically displayed through the game of spatial levitations. The whole of the building is organized by drawing lines (inscription of bomb traces in its structure) which serve to link 'voids' and 'fragments' to work as whole. The superposition of these line traces through layers of hand-drawn and digital drawings creates an interplay between the whole and elements of the whole, which results in fragments being defined in the permanent interruption of dialogues and their resumption (figs.5-9), in their incompleteness and brokenness. Moreover, this denies their affiliation to the past and erases their final appearance, acting as abstract "reconstructions" in the process of connecting all individual elements, as in cut and montage (which operate both in the whole and among the elements of that whole). In this way, time intervals became stages in a transformation process and disregarded a possible historical chronology. Accordingly, the representation of time in architectural drawing is attained through the non-linear expression of time intervals.

The results of the experiment

What these drawings simulate in the design process is the inhabitation of a distinct three-dimensional spatiality of overlapping temporalities, rather than a space of architecture as we know. They fulfill their new role as architectural drawings by offering this temporal mode of experience back to the kinaesthetic eye of architectural imagination. In this process, drawing is not simply produced out of software; using different environments offered by digital modes of a screen and analogue drawing take advantage of the surface effect of a two-dimensional image. Therefore, escaping the directionality of linear-only narratives practically show how the displayed sequences can express the becoming of drawing as the becoming of space. But how did we practically instrumentalize the sequential drawings as method? Can one then consider the sequential drawing as proposing the architectural practice of expressing temporality out of artistic processes and from the characteristics of the film medium?



3

les asigna el papel para simular la aparición y desaparición del edificio. El sentido de la película se produce por su oposición simbólica. La transición secuencial de los diseños se presenta a través de un hilo claramente narrativo, donde las transformaciones dan pie a la creación de fragmentos individuales y composiciones temporalmente no lineales, que al juntarse en este hilo narrativo, se crea una sensación de movimiento cinematográfico.

La línea temporal que establece Adobe Premiere permite abstraerse de una imagen "congelada" en la fase de diseño, permitiendo así la visión del paso del tiempo. He aplicado este procedimiento con éxito sobre dibujos a mano, superpuestos y fragmentados, de forma que el cineasta pueda establecer su montaje de apertura del espacio y el tiempo en el cine. Mientras que sobre el dibujo a mano, algunas partes del dibujo son borrosas y desaparecen, pero poco a poco, un espacio y una imagen emer-

gen sobre un rastro de solapamiento en el tiempo. El efecto del tiempo que surge a partir de la tensión de los procesos opuestos (creación y destrucción), es ideado por las modificaciones estructurales del edificio y se muestra gráficamente a través del juego de levitaciones espaciales. Todo el edificio se organiza trazando líneas (efecto de la destrucción en su estructura) que sirven para vincular "vacíos" y "fragmentos" al trabajo en su conjunto. La superposición de estos trazos de línea a través de capas de dibujos digitales y dibujados a mano crea una interacción entre el conjunto y los elementos del conjunto, lo que da como resultado fragmentos que se definen en la interrupción permanente de los diálogos y su reanudación (figs.5-9) en su incompletitud y rotura. Por otra parte, esto niega su afiliación al pasado y borra su apariencia final, actuando como "reconstrucciones" abstractas en el proceso de conectar todos los elementos individuales,



3. Autor. (2016). 17 años de arquitectura en un solo disparo. Construir los procesos opuestos de destrucción y creación. © Dibujos de autor

4. Autor. (2016). La reconstrucción del acontecimiento histórico siguiendo una separación secuencial de su existencia visual entre los dos marcos. Enfoque en el escenario histórico como origen del desarrollo narrativo en la creación del espacio. © Dibujos de autor

3. Author. (2016). 17 years of architecture in one shot. Constructing the opposite processes of destruction and creation. © Drawings by author

4. Author. (2016). The reconstruction of the historical event following a sequential separation of its visual existence between the two frames. Focusing on the historical scene as origin of the narrative line in the creation of space. © Drawings by author

