

# LA TRANSFORMACIÓN DE LA ARQUITECTURA EN EL CINE

## El caso particular de la ciencia ficción

Juan Antonio Cabezas-Garrido

Grupo investigación TEP-141. ETSA Sevilla

### Resumen

Los elementos que componen la obra cinematográfica necesitan para su puesta en escena de diversos procesos de transformación, y la arquitectura es uno de ellos, probablemente el más visible al constituir el escenario en el que se desarrolla la acción filmica.

Esta transformación no es única ni unívoca, sino que se desarrolla en varios niveles tanto visuales como lingüísticos. Existe una transformación del objeto arquitectónico, bien por modificación o bien por creación, e igualmente existe una transformación en el modo en que es filmado y mostrado al espectador. Este proceso de transformación forma parte además de un circuito en el que la arquitectura real es contaminada por la cinematográfica, siendo el espectador el canal que provoca esa retroalimentación.

En el caso de la ciencia ficción, al contrario que en otros géneros cinematográficos, la arquitectura que debe representarse no existe –ni ha existido, como ocurre en otros géneros como el western o el cine histórico– con lo que la creación o modificación de la arquitectura que debe mostrarse necesita de procesos distintos al convencional. El modo de llevar a cabo estas transformaciones es por ello también diferente por sí, y además variable en cada caso concreto, tanto desde el punto de vista de su concepción como de su filmación.

**Palabras clave:** arquitectura, cine, ciencia ficción, transformación, futuro

## **Abstract**

*The elements comprising cinematographic works require a variety of transformation processes for its filming, being architecture one of them, and probably the most noticeable one, since it constitutes the scene in which the film action takes place.*

*This transformation is not unique nor univocal, but develops in several both visual and linguistic levels. There is a transformation of the architectural object itself, either by modification or by creation, and there is also a transformation in the way it is shot and shown to the viewer. This transformation process is also part of a loop in which the actual architecture is contaminated by the cinematographic one, being the viewer the channel inducing this feedback.*

*In the case of science fiction, unlike other film genres, the architecture to be represented does not exist, –nor has ever existed, as in other genres such as western or historical– so the creation or modification of the architecture to be displayed requires processes other to standard. How to perform these transformations is therefore different from each other, and also variable in each case, from both a creative and filming point of view.*

**Key words:** *architecture, film, science fiction, transformation, future*

El código, implícito en todos los modelos de comunicación, parte de la transformación de objetos reales en sus representaciones; jeroglíficos, alfabetos e ideogramas son ejemplos de códigos que a lo largo de siglos de evolución han pasado de ser copias «fieles» de objetos a elementos abstractos que poco conservan del original al que pretendían representar. Su continuo empleo ha llevado a convertir en símbolo lo que en principio fue figuración. Esta transformación que la evolución del lenguaje produce sobre los signos que lo constituyen está en la base de los modelos de comunicación.

Seguimos utilizando imágenes que pese a no tener ya relación con los objetos reales, se siguen empleando con su significado habitual. En la actualidad, la velocidad que se imprime a la tecnología hace que el proceso evolutivo de los signos pueda experimentarse mientras sucede: hay elementos ideográficos (iconos, símbolos, signos) que ya han perdido la referencia al objeto original como el disco flexible, el auricular del teléfono o la bombilla de bulbo, que son elementos obsoletos o desaparecidos aunque continúan manteniendo el significado original cuando se representan.

El código está lo suficientemente imbricado en nuestros mecanismos mentales que en ocasiones provoca las mismas reacciones que la propia realidad. Se dice que muchos de los espectadores de *La llegada del tren a la ciudad* (1896), de los hermanos Lumière, huyeron despavoridos al creer que una verdadera locomotora avanzaba hacia ellos. Del mismo modo la tendencia natural y primera del observador al contemplar la representación de algo es identificarlo con lo representado.

El código del lenguaje cinematográfico se articula en torno al montaje; el manejo del tiempo y el espacio fílmico hacen que desaparezca la correspondencia con la realidad, al igual que ocurre en el teatro y en la literatura. La narración no tiene por qué ser lineal, y la realidad así representada se reelabora, transformándose en un conjunto de elementos que resultan inteligibles para el espectador con el que ese código ha sido pactado de forma implícita.

