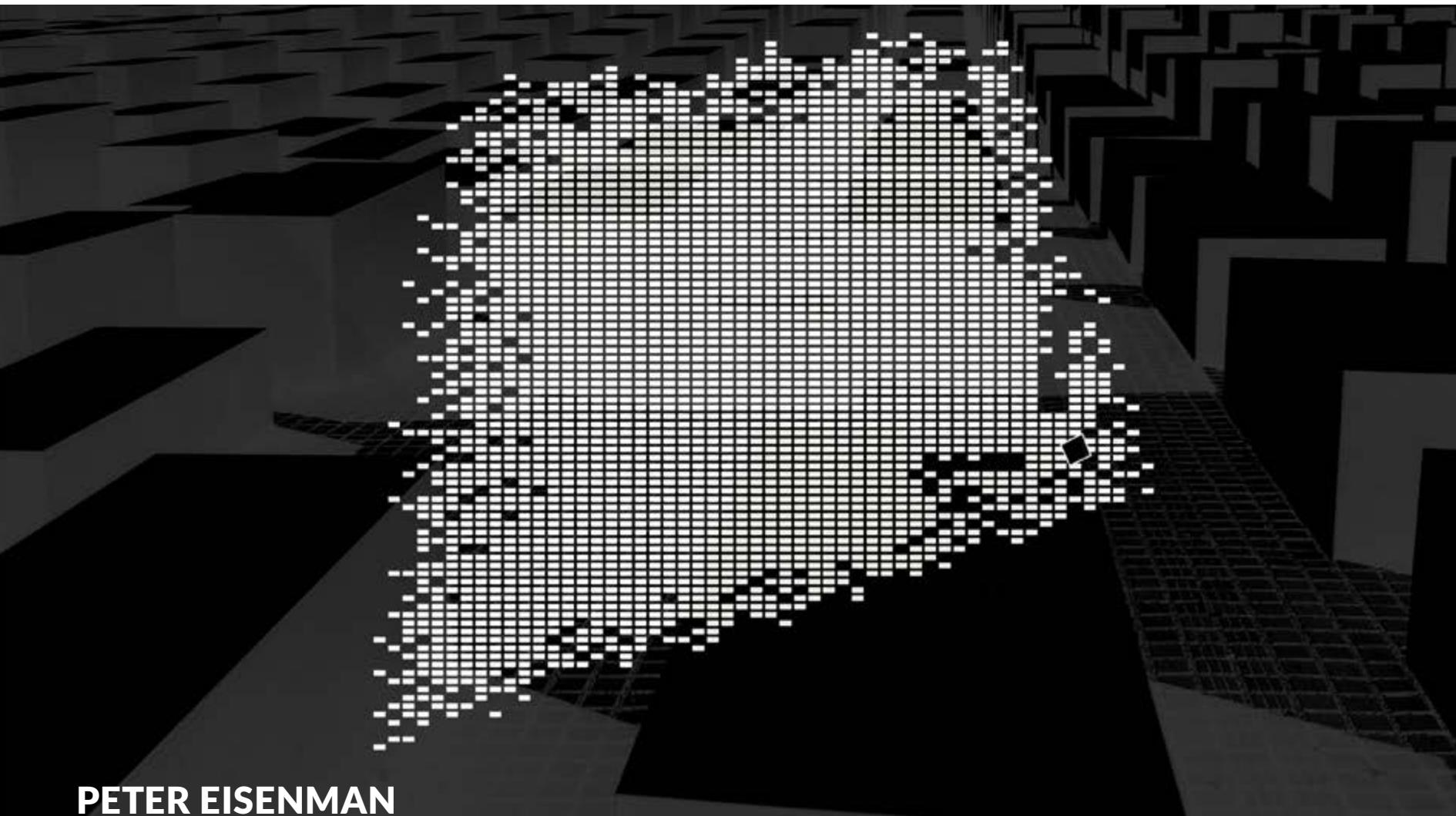


continuidad

Publicación temática de arquitectura
FAPyD-UNR

ARQUITECTURA: REPRESENTACIONES



PETER EISENMAN

Seis puntos seguido de Arquitectura y representación.

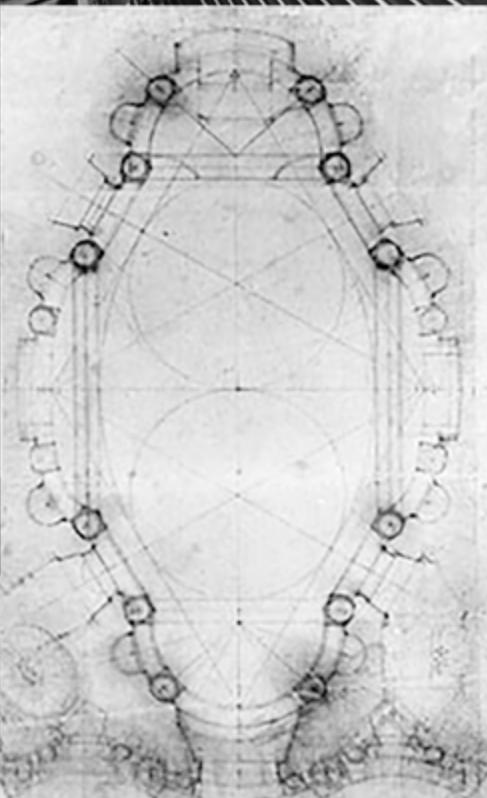
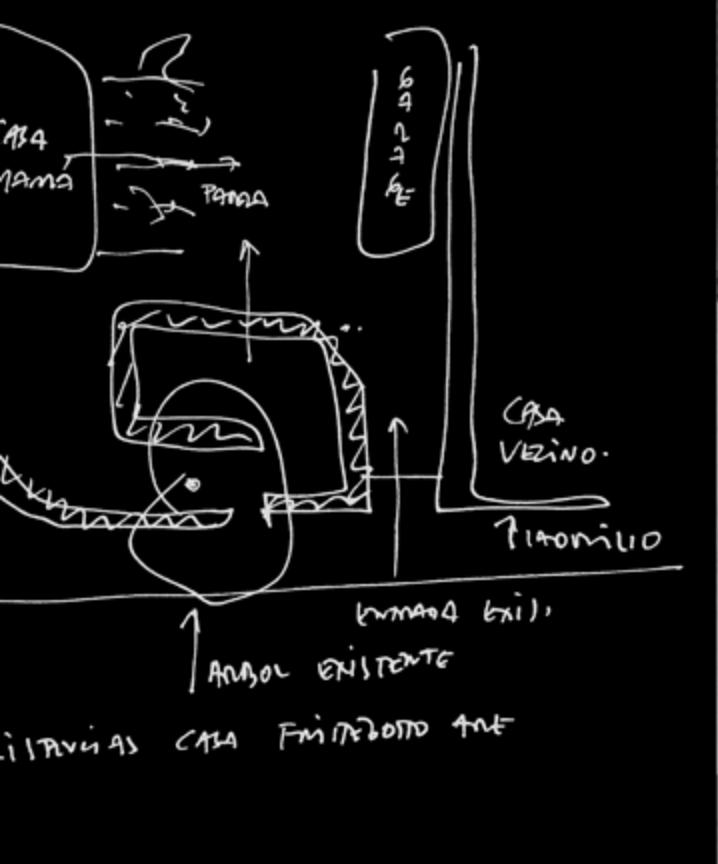
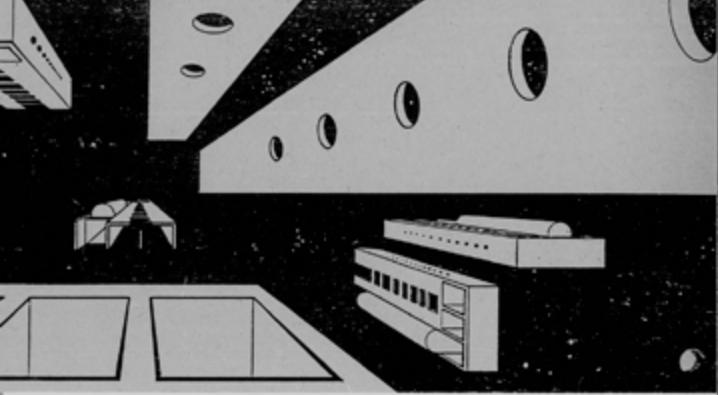
N.04/3 AGOSTO 2016

[F.BOX / S.PISTONE] [A.BELTRAMONE / S.PISTONE] [G.CABALLERO / M.CABEZUDO Y S.PISTONE] [D.ARRAGADA Y J.M.ROIS / S.PISTONE] [S.BARBA / P.LOMONACO] [W.SALCEDO] [F.C.GIUSTA] [A.REYS] [S.BERTOZZI] [A.BUZAGLO] [A.GONZALEZ CID] [A.MONTELPARE] [M.DÁVOLA Y L.LLEONART] [C.RAMIREZ] [V.FRANCO] [F.MONTI]

A&P Continuidad
Publicación semestral de arquitectura

Institución editora
Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño
Riobamba 220 bis | +54 341 4808531/35
2000 - Rosario, Santa Fe, Argentina

aypcontinuidad@gmail.com
proyectoeditorial@fapyd.unr.edu.ar
www.fapyd.unr.edu.ar



revista

A&P

continuidad



Imagen de tapa :
Monumento a los judíos de Europa asesinados (Denkmal für die ermordeten Juden Europas). Peter Eisenman, Berlin 2005.
Planta y corte. Dibujo: Pendino Lara. Foto: Matías Imbern

Director A&P Continuidad

Dr. Arq. Gustavo Carabajal

Editor A&P Continuidad N4

Arq. Santiago Pistone

Corrección editorial

Dr. Arq. Daniela Cattaneo

Dr. Arq. Jimena Cutruneo

Arq. María Claudina Blanc

Diseño editorial

Catalina Daffunchio

Departamento de Comunicación FAPyD

Comité editorial

Dr. Arq. Gustavo Carabajal

Dr. Arq. Daniela Cattaneo

Dr. Arq. Jimena Cutruneo

Arq. Nicolás Campodonico

Arq. Ma. Claudina Blanc

Comité Científico

Julio Arroyo (ARQUISUR-UNL)

Renato Capozzi (Federico II Nápoles)

Fernando Diez (SUMMA)

Manuel Fernández de Luco (FAPyD)

Hector Floriani (CONICET-FAPyD)

Sergio Martín Blas (ETSAM-UPM)

Isabel Martínez de San Vicente (CONICET-CURDIUR-FAPyD)

Mauro Marzo (IUAU)

Aníbal Moliné (FAPyD)

Jorge Nudelman (UDELAR)

Alberto Peñin (Palimpsesto)

Ana María Rigotti (CONICET-CURDIUR-FAPyD)

Sergio Ruggeri (UNA- Asunción, Paraguay)

Mario Sabugo (IAA-FADU-UBA)

Sandra Valdettaro (FCPyRI-UNR)

Federica Visconti (Federico II Nápoles)

El Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (MIUR) reconoció a A&P Continuidad como revista científica a propuesta de la Sociedad Científica del Proyecto.