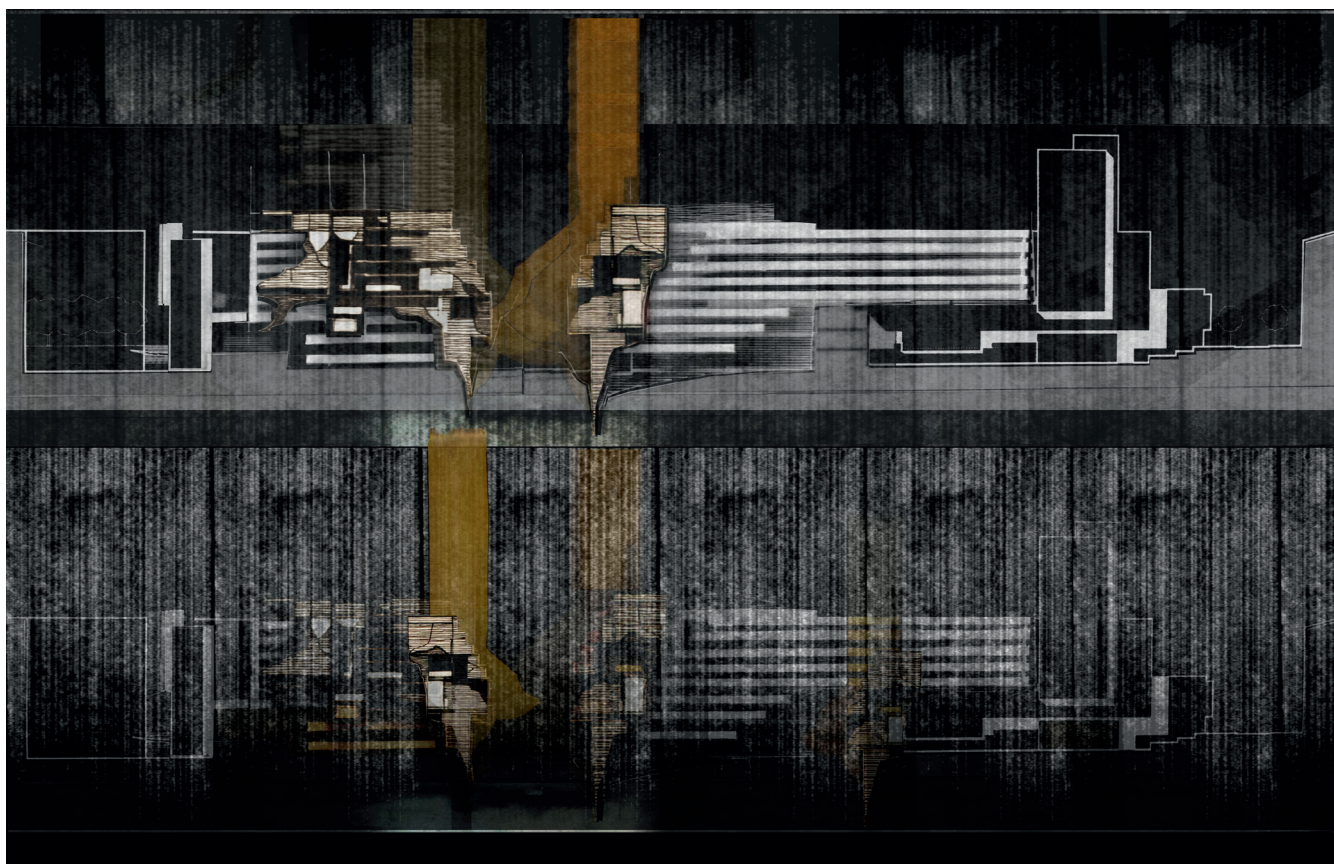
como en un corte y montaje (que operan dentro del conjunto como entre los elementos del conjunto). De esta manera, los intervalos de tiempo se convirtieron en etapas de un proceso de transformación y desatendieron una posible cronología histórica. En consecuencia, la representación del tiempo en el dibujo arquitectónico se alcanza mediante la expresión-no lineal de intervalos de tiempo.

Los resultados del experimento

Lo que estos dibujos simulan en el proceso de diseño es la inhabitabilidad de tres espacio-tiempo distintos resultado de la superposición temporal, más que un espacio de archi-

Directing processes: expressing temporality

If we understand that a work of art is traditionally perceived as total, finished, and whole, as something borne out of the logic of *techné* 4, as traditionally imagined within Western Aesthetics, Gordon Matta-Clark's work offers another interpretation of this notion through his principle activity of "unbuilding". The way Clark confronts the logic of artistic as well as architectural production, invokes an exchange of the notion of art work for the notion of art practice, thus offering a different option: understanding that a work of art is never really a "finished" thing – because its reception admits to an indissociable melding of past and present horizons 5. Employing this approach raises the question of integrated temporality in the becoming of architecture work, i.e. that we can detect the experience of its becoming in the processes of architecture production and representation.



5. Autor. (2016). La ocupación cinemática de una espacialidad distinta. Escena 1- Secuencia de levitación: muestra de las relaciones cinemáticas imaginarias. Elementos de la escena: rastros de destrucción, fragmentos del edificio. © Dibujos de autor

6. Autor. (2016). La ocupación cinemática de una espacialidad distinta. Escena 2 - Secuencia horizontal: mostrando rastros de destrucción y fragmentos de las nuevas relaciones cenestésicas (cinemáticas). © Dibujos de autor

7. Autor. (2016). La ocupación cinemática de una espacialidad distinta. Escena 3 - Secuencia

horizontal: mostrando elementos de plano, rastros de destrucción y evento en el horizonte. © Dibujos de autor

8. Autor. (2016). La ocupación cinemática de una espacialidad distinta. Escena 4 - Muestra las consecuencias del evento en el horizonte. © Dibujos de autor