Nada de lo que podemos ver en una película es completamente real; consiste en la elaboración de una representación de la realidad mediante operaciones diversas, más o menos complejas. La ilusión cinematográfica sigue el mismo esquema, ya que representa (filma) una representación (decorado, actores, iluminación, sonido) y además puede contener ideas superpuestas, de modo explícito o subliminal, ligadas directa o indirectamente con el contenido filmado. La superposición de mensajes que ofrece la pintura, que permite que coexistan en la misma obra diversos niveles o planos de información y lectura, crece en complejidad en las producciones audiovisuales —no solo en el cine— introduciendo el tiempo, el movimiento de la cámara y el montaje.

Durante su historia el lenguaje del cine ha ido ganando progresivamente en complejidad y capacidad narrativa. La ausencia del elemento sonoro fue clave para que el desarrollo de dicho lenguaje se diferenciase con nitidez del teatro, basado fundamentalmente en la palabra. La falta del sonido hizo que el cine consiguiera, en una etapa muy temprana, un lenguaje específico y muy estructurado por medio

de la expresión corporal de los actores, el manejo no lineal del tiempo consecuencia del montaje, el encuadre, el movimiento de cámara y los diferentes tipos de planos, de tal modo que en la madurez del cine mudo podemos encontrar películas que apenas necesitan la inclusión de *intertítulos*: películas como *El último* (1924) de F.W. Murnau, no necesitaron ninguno para ser perfectamente comprendidas.

La superposición de estos estratos lingüísticos-informativos-estéticos es uno de los principales recursos de la cinematografía, que existen desde el cine mudo independientemente del sonido y que lo diferencian nítidamente del teatro y la literatura en el plano narrativo.

El lingüista y filósofo Roland Barthes entra en el análisis del universo de la imagen y su empleo en la comunicación en los ensayos *Retórica de la imagen*<sup>1</sup> y *El tercer sentido*<sup>2</sup>. En el primero de ellos, hace referencia a la superposición de mensajes en la imagen publicitaria, desarrollando los conceptos de mensaje literal o denotado y simbólico o connotado. En el segundo ensayo, ilustrando partes del filme *Iván el terrible*, de S.M. Eisenstein, redonda sobre la multiplicidad de planos en las obras audiovisuales, estableciendo tres niveles de sentido. Ambos ensayos son ilustrativos y muy esclarecedores a la hora de otorgar a la imagen en general y al hecho cinematográfico en particular su capacidad lingüística. Quizá es más importante aún el hecho de que introduce al receptor del mensaje (visual) como parte misma del lenguaje:

*«La lengua de la imagen [...] es también el conjunto de las imágenes recibidas: la lengua debe incluir las “sorpresa” del sentido. [...] la lengua es la “abstracción totalizadora” de los mensajes emitidos y recibidos.»<sup>3</sup>*

Debemos considerar entonces el cine —y cada película en particular— como un proceso artístico que contiene varios niveles lingüísticos, y que por tanto requiere de operaciones de transformación complejas desde el momento de su concepción hasta el de la proyección final, del mismo modo que el material filmado necesita de otras transformaciones (montaje, inclusión de efectos, música, positivado, copiado) para poder proyectarse en la pantalla.

La arquitectura necesita también de operaciones previas, encontrando un doble proceso en el modo en que es llevada al cine. En primer lugar, los elementos tomados de la arquitectura real deben sufrir una transformación que los haga representables, con lo que se necesitan una serie de manipulaciones para adecuar la arquitectura real a la idea que tiene el cineasta sobre lo que debe aparecer en la pantalla. La arquitectura que aparece en las películas debe traducirse al lenguaje del cine en cada una de ellas, teniendo que adecuarse a un entorno determinado fijado por el director y el diseñador de la producción. Ese entorno al que nos referimos tiene muchas variables predefinidas a las que la arquitectura tiene que ajustarse para el correcto funcionamiento de la obra finalizada. Género, época, estilo, iluminación,

---

[ 1 ] BARTHES, Roland: *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Paidós, Barcelona, 2009, pp.31-53.

[ 2 ] Ibíd. pp.55-77.

[ 3 ] Ibíd. p.48.

atmósfera, carácter, son algunas de esas variables que el director artístico y los constructores y decoradores de sets han de tener presentes durante el desarrollo de la producción.

