

LIBRO DE ACTAS DE

# INTERFERENCIAS <sup>2024</sup>

VI CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUITECTURA Y CINE

arquitectura  
y  
cinema



# INTERFERENCIAS

VI CONGRESO INTERNACIONAL DE ARQUITECTURA Y CINE



## COVARRUBIAS

3 y 4 de febrero de 2024

Financia:



"Una manera de hacer Europa"



Cofinanciado por la Unión Europea



Organiza:



Colabora:

Información:

[www.espaci.ar.net/interferencias24](http://www.espaci.ar.net/interferencias24)

Inscripciones y contacto:

[facebook/interferenciascovarrubias](https://facebook.com/interferenciascovarrubias)

[interferenciascovarrubias@gmail.com](mailto:interferenciascovarrubias@gmail.com)



COACYLE / BURGOS COLEGIO OFICIAL DE ARQUITECTOS



The information and opinion contained in the chapters are solely those of the individual authors and do not necessarily reflect those of the editors. Therefore, we exclude any claims against the author for the damage caused by use of any kind of the information provided herein, whether incorrect or incomplete. The editors does not claim any responsibility for any type of injury to persons or entities resulting from any ideas referred to in the chapters. The sole responsibility to obtain the necessary permission to reproduce any copyright material from other sources lies with the authors and editors cannot be held responsible for any copyright violation by the authors in their chapters. Any material created and published by ESPACIAR Group is protected by copyright held exclusively by ESPACIAR Recognized Research Group of the University of Valladolid. Any reproduction or utilization of such material and texts in other electronic, or printed publications is explicitly subjected to prior approval by the referred group.

## **Libro de Actas de INTERFERENCIAS 2024: VI Congreso Internacional de Arquitectura y Cine**

### **Dirección:**

Javier Arias, Javier Blanco & Javier Sánchez

### **Comité organizador:**

Daniel Barba & Pablo Llamazares

Las investigaciones aceptadas para participar en el Congreso han sido sometidas a un proceso de evaluación externa por pares (*Double-Blind Peer Review*) realizado por un comité internacional de expertos académicos y artísticos.

Esta publicación es parte del proyecto de I+D+i:

*DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI*

ref.PID2021-123974NB-I00 (2022-25), financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI

Copyright de los textos: los autores

Copyright de las ilustraciones: los autores y las fuentes citadas

Diseño: Daniel Barba

Traducción: Rosario Romo

### **Coordinación editorial**

Javier Arias Madero

Daniel Barba Rodríguez

### **Edita**

Grupo ESPACIAR ([www.espaciarnet.net](http://www.espaciarnet.net)) & Grupo EfimerARQ,

Universidad de Valladolid

Valladolid, 2024

ISBN: 978-84-09-58549-6

Impresión: TOTEM Reprografía (Valladolid)



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DIGITALSTAGE

Análisis espacial de instalaciones

escenográficas digitales del siglo XXI

REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-2025)



## **congreso**

- 7 INTRODUCCIÓN. Javier Arias & Daniel Barba
- 9 COMITÉS
- 10 PROGRAMA

## **conferencias**

- 15 Museo Carlo Simi - Sad Hill. Javier Sánchez + Giuditta Simi & Joseba del Valle
- 17 La década del miedo: el auge de las distopías en el cine posterior a la caída de las Torres Gemelas. Lucía Salvador
- 19 El fantasma de la imaginación: el escenario eterno de Luis Buñuel. Alfredo Moreno
- 21 Espacio, tiempo y acción: la regla de las tres unidades en el plano secuencia de *Secundarias*. Arturo Dueñas
- 23 Espacio “Celestina”. Neuroarquitectura de escenarios que fomentan encuentros y desencuentros en el cine y los videojuegos. Luis Barrero
- 25 Ventana profunda protodigital. Fernando Zaparaín