El objetivo principal de A&P Continuidad es dar voz a todos los docentes de FAPyD. Por esta razón, el contenido de los artículos publicados es de exclusiva responsabilidad de los autores; las ideas que allí se expresan no necesariamente coinciden con las del Comité Editorial.

Los editores de A&P Continuidad no son responsables legales por errores u omisiones que pudieran identificarse en los textos publicados.

Las imágenes que acompañan los textos han sido proporcionados por los autores y se publican con la sola finalidad de documentación y estudio.

Los autores ceden sus derechos a A&P Continuidad, la misma no asumirá responsabilidad alguna en aspectos vinculados a reclamos originados por derechos planteados por otras publicaciones. El material publicado puede ser reproducido total o parcialmente a condición de citar la fuente original.

Agradecemos a los docentes y alumnos del Taller de Fotografía Aplicada las imágenes del edificio de nuestra facultad.

Agradecemos al Centro de Documentación Visual por el apoyo recibido en este número de la revista.

ISSN 2362-6097

Próximo número:

PAISAJES: TERRITORIO, CIUDAD, ARQUITECTURA
DICIEMBRE 2016, Año III - N°5 / on paper / online

AUTORIDADES

Decano
Adolfo del Río

Vicedecana
Ana Valderrama

Secretario Académico
Sergio Bertozzi

Secretaría de Autoevaluación
Bibiana Ponzini

Secretario de Asuntos Estudiantiles
Damián Villar

Secretario de Extensión
Lautaro Dattilo

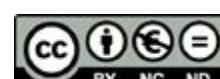
Secretaría de Postgrado
Natalia Jacinto

Secretaría de Ciencia y Tecnología
Bibiana Cicutti

Secretario Financiero
Jorge Rasines

Secretaría Técnica
María Teresa Costamagna

Dirección General de Administración
Diego Furrer



INDICE

<i>Presentación</i>	
06	
Arquitectura: Representaciones	
Gustavo A. Carabajal	
—	
<i>Editorial</i>	
08	
Homonimia de la representación	
Santiago Pistone	
—	
<i>Reflexiones de maestros</i>	
16	
Seis puntos seguido de Arquitectura y representación	
Peter Eisenman	
—	
<i>Conversaciones</i>	
26	
Sobre Axonometría	
Fernando Boix por Santiago Pistone	
—	
36	
Sobre el dibujo de viajes	
Alejandro Beltramone por Santiago Pistone	
—	
50	
Ver de lejos para ver con claridad	
Gerardo Caballero por Martín Cabezudo y Santiago Pistone	
—	
64	
Sobre el diagrama	
Diego Arraigada y Juan Manuel Rois por Santiago Pistone	
—	
78	
Introducción al relevamiento digital	
Salvatore Barba por Paula Lomonaco	
—	
<i>Dossier temático</i>	
92	
La representación gráfica como construcción	
Walter Salcedo	
—	
100	
Íconos del proyecto / Icone del progetto	
Fabián Carlos Giusta	
—	
122	
El papel de la arquitectura en la conformación y representación del espacio fílmico	
Alejandro Reys	
—	
138	
De Babel a Dubai	
Sergio Bertozi	
—	
152	
De lo representativo a lo presentativo	
Alejandra Buzaglo	
—	
164	
Gráfica transcalar: Mapeo/intervención del territorio	
Agustina Gonzalez Cid	
—	
172	
Relaciones entre el proceso proyectual y el lenguaje gráfico	
Adriana Montelpare	
—	
180	
Apuntes sobre el dibujo de proyecto de Arquitectura	
Martina Dávola y Luis Leonart	
—	
184	
Poché, la representación gráfica del espacio	
Cintia Ramirez	
—	
202	
Representaciones urbanas contemporáneas	
Victor Franco	
—	
210	
Palabras de proyecto	
Fernando Monti	
—	

El papel de la Arquitectura

en la conformación y representación del espacio filmico

ALEJANDRO REYS

Español

La relación entre el Cine y la Arquitectura comprende una cuestión compleja, de múltiples aristas y pasible de ser abordada desde perspectivas muy diversas. De la representación de la figura del arquitecto a la evolución de la idea de ciudad a lo largo de la historia, muchos son los aspectos de la Arquitectura que pueden ser analizados a través de la lente del séptimo arte. Este artículo pretende poner el énfasis en uno de ellos en particular, considerándolo de especial importancia por afectar a ambas disciplinas por igual: las cualidades narrativas de la Arquitectura a la hora de la conformación del espacio filmico. Reconoce en la evolución de esta relación tres instancias, diferenciadas principalmente por los métodos de producción del entorno de rodaje cinematográfico: una primera etapa, signada por los sistemas de estudios y las escenografías construidas *ex profeso*, una segunda, caracterizada por la adopción generalizada del rodaje en locación y una tercera, vigente hasta la actualidad, dominada por la aparición y consolidación de las Imágenes Generadas por Computadora (CGI). Mediante el análisis de este recorrido se procura demostrar la condición simbiótica de la relación Arquitectura/Cine, y el rol relevante del segundo en la representación y connotación de la primera.

Palabras clave: arquitectura, Cine, espacio diegético, set, diseño de producción, narrativa

English

The relationship between cinema and architecture is complex due to the possibility of approaching it from different viewpoints. Ranging from the architect role to the evolution of the city concept throughout history, there exist many architectural issues that can be analyzed through the lens of the seventh art. This article aims to emphasize one of them in particular because of its influence on both disciplines: the narrative qualities of architecture when shaping the filmic space. Throughout the evolution of this relationship three instances are primarily recognized and differentiated by filmmaking environment-production methodology. First, that marked by studio systems and stage sets purposely built; second, a phase characterized by the widespread adoption of shooting on location; and, third, the still ongoing one which has been dominated by the emergence and consolidation of Computer Generated Images (CGI). This analysis seeks to demonstrate the symbiotic nature of the relationship between architecture and cinema as well as the key role played by the latter in the representation and connotation of the former.

Key words: architecture, cinema, diegetic space, set, production design, narrative



Las varias escenas de *The Shining* (1980) en las que Danny recorre el Hotel Overlook en su triciclo, son las que mejor permiten deducir la (ilógica) distribución espacial del mismo. © 1980 Warner Bros. Inc. Captura - 00:49:42.

"La arquitectura es un arte visual, y los edificios hablan por sí mismos".
Julia Morgan (c. 1900)

La presencia de la Arquitectura en el Cine es, prácticamente, insoslayable. Si bien esto no implica que todas las películas sean interesantes o valiosas para ser analizadas desde un punto de vista arquitectónico, la arquitectura siempre se encuentra presente, con excepción quizás de aquellos films que se desarrollen íntegramente en ambientes naturales.

Según André Bazin "la ilusión en el cine no se funda como en el teatro en las convenciones tácitamente admitidas por el público, sino, por el contrario, en el realismo innegable de lo que se le muestra" (BAZIN, 2008: 185). Así, cada film creará su propio universo en el cual intentará sumergir al espectador, lo que comúnmente

se denomina como diégesis. Para esto cada realizador necesita disponer y controlar todos los elementos que componen el mismo. Y el espacio conforma una parte fundamental de cualquier universo. Volviendo a Bazin, "la imagen cinematográfica puede vaciarse de todas las realidades excepto de una: la del espacio" (Bazin, 2008: 186). Espacio que, casi siempre, se compone, o se encuentra delimitado al menos, por arquitectura.

Tal es la importancia de la Arquitectura en la constitución del espacio diegético que, al igual que en el espacio real, actúa incluso a niveles subconscientes. Stanley Kubrick en *The Shining* (1980) muestra los pasillos y ambientes del Hotel Overlook de tal manera que, si se intenta recomponer una planimetría del mismo, esta carece de todo sentido. Este desorden, que es muy difícil de percibir

conscientemente como espectador en una primer mirada, se da de manera absolutamente intencionada. Como resultado, el cerebro intenta buscar la relación lógica entre los espacios y, al no conseguirlo, subconscientemente se genera la sensación de que el hotel cambia constantemente de forma, dando la idea de estar vivo y aumentando el sentimiento de desorientación y terror.² Más de tres décadas después Alejandro González Iñárritu aplica este mismo concepto en *Birdman* (2014), con el objetivo de enfatizar el creciente nivel de estrés y locura al que se ve sometido el protagonista.

Esta capacidad de la arquitectura de hacernos percibir el espacio (tanto real como diegético) de determinada manera también le aporta, en el cine, cualidades narrativas. André Gardies, en relación al film *Le Salaire de la Peur* (1953), asevera que:

Para comprender que (...) se desarrolla en alguna parte de América Latina, es inútil conocer dicho continente. A partir de la representación altamente codificada de algunos elementos (casas blancas y pobres, calzada llena de baches, población mixta, etc.), basta con construir mentalmente un espacio que viene a corresponder a la idea que uno se hace de la América Latina. (Gardies, 2014: 111)

Si bien el ejemplo es altamente estigmatizante, ilustra con claridad la idea: la arquitectura habla por sí misma y puede, por tanto, ser utilizada como elemento narrativo.

Pero, ¿mediante qué operación u operaciones cinematográficas esto se traduce en elementos arquitectónicos concretos? Aparece en este punto el concepto de *set* de filmación, como entidad contenedora del espacio diegético. Y es importante remarcar aquí la utilización de la palabra inglesa *set*, en detrimento de sus traducciones al español más habituales: decorado o escenografía. Este término, que cuenta con una enorme cantidad de acepciones, es definido por el diccionario de Cambridge, en la entrada específicamente referida al cine/teatro, como “el lugar donde un film u obra de teatro es llevado a cabo o filmado, y los cuadros, muebles, etc. que son utilizados”.³ Nos resulta fundamental esta diferenciación, ya que las traducciones mencionadas conllevan en su definición misma cierta idea de artificiosidad y remiten casi exclusivamente a un único tipo de rodaje: el realizado en estudio. El término *set*, en cambio, considera el entorno de filmación como un *lugar*, a la vez que no plantea diferencias entre un espacio real, construido

en estudio, creado digitalmente o una combinación de éstos.