En segundo lugar hay que decidir qué parte de una determinada arquitectura debe aparecer en cada plano: cuando se trata de decorados debe decidirse si el exterior o el interior de un edificio debe construirse en su totalidad o solo por partes y en su caso decidir si se requiere una simplificación de los elementos a utilizar o por el contrario hay que añadir más elementos a estructuras existentes o construirlas desde cero, como en el caso de los grandes decorados de la historia del cine, especialmente durante la época dorada de los estudios de Hollywood, en las décadas de 1930 y 1940.

El primer proceso del que hablamos, esa primera transformación, contiene los elementos explícitos de cada uno de los elementos que intervienen en la filmación y constituye la primera representación de la arquitectura real, que podríamos denominar «material». Es la que prepara al elemento arquitectónico para su filmación, en los ángulos, encuadres, planos y secuencias que el director cree necesarios para expresar la idea o narrar la historia correspondiente en cada momento. Es la operación previa a la entrada en juego del resto de componentes como la iluminación, los efectos especiales, trucajes, etc., la intervención de los actores y el añadido posterior de la música, los efectos de sonido y en su caso los efectos visuales. Este segundo proceso, la segunda transformación, es la que contiene la ambientación y el carácter de la película, la que porta el nivel simbólico, que en conjunto con todas las operaciones es el que llega al espectador, que según Barthes cierra el conjunto de ese lenguaje de la imagen. La imagen, pues, como generadora de mensajes complejos, implica a la arquitectura, en cuanto parte de esa imagen, en dichos mensajes.

En el momento en el que el espectador ve una película se produce el comienzo de la interacción de los elementos virtuales, los elementos del lenguaje cinematográfico con sus correspondientes, sus homólogos reales. Aquí entra en juego la arquitectura como integrante del producto fílmico. Estos entornos arquitectónicos-cinematográficos son capaces de inducir, intencionadamente o no, sentimientos de rechazo, de indiferencia o de comodidad, dependiendo de las características de cada película. Así, ocurre en ocasiones que el traslado de los mensajes contenidos en esa arquitectura filmada a la original, a veces de forma mimética, provoca que se reproduzcan en el mundo real esquemas y elementos arquitectónicos basados en aquellos que aparecen en las películas de más éxito. Esta reproducción no está basada en un programa ni una necesidad, sino en el deseo de imitación, que es en parte lo sugerido por el contenido lingüístico del cine. El «tercer sentido», el «sentido obtuso» que apunta Barthes, los sentimientos, la parte poética de ese mensaje, que se manifiesta «fuera de la cultura, del saber, de la información»<sup>4</sup>

En su libro *La arquitectura en el cine*, Juan Antonio Ramírez constata ese deseo de imitación:

---

[4] Ibíd. p.59.

«A fines de los años veinte el público americano se entusiasmaba ya con los lugares arquitectónicos de la pantalla y se dieron algunos casos espectaculares. Los sets de *Our Dancing Daughters* (1929) causaron, según se dijo, una auténtica tormenta en el país. Todo era “moderno” (art-deco) y eso despertó un fuerte deseo de imitación. En *When Ladies meet* (1933) apareció un granero modernizado que provocó un aluvión de cartas al estudio solicitando planos arquitectónicos y fotografías. Como resultado, numerosas réplicas de esa casa aparecieron en todos los rincones de Estados Unidos. [...] A nadie sorprendió, pues, que “la casa de estilo holandés de Pensilvania” presentada en *Come live with me* (1940) fuera publicada por la revista *House and Garden* (junio de 1941), ni que unos fabricantes adoptaran el estilo logrando que se extendiese como la pólvora, con la anuencia de comerciantes y decoradores, en todos los estados de la Unión.»<sup>5</sup>

Es cierto que la arquitectura del cine tiene, o al menos ha tenido en determinados momentos, un reflejo directo en la arquitectura real.

En resumen, podemos afirmar que se establece un proceso de retroalimentación entre las arquitecturas real y cinematográfica, al existir una influencia mutua. El cine, en ese proceso, devuelve una versión modificada de la realidad, de la que vuelve a tomar sus elementos para una siguiente transformación.