## **ponencias**

- 31 El inconveniente: el cine como espejo de la crisis habitacional. Esther Algarra
- 33 De nuevo sobre una escena descartada de *El sol del membrillo* y la habitación de *Las meninas*. Luis Ramón-Laca
- 35 Paisajes arquitectónicos y escenografías digitales: conexiones de la pintura, el cine y los videojuegos en la configuración de los nuevos entornos del entretenimiento audiovisual. Mario-Paul Martínez
- 39 Un escenario no construido. La casa de Marilyn Monroe y Arthur Miller diseñada por Frank Lloyd Wright, 1957. Noelia Galván, Susan Medina, Marta Alonso & Sara Peña
- 41 Visiones pasadas de una arquitectura futura. Influencias y contaminaciones. Óscar Canalís
- 45 *Perspicere*. Danzas, películas y maquetas: movimientos de apertura. Michele Anelli-Monti
- 47 Identidad y alteridad. El espacio alienante entre cine y arquitectura. Giovanni Comi
- 49 Del signo de Venus a la Roma contemporánea. Dúos antitéticos entre Neorrealismo y la escena virtual. Manuela Ciangola & Francesco Masiello
- 53 Escenotecnia digital: dos propuestas de interferencias entre arquitectura soporte y proyección fílmica. Yolanda Martínez
- 55 La Gran Belleza de Paolo Sorrentino. Entre la poética elemental y la escenografía digital. Vicente Alemany & Raquel Sardá

**arquitectura  
ciné**

# INTERFERENCIAS 2024: VI Congreso Internacional de Arquitectura y Cine

Javier Arias & Daniel Barba

Espaciar / EfimerArq / Universidad de Valladolid

Igual que en las ediciones anteriores, la temática general del congreso busca profundizar en las relaciones entre arquitectura y cine. Además, en esta edición se añade una nueva línea temática específica que pone el foco también en la escenografía digital.

El Grupo de Investigación Reconocido de la Universidad de Valladolid (GIR-UVa) *ESPACIAR. Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas*, y el grupo *EFIMERAQ de investigación en arquitectura efímera*, en colaboración con el Ayuntamiento de Covarrubias, organizan la VI edición del Congreso Internacional sobre arquitectura y cine. Que ha tenido lugar los días 3 y 4 de febrero de 2024 en la bella localidad burgalesa de Covarrubias.

El entorno de Covarrubias y el valle del Arlanza, está unido firmemente a la historia del cine desde que en 1966 Sergio Leone eligiese estos magníficos parajes para rodar algunas escenas de la mítica *El Bueno, El feo y el Malo*, y en particular la escena final de la película con el duelo a tres en el cinematográfico cementerio de Sad Hill, situado a pocos kilómetros del municipio. La celebración del 50 aniversario de la película en 2016, animo a un grupo de cinéfilos a la fundar la Asociación Sad Hill, la cual se encargó de la recuperación y restauración del decorado del cementerio. Como una actividad más en la celebración del aniversario se inauguró la primera edición de INTERFERENCIAS, que el 2024 presenta su sexta convocatoria.

La relación entre cine y arquitectura ha sido muy prolífica desde el inicio del séptimo arte, de manera que siempre se han visto mutuamente influidos de manera más o menos directa. Esas interferencias son las que se abordan en este congreso de arquitectura y cine sobre muy diversos puntos de vista: la ciudad, el paisaje, los decorados, el patrimonio artístico, la ciencia ficción.

El congreso ha supuesto en ediciones precedentes un punto de encuentro entre aficionados y profesionales, profesores y estudiantes de estos campos que exponen sus investigaciones en el formato de conferencias al que este año se incorpora el de comunicaciones abiertas en el formato de revisión ciega por pares. Arquitectos, historiadores, artistas visuales, cineastas, directores de arte, fotógrafos, etc. han contribuido con sus aportaciones a habitar el estimulante territorio de la interferencia, del límite, de la interacción, la referencia y la influencia.