5. Autor. (2016). Kinematic inhabitation of a distinct spatiality. Scene 1- Levitation sequence: showing imaginary trigger of kinematic relations. Elements of the scene: traces of destruction,

fragments of the building. © Drawings by author

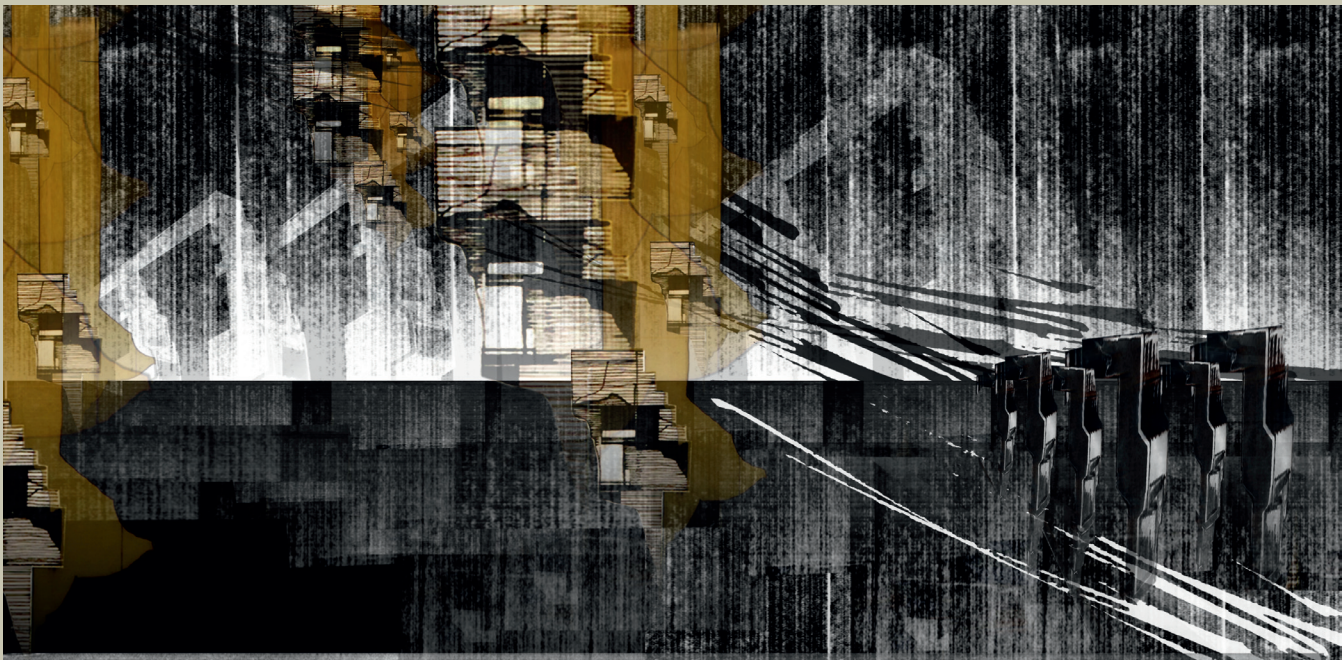
6. Autor. (2016). Kinematic inhabitation of a distinct spatiality. Scene 2- Horizon sequence: showing traces of destruction and fragments in new kinematic relations. © Drawings by author

7. Autor. (2016). Kinematic inhabitation of a distinct spatiality. Scene 3- Horizon sequence: showing elements of plan, traces of destruction and an event on the horizon. © Drawings by author

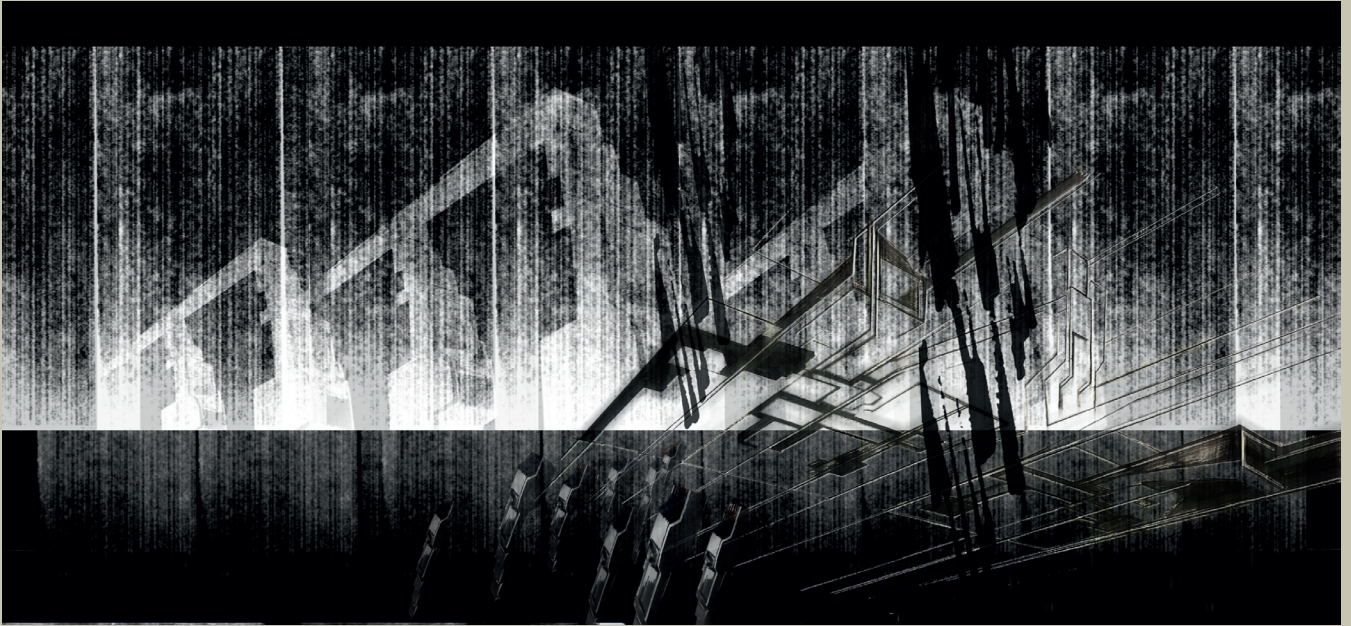
8. Autor. (2016). Kinematic inhabitation of a distinct spatiality. Scene 4- Shows the consequences of the event on the horizon. © Drawings by author