Partiendo del esquema que aparece en la figura 1 podemos describir el proceso mediante el cual el resultado «cinematográfico» de la arquitectura revierte en el mundo real. El espectador que asiste al cine se encuentra expuesto en última instancia a un entorno emocional en el que la arquitectura se encuentra inserta,



Figura 1. Procesos de transformación en la arquitectura cinematográfica.

[ 5 ] RAMÍREZ, Juan Antonio: *La arquitectura en el cine: Hollywood, la edad de oro*. Alianza Editorial, Madrid, 1993. p.27.

y que traslada la emoción al público, junto con la imagen de esa arquitectura. De ese modo, se produce una «contaminación» semántica de objetos que no tienen significado, en nuestro caso los objetos arquitectónicos, de modo que el deseo de imitación de lo experimentado en la sala de cine traslada ficciones a la realidad.

## La transformación de la arquitectura en el cine de Ciencia Ficción

La arquitectura cinematográfica nace de dos lugares diferentes: uno es el reflejo involuntario de la realidad. Cuando el cine en sus orígenes no es más que la afirmación de lo cotidiano, el entorno urbano se transforma sin quererlo en un decorado construido de ladrillo, hormigón y acero, igual que las personas se convierten en figurantes, y a veces en protagonistas, de una especie de obra improvisada cuyo escenario se transforma para el espectador.

Cuando la improvisación deja paso a la narración, el decorado y el escenario vuelven a su origen en el teatro y la ópera, y la cámara pasa a filmar, esta vez voluntariamente, otra realidad. Se rueda la representación para poderla reproducir después, tantas veces y en tantos lugares como sea posible.

La arquitectura en este cine germinal se reduce casi siempre a los telones pintados, con algunos elementos planos de madera y algunos muebles, pero este carácter de fondo construido o pintado de la arquitectura cambia radicalmente con propuestas como *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920) de Robert Wiene, donde el decorado pasa a formar parte integrante de la historia como creador de ambientes y generador de estados de ánimo, contribuyendo en ocasiones al drama en la misma medida que pueda hacerlo el texto mismo. El diseñador Hermann Warm y los pintores Walter Reimann y Walter Röhrig consiguen un ambiente onírico y angustioso, a base de introducir líneas oblicuas, deformar los objetos y los espacios y pintar sombras y luces directamente en los actores y los decorados.

La función más o menos secundaria del decorado en el cine será aquella que el director quiera otorgarle, pero en cualquier caso influirá, junto con la fotografía y la música, en la definición del carácter mismo de la obra cinematográfica: dentro del decálogo que Juan Antonio Ramírez nos regala en el prefacio a la segunda edición de «La arquitectura en el cine» ofrece varias claves. Pese a su aparente obviedad, las diez lecciones de Ramírez resumen, con concisión y brillantez, toda la complejidad de la arquitectura fílmica.

«*Esta [la arquitectura cinematográfica] es, psicológica y emocionalmente, la única arquitectura funcional*»<sup>6</sup>

En los primeros tiempos del cine, los decorados no gozan del realismo que vendrá más tarde. Como hemos visto en casos anteriores, los elementos se estilizan y simplifican, en ocasiones por exigencias técnicas (los techos altos para colocar focos

---

[ 6 ] RAMÍREZ, Juan Antonio: *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*. Alianza Editorial, Madrid, 1993, págs. I-V.

y micrófonos, las paredes oblicuas para evitar ecos y reverberaciones, las sombras, la «traducción» de los colores al blanco y negro) y otras veces influidos por las tendencias estilísticas del momento. Mientras transcurre el tiempo, los decorados ganan progresivamente una verosimilitud que ya no se perderá, relegando las licencias formales a los musicales y a ejercicios puntuales.

En cualquier propuesta cinematográfica, la época y el lugar en las que se desarrollan las historias proporcionan datos históricos sobre el entorno: arquitectura, vestuario, costumbres, idioma, meteorología, transportes, etcétera, siendo potestad de los autores el grado de rigor y de fidelidad con el que se tratarán y trasladarán esos datos. En todo caso, el marco histórico existe y puede utilizarse, independientemente de las licencias que puedan tomarse director y encargados de producción.

En el cine de ciencia ficción se plantea una cuestión ajena al resto de las propuestas cinematográficas: la arquitectura que debe usarse, transformarse o imitarse no existe. Esto añade un paso extra, que es imaginar el aspecto de la arquitectura que tendrá que sufrir las transformaciones.