Las cinco ediciones precedentes celebradas en 2016, 2017, 2018, 2019 y 2022, han ido consolidando INTERFERENCIAS como una apuesta sólida divulgativa, cuyo interés y repercusión ha ido aumentando año a año. En esta edición de 2024, el comité organizador decidió aumentar la participación externa incorporando rondas de ponencias complementando a las conferencias invitadas, que permitan participar a investigadores en la materia. Para ampliar las posibilidades de participación y divulgación, en esta edición se abrió la oportunidad de participar de manera virtual mediante el envío de comunicaciones grabadas. El congreso además se subirá íntegramente a YouTube para aquellas personas interesadas que no puedan acudir presencialmente tanto en calidad de ponentes como de asistentes. Además, toda la información se encuentra disponible en la web de Espaciar: [www.espaciar.net](http://www.espaciar.net).

Esta edición, además, el congreso se desarrolla dentro del marco del proyecto de I+D+i: *DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI* (ref.PID2021-123974NB-I00, 2022-25), financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI. Para garantizar la calidad de la investigación, todas las intervenciones aceptadas para participar en el Congreso han sido sometidas a un proceso de evaluación externa por pares (*Double-Blind Peer Review*) realizado por un comité internacional de expertos académicos y artísticos.

## **Organiza**

Grupo de Investigación reconocido de la Universidad de Valladolid (Gir-UVa) *ESPACIAR: Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas*

Grupo de investigación sobre arquitectura efímera *EFIMERARQ*

## **Dirección**

Javier Arias. Espaciar / EfimerArq / Universidad de Valladolid

Javier Blanco. Espaciar / EfimerArq / Universidad de Valladolid

Javier Sánchez. EfimerArq

## **Comité organizador**

Daniel Barba. Espaciar / Universidad de Valladolid

Pablo Llamazares. Espaciar / Universidad de Valladolid

## **Comité científico**

David Alba. Universidad de Burgos

Javier Arias. Espaciar / EfimerArq / Universidad de Valladolid

Daniel Barba. Espaciar / Universidad de Valladolid

Luis Barrero. Universidad de Salamanca

Javier Blanco. Espaciar / EfimerArq / Universidad de Valladolid

Renato Bocchi. Università IUAV di Venezia

Santiago de Molina. Universidad CEU San Pablo

Arturo Dueñas. Universidad de Valladolid

Enrique Jerez. IE University

Pedro Leao. Universidade do Porto

Pablo Llamazares. Espaciar / Universidad de Valladolid

Alberto López. Universidad de Valladolid

Yolanda Martínez. EfimerArq / Universidad de Valladolid

Jorge Marum. Universidade da Beira Interior

Andrea Moneta. Nottingham Trent University

Alfredo Moreno. Universidad de Zaragoza

Federica Morgia. Sapienza Università di Roma

Maria Neto. Universidade da Beira Interior

Jaime Nuño. Universidad de Valladolid

Luis Pastor. EfimerArq / Universidad de Valladolid

Rocío Peña. Universidad del País Vasco

Claudia Pirina. Università degli studi di Udine

Luis Ramón-Laca. Universidad de Alcalá

Jorge Ramos. Espaciar / Universidad de Valladolid

Valentina Rizzi. Università Iuav di Venezia

Miriam Ruiz. Espaciar / Universidad de Valladolid / Universidade Beira Interior

Javier Sánchez. EfimerArq / Universidad de Valladolid

Almudena Sánchez. ECAM

Miguel Santiago. Universidade da Beira Interior

Fernando Zaparaín. Espaciar / Universidad de Valladolid

## Sábado 3

9:15 · Recepción de participantes y presentación del congreso

9:30 - 10:30 · Conferencia inaugural

### **Museo Carlo Simi - Sad Hill**

Javier Sánchez · Buho Arquitectos + Giuditta Simi & Joseba del Valle

10:30 - 11:30 · 1ª Mesa de ponentes

### **El inconveniente: el cine como espejo de la crisis habitacional**

Esther Algarra · Universitat de Valencia

### **De nuevo sobre una escena descartada de El sol del membrillo y la habitación de Las meninas**

Luis Ramón-Laca · Universidad de Alcalá

### **Paisajes arquitectónicos y escenografías digitales: conexiones de la pintura, el cine y los videojuegos en la configuración de los nuevos entornos del entretenimiento audiovisual**