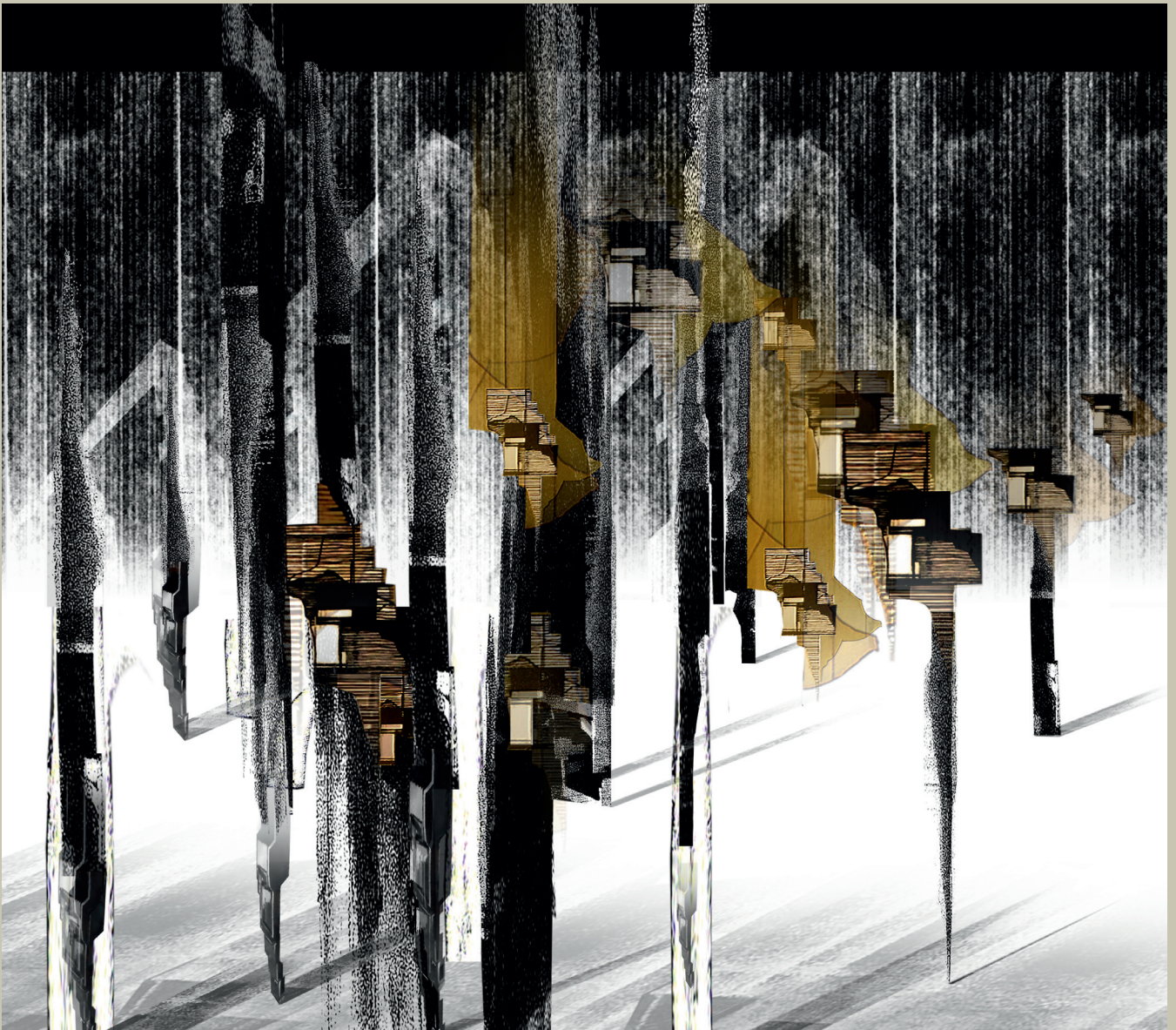
5



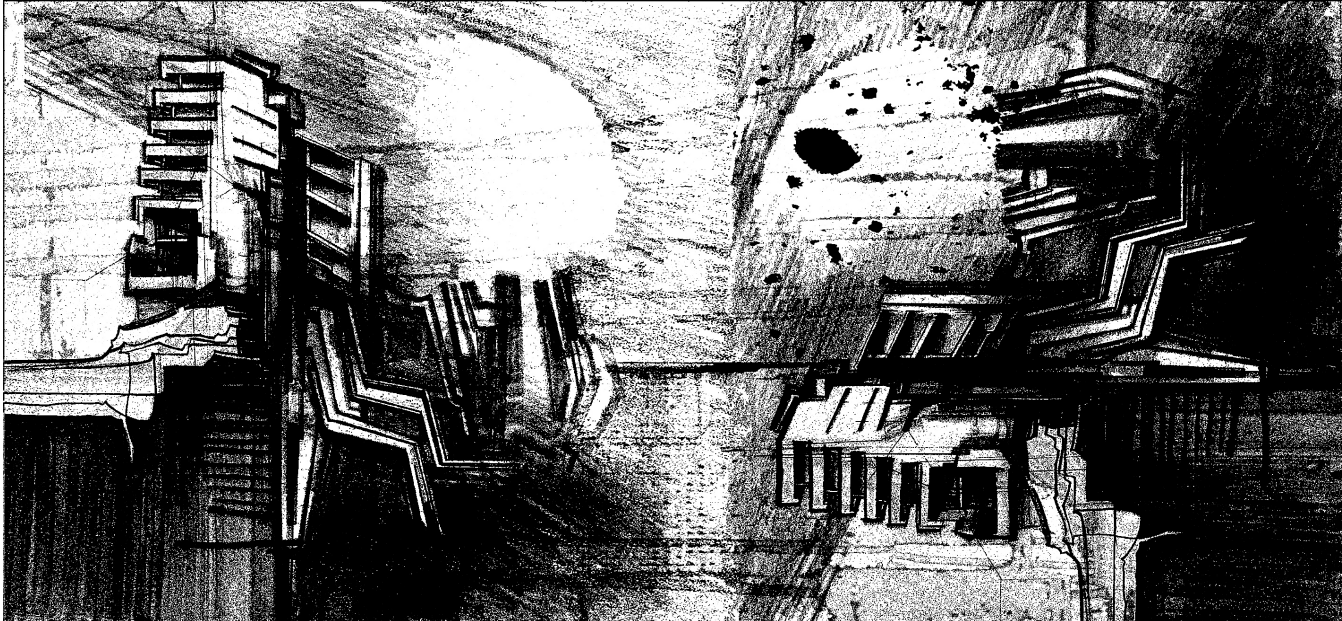
6



7



8



The first expression of temporality stems from art intervention. Contextualized in the era of conceptual art, Matta-Clark's art practice is based on a two-stage embodiment of reverse processes: destruction and creation; in that way, his work method crosses the contemplation of a conceptual revival and searches to direct a kind of temporal expression that witnesses the disappearance or dematerialization of architectural object. Hiding behind this problematic is the orientation of the art itself towards building and rebuilding the world anew, a world that assembles itself from a sequence of images collected and constantly changed by users. Unlike images whose moving stillness monumentalizes any attempt at their revived historicity, Clark's art intervention is "engaged" in film as a boundless desire to capture life through a time play with spatial movements of all kinds. In *Splitting* (1974), he made two parallel cuts down the center of an old frame house slated for demolition (Fig. 10), bisecting the home and creating an ephemeral display of light inside the once-compartmentalized interior. Moving and cutting is followed by moving and recording, making the impossible itineraries inscribed. Namely, after performing the destruction scene, Matta-Clark reconnects the disassembled parts narratively and "rebuild" the house in imaginary way from tracings and recordings of the light beam which passes through the fissures of the disassembled structure (Fig. 11). In fact, the heterotopicity of these dual images of the building born desire of their juxtaposing in the segments of opposed meanings and reviving their temporal histories through the cinematic processes. Accordingly, Clark's artistic