Siguiendo este concepto en lo referente al *set*, y en la dirección del pensamiento de Gardies anteriormente citado, Bergfelder, Harris y Street afirman en la introducción de su libro *Film Architecture and the Transnational Imagination* que:

Al más básico nivel, el *set* provee a un film de su inimitable aspecto, su contexto geográfico, histórico, social y cultural y los detalles materiales asociados, así como el marco físico dentro del cual se desarrollará la narrativa fílmica. Más allá de estas cualidades, los sets ayudan a caracterizar personajes, encarnar y dar contenido a su psiquis; y, a menudo en conjunción con otros elementos como la música y la iluminación, ayudan a crear un sentido de lugar en términos de ‘estado anímico’ o ‘atmósfera’, y así evocar emociones y deseos que complementen o vayan en contra de la narrativa. En estos últimos aspectos, los sets también son cruciales en determinar el género de un film, y juegan un papel definitorio en formatos populares tan variados como el drama histórico, la ciencia-ficción, el horror, el melodrama y el musical. (Bergfelder 2007: 11)⁴

Mediante este razonamiento podría pensarse que el *set*, a los fines del espacio diegético, no representa sino que es la arquitectura del universo donde cada película se desarrolla; y su influencia, al igual que la de la arquitectura real, se extiende más allá de lo visual e involucra lo perceptual en un sentido mucho más amplio. Esto le confiere

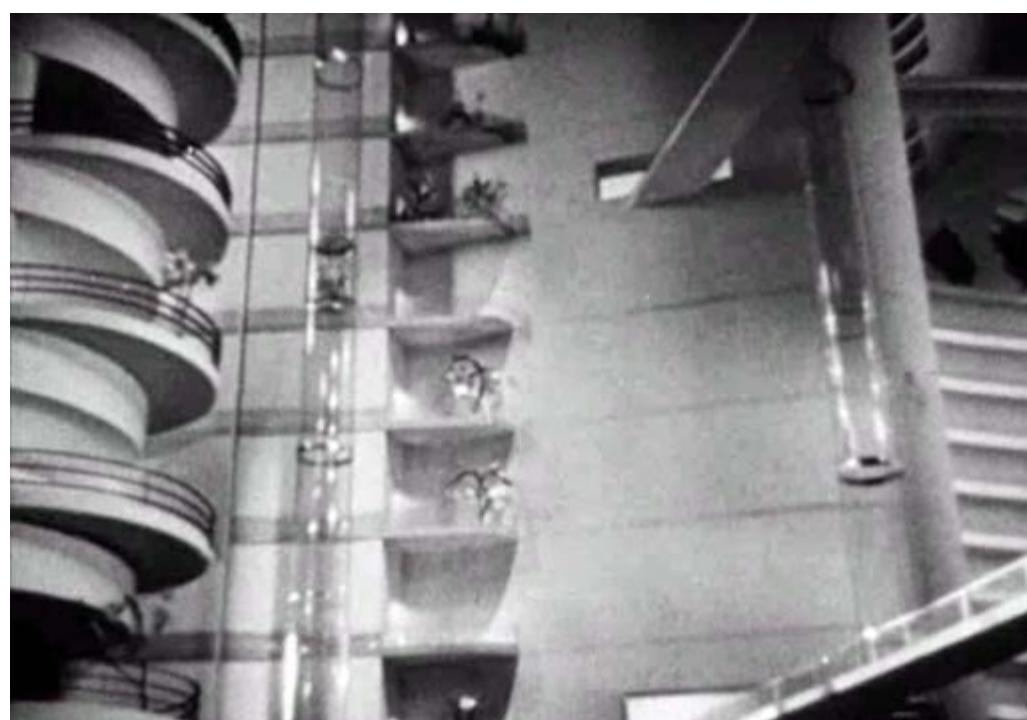
capacidades narrativas, permitiendo a los realizadores, cuando es bien utilizado, contar ciertos aspectos de la historia pura y exclusivamente mediante la utilización de imágenes.

Ahora bien, como ha ocurrido con todas las artes a lo largo de la historia, las ideas, movimientos, modos de producción y aproximaciones, tanto del Cine como de la Arquitectura, han sido elementos dinámicos, viéndose influidos y alterados por presiones internas al igual que externas. Esto atañe no solo a cada disciplina en particular, sino también a las vinculaciones e interacciones que entre ellas se dan. Y es en el análisis de esta relación, simbiótica entendemos, donde el séptimo arte se revela como una herramienta fundamental en la percepción, interpretación y representación de la arquitectura. Intentaremos entonces esbozar un *racconto* de la evolución de este vínculo, que nos permita aproximarnos a su compresión, haciendo foco en las cualidades narrativas de los elementos arquitectónicos en la conformación del espacio diegético.

La versatilidad de lo artificial

Fechar el nacimiento del Cine, como de cualquier otro arte, es una cuestión controvertida. El facilismo enciclopédico generalmente lo sitúa a fines del año 1895, coincidentemente con la primera proyección cinematográfica de los hermanos Lumière. Sin embargo, las películas rodadas por Louis y Auguste Lumière comprendían en realidad el registro de hechos más bien anecdóticos, como la salida de los trabajadores de su fábrica o la famosa llegada del tren, que poco tenían que ver con lo que hoy entendemos como Cine. Lejos estaban éstos de considerar su producción como una expresión artística, sino que para ellos

se trataba más bien de una prueba tangible del avance tecnológico; una curiosidad que el mismo Louis llegó a definir como algo *sin futuro*. En los siguientes veinte años, distintas innovaciones y exploraciones sobre el tema harían que esto fuera cambiando. La mayoría de los autores especializados en la disciplina, coinciden en atribuir al pionero David W. Griffith el honor de ser el primero en cristalizar un conglomerado de técnicas, recursos y herramientas que constituirían el lenguaje cinematográfico como lo conocemos hoy en día. Particularmente, su película *The Birth of a Nation* (1915), si bien moralmente muy cuestionable, es considerada un punto de inflexión en este sentido. En esas primeras dos décadas, estas exploraciones *proto-cinematográficas* serían rodadas fundamentalmente en las propias locaciones, debido al carácter más bien anecdótico de las situaciones registradas. Pero esto cambiaría rápidamente con la consolidación del Sistema de Estudios, coincidentemente con el ascenso de la figura de Griffith como realizador y, por consiguiente, con el surgimiento del cine como lenguaje artístico. Este sistema se encontraría directamente relacionado con el nacimiento de Hollywood: cerca de una veintena de productores cinematográficos deciden, hacia 1910, instalarse en la costa Oeste de los EE.UU., en lo que era por aquél entonces un sembradío de naranjas, escapando en cierta medida de la costa Este, lugar donde se concentraba la mayor parte de la producción fílmica norteamericana durante la primera década del siglo XX. Escapaban del monopolio formado por Thomas Alva Edison, quien había ganado a los hermanos Lumière la pugna por la patente del cinematógrafo, pero en parte también del ambiente cultural *snob* de la Nueva York históricamente ligada



Los sets de *Things to Come* (1936), dirigida por el reconocido diseñador de producción William Cameron Menzies, significarían una importante influencia para los films futuristas que le siguieron. © 1936 London Film Productions Ltd. Captura - 01:11:17.

al teatro, que veía al cine como una forma de entretenimiento barata y vulgar. En la práctica, "Hollywood permitió la aparición de una estructura económica más o menos común, y los estudios comenzaron a funcionar efectivamente como fábricas, adaptando el sistema de producción en serie." (D'Espósito, 2014: 42)

La puesta a punto de este sistema de producción hizo que, llegada cierta instancia, fuera mucho más práctico y económico montar los sets en estudio que filmar en locación, por varios motivos: se eliminaban los costos de transporte, el director tenía absoluto control sobre la disponibilidad de los mismos una vez construidos, terminado el rodaje generalmente éstos eran canibalizados⁵ y reutilizados en nuevas películas y, desde una perspectiva artística, otorgaban una libertad enorme a la hora de idear historias ambientadas en locaciones inexistentes,

tanto fuera el futuro utópico de *Things to come* (1936) o los edificios y templos ya destruidos de la Jerusalén de *The King of Kings* (1927). En este último sentido, empiezan a cobrar especial relevancia las ideas artísticas, canalizadas en una figura fundamental, si bien muchas veces soslayada, de la producción fílmica: el diseñador de producción.⁶ Por lo general vinculado en mayor o menor medida a la esfera de la arquitectura o del diseño, se convertiría en el encargado de definir, siempre en estrecho vínculo con el director, el aspecto general del film. Así, la arquitectura ganaría cada vez más terreno en el diseño de los sets. Como señala Juan Ignacio Ruffa, con la consolidación del Sistema de Estudios empezarían a aparecer "escenarios sencillos pero exóticos que generaron inquietudes en los espectadores, que empezaron a sentirse atraídos por la arquitectura que hacía las veces de fondo de



La réplica de la Opera de París para *The Phantom of the Opera* (1925), implicó el montaje del estudio de Universal más grande hasta la fecha, apodado Phantom Stage, el cual se mantendría en uso hasta el 2014. © 1925 by Universal Pictures Corp. Captura - 01:02:12.

escena" (Ruffa, 203: 65). Tras un periodo inicial de cierta incertidumbre ecléctica, donde "los estilos neo-egipcio, clásico, gótico, neo-árabe o barroco eran los más comunes" (Ruffa, 2013: 65) y se mezclaban sin mucha solución de continuidad, los (por ese entonces) directores de arte comenzarían a reflejar las ideas de diseño y arquitectónicas de las vanguardias, incorporándolas en sus sets. Considerando el cambio radical que estas ideas significaron en la percepción estilística de la arquitectura por parte del público lego en general, no es de extrañarse que el cine se haya hecho eco de esto rápidamente. El arribo de la modernidad a Hollywood significó toda una revolución. Juan Antonio Ramírez relata que:

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 Daughter* (1929) causaron, según se dijo, una autentica tormenta en el país. Todo era moderno (art-decó) 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 (Ramírez, 1986: 27).