Mario-Paul Martínez · CÍA / Universidad Miguel Hernández de Elche

12:00 - 12:45 · 2ª Mesa de ponentes

### **Un escenario no construido. La casa de Marilyn Monroe y Arthur Miller diseñada por Frank Lloyd Wright, 1957**

Noelia Galván, Susan Medina, Marta Alonso & Sara Peña · Universidad de Valladolid

### **Visiones pasadas de una arquitectura futura. Influencias y contaminaciones**

Oscar Canalís · Universitat Politècnica de Catalunya

12:45 - 13:45 · 2ª Conferencia

### **La década del miedo: el auge de las distopías en el cine posterior a la caída de las Torres Gemelas**

Lucia Salvador · Universidad de Valladolid

13:45 - 14:15 · Mesa redonda

14:30 · Almuerzo en común

16:30 - 17:30 · 3ª Mesa de ponentes

### **Dal Segno di Venere alla Roma contemporanea. Duetti antitetici tra Neorealismo e scena virtuale**

Manuela Ciangola & Francesco Masiello · Sapienza Università di Roma

### **Perspicere. Balli, films e maquette: movimenti di apertura**

Michele Anelli-Monti · Sapienza Università di Roma

### **Identità e alterità. Lo spazio straniante tra cinema e architettura**

Giovanni Comi · Università degli Studi di Udine

17:30 - 18:30 · 3ª Conferencia

### **El fantasma de la imaginación: el escenario eterno de Luis Buñuel**

Alfredo Moreno · Crítico de cine / Universidad de Zaragoza

19:00 - 20:00 · 4ª Conferencia

### **Espacio, tiempo y acción: la regla de las 3 unidades en el plano secuencia de Secundarias**

Arturo Dueñas · Director de cine / Universidad de Valladolid

20:00 - 20:30 · Mesa redonda

20:30 · Vino español

## Domingo 4

10:00 - 11:00 · 5ª Conferencia

**Espacio “Celestina”. Neuroarquitectura de escenarios que fomentan encuentros y desencuentros en el cine y los videojuegos**

Luis Barrero · Espaciar / Universidad de Salamanca

11:00 - 12:00 · 4º Mesa de ponentes

**Escenotecnia digital: dos propuestas de interferencias entre arquitectura soporte y proyección fílmica**

Yolanda Martínez Domingo · Universidad de Valladolid

**La Gran Belleza de Paolo Sorrentino. Entre la poética elemental y la escenografía digital**

Vicente Alemany Sánchez-Moscoso & Raquel Sardá Sánchez · Universidad Rey Juan Carlos

12:30 - 13:30 · Conferencia de clausura

**Ventana profunda protodigital**

Fernando Zaparaín · Espaciar / Universidad de Valladolid

13:30 - 14:00 · Mesa redonda

14:00 · Clausura del congreso

Igual que en las ediciones anteriores, la temática general del congreso busca profundizar en las **RELACIONES ENTRE ARQUITECTURA Y CINE**

Además, en esta edición se añade una nueva línea temática específica que pone el foco también en la **ESCENOGRAFÍA DIGITAL**

arquitectura  
cinemas  
cinemas

**conferencias**



# Museo Carlo Simi - Sad Hill

Javier Sánchez

Buho Arquitectos

+ Giuditta Simi & Joseba del Valle



Como sabemos, en territorio burgalés se rodó la película *El bueno, el feo, el malo*, uno de los westerns más famosos del mundo, el cual se ha convertido con el paso de los años en un clásico del género, considerado una obra maestra de la cinematografía.

Casi sesenta años después, todavía se proyecta en cines, se emite en las televisiones de todo el mundo y cuenta con millones de seguidores. El proyecto llevado a cabo en 2015 para revivir el cementerio de Sad Hill, el cual se encuentra dentro del Parque Natural Sabinars del Arlanza, fue uno de sus platós más famosos, convertido ahora en un destino para cinéfilos y turistas.

Carlo Simi fue el arquitecto que creó las escenografías del film, tanto del cementerio de Sad Hill, el puente de Langstrom sobre el Arlanza, el fuerte de Betterville... Además de las escenografías de otras muchas películas dirigidas por Sergio Leone y con música de Ennio Morricone, como las otras dos de la *Trilogía del dólar* y *Érase una vez en América*.