tecnica como lo conocemos. Completan su nuevo papel como dibujos arquitectónicos al ofrecer esta experiencia temporal al ojo cenestésico de la imaginación arquitectónica. En este proceso, el dibujo no se obtiene simplemente directamente del software; utilizando los diferentes entornos ofrecidos por los medios digitales en pantalla y un dibujo analógico se toma ventaja del resultado de superficies frente a una imagen bidimensional. Por lo tanto, al escapar de una direccionalidad única de la narrativa se muestra cómo una visualización de secuencias pueden expresar el devenir del dibujo como el devenir del espacio. Pero, ¿cómo se instrumentaliza el dibujo secuencial como método? ¿Se puede entonces considerar el dibujo secuencial como la propuesta de la práctica arquitectónica de expresar la temporalidad de los procesos artísticos y de las características del medio cinematográfico?

Procesos de dirección: expresión de la temporalidad

Si entendemos que una obra de arte es tradicionalmente percibida como terminada y entera, como

algo surgido de la lógica del *techne* 4, como se imaginaba tradicionalmente en la Estética Occidental, la obra de Gordon Matta-Clark ofrece otra interpretación de esta noción a través de su actividad principal de "destrucción". La forma en que Clark se enfrenta a la lógica de la producción artística y arquitectónica invoca el intercambio de la noción de arte por la noción de práctica artística, ofreciendo así una opción diferente: entender que una obra de arte nunca es realmente una cosa "acabada" —porque su percepción admite una mezcla indisoluble de horizontes pasados y presentes 5. Emplear este enfoque plantea la cuestión de la temporalidad integrada en el devenir del trabajo de arquitectura, es decir, que podemos detectar la experiencia de su devenir en los procesos de producción y representación de la arquitectura.