Pero estas ideas estéticas no solo se veían reflejadas en el cine norteamericano. El modelo del Sistema de Estudios

hollywoodense sería rápidamente, y desde muy temprano, replicado en Europa, por estudios como el *Laboratoires Eclair* en París (actualmente *Studios d'Epinay*), el *Lime Grove Studios* en Londres (propiedad de la francesa *Gaumont Film Company*), el *Universum Film AG* en Berlín (donde se filmaría la mítica *Metropolis* (1929) de Fritz Lang) o, un poco más tarde, el *Cinecittà* en Roma (construido por Mussolini con fines propagandísticos), cuyas películas servirían de vehículo también para la difusión de diferentes corrientes artísticas y arquitectónicas. Ruffa señala que:

El cine europeo hizo gala de algunos escenarios inolvidables, inclusive algunos producidos por integrantes mismos de las vanguardias, como el caso del futurista italiano Enrico Prampolini para *Perfido Incanto* (1916). El expresionismo alemán estuvo presente con *El Gabinete del Doctor Caligari* (1919) entre otros, y el constructivismo ruso con *Aelita* (1924). Francia, en cambio, ya hacía referencia a la arquitectura moderna a través de *L'Inhumaine* (1924), inclusive con anterioridad al cine estadounidense. (Ruffa, 2013: 74)

La elección de estos estilos arquitectónicos a la hora de la construcción de los sets, raramente se trataría de una cuestión arbitraria. En la dirección de lo señalado por Bergfelder, Harris y Street (2007), refiriéndose a la capacidad del set de definir el género de los films, rápidamente los distintos estilos comenzarían a ser asociados con determinados géneros cinematográficos. Probablemente, el ejemplo más claro durante esta etapa lo constituya la relación que se estableciera entre la

arquitectura gótica y el cine de terror. En *La Arquitectura en el Cine: Hollywood, la Edad de Oro*, Ramirez dedica un apartado entero al tema, donde apunta:

La primera gran película en la que la arquitectura ojival aparecía como marco natural para el espanto y la deformidad fue *The Hunchback of Notre Dame* (1923). (...)

Antes de conocerse el éxito de *El jorobado*, el enérgico C. Laemmle promovió la filmación de *The Phantom of the Opera* (1926), obra ambiciosa que exigió a Universal un esfuerzo sin precedentes. Además de la gran ópera de París (hecha, según se afirma, siguiendo los planos de Garnier), los directores artísticos E. E. Sheeley, Sidney Ullman, Ben Carré y A. A. Hall, tuvieron que reproducir (...) cuatro edificios especiales para vestuario, y siete bloques de un improbable París decimonónico con formas medievales. Estas calles marcaron definitivamente el tono gótico en las películas terroríficas de Universal. (...)

La identificación definitiva del estilo gótico con la temática terrorífica se produjo con *Dracula* (1931), cuyo estilo ruinoso y poblado de telarañas es inequívocamente ojival. La cripta, por ejemplo, ejercerá una influencia muy grande, siendo perceptibles sus ecos en *The Bride of Frankenstein* (1935) o en películas menos siniestras como *Elizabeth the Queen* (1939). (Ramirez, 1986: 180-181)

Este proceso de codificación y ajuste de las asociaciones estilo/género fue inicialmente lento. La libertad que ofrecía a los



Dracula (1931) marcaría la asociación definitiva del estilo gótico con el género del terror. © 1931 by Universal Pictures Corporation. Captura - 01:09:40.

directores de arte el hecho de tener un control casi total sobre la arquitectura que construían, al no tener que enfrentar gran parte de los problemas constructivos de la arquitectura real, muchas veces provocaba que incurrieran en incongruencias eclécticas de orden estilístico. El propio Ramirez, tras referirse a la reconstrucción de la Ópera de París recién citada, no tarda en acotar que:

La ópera fue, desde entonces, escenario natural para el misterio, apareciendo en películas como *Charlie Chan at the Opera* (1935) (llena de escondrijos, pasillos, galerías y escaleras), o en la versión realizada en 1943 de *The Phantom*, menos medieval y misteriosa, sin embargo, que la anterior. El nuevo subterráneo con

muros inclinados hacia adentro parecía tener ecos mayas similares a los de *Cobra Women* (1944); la confusión estilística resultaba, de nuevo, nota predominante. (Ramirez, 1986: 181)

No obstante, los diseñadores de producción dejarán (a la fuerza) de caer en dichas cuestiones cuando, tras la segunda posguerra, la realidad se apodere del cine.

El realismo de lo tangible

Trazando un paralelismo entre la Historia de la Arquitectura y la del Cine, se podría afirmar que en ambos casos los años de mediados del siglo XX supusieron una suerte de transición. En el caso de la Arquitectura, significarían el descreimiento y abandono

de los postulados del Movimiento Moderno, y sentarían las bases para el arribo del Posmodernismo. En el caso del Cine, múltiples factores marcarían el fin del Sistema de Estudios, y con ello todo un cambio en los métodos de producción cinematográficos. En este punto, es importante hacer una diferenciación entre Europa y los EE.UU. ya que, si bien los resultados podrían pensarse como equivalentes, las condiciones en las que se generaría serían muy distintas. Europa, entrando en la década del '50, se encontraba devastada tras la reciente finalización de la Segunda Guerra Mundial. La posguerra, así como había sucedido en los años '20, traería aparejado un período de profunda crisis, tanto económica como social. Como cabría suponer, el cine, como producto artístico y fundamentalmente como expresión cultural de la sociedad, no podía quedar al margen. En primer lugar, se planteaba un problema puramente práctico: una gran parte de los grandes estudios de filmación habían sido destruidos o al menos sufrido grandes daños en los constantes bombardeos a los que habían sido sometidas las ciudades. Reconstruir y reactivar esa maquinaria, que había llevado más de treinta años montar, hubiera sido enormemente lento y costoso. Por otro lado, como señalan Bergfelder, Harris y Street, "el diseño basado en estudio de esta época (...) se había visto asociado con, y contaminado por, las lujosas, pero a menudo ideológicamente reprochables, producciones de la industria fílmica Nazi y el cine Fascista en Italia" (Bergfelder, 2007: 12),⁷ motivo por el cual muchos directores decidieron alejarse de este método de producción. En Italia en particular, los realizadores cinematográficos que se oponían al Fascismo conformaron una resistencia ideológica desde sus obras, aún antes del

final de la guerra. Directores como Luchino Visconti con *Ossessione* (1943), Roberto Rossellini con *Roma Città Aperta* (1945) y Vittorio de Sica con *Ladri di Biciclette* (1948) mostraban los horrores de las ciudades devastadas por la guerra y la pobreza. El movimiento comenzado por éstos, que posteriormente sería bautizado como Neorrealismo, significó "al mismo tiempo, un regreso al origen del cine, el registro inmediato de la realidad, y un paso adelante: se intentaba contar historias en el mundo real sin edulcorarlo, incluso si se trataba de ficciones." (D'Espósito, 2014: 155). Pero el carácter de estas obras no solo respondía a las convicciones políticas de sus autores. Las limitaciones a la hora de filmar eran muchas: se rodaba en ciudades en ruinas, muchas veces de forma clandestina y los rodajes se llevaban a cabo con medios técnicos y económicos por demás de austeros, llegando incluso a reutilizar viejas tiras de celuloide. Más allá de lo ideológico, en la práctica el Neorrealismo demostró la posibilidad de hacer cine sin la necesidad de recurrir a los estudios ni a los grandes capitales, generando toda una serie de nuevas formas de producción. No obstante, su corpus de obras sería bastante reducido y sus referentes, confinados únicamente al cine italiano, comenzarían relativamente pronto a explorar nuevos caminos estéticos.

La posta del Neorrealismo sería tomada rápidamente por un grupo de jóvenes franceses, a la sazón críticos de cine. Formados en la cinemateca francesa y bajo el ala de Henri Langlois, su fundador, y del crítico André Bazin, directores como François Truffaut, Claude Chabrol y Jean-Luc Godard cambiarían las páginas de la *Cahiers du Cinema*⁸ por el celuloide como medio de expresión de sus ideas, con películas como *Les Quatre Cent Coups* (1959), *A Bout de Souffle* (1960)

y *Le Beau Serge* (1958) respectivamente. Desde aproximaciones muy diferentes, estos realizadores llevarían a cabo una serie de obras que tendrían en común su fuerte rechazo por las formas del cine francés de ese momento (el cine de la *qualité française*, al que veían ligado al nazismo), su autoconsciente carácter de deudos tanto del Neorrealismo como del cine clásico de *Hollywood* y, sobre todo, su firme convicción de que la materia prima fundamental del cine era la realidad. Esto último traería implícita, en cierto modo, la noción de que el rodaje debía ser realizado totalmente, o en su gran mayoría al menos, en locación. Lo que para el Neorrealismo había sido en gran medida una necesidad, se convertía en una decisión estética. Rápidamente esta *Nouvelle Vague* iniciada en Francia tendría sus réplicas correspondientes: en Inglaterra con el *Free Cinema* (donde destacarían directores como Lindsay Anderson, Karel Reisz o Tony Richardson), en Alemania con el *Das Neue Kino* (con nombres como Rainer Fassbinder, Alexander Kluge, Werner Herzog y, un poco más tarde, Win Wenders), en algunos casos aislados, que no llegarían a conformar un movimiento (como el sueco Ingmar Bergman o el italiano Federico Fellini, heredero directo del Neorrealismo), e incluso en ciertas experiencias norteamericanas.⁹

En los EE.UU., en cambio, la situación era muy distinta. Habiendo estado alejado, al menos territorialmente, de los conflictos armados de la guerra, los estudios de *Hollywood* no habían tenido que afrontar los daños materiales de sus contrapartes europeas. Muy por el contrario, mientras gran parte del mundo se encontraba envuelto en la guerra, los estudios californianos continuaron produciendo y exportando películas, obteniendo ganancias

cada vez mayores. Esto, en cierto punto, se volvería en su contra. Para mediados de la década del '40 el sistema de estudios se había convertido en un monstruo difícil de controlar, mucho menos de enfrentar. Los estudios llevaban a cabo todo tipo de abusos: tanto las estrellas como los directores y técnicos, trabajaban bajo contratos de larga duración (comúnmente de siete años) totalmente unilaterales, que los estudios tenían la potestad de anular por decisión propia. A los actores y actrices se les fijaban, además, rígidas cláusulas morales y de comportamiento social. A su vez, el manejo en cuanto a la distribución de los films era altamente desleal: como los estudios tenían sus propias salas de proyección y cadena de distribución, alquilaban a los cines independientes las copias de las películas a precios irrisorios. Muchas veces, además, obligaban a estas salas a adquirir largas listas de películas de inferior nivel para poder hacerse con los estrenos más deseados y, cuando estos finalmente llegaban, era en copias en un estado muchas veces deplorable, tras miles de pasadas en las salas de las *majors*. Pero este escenario cambiaría hacia fines de los '40. Primero, algunas estrellas, como la mismísima Marilyn Monroe, comenzarían a hacer frente a los estudios, reclamando mejores condiciones laborales. Por otro lado, una serie de juicios por monopolio contra los estudios hizo que éstos tuvieran que deshacerse de las salas de proyección y, "sin la pantalla asegurada y con el crecimiento exponencial de la televisión como competencia, el viejo sistema se quebró." (D'Espósito, 2014: 173). Si bien durante los años '50 se siguieron realizando algunas producciones en estudio, esta práctica quedó relegada casi exclusivamente a las grandes épicas y a los musicales, que ofrecieran aquello que la televisión

no podía: el gran espectáculo. El sistema de producción en serie de los estudios había caducado.