Carlo Simi falleció en el año 2000. En la actualidad, su hija Giuditta Simi conserva todo el material original de la creación de dichas escenografías: planos, bocetos, vestuario... Su intención es donar toda la colección para que sea expuesta permanentemente en un museo.

El Ayuntamiento de Covarrubias dispone de un espacio donde se va a ubicar el museo. La casilla de Santo Tomás es un edificio de un siglo de antigüedad adosado al lienzo oeste de la iglesia de Santo Tomás. Se va a rehabilitar el edificio para adaptarlo a museo. Desde una puerta en planta baja de la casilla se accede al espacio libre posterior conocido como Huerto de Dios. Y a la casilla se accede desde un jardín delantero de forma alargada y ascendente, que se inicia en el atrio procesional de la iglesia de Santo Tomás.

Todos estos espacios se van a utilizar para la formalización del MUSEO CARLO SIMI – SAD HILL, un museo dedicado a un arquitecto del cine, un escenógrafo, cuya conceptualización y proyecto se presentarán en esta ponencia.



# La década del miedo: El auge de las distopías en el cine posterior a la caída de las Torres Gemelas

Lucía Salvador

Universidad de Valladolid



Cuando el 11 de septiembre de 2001 dos aviones suicidas impactaron contra el World Trade Center de Nueva York ante las cámaras de televisión de todo el mundo, una época se cerró a la vez que se abría otra. Atrás quedaban los años de postguerra fría, que arrancaron con la caída del Muro de Berlín, marcados por la esperanza de que el mundo fuera capaz de superar las divisiones ideológicas y la amenaza constante de la guerra o la destrucción atómica.

Desde su nacimiento, el medio cinematográfico ha mantenido una relación inseparable con la Historia. Como expresión cultural, el cine refleja la Historia y es capaz de “tomar el pulso” a la sociedad de la época. Así, todas las películas, independientemente del tiempo histórico que recreen en su relato, siempre nos hablan del presente, o lo que es lo mismo: de la visión del mundo de sus creadores, indisoluble de la realidad del momento.

Es evidente que el séptimo arte no podía ser ajeno al cambio de paradigma que trajo consigo la caída de las Torres Gemelas. Los géneros cinematográficos realistas -como el bélico o el thriller político- reflejaron de forma explícita las coyunturas que EE.UU. vivió en los años posteriores al atentado. No obstante la huella del “mundo post 11-S” cristalizó si cabe con más fuerza en el cine de ciencia ficción, especialmente en las distopías futuristas.

La “factoría de sueños” hollywoodiense se convirtió más bien en una “fábrica de pesadillas”. Aunque estas películas transcurren en tiempos futuros, sus relatos constituyen un reflejo en clave metafórica de los miedos y conflictos que experimentó la sociedad estadounidense tras el 11 de septiembre.

Como acredita la Historia del cine, en tiempos de crisis los fantasmas colectivos siempre suponen un repunte para la ciencia ficción. El expresionismo alemán de los años veinte, el cine de monstruos de la Universal durante la Gran Depresión o el cine de invasiones extraterrestres de la Guerra Fría, son espejos de los peores temores que atenazan a los espectadores en la sala oscura.

Esta conferencia plantea un recorrido a través de la historia de la ciencia ficción, desde el siglo XIX hasta nuestros días, con el fin de evidenciar cómo sus relatos constituyen una representación alegórica de los miedos de la sociedad de cada época. Este viaje se detiene en el análisis de diez distopías futuristas estrenadas en la década posterior a la caída de las Torres Gemelas que revelan claves sugerentes para comprender la mentalidad de la sociedad estadounidense en el “mundo post 11-S”.