La primera expresión de la temporalidad proviene de la intervención artística. Contextualizado en la era del arte conceptual, la práctica artística de Matta-Clark se basa en una encarnación en dos etapas de procesos inversos: destrucción y creación. De esta manera, su método de trabajo cruza la contempla-



9. Autor. (2016). Intervalos de tiempo de “reconstrucciones” abstractas. La interrupción de los diálogos y su reanudación. © Dibujos de autor

9. Author. (2016). Time intervals of abstract “reconstructions”. The interruption of dialogues and their resumption. © Drawing by author

ción de un renacimiento conceptual y busca dirigir una especie de expresión temporal que presencie la desaparición o desmaterialización del objeto arquitectónico. Ocultándose detrás de esta problemática está la orientación del propio arte hacia la construcción y reconstrucción del mundo de nuevo, un mundo que se reúne a partir de una secuencia de imágenes recogidas y constantemente cambiadas por los usuarios. A diferencia de las imágenes cuya quietud monumentaliza cualquier intento de revivir su historicidad, la intervención artística de Clark está “comprometida” en el cine como un deseo ilimitado de capturar la vida a través de un juego de tiempo con movimientos espaciales de todo tipo. En *Splitting* (1974), realizó dos cortes paralelos en el centro de una vieja casa de marco para demolición (Fig. 10), seccionando el hogar y creando una efímera exhibición de luz dentro del interior una vez compartimentado. Movimiento y corte es seguido de movimiento y grabación, haciendo inscriptos los itinerarios imposibles. Es decir, después de realizar la escena de destrucción, Matta-Clark vuelve a conectar las piezas desmontadas de forma narrativa y “reconstruye” la casa de forma imaginaria a partir de trazos y grabaciones del haz de luz que pasa a través de las fisuras de la estructura desmontada (Fig. 11). De hecho, la heterotopía de estas imágenes duales del edificio nace deseo de su yuxtaposición en los segmentos de significados opuestos y reviviendo sus historias temporales a través de los procesos cinematográficos. En consecuencia, la intervención artística de Clark puede entenderse no sólo como la encarnación de una historia arquitectónica recontada

de manera no lineal a través del proceso, sino también en un sentido de entender el “devenir” de la expresión espacial a partir de una compleja serie de acciones / reflexiones / transformaciones— un conjunto continuo de actividades hasta que se fije la solución final.

De manera relativamente similar, la teórica Giuliana Bruno nota que a través de la forma secuencial de representación de la colección de la galería, fabricando el conjunto fílmico colocado baree en la pared para ser retraído, esta vez por el observador (Bruno, 2002: 342-350). Bruno propone que este tipo de práctica artística requiere la renovación de la práctica del caminar para poner en primer plano la interacción, el agarre y la reelaboración entre la ruta imaginativa de la película y el paseo de la galería. De esta manera, un conjunto de actividades renovadas en cierto espacio y tiempo podrían lograr procesos similares en arquitectura a la manera de un conjunto preestablecido de diferentes intervalos de tiempo (característicos de una articulación cinematográfica del espacio y la temporalidad). Como un artista que selecciona el intervalo de tiempo en el que se detiene la escena y los registros, un arquitecto elegirá posiciones y delimitará el espacio, la forma y el programa del futuro edificio. En consecuencia, los procesos arquitectónicos consisten en montar secuencialmente escenas dibujadas desde el edificio que se razonan en la extensión que transforma imágenes narrativamente narrativas en movimiento. De esta manera, no representa el espacio real, sino más bien exige del espectador una búsqueda activa de una nueva realidad que aún está por llegar, como la meta final de un pro-

intervention can be understood not only as the embodiment of an architectural story retold in a non-linear way through the process, but also in a sense of understanding the “becoming” of spatial expression out of a complex series of actions/ reflections/ transformations- a continuous set of activities until the final solution is set.

In a relatively similar manner, theorist Giuliana Bruno notices that through the sequential form of picturing the gallery collection, fabricating the filmic assemblage laid baree on the wall in order to be retraversed, this time by the observer’s eye (Bruno, 2002:342-350). Bruno proposes that this kind of art practice requires the renewal of walking practice to foreground the interaction, grasping and reworking between film’s imaginative route and the gallery walk.

This way, set of activities renewed in certain space and time could achieve similar processes in architecture in the fashion of a prearranged set of different time intervals (characteristic of a cinematic articulation of space and temporality). Like an artist who selects the time interval at which stops the scene and records, an architect would elect positions and delineates the space, form and program of the future building. Accordingly, architectural processes consisted in sequentially assembling drawn scenes from the building are reasoned to the extend that transforms narratively still images into moving. This way, he doesn’t represent real space, rather demands from the viewer an active search for new reality that is yet to come-as meeting the final goal of a design process. Consequently, abstract space created in this way enabled distorted spatial configurations that are not simply the representation of space. They make new constellations in fragments and establish an imaginary space out of this temporal mode. Moreover, we can talk no longer about space but rather about ‘structure’ or, more precisely, about ‘time’, as structure is organization in time.