En la ciencia ficción, como ya sabía Georges Méliès cuando inventó sus trucos, es necesario conseguir hacer creíbles determinadas situaciones que en la vida real sería difícil encontrar. La búsqueda del mayor realismo posible es necesaria en el género para que el espectador perciba la historia como verosímil. La ciencia ficción hereda, pese a ello, la libertad formal de la que habían gozado los decorados del cine de Hollywood de los años 30 y 40, de los que toma el carácter teatral y de algún modo expresionista que habían definido las vanguardias artísticas de las que se nutrió en sus primeros años.

En una aproximación al cine de género, mientras la fantasía clásica toma sus referentes de elementos legendarios y mitológicos, y su imaginario del paisaje y la arquitectura medievales, la representación del futuro cuenta con un obstáculo esencial, que es la ausencia de esos referentes.

*«Lo que distingue a la ciencia ficción de otros géneros de narración es el espacio, el entorno en el que la acción deviene, más que la acción misma. Más aún, parece que hacer creíble el entorno y sus detalles e implicaciones es parte esencial de la propia acción. La acción está al servicio del espacio, de su organización, de su arquitectura»<sup>7</sup>*

Dado el hecho de que la ciencia ficción ha de desarrollar un entorno que es por definición inexistente, la transformación de los elementos conocidos en otros desconocidos, o que al menos sean capaces de provocar en el espectador la sensación de futuro, se añade como elemento extraordinario al trabajo habitual del director y el escenógrafo.

---

[7] BORREGO CUBERO, Ángel. Espías y Ciencia Ficción: Represión y explotación de las construcciones de superpoderes en la arquitectura moderna. Tesis doctoral dirigida por Juan Herreros Guerra. Universidad Politécnica de Madrid, julio 2006, p. 439.

La ciencia ficción añade un futuro único y diferenciado en cada filme, al contrario de como la estética del musical de Hollywood en las décadas de 1930 y 40 homogeneizaba los distintos escenarios en un único universo que oscilaba entre lo onírico y lo idílico. En la ciencia ficción cada película, cada saga o cada serie televisiva cuenta con su particular escenario futuro, con un imaginario propio. Al igual que el cine convencional utiliza la cámara y sus recursos para establecer estados de ánimo, situaciones y ambientes mediante el retrato de la arquitectura contemporánea, así opera la ciencia ficción, pero utilizando arquitectura proyectada o escogida específicamente para cada una de sus expresiones particulares.

La arquitectura se convierte en el cine en parte del lenguaje. Cuando esa arquitectura influye de una determinada manera en el espectador, ella misma o sus elementos se convierten en algo más que la arquitectura cotidiana, aportando elementos de significación a su experiencia. Cuando dicha arquitectura está presente en el cine de ciencia ficción y se produce el *feedback* hacia la arquitectura real, el futuro se añade a esa experiencia, aportándole además elementos significantes que existían en la arquitectura cinematográfica y de los que la real carece.

La creación de la arquitectura de la ciencia ficción se produce a partir de dos caminos diferentes: uno, la mutación de los procesos de creación de la arquitectura cinematográfica convencional, es decir, introduciendo nuevas transformaciones o modificando la propia transformación. Se crea a partir de macroelementos, unidades heterogéneas y deformadas, diferenciándose de la reinterpretación de los órdenes clásicos, la modulación o la seriación en que transgreden la jerarquía de esos elementos.

El otro proceso se basa en la utilización de elementos discretos u homogéneos, que por el contrario producen una arquitectura modular y jerárquica, menos extrañada y más aprehensible, más cercana a la perspectiva arquitectónica. Hay determinados modelos posmodernos que emplean el collage o la transgresión de elementos como método de composición arquitectónica, mientras que en la arquitectura moderna se producen actitudes más cercanas al neoclasicismo. Por ello, las imágenes historicistas del posmodernismo que transgreden ese lenguaje histórico están más presentes en la ciencia ficción del futuro lejano o la que busca un mayor extrañamiento, o bien en las proyecciones distópicas que contienen elementos del pasado, siendo los *Espaces d'Abrahas* de Ricardo Bofill en la película de Terry Gilliam *Brazil* (1985) un modelo autorreferente de este proceder, y que en ocasiones no pretenden ser futuro sino entrar en el terreno de la ucronía. (Figura 2)

En la ciencia ficción cinematográfica es la arquitectura la que define el género, ya que delimita la intervención de sus agentes: espectador, director, sociedad. La influencia de cada uno de esos agentes cualificará cada función, desde los retratos más sencillos hasta los más complicados, de obras tan complejas en su subtexto y tan simples en su retrato visual al caso opuesto, en historias de escasa complicación argumental y muy trabajado entorno arquitectónico.