Pero habría también factores de orden estético que influirían en que los realizadores se inclinaran, en mayor parte, por el rodaje en locación. Hacia mediados de los '60 darían sus primeros pasos en la gran pantalla una generación de jóvenes directores, entre los que se encontrarían Peter Bogdanovich, Francis Ford Coppola, Brian De Palma, Martin Scorsese, George Lucas, William Friedkin y Steven Spielberg; todos nacidos alrededor de 1940. Estos jóvenes, agrupados por muchos autores bajo el título de la Generación Cinéfila Estadounidense, producirían en cierta forma una síntesis entre el cine clásico de Hollywood y las nuevas tendencias cinematográficas de posguerra. Del primero adoptarían la tradición del gran espectáculo. Del Neorealismo y la *Nouvelle Vague*, a la cual consideraban "sus hermanos mayores, incluso modelos que debían seguir" (D'Espósito, 2014: 173), la noción de que el cine debía encontrarse fuertemente anclado en la realidad. Buscarían, además, la reivindicación de la figura del director como verdadero artista y autor. Y lo conseguirían: con títulos como *The Last Picture Show* (1971) de Bogdanovich, *The French Connection* (1971) de Friedkin, *The Godfather* (1972) de Coppola, *Jaws* (1975) de Spielberg, *Taxi Driver* (1976) de Scorsese o *Carrie* (1976) de De Palma, lograrían la convergencia del éxito de taquilla con el beneplácito de la crítica, marcando un nuevo rumbo en la producción cinematográfica de las décadas siguientes.

La sumatoria de estos factores significó el vuelco en gran medida hacia el rodaje en locación a escala global: la estadística muestra que pasando la mitad de la década

del '60 y hacia los '70, la inmensa mayoría de las producciones había abandonado el rodaje en estudio. Esto trajo aparejado un cambio rotundo en el trabajo de los diseñadores de producción. Surgiría el *location scouting*, o búsqueda de locaciones, como parte fundamental de la pre-producción en los films, ya que los sets que antes se construían en estudio ahora debían ser compuestos mediante la utilización de construcciones existentes. Resurge en este punto la cuestión de la asociación estilo/género; con más fuerza que antes quizás, ya que los realizadores de este período contaría con una ventaja fundamental, con respecto a sus antecesores de preguerra: tras las vanguardias, el Movimiento Moderno (en todas sus diversas aproximaciones) y, fundamentalmente, los movimientos contestatarios de éste, el menú de estilos arquitectónicos se había ampliado exponencialmente, en relación al disponible en las primeras décadas del siglo.

Probablemente la asociación más evidente iniciada en esta etapa sería la planteada entre el Brutalismo y las distopías. El género distópico, afianzado ya para ese entonces en la literatura desde hacía más de dos décadas, arribaría con fuerza en el cine por estos años. Caracterizados por la existencia de un orden social gobernado por un poder altamente autoritario, la deshumanización de la población y la pérdida de las libertades individuales, estos films serían rápidamente asociados con el Brutalismo, por su parte muchas veces señalado como un estilo frío, que no consideraba a las personas y que pretendía incluso imponerse sobre ellas. Ya en 1966 François Truffaut comenzaría su adaptación de *Fahrenheit 451*, con un allanamiento del cuerpo de bomberos rodado en los bloques de viviendas Alton West de Roehampton, marcadamente



Los volúmenes brutalistas del campus de la Universidad Brunel hacen las veces del Centro Médico Ludovico, donde el protagonista de *A Clockwork Orange* (1971) es sometido a su terapia de aversión. © 1971 by Warner Bros. Inc. and Polaris Productions Inc. Captura - 01:07:24.

influenciados por obras corbusieranas de posguerra como la *Unité d'Habitation* de Marsella. Durante los primeros años de la década del '70, una rápida sucesión de films de género distópico utilizarían la arquitectura brutalista como expresión constructiva de sociedades totalitarias, consolidando definitivamente esta asociación. *A Clockwork Orange* (1971), *THX 1138* (1971), *Sleeper* (1973), *Rollerball* (1975) o *Death Race 2000* (1975) son ejemplos de esto, a pesar de haber sido realizadas por grupos creativos totalmente distintos e incluso de poseer aproximaciones al género radicalmente opuestas. Esta voluntad por vincular el Brutalismo a las distopías transcendería la evolución tanto del género como de la arquitectura, constatándose entrada ya la década de los '90 en películas como *Harrison Bergeron* (1995), que recurren a

expresiones arquitectónicas que las preceden por más de tres décadas.

Pero la utilización de la arquitectura al servicio de la narrativa no solo se presentaría a la hora de definir el género del film. En muchos casos, la aparición de determinado estilo arquitectónico se daría para remarcar especialmente algún momento del relato y/o ayudar a caracterizar a algún personaje en particular. En su exhaustivo análisis de la obra de Alfred Hitchcock, *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*, Steven Jacobs afirma que:

Hollywood siempre reservó las locaciones domésticas modernas para jóvenes solteros, personas extraordinariamente adineradas, mujeres fáciles, mujeriegos y, sobre todo, "personajes malvados, egoístas, obsesivos

y movilizados por los placeres carnales" [Rosa, 2000: 159]. A pesar de las aspiraciones utópicas de la arquitectura moderna, sus papeles en el cine son casi siempre asociados con la残酷, el poder y la vanidad – un aspecto que se encuentra bastante claro en las viviendas de la amplia colección de extravagantes villanos de las películas de James Bond (...). (Jacobs, 2007: 307)¹⁰

Jacobs menciona esto en el marco del desglose de un set construido en estudio: la denominada Vandamm House, en alusión a su igualmente ficticio propietario, un "sofisticado villano típico de Hitchcock" (Jacobs, 2007: 304). La misma, montada en los estudios de la MGM para la película *North by Northwest* (1959), fue diseñada imitando en



Bud White (Russell Crowe) llega a la Lovell House, residencia de un multimillonario productor pornográfico, en *L.A. Confidential* (1997). © 1997 Monarchy Enterprises B.V. and Regency Entertainment (USA) Inc. Captura - 00:38:00.

cierto modo la arquitectura de Frank Lloyd Wright, a quien tanto Hitchcock como Robert Boyle, el diseñador de producción, admiraban profundamente. Por lo cual no es de extrañarse que, una vez volcado el cine de lleno al rodaje en locación, los realizadores eligieran obras de filiaciones estilísticas equivalentes para albergar personajes de similares características. Así, en *Diamonds are Forever* (1971) la Elrod House serviría de guarida al villano Bond de turno, en *Body Double* (1984) la Chemosphere aparecería asociada al complejo plan de un millonario asesino, en *Lethal Weapon 2* (1989) la Garcia House alojaría un grupo de refinados narcotraficantes internacionales y en *The Big Lebowski* (1998) la Heats Goldstein Residence sería la casa de un excéntrico productor pornográfico; todas ellas proyectadas por John Lautner, quien

había sido alumno de Wright en Taliesin. Por su parte, la Stahl House de Pierre Koenig sirvió de residencia a un adinerado playboy en *The Marrying Man* (1991) y la Lovell House de Richard Neutra a (otro) multimillonario productor pornográfico en la impecable *L.A. Confidential* (1997).

A diferencia del período anterior, en el que los directores de arte y diseñadores de producción contaban con absoluta libertad a la hora del montaje de los sets, con el rodaje en locación los realizadores debieron en gran medida, adaptarse a las construcciones disponibles. Esto se traduciría muchas veces en juegos de cámara, que resaltarían o recortaran ciertos aspectos de las mismas. En el citado caso de la arquitectura brutalista, sería común la utilización de planos contrapicados para acentuar la monumentalidad

y la desproporción con respecto a la escala humana, por ejemplo. Muchas veces, también se recurría a la composición de distintos edificios para conformar un único set. En la mencionada *A Clockwork Orange* (1971), la escena donde Alex y sus drugos atacan a Frank Alexander y su mujer sería rodada en dos locaciones distintas: las escenas interiores corresponden a la Jaffe House (también conocida como Skybreak House), una de las primeras obras del estudio de Norman Foster; el exterior en cambio, donde vemos como la pandilla llega y se aproxima a la casa, fue filmado en la New House, en Shipton-under-Wychwood, a más de 100 km de distancia. La magia del montaje las compone en un solo hecho arquitectónico. Otras veces, se operarían cambios transitorios sobre las obras, que pudieran ser



Los ductos metálicos constituyen una constante en *Brazil* (1985), donde las locaciones reales fueron intervenidas por medio de la técnica del set dressing. © 1985 Embassy International Pictures N.V. Captura - 00:19:35.

removidos una vez finalizado el rodaje. Esta técnica, conocida como *set dressing*, puede verse extensamente utilizada en el clásico de Terry Gilliam, *Brazil* (1985), donde en casi todas las locaciones se incorporaron una serie de ductos, a veces intencionadamente exagerados y fuera de lugar (el lujoso restaurante donde Lowry almuerza con su madre por ejemplo), los cuales constituyen una constante durante todo el film.

En este último aspecto, así como en el de la utilización de sets a priori imposibles, el cine encontraría una herramienta mucho más rápida y económica con la consolidación definitiva de las CGI (por las iniciales en inglés de *Computer Generated Images*, Imágenes Generadas por Computadora). Pero para eso, debería esperar al cambio de milenio.