Another expression of temporality stems from the film medium itself. Space, time, narration and movement are inherent in the cinematic medium, and their treatment through cinematic frames and sequences offer new order for experiencing space, movement and time (Tschumi, 1994: XXIII). Due to its capacity to animate, the accumulation of time as activated in film’s infinite mechanized motion is transposed into a narrative drawing of paths through the building, by moving camera along the floors. It is in congruence with the way people inhabit spaces gradually by moving

10. Gordon Matta-Clark. (1974). *Splitting*. 322
Humphrey, Englewood, New Jersey
11. Gordon Matta-Clark. (1974). *Splitting*. 322
Humphrey, Englewood, New Jersey. Grabaciones
del haz de luz que pasa a través de las fisuras de la
estructura desmontada

10. Gordon Matta-Clark. (1974). *Splitting*. 322
Humphrey, Englewood, New Jersey
11. Gordon Matta-Clark. (1974). *Splitting*. 322
Humphrey, Englewood, New Jersey. Recordings of
the light beam which passes through the fissures of
the disassembled structure



10



11

through it. Therefore, we can say that the way we reflect the concept of space and bring the interpretative protocols to bear upon that destruction, historically originates in the modern preoccupation with space. It was founded on understanding that the relationship between a viewer and a work of art was based on a shifting "point of view" determined by a moving body **6**, also describing the site in a mobile form constantly revisited. Such theoretical foundation makes it possible to practically examine conventional modes of representation: it contextualized a focused attention to monitoring effects of a shot-by-shot formal analysis outlining a plot in sequential drawings. We can conclude that taking actions in both media and real spaces enabled a time-based regime of architectural production, which was carried out by intervening on the very material: aligning its contents and further arranging under the new imaginary plots. ■

Notes

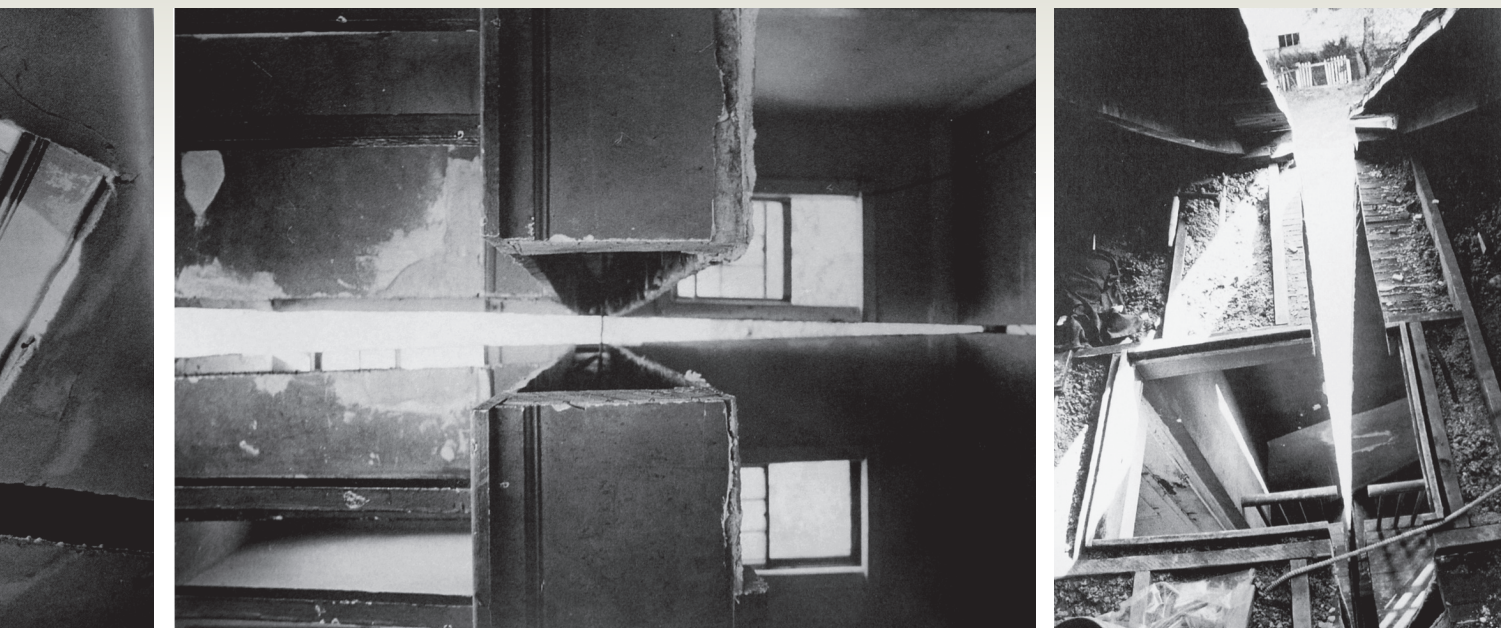
1 / In the sense of "the temporalization of space", as stated by Tanya Leighton (Leighton, 10:2008).

2 / In philosophy, temporality is traditionally the linear progression of past, present and future; in this research, we deal with ways other than this linear. Read more in: McTaggart's *The Unreality of Time*.

ceso de diseño. En consecuencia, el espacio abstracto creado de esta manera permite configuraciones espaciales distorsionadas que no son simplemente la representación del espacio. Hacen nuevas constelaciones en fragmentos y establecen un espacio imaginario fuera de este modo temporal. Además, no podemos hablar más del espacio, sino de la «estructura» o, más exactamente, del «tiempo», ya que la estructura es la organización en el tiempo.