# El fantasma de la imaginación: El escenario eterno de Luis Buñuel

Alfredo Moreno

Crítico de cine / Universidad de Zaragoza



El cine de Luis Buñuel, tantas veces condicionado por las estrecheces presupuestarias y la limitación de medios técnicos, atesora, no obstante, una engañosa simplicidad en su puesta en escena que responde a un abundante y riquísimo catálogo de referencias autobiográficas, culturales, artísticas, literarias, religiosas e ideológicas. Un entrelazado de alusiones y relaciones de gran densidad y complejidad que transita por su infancia en Calanda y Zaragoza, el periodo en la Residencia de Estudiantes de Madrid, su primera etapa en París, con el descubrimiento del grupo surrealista, y la profunda influencia que en su trayectoria como cineasta representa la obra de naturalistas como Darwin o Fabre, de escritores como Jacobo de la Vorágine, Cervantes, Huysmans, Sade, Pérez Galdós, Zorrilla, Valle-Inclán, Lorca o Gómez de la Serna, de pensadores como Marx, Engels o Kropotkin, de investigadores como Freud o Einstein, de pintores como Goya, Velázquez, Valdés Leal, Vermeer, Géricault, Millet o Dalí y de cineastas como Buster Keaton, Jean Epstein, Sergei Eisenstein, Fritz Lang o Ernst Lubitsch.

Un entramado que constituye la base de una prolongada obra que, extendida a lo largo de seis décadas y repartida en tres países, está dotada sin embargo de una inusitada coherencia formal e intelectual con la imaginación como espacio central entre las dos fuerzas que la cercan y encauzan, el azar y, sobre todo, el misterio. No en vano, sobre

este, como declaración de intenciones, afirma: “el misterio, elemento esencial de toda obra de arte, falta en general en las películas. Autores, realizadores y productores tienen mucho cuidado de no perturbar nuestra tranquilidad, cerrando la ventana de la pantalla al mundo de la poesía. Prefieren proponer argumentos que son una continuación de nuestra vida cotidiana, repetir mil veces el mismo drama, hacernos olvidar las penosas horas del diario trabajo. Todo esto sazonado por la moral habitual, por la censura gubernamental, la religión, el buen gusto, el humor blanco y otros prosaicos imperativos de la realidad. Al cine le falta misterio”.

# Espacio, tiempo y acción: La regla de las tres unidades en el plano secuencia de *Secundarias*

Arturo Dueñas

Director de cine / Universidad de Valladolid



La resolución de una secuencia mediante un solo plano supone ciertamente un reto, aunque, tal vez por ello, no son escasas las películas que incorporan en su metraje algún plano secuencia (probablemente el más famoso sea el que sirve de inicio a *Sed de mal* (*Touch of evil*, 1958), de Orson Welles). Pero que una película entera esté rodada en un solo plano no es nada habitual: durante los 75 años transcurridos desde que Alfred Hitchcock dirigiera *La sogá* (*The rape*, 1948), solo se han rodado unas 25 películas en un único plano secuencia, la gran parte de ellas en el siglo XXI.

El plano secuencia traslada al cine las tres unidades, difusamente planteadas por Aristóteles y establecidas con rigor en el teatro neoclásico, reglas quebradas continuamente por el teatro español del Siglo de Oro o por el Romanticismo: unidad de tiempo (sin saltos al pasado o al futuro), unidad de lugar (un espacio físico único donde sucede la representación) y unidad de acción (una sola acción principal, sin desviarse hacia acciones secundarias).

Los orígenes del cine están íntimamente unidos a las representaciones teatrales, de forma que algunas películas primitivas no son más que teatro filmado. Precisamente la ruptura de estas tres unidades, la de tiempo con las elipsis, la de lugar con la filmación en diferentes localizaciones y la de

acción con tramas paralelas a la acción principal, es lo que alejó al cine del teatro y lo convirtió en un arte con características propias. Por ello, cabe preguntarse el porqué de la fascinación que ejerce en los directores el plano secuencia cuando, si se analiza con profundidad, realmente supone un regreso al cine más primitivo, ligado al teatro, y elimina lo más genuinamente cinematográfico que lo diferencia de este: el montaje.