La libertad de lo virtual

Como señala Leonardo D'Espósito, los premios otorgados en festivales y ceremonias, como el famoso Premio de la Academia (popularmente llamado Premio Oscar), "no necesariamente definen 'lo mejor' del cine, aunque funcionan como amplificadores y diagnóstico de las tendencias y estéticas más recientes" (D'Espósito, 2014: 206). En esta línea, mediante el estudio no solo de los eventuales premiados, sino también de los cambios que fueron sufriendo algunas categorías en las sucesivas premiaciones, podemos tener un panorama bastante certero de la evolución de ciertos aspectos de la producción cinematográfica. Tomando como referencia el mencionado Premio de la Academia, por ser indudablemente el más reconocido, los altibajos que sufrió la categoría actualmente llamada Mejores

Efectos Visuales, probablemente sean los que mejor evidencien este punto. A pesar de que la historia de la premiación se remonta a 1929, pasaría casi una década hasta que se otorgara por primera vez un Premio Especial por Logros en Efectos Especiales, al film *Spawn of the North* (1938). El siguiente año se incorporaría la categoría Mejores Efectos Especiales, sin embargo no siempre se premiaría a un film por sus efectos visuales, ya que ésta englobaría también a los efectos de sonido. Además, no todos los años se conformaría una terna, sino que muchas veces el premio se otorgaría discrecionalmente. Con *Mary Poppins* (1964) se volvería a modificar el nombre de la categoría a Mejores Efectos Especiales Visuales, pero en 1972 el premio volvería a caer bajo la cúpula del Premio de la Academia por Logros Especiales. Todo cambiaría con la mítica *Star Wars* (1977), por la cual se modificaría no solo el nombre de la categoría a su denominación actual, sino el enfoque de gran parte de los realizadores en este campo. No obstante, durante más de una década este premio seguiría entregándose intermitentemente. Recién en 1990 esto cambiaría definitivamente con la premiación de *Total Recall* (1990) de Paul Verhoeven, película a la cual Laurent Jullier señala como la aparición de la primera *truca digital* (Jullier, 2004: 68). Si bien muchas veces, esta operación digital se utiliza para cuestiones que podrían considerarse menores, como la eliminación de los cables que sujetan a un actor que levita, Jullier señala que:

Con mayor frecuencia todavía, la informática mezcla (compositing). Cuando se trata de insertar figuras filmadas dando la ilusión de que coexisten en el mismo espacio, esta



La ostentosa residencia del protagonista de *Iron Man* (2008), modelada digitalmente tomando la arquitectura de John Lautner como referente. © 2008 MVL Film Finance LLC.
Captura - 00:09:31.

función se llama *chroma key*. (...) La operación supone que el objeto que se debe insertar esté previamente filmado sobre un simple fondo verde o azul (*blue screen compositing*). Un acabado fotorrealista de esta operación, por supuesto, requiere proyectar sombras y reflejos del objeto insertado sobre la escenografía por donde se desplaza; la diva de *El quinto elemento* cantó sobre un fondo verde, no en el Covent Garden, cuyo decorado fue escaneado en otro momento para insertarla con posterioridad. (Jullier, 2004: 70)

Evidentemente esta técnica conlleva una serie de ventajas para el proceso de producción, principalmente de tiempo, ya que "la escenografía puede ser creada, retocada o

completada con posterioridad, y pronto los propios actores y movimientos de cámara." (Jullier, 2004: 68). Sin embargo, aunque el proceso de composición de la imagen en el film de Verhoeven es digital, el set sobre el cual se monta a los actores está compuesto por modelos a escala filmados por separado. A pesar de que las CGI llevaban casi una década siendo incorporadas en el cine, faltaban algunos años todavía para que los sets estuvieran integrados completamente por éstas. Volviendo a los films premiados por la Academia por sus efectos visuales, tras *Total Recall* (1990) todos los galardones serían otorgados a películas que harían un uso extenso de las CGI - con la excepción quizás de *Forrest Gump* (1994) - pero a ninguna que lo hiciera mayoritariamente para la construcción de sus sets. Esto cambiaría con *Titanic* (1997) y *What Dreams may Come*

(1998), si bien es difícil hablar de arquitectura propiamente dicha en estos casos. El punto de inflexión definitivo lo conformarían *The Matrix* (1999), con su descripción de un futuro post-apocalíptico dominado por las máquinas y, fundamentalmente, *Gladiator* (2000), con la reconstrucción de la Roma de los años del imperio, esta vez sí, completamente digital.

Entrando en el nuevo milenio, la práctica de la composición sobre sets generados íntegramente por computadora se volvería habitual. Esto, más allá de las ventajas para el proceso de producción señaladas por Jullier, principalmente traería aparejada otra de orden artístico: la libertad de los diseñadores de producción a la hora de definir la expresión arquitectónica de un film, se volvería prácticamente total. Sin embargo, no significaría el abandono



El skyline de Mega City One, la supe-urbe de *Dredd* (2012), dominado por los megabloques inspirados en la arquitectura brutalista. © Rena Films (PTV) Ltd. and Peach Tree Films Ltd. Captura - 00:15:06.

de las asociaciones estilo/género establecidas años atrás, ni de la utilización de la arquitectura de forma narrativa. En *Iron Man* (2008), para el set que hiciera las veces de la casa del protagonista (un playboy multimillonario), el diseñador de producción Michael Riva pretendía un diseño que siguiera expresamente los lineamientos de la arquitectura de John Lautner. Con esta directiva, y basándose en obras del arquitecto como la Arango House, el ilustrador Phil Saunders realizó los bocetos, que luego serían entregados a los artistas 3D para la construcción del modelo digital que se ve en la película. *Dredd* (2012), constituye otro ejemplo de una asociación que la precede por cuatro décadas. La película, segunda adaptación cinematográfica de la serie de comics británica iniciada en la revista 2000 AD a finales

de los '70, retrata una sociedad distópica donde los integrantes de la fuerza policial son jueces y verdugos. Consultado sobre el proceso de definición de la estética del film, Jon Thum, supervisor de efectos visuales, relata:

Nos sentamos todos a ver videos de muestra y elegimos films y referencias que nos gustaran – así que estéticamente estábamos todos en sintonía: dirección, fotografía, diseño de producción y efectos visuales. El concepto principal del film era áspero y visceral. La arquitectura Brutalista de Europa del Este y el film italiano *Gomorrah* fueron referencias fuertes para nosotros a la hora de diseñar el aspecto de los megabloques.¹¹

Como se ve, a la vez que se mantendrían las asociaciones estilo/género, la construcción digital de los sets tampoco significaría el abandono de la toma de referentes reales. Por consiguiente, las ideas de vanguardia y las corrientes estéticas seguirían teniendo un papel preponderante en la conformación del espacio diegético. En la épica *Jupiter Ascending* (2015), los hermanos Wachowski, responsables también por la saga de *Matrix*, utilizarían como punto de partida el Guggenheim de Bilbao de Frank Gehry, para definir el aspecto arquitectónico de uno de los primeros mundos que se nos muestran: un mundo sin vida en donde toda la población ha sido eliminada. El museo es reproducido, multiplicado y reinterpretado para lograr un planeta desolado, ocupado en su totalidad (hasta donde se percibe al menos) por una arquitectura



Las formas metálicas curvas predominan en un planeta desolado y deshabitado en *Jupiter Ascending* (2015). © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc., Village Roadshow Films (BVI) Limited and Ratpac-Dune Entertainment LLC. Captura - 00:05:05.

de formas de titanio curvilíneas y retorcidas. En *Tomorrowland* (2014) por su parte, el reconocido director de animación Brad Bird llevaría a cabo una operación similar. Para representar el mundo utópico que le da nombre al film, partiría de la Ciudad de las Artes y Ciencias de Santiago Calatrava como base. En primer lugar se realizaría el rodaje en locación con los actores, utilizando los edificios del conjunto como set y cubriendo las vistas hacia el resto de la ciudad con telones azules. Estos serían reemplazados posteriormente por las imágenes digitales, modeladas tomando como inspiración las formas blancas y de curvas orgánicas características de la arquitectura de Calatrava, a la cual el propio Bird definiría como “hermosa, muy poco convencional, basada en formas naturales pero al mismo tiempo abstracta”.

Pero no todo sería arquitectura fantástica. El director David Fincher, por ejemplo, es conocido por la extensa utilización de las CGI en sus películas, a pesar estar éstas fuertemente ancladas en la realidad. En algunos casos, como en *Zodiac* (2007), sería para reconstruir la imagen de la San Francisco de finales de los '60, cuya fisonomía urbana se había visto considerablemente transformada para el año de filmación. En otros, como en el del famoso *plano secuencia* de *Panic Room* (2002) -punto fundamental y de inflexión en el desarrollo de la historia-, sería usada para sortear limitaciones del tipo técnicas: la cámara realiza movimientos entre (y a través) de objetos físicos como puertas y losas, que hubieran sido imposibles de haberse tratado de elementos reales.¹² En cualquiera de los casos, el entorno filmado en locación y el creado

digitalmente se integran sin costuras visibles, conformando un nuevo set y, por consiguiente, un nuevo espacio diegético más adecuado para la narrativa del film.

La utilización de imágenes generadas digitalmente para la composición de los sets de filmación no solo es cada vez más frecuente; su uso además es cada vez extensivo dentro del proceso de producción. Siguiendo a la pionera *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004), películas como *Sin City* (2005), *300* (2006), *The Spirit* (2008), *Sucker Punch* (2011), *Life of Pi* (2012) o la flamante *The Jungle Book* (2016), constituyen experimentaciones donde todos los sets están completamente compuestos por CGI.¹³ Si bien en algunos casos no irían mucho más allá de la espectacularidad visual, desatendiendo cuestiones clave como el guión y obteniendo resultados

desparejos, es innegable que la generalización de esta práctica ha otorgado a los diseñadores de producción una libertad absoluta a la hora de definir la estética y componer el espacio diegético de un film. Frank Miller, legendario autor de comics que en la última década ha incursionado en el mundo del cine, con adaptaciones de material tanto propio como ajeno, al ser consultado por su experiencia dirigiendo *The Spirit* (2008) diría: "Lo que me encanta de las CGI es que si puedo pensarlo, puede ser puesto en pantalla"¹⁴.

Apuntes finales

En Francisco Salamone: *Cine y Eugenesia en la Obra Pública Bonaerense*, Juan Ignacio Ruffa (2013) postula que el cine de los años '20 y '30, particularmente las estéticas de vanguardia en él reflejadas, significó una influencia fundamental en la obra posterior del arquitecto nacido en Italia. Parece seguro especular con que no fue el único. Bergfelder, Harris y Street reafirman este planteo:

(...) los estudios funcionaban como comunidades artísticas y su especificidad (histórica y estética) yace en la composición profesional única de estas comunidades.