A lo largo de la historia del cine, la ciencia ficción ha tomado sus principales elementos arquitectónicos de fuentes diversas; desde las vanguardias artísticas de



Brazil. Terry Gilliam, 1985.

Alphaville. Jean-Luc Godard, 1965.



principios del siglo XX hasta las sórdidas imágenes de las ruinas dejadas por la guerra y la contaminación de principios del XXI, pasando por todas las arquitecturas intermedias; la universalización del cine ha provocado así la internacionalización de esos contenidos. Tras los «ismos» de los años 20 (constructivismo, surrealismo, expresionismo) y su influencia, surge una focalización hacia el cine americano que en las décadas de los 30 y 40 se convierte prácticamente en un monopolio del entretenimiento, homogeneizando estilos en el mundo occidental. Esta posición dominante se irá diluyendo a partir de la década de 1950 con la televisión y las cinematografías locales, pero los estándares del cine de Hollywood siguen siendo hoy igual de influyentes que entonces, y la iconografía de la ciencia ficción es en un altísimo porcentaje producto de sus estudios.

El uso retórico de los elementos que componen el lenguaje cinematográfico no es exclusivo de la ciencia ficción, con lo que está presente en diversos grados y formas en cada película. La arquitectura, no obstante, es de nuevo la que diferencia este uso de la retórica en la ciencia ficción y el resto de géneros. Mientras el cine convencional utiliza la arquitectura convencional para algo más que describir espacios, la ciencia ficción no tiene un lugar conocido para lograrlo, sino que debe usar una arquitectura extrañada para usarla de modo retórico. Estos usos retóricos pueden emplearse tanto con la arquitectura real como con la imaginada, en procesos más o menos complejos, desde la fosilización de la arquitectura, como en el París de 1965 filmado por Jean-Luc Godard en *Alphaville* (figura 3) hasta el uso sistemático del eclecticismo más radical, como el futuro lejano que retrata David Lynch en *Dune* (1984, figura 4).

Por último, está el carácter prospectivo de la arquitectura en la ciencia ficción: en su esencia misma está el «imaginar escenarios futuros posibles». Obviamente en el cine y la literatura de ciencia ficción no existe, al menos en su mayor parte, una intención científica explícita, es decir, la utilización como tal del método científico o la formulación de teorías o postulados. Sin embargo, y al contrario que la fantasía, en la que lo onírico y lo mágico —por definición irreales— tienen una presencia fundamental, la ciencia ficción presenta situaciones en las que se pretenden construir escenarios partiendo del mundo presente, y que proyectan deseos o temores al futuro. La imaginación de esos futuros «entornos» (los queremos llamar así porque

su diseño no es solo visual, sino que puede contener aspectos sociológicos, políticos, artísticos, filosóficos, etc.) generan visiones alternativas, en ocasiones convergentes, otras contrapuestas, a las sociedades que en cada momento histórico influyen en la producción de las obras del género. Por ello, uno de los principales factores que definen la ciencia ficción es su inequívoca vocación de realidad. La nostalgia del porvenir de la que hablaba Fernando Savater en su obituario al escritor de ciencia ficción Arthur C. Clarke es una imagen bastante evocadora de ese deseo:

«[...] Arthur C. Clarke fabricó algunas pócimas para esa dolencia extraña, la nostalgia del porvenir. Y quienes hemos recurrido más de una vez a ellas no queremos despedirle sin que le acompañe nuestra gratitud».<sup>8</sup>

Quizá por ello, en prácticamente toda la filmografía del género, existe un esfuerzo consciente por mostrar escenarios creíbles, a veces mediante operaciones de descontextualización, otras de abstracción, a veces a través de propuestas nuevas y en casi todos los casos combinando todas ellas.



Dune. David Lynch, 1984.