*Secundarias* (Arturo Dueñas, 2023) es la segunda película en la historia del cine español rodada en un plano secuencia, tras *Hablar* (Joaquín Oristrell, 2015). Aunque en las primeras versiones del proyecto no aparecía esta idea, la ubicación espacio/temporal y narrativa de la historia impuso el rodaje de la misma en un solo plano. Se eligió el teatro Calderón, con tres espacios (camerinos, escenario, espacio exterior adyacente), tiempo real (coincidente con la duración de la película) y acción lineal (la representación de la obra *Cartas al Emperador*, de Teatro del Navegante y Roberto García Encinas).

En la película se establece una dicotomía entre acción real y acción representada, mediante la utilización del color y el blanco y negro, la mezcla de formatos y, sobre todo, la filmación de una pantalla donde se emite en directo la obra teatral, todo ello para marcar la diferencia de registro entre el cine y el teatro.



# Espacio “Celestina”: Neuroarquitectura de escenarios que fomentan encuentros y desencuentros en el cine y los videojuegos

Luis Barrero

Espaciar / Universidad de Salamanca



Utilizamos la expresión “ser una celestina” para calificar a una persona que facilita e intenta intervenir para que dos personas se conozcan, y de ahí, nazca una relación o encuentro amoroso o sexual. Hasta la aparición de una disciplina como la neuroarquitectura, nunca se había establecido, que la configuración, materialización o ambientación de un espacio pudiera condicionar el estado de ánimo o el comportamiento de sus usuarios.

El objetivo de esta investigación se centra en analizar las características espaciales de los escenarios cinematográficos y de videojuegos a través de un mecanismo dual de opuestos; la dimensión íntima frente a la social, lo tectónico frente a lo estereotómico, el cromatismo armónico frente al contrastado.... Expondremos cómo las diferentes experiencias espaciales condicionan nuestra propia percepción y la de los personajes que habitan estos espacios.

El método consistirá en establecer analogías entre dos disciplinas diferentes sobre la base de experimentar su espacio. Esto se concretará analizando dos obras ya creadas de dos diferentes experiencias: *Deseando amar* de Wong Kar Wai como obra cinematográfica y *Assassin's Creed Brotherhood* de Ubisoft como videojuego.

En la película *Deseando amar* notaremos como la configuración formal del escenario, así como las texturas de sus acabados del lugar donde se producen las interacciones de la pareja protagonista, Chow y Li-zhen, expresan su comportamiento y estado de ánimo. Finalmente, en el videojuego *Assassin's Creed. Brotherhood* realizaremos un recorrido por todos los escenarios donde se produce la relación entre Cristina Vespucio y Ezio Auditore, estableciendo una analogía entre las características espaciales del ambiente donde se desarrollan.

Esperamos concluir con la certeza de la importancia que tiene el diseño de un espacio, y más concretamente, su configuración, su texturización y su ambientación, tanto en la experiencia física de un espacio arquitectónico como en la experiencia audiovisual de un escenario cinematográfico o gamer.

### **Bibliografía:**

- Bauman, Zygmunt. *Modernidad líquida*. Madrid, 2003
- Bocchi, Renato. «Proyectar el espacio y el movimiento». En *Escultura y paisaje*, págs 41-54, 41-54. Fundación Cañada Blanch, 2011
- Bond, Michael. *Wayfinding: The Art and Science of How We Find and Lose Our Way*, 2020
- Deleuze, Gilles. *El pliegue: Leibniz y el Barroco*. Barcelona, 1989
- Gorostiza, Jorge. *La profundidad de la pantalla*. Arq. Santa Cruz de Tenerife, 2007
- Holl, Steven. *Cuestiones de percepción: Fenomenología de la arquitectura*. Traducido por Moisés Puente Rodríguez, 2014
- Norman, Donald A. *La psicología de los objetos cotidianos*. Traducido por Fernando Santos Fontenla, 2018
- Pallasmaa, Juhani. *Los ojos de la piel: La arquitectura y los sentidos*. Barcelona, 2014
- Rowe, Colin, y Robert Slutzky. «Transparencia literal y fenomenología». *Arquitectura: Revista del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid (COAM)*, n. 214. 1978
- Tessenow, Heinrich, y José Manuel García Roig. *Trabajo artesanal pequeña ciudad*. Murcia, 1998