Una de las características más importantes fue que proveyeron oportunidades laborales para artistas emigrados, arquitectos y diseñadores de Rusia, Europa del Este y Central y, más tarde, emigrados austriacos y alemanes en las industrias cinematográficas británica y francesa.

(...) estos artistas, a menudo trabajando en equipos y mayormente en asociación creativa con directores y responsables de fotografía,

absorbieron las ideas y prácticas contemporáneas sobre las artes visuales y decorativas, y sobre arquitectura y urbanismo, y reformularon y diseminaron estas perspectivas, temas, estilos y motivos recurrentes a un público más amplio. Desde esta perspectiva, el cine se convirtió en un vector para la popularización de nuevas artes y movimientos (...). (Bergfelder, 2007: 28-29)¹⁵

Posteriormente, una vez que el cine se volvió en mayor medida hacia el rodaje en locación, esta relación en cierto modo se vio invertida. Los sets producidos en estudio no solo eran coetáneos con las vanguardias de principio del siglo XX, cuya estética reproducían, sino que muchas veces incluso eran diseñados por los mismos artífices. Los films de este nuevo período, en cambio, reflejaban movimientos e ideas arquitectónicas que los precedían por más de una década. Esto implicó el pasar de difundir las estéticas a, en cierta forma, realizar una toma de posición sobre ellas. Las varias veces mencionadas asociaciones estilo/género se encuentran en gran medida relacionadas con esto. Al retratar determinados estilos arquitectónicos en correlación directa con géneros, personajes o situaciones específicas, los realizadores están expresando y construyendo implícitamente un juicio de valor. Es desde aquí que se piensa el rol relevante que el Cine ocupa en la percepción y connotación de la Arquitectura. Retomando el ejemplo del Brutalismo, consideramos que el recurrente empleo de este estilo en el Cine a la hora de representar modelos sociales altamente indeseables, ha contribuido a la generalizada percepción negativa del mismo por parte del público lego.

El arribo y consolidación de las CGI al Cine significó una nueva revolución en los modos de producción y las formas de expresión estética del mismo. Una vez más, Bergfelder, Harris y Street confirman esta idea:

(...) la salida del sistema de estudios después de la Segunda Guerra Mundial tuvo un profundo efecto en la naturaleza y extensión del trabajo de los directores de arte. En los años recientes, los avances en CGI y medios digitales llevaron a una similarmente significativa revisión para la profesión, reemplazando aproximaciones más artesanales para la creación del espacio fílmico por herramientas digitales. (Bergfelder, 2007: 12)¹⁶

No obstante, la modificación de los mecanismos de producción no cambió sustancialmente los modos de aproximación de los realizadores a los conceptos estéticos: aún en la creación de las arquitecturas más radicalmente fantásticas, la toma de referentes es ineludible. Así mismo, tampoco modificó la vocación del Cine como reflejo de la sociedad: las ideas de vanguardia siguen teniendo su correlato en la pantalla. Y en un contexto de la arquitectura contemporánea dominado por los *star architects*, donde los estilos personales muchas veces prevalecen sobre los movimientos estéticos, el séptimo arte no puede evitar hacerse eco, tanto sea como elogio o como crítica. La relación del Cine con la Arquitectura existe desde que el cine es cine. Surgió porque éste necesitaba de aquella para contar sus historias, para conformar sus mundos, para anclarlos en lo real; aunque esta realidad fuera de utilería o hecha de ceros y unos. La Arquitectura a su vez, se sirvió

del Cine: difundió sus ideas a través de él, tomó otras y encontró allí un vehículo que la representara y validara, muchas veces incluyendo también sus falencias y desaciertos. Como toda relación, ha tenido sus altos y bajos. Pero nunca ha sufrido una ruptura. Ni lo hará mientras la simbiosis se mantenga •

NOTAS

- 1 - En inglés en el original. Traducción del autor.
- 2 - Andrea Torrecilla Manero realiza un exhaustivo análisis de esta cuestión en su trabajo de fin de grado en Comunicación Audiovisual, *La Humanización del Espacio: el Hotel Overlook*; disponible en: http://repositorio.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/108183/TFG_2013_torrecillaA.pdf;jsessionid=E64D579265A57EE2D2D71C-63F7E0E0E0?sequence=1
- 3 - Diccionario de Cambridge disponible en: <http://www.dictionary.cambridge.org/>
- 4 - En inglés en el original. Traducción del autor.
- 5 - Conocido es el caso del set del Templo de Jerusalem: construido para *The King of Kings* (1927), sería remodelado y reutilizado en primer lugar para *King Kong* (1933) y nuevamente para *The Garden of Allah* (1936), siendo final e intencionalmente destruido por el fuego, durante el rodaje del incendio de Atlanta en *Gone with the Wind* (1939).
- 6 - La evolución del Diseño de Producción es un tema apasionante y complejo en sí mismo, el cual excede los alcances del presente texto. Sin embargo cabe una pequeña aclaración: el encargado de esta tarea ha sido denominado con distintos nombres a lo largo de los años. Hasta 1939 se utilizaría el título de director de arte (*Art director*), pero a partir de ese año sería modificado por el de diseñador de producción (*Production designer*), término que acuñaría William Cameron Menzies al referirse a su trabajo en *Gone with the Wind* (1939). Hoy en día se utilizan ambos, marcando una diferencia de jerarquía: el diseñador de producción es el responsable final por el aspecto estético del film, pudiendo tener varios directores de arte bajo su mando, quienes a su vez supervisan los distintos departamentos artísticos.
- 7 - En inglés en el original. Traducción del autor.
- 8 - *Cahiers du Cinema* (Cuadernos de Cine) es una publicación periódica francesa de crítica de cine, fundada en 1951, entre otros, por André Bazin.
- 9 - Si bien no se puede decir que Alfred Hitchcock perteneciera a esta corriente, *Psycho* (1960), sin duda su obra más reconocida, es considerada por muchos como la respuesta del director británico a la *Nouvelle Vague*.
- 10 - En inglés en el original. Traducción del autor.
- 11 - En inglés en el original. Traducción del autor. Entrevista disponible en: <http://www.artofvfx.com/dredd-jon-thum-superviseur-vfx-prime-focus-world/>
- 12 - Puede verse un video de la secuencia completa, mostrando cuales son los elementos generados digitalmente, en: <https://www.youtube.com/watch?v=kdbpCc3OLgA>
- 13 - O casi completamente. En la práctica, en realidad, es necesario que ciertos objetos (una puerta, una silla, la barra de un bar) con los que los actores deben interactuar físicamente, estén realmente presentes en el set.
- 14 - En inglés en el original. Traducción del autor. Entrevista disponible en: <https://film.list.co.uk/article/14863-frank-miller-interview/>
- 15 - En inglés en el original. Traducción del autor.
- 16 - En inglés en el original. Traducción del autor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAZIN, André. 2008. *¿Qué es el Cine?* (Madrid: Ediciones Rial P.S.A.).
- BERGFELDER, Tim; HARRIS, Sue; STREET, Sarah. 2007. *Film Architecture and the Transnational Imagination: Set Design in 1930s European Cinema* (Amsterdam: Amsterdam University Press).
- D'ESPOSITO, Leonardo. 2014. *Todo lo que Necesitás Saber sobre Cine* (Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF).
- GARDIES, André. 2014. "Narratología y cine. El relato de la pantalla", en *Comprender el Cine y las Imágenes*, ed. René Gardies (Buenos Aires: La Marca Editora).
- JACOBS, Stevens. 2007. *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam: 010 Publishers).
- JULLIER, Laurent. 2004. *La Imagen Digital* (Buenos Aires: La Marca Editora).
- RAMIREZ, Juan Antonio. 1986. *La Arquitectura en el Cine: Hollywood, la Edad de Oro* (Madrid: Hermann Blume).
- RUFFA, Juan Ignacio. 2013. *Francisco Salamone: Cine y Eugenesia en la Obra Pública Bonaerense* (Buenos Aires: SCA / Diseño).



Alejandro Reys. Es Arquitecto por la Facultad de Arquitectura Planeamiento y Diseño de la UNR (2013) y docente del ciclo básico en el Área Teoría y Técnica del Proyecto Arquitectónico, cátedra a cargo del Arq. Juan Andrés Villalba.

Normas para la publicación en A&P Continuidad

Objetivos y alcances de la publicación

A&P Continuidad es una publicación semestral iniciada en 2014. Esta publicación se pone en continuidad con los principales valores perseguidos y reconocidos por la tradicional revista de la Facultad de Planeamiento, Arquitectura y Diseño de la Universidad Nacional de Rosario cuyo primer número fuera publicado en 1957. Entre ellos, con su vocación de pensarse como una herramienta útil a la circulación de ideas y debates relacionados con las áreas disciplinares afines a la Arquitectura. El proyecto está dirigido a toda la comunidad universitaria, teniendo como punto de partida la producción intelectual y material de sus docentes e investigadores y de aquellos que, de distintas maneras, han estado vinculados o desean vincularse con nuestra Institución. El punto focal de la revista es el Proyecto de Arquitectura, dado su rol fundamental en la formación integral de la comunidad a la que se dirige esta publicación. Editada también en formato digital, se organiza a partir de números temáticos estructurados alrededor de las reflexiones realizadas por maestros modernos y contemporáneos con el fin de compartir un punto de inicio común para las propias reflexiones, conversaciones con especialistas y material específico del número que conforma el dossier temático.

Se invita al envío de contribuciones que se encuadren dentro de los objetivos propuestos. Estas serán evaluadas mediante un sistema de doble ciego por el cual se determinara la factibilidad de su publicación. Los artículos enviados deben ser originales e inéditos y deben contribuir al debate que plantea cada número monográfico cuya temática es definida por el Comité Editorial. De dicha condición, así como de la transferencia de derechos de publicación, se debe dejar constancia en una nota firmada por el autor o los autores de la misma. *A&P Continuidad* publica artículos, principalmente, en español. Sin embargo, se aceptan contribuciones en italiano, inglés, portugués y francés. En estos casos deberán ser traducidos al español si son aceptados por los evaluadores. El artículo debe ir acompañado de un resumen/ abstract de aproximadamente 200 palabras como máximo, en español e inglés y entre tres y cinco palabras clave/key words.