Otra expresión de la temporalidad proviene del propio medio de la película. El espacio, el tiempo, la narración y el movimiento son inherentes al medio cinematográfico, y su tratamiento a través de marcos cinematográficos y secuencias ofrece un nuevo orden para experimentar el espacio, el movimiento y el tiempo (Tschumi, 1994: XXIII). Debido a su capacidad de animar, la acumulación de tiempo como pare activa en el movimiento me-

canizado infinito de la película se transpone en un dibujo narrativo de caminos a través del edificio, moviendo la cámara a lo largo de los pisos. Está en congruencia con la manera en que la gente habitan espacios gradualmente moviéndose a través de él. Por lo tanto, podemos decir que la manera en que reflejamos el concepto de espacio y llevamos los protocolos interpretativos a soportar esa destrucción, se origina históricamente en la pre-ocupación moderna con el espacio. Se fundamentó en entender que la relación entre un espectador y una obra de arte se basaba en un "punto de vista" cambiante determinado por un cuerpo en movimiento **6**, que también describe el sitio en una forma móvil constantemente revisada. Esta fundamentación teórica permite examinar prácticamente modos convencionales de representación: contextualiza una atención enfocada a los efectos de monitoreo



de un análisis formal shot-by-shot que delinea una gráfica en dibujos secuenciales. Podemos concluir que la adopción de acciones tanto en los medios como en los espacios reales permitió un régimen de producción arquitectónica basado en el tiempo, que se llevó a cabo interviniendo en el material mismo: alineando sus contenidos y organizándose bajo las nuevas tramas imaginarias. ■

Notas

1/ En sentido de 'la temporalización del espacio', descrito por Tanya Leighton (Leighton, 10:2008).

2/ En filosofía, temporalidad es tradicionalmente la progresión lineal del pasado, presente y futuro; en este trabajo, partimos de la maneras diferentes de las lineales. Leer más en: McTaggart's The Unreality of Time.

3/ Autor Arquitecta Nikola Dobrović; Considerablemente dañado durante la operación militar de la OTAN contra la República Federativa de Yugoslavia (1999).

4/ Sobre *techné*, véase *Aristóteles, Ética a Nicómaco*, trad. M. Ostwald (Indianápolis: Bobbs-Merrill Co., 1962), pag. 151-52.

5/ El problema de atribuir la palabra "work" al arte 'en proceso' de Matta-Clark: su arte invoca la cuestión del status de la obra de arte, su seguridad ontológica, como se suele imaginar tradicionalmente dentro de la Estética Occidental.

6/ Una teoría elaborada en la crítica de arte por Adolf Hildebrand y en la historia del arte por Alois Riegl, véase: Margaret Iversen (1993). Alois Riegl: Historia y Teoría del Arte. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, pag. 71-90.

Referencias

- ARTSTOTLE, *Nichomachean Ethics*, trad. M. Ostwald. Indianápolis: Bobbs-Merrill Co., 1962).
- BRUNO, G. 2002. *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film*. London:Verso.
- GIEDION, S. [1928]1995. *Building in France, Building in Iron, Building in Ferro-Concrete*. Los Ángeles, CA:Getty Research Institute.
- HILL, J. 2005. "Drawing Forth". Chapter in *Proceedings The Unthinkable Doctorate*. Bruselas:Sint Lucas.
- KOECK, R. 2013. *CineScapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Abingdon, Oxon:Routledge.
- LEIGHTON, T. ed. 2008. *Art and the Moving Image*. London: Tate Publishing/AfterAll.
- MCTAGGART, J.M.E. "The Argument for the Unreality of Time". In: *The Nature of Existence* (Vol.1, 1921; Vol.2, 1927). Cambridge: Cambridge University Press.
- TSCHUMI, B. 1995. *The Manhattan Transcripts: Theoretical Projects*. London: St. Martin's Press/Academy Editions.

3/ Author arch. Nikola Dobrović; significantly damaged during the NATO military operation against the Federal Republic of Yugoslavia (1999).

4/ On *techné*, see Aristotle, *Nichomachean Ethics*, trans. M. Ostwald (Indianapolis: Bobbs-Merrill Co., 1962), pp. 151-52.

5/ The problem of ascribing the word "work" to Matta-Clark's art in process: his art invokes the question of the status of the work of art, its ontological security, as it is traditionally imagined within Western Aesthetics.

6/ A theory worked out in art criticism by Adolf Hildebrand and in art history by Alois Riegl, see: Margaret Iversen (1993). *Alois Riegl: Art History and Theory*. Cambridge, Mass.:MIT Press, pp.71-90.

References

- ARTSTOTLE, *Nichomachean Ethics*, trans. M. Ostwald. Indianapolis: Bobbs-Merrill Co., 1962).
- BRUNO, G. 2002. *The Atlas of Emotion: Journeys into Art, Architecture and Film*. London:Verso.
- GIEDION, S. [1928]1995. *Building in France, Building in Iron, Building in Ferro-Concrete*. Los Angeles, CA:Getty Research Institute.
- HILL, J. 2005. "Drawing Forth". Chapter in *Proceedings The Unthinkable Doctorate*. Brussels:Sint Lucas.
- KOECK, R. 2013. *CineScapes: Cinematic Spaces in Architecture and Cities*. Abingdon, Oxon:Routledge.
- LEIGHTON, T. ed. 2008. *Art and the Moving Image*. London: Tate Publishing/AfterAll.
- MCTAGGART, J.M.E. "The Argument for the Unreality of Time". In: *The Nature of Existence* (Vol.1, 1921; Vol.2, 1927). Cambridge: Cambridge University Press.
- TSCHUMI, B. 1995. *The Manhattan Transcripts: Theoretical Projects*. London:St. Martin's Press/Academy Editions.