Normas de publicación para autores

Los artículos se enviarán en archivo Word a aypcontinuidad01@gmail.com y a aypcontinuidad@fapyd.unr.edu.ar. En el asunto del mail debe figurar el número de revista a la que se propone contribuir. El archivo debe tener formato de página A4 con márgenes superiores e inferiores de 2,5 cm y derecho e izquierdo de 3 cm. La fuente será Times New Roman 12 con interlineado simple. Los artículos podrán tener una extensión mínima de 7.000 caracteres y máxima de

15.000 incluyendo texto principal, notas y bibliografía.

Las imágenes, entre 8 y 10 por artículo, deberán tener una resolución de entre 200 y 300 dpi en color (tamaño no menor a 13X18 cm). Deberán enviarse en formato jpg o tiff. Si el diseño del texto lo requiriera el editor solicitará imágenes adicionales a los autores. Asimismo, se reserva el derecho de reducir la cantidad de imágenes previo acuerdo con el autor.

Al final del artículo se proporcionará una breve nota biográfica de cada autor (2 máximo) incluyendo actividad académica y publicaciones (aproximadamente 50 palabras). El orden de los autores debe guardar relación con el aporte realizado al trabajo. Si corresponde, se debe nombrar el grupo de investigación o el posgrado del que el artículo es resultado así como también el marco institucional en el cual se desarrolla el trabajo a publicar. Para esta nota biográfica el/los autores deberán enviar una foto personal.

Las secciones de texto se encabezan con subtítulos, no números. Los subtítulos de primer orden se indican en negrita, los de segundo orden en bastardilla y los de tercer orden, si los hay, en caracteres normales. Las palabras o expresiones que se quiere enfatizar, las palabras extranjeras y los títulos de libros van en bastardilla.

Las citas cortas (menos de 40 palabras) se incorporan en el texto. Si la cita es mayor de 40 palabras debe ubicarse en un párrafo aparte con sangría continua. Es aconsejable citar en el idioma original, si este difiere del idioma del artículo se agrega a continuación, entre corchetes, la traducción. La cita debe incorporar la referencia del autor (Apellido, año: pág.) En ocasiones suele resultar apropiado colocar el nombre del autor fuera del paréntesis para que el discurso resulte más fluido. Si se ha utilizado una edición que no es la original (traducción, reedición, etc.) se coloca el año de la edición original entre paréntesis y, dentro del paréntesis, el año de la edición utilizada y el número de páginas entre corchetes, por ejemplo: (Scott 1914 [1970: 170-172]).

Las notas pueden emplearse cuando se quiere ampliar un concepto o agregar un comentario sin que esto interrumpa la continuidad del discurso. No se utilizan notas para colocar la bibliografía. Los envíos a notas se indican en el texto por medio de un supraíndice. La sección que contiene las notas se ubica al final del manuscrito, antes de las referencias bibliográficas. No deben exceder las 40 palabras en caso contrario deberán incorporarse al texto.

Todas las citas deben corresponderse con una referencia bibliográfica. Por otro lado, no debe incluirse en la lista bibliográfica ninguna fuente que no aparezca referenciada en el texto. La lista bibliográfica se hace por orden alfabético de los apellidos de los autores. El apellido va en mayúsculas, seguido de los nombres en minúscula. A continuación va el año de publicación. Este debe corresponder -por una cuestión de documentación histórica- al año de la edición original. Si de un mismo autor se lista más de una obra dentro del mismo año, las subsiguientes a la primera se identifican con el agregado de una letra por orden alfabético, por ejemplo, 1984, 1984a, 1984b, etc. Luego se escribe el título de la obra y los datos de edición. Si se trata de un libro el título va en

bastardilla. Si se usa una edición traducida se colocan en primer lugar todos los datos de la edición original, luego va el nombre del traductor y todos los datos de la edición traducida. El lugar de publicación y la editorial van entre paréntesis. Si la edición utilizada no es la original, luego de la editorial va el año correspondiente. El año a tomar en cuenta es el de la última reedición revisada o aumentada. Meras reimpresiones se ignoran. Ejemplos:

LE CORBUSIER. 1937. *Quand les cathédrales étaient blanches. Voyage au pays des timides* (Paris: Éditions Plon). Trad. Española por Julio E. Payró, Cuando las catedrales eran blancas. Viaje al país de los tímidos (Buenos Aires: Poseidón, 1948). Liernur, Jorge Francisco y Pschepiurca, Pablo. 2008. *La red Austral. Obras y proyectos de Le Corbusier y sus discípulos en la Argentina (1924-1965)* (Buenos Aires: Prometeo). Liernur, Jorge Francisco. 2008a. *Arquitectura en la Argentina del S. XX. La construcción de la modernidad* (Buenos Aires: Fondo Nacional de las Artes).

Si se trata de un artículo en una revista o periódico, el título del artículo va en caracteres normales y entre comillas. Luego va el nombre de la revista o periódico en bastardilla, volumen, número, y números de páginas. Ejemplo:

PAYNE, Alina. "Rudolf Wittkower and Architectural Principles in the Age of modernism", *The Journal of Architectural Historians* 52 (3), 322-342.

Si se trata de un artículo publicado en una antología, el título del artículo va en caracteres normales y entre dobles comillas. Luego de una coma va la palabra "en" y el nombre del libro (en bastardilla). Luego va el nombre del compilador o editor. A continuación, como en el caso de un libro, la ciudad y editorial, pero al final se agregan las páginas que ocupa el artículo. Ejemplo:

ARGAN, Giulio C. 2012. "Arquitectura e ideología", en *La Biblioteca de la arquitectura moderna*, ed. Noemí Adagio (Rosario: A&P Ediciones), 325.

Si lo que se cita no es una parte de la antología, sino todo el libro, entonces se pone como autor al compilador o editor, aclarándolo. Así, para el caso anterior sería:

ADAGIO, Noemí, ed. 2012. *La Biblioteca de la arquitectura moderna* (Rosario: A&P Ediciones)

Si se trata de una ponencia publicada en las actas de un congreso el modelo es similar, pero se incluye el lugar y fecha en que se realizó el congreso. Nótese en el ejemplo, que el año que figura luego del autor es el de realización del congreso, ya que el año de publicación puede ser posterior.

MALDONADO, Tomás. 1974. "Does the icon have a cognitive value?", en *Panorama semiotique / A semiotic landscape, Proceedings of the First Congress of the International Association for Semiotic Studies*, Milán, junio 1974, ed. S. Chatman, U. Eco y J. Klinkenberg (La Haya: Mouton, 1979), 774-776.

Si se cita material inédito, se describe el origen. Ejemplos:

BULLRICH, Francisco. 1954. Carta personal del 14 de mayo de 1954.

Aboy, Rosa. 2007. *Vivir con otros. Una historia de los edificios de departamentos en Buenos Aires, 1920-1960* (Buenos Aires: Universidad de San Andrés, tesis doctoral inédita).

Cuando se trata de autores antiguos, en los cuales no es posible proveer de fechas

exactas, se utilizan las abreviaturas "a." (ante), "p." (post), "c." (circa) o "i." (inter). Ejemplo: VITRUVIO. i.43 a.C.-14 d.C. *De architectura libri decem*. Trad. inglesa por Morris Hicky Morgan, *The ten books on architecture* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1914).

Si es un artículo que está publicado en papel y en línea, indicar los datos correspondientes y además la página de Internet respectiva junto con la fecha de consulta.

SHIRAZI, M. Reza. 2012. "On phenomenological discourse in architecture", *Environmental and Architectural phenomenology* vol. 23 nº3, 11-15, http://www.arch.ksu.edu/seamon/Shirazi_phenomenological_discourse.htm (consulta: 5 de Julio 2013)

Si es un artículo que solo está en línea, indicar los datos del mismo, y además la página de Internet respectiva junto con la fecha de consulta.

ROSAS MANTECON, Ana M. 1998. "Las jerarquías simbólicas del patrimonio: distinción social e identidad barrial en el centro histórico de México", www.naya.org.ar/articulos/patrimo1.htm (Consulta: 7 de enero 2006).

Cualquier otra situación no contemplada se resolverá de acuerdo a las Normas APA (American Psychological Association) que pueden consultarse en <http://normasapa.com/>

Aceptación y política de evaluación

La aceptación de un artículo para ser publicado implica la transferencia de derechos de autor a la revista. Los autores conservan el derecho de usar el material en libros o publicaciones futuras y de aprobar o vetar la republicación de su trabajo, así como los derechos derivados de patentes u otros.

El formulario de cesión de derechos puede bajarse desde la página web de la Facultad: <http://www.fapyd.unr.edu.ar/ayp-ediciones/ap-continuidad/>

Las contribuciones enviadas serán evaluadas por especialistas que aconsejarán sobre su publicación. Los evaluadores son profesores, investigadores, postgrados pertenecientes a instituciones nacionales e internacionales de enseñanza e investigación o bien autores que han publicado en la revista. La revisión de los trabajos se hace a ciegas, la identidad de los autores y de los evaluadores queda oculta en ambos casos.

Como criterios de evaluación se valorará la profundidad y originalidad en el tratamiento del tema editorial propuesto, el conocimiento del estado de la cuestión, el posicionamiento en el estado de la controversia, el empleo de bibliografía relevante y actualizada, la unidad, claridad, coherencia y rigor en la argumentación.

Los autores serán notificados de la aceptación, rechazo o necesidad de revisión de la contribución junto con los comentarios de los evaluadores a través de un formulario destinado a tal fin.

A large, mature tree with a complex, sprawling canopy stands prominently in the foreground, its dark silhouette contrasting against a bright, overcast sky. Behind the tree, a modern university building is visible. The building features a white facade with large windows and a prominent entrance. A black rectangular sign above the entrance reads "FACULTAD DE ARQUITECTURA". Below the entrance, a smaller sign partially obscured by the tree's branches reads "FACULTAD DE ARQUITECTURA Y PLANEAMIENTO Y DISEÑO". Two people are standing near the entrance, and a bicycle is parked nearby. To the left, a set of wide concrete stairs leads up to another part of the building.

FACULTAD DE ARQUITECTURA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y PLANEAMIENTO Y DISEÑO



A PLANEAMIENTO Y DISEÑO - U.N.R.

www.fapyd.unr.edu.ar/ayp-ediciones

Esta edición fue impresa en Acquatint.
L N Alem 2254
Rosario, Argentina
Julio 2016
Cantidad: 500 ejemplares.

Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Arquitectura, Planeamiento y Diseño.
A&P Ediciones, 2016.

FAPyD

FACULTAD DE ARQUITECTURA, PLANEAMIENTO Y DISEÑO
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO



| **UNR** Universidad
Nacional de Rosario