# Ventana profunda protodigital

**Fernando Zaparaín**

Espaciar / Universidad de Valladolid



Brunelleschi propuso que la representación pictórica debía ser como una ventana abierta en el muro. Desde entonces, en occidente, se ha percibido la realidad encuadrada mediante todo tipo de dispositivos, desde la hornacina y el marco, hasta la cámara y la pantalla. Las vanguardias modernas lucharon por redefinir sus límites, y las postvanguardias de los sesenta plantearon nuevas relaciones entre objeto, contenedor y espectador. Pero en todo ese tiempo, se ha entendido que era deseable densificar la profundidad de la ventana, no solo aumentando el efectismo de su perspectiva, sino por superposición de capas de significado. Esto puede observarse bien en algunas películas construidas en función de ventanas como *Rear Window*, *Paris-Texas*, *En construcción* o *Dies Irae*.

La operación clave que realiza una ventana es la de encuadrar. Con ella selecciona una porción del mundo y la pone en relación con una nueva realidad generada por el marco, contrapuesta a lo elegido, que se denomina fuera de campo. Este es una de las grandes aportaciones de la ventana, que al segregar, reúne en sí misma de forma dialéctica tres entidades: el objeto captado, el sujeto que lo percibe y el mecanismo empleado para acotar lo visible (para racionalizarlo). Así, se superpone algo artificial a lo real, para analizarlo y proponerlo subjetivamente. Se pasa, de la mera observación, al enunciado.

Con todo esto, la ventana segrega y genera un espacio virtual, que no sólo se limita a lo mostrado, sino a lo sugerido. Así, el fuera de campo permite construir ámbitos que no existen sin llegar a realizarlos físicamente. Más allá de la existencia de lo real, tanto en cine como en arquitectura existen otros sistemas de construcción del tiempo y el espacio. Éstos no pasan por la mera existencia de un marco físico, sino que implican procesos de selección, continuidad o montaje, con los que se definen un tiempo y un espacio representados, elaborados desde la subjetividad del creador. Así, lo que no se muestra, empieza a ser tan definitivo como lo presentado.

En nuestra hipermodernidad, la pantalla se ha hecho móvil, personal y ubicua, mientras la superficie está sustituyendo a la profundidad, como recuerda Jameson. Por eso puede ser interesante comparar la pantalla profunda analógica, basada en la proyección, con los actuales dispositivos digitales basados en la inmersividad, pero con significados más superficiales.



arquitectura  
cinemas  
cinemas

**ponencias**

# **ponencias bloque 1**

presenta: Enrique Jerez IE University

# El inconveniente: El cine como espejo de la crisis habitacional

Esther Algarra  
Universitat de Valencia



La dificultad para el acceso a la vivienda ha sido una constante temática en nuestra cinematografía. Muchos son los títulos que -especialmente a partir de la posguerra- han reflejado, bien con un tono dramático o bien en vis cómica, los sinsabores provocados por no poseer un espacio propio donde guarecernos y desarrollarnos a nivel físico, emocional e intelectual. Este derecho básico, recogido en la mayoría de las constituciones occidentales y en el artículo 47 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos, se ha convertido (y aun a fecha de hoy sigue siéndolo) en un privilegio inalcanzable para buena parte de la ciudadanía. De igual manera, la gran pantalla se ha hecho eco de los fracasos de numerosas políticas habitacionales, las cuales, mediante complejos engranajes de leyes y decretos, han intentado paliar sin demasiado éxito uno de los mayores problemas de nuestras sociedades modernas.

Se ha tratado, pues, esta problemática -sorteando las más de las veces las disposiciones censoras- a través de temáticas como el chabolismo, los créditos oficiales o el subarrendamiento de habitaciones. Una de las cintas que plasmó con mayor crudeza la realidad vivida por miles de familias a causa del éxodo rural fue *Surcos* (José Antonio Nieves Conde, 1951), cuyo director años más tarde criticó la especulación del suelo y sus consecuencias para la clase media en *El inquilino* (1958). Una comedia negra que muestra una realidad no muy alejada de los desahucios, la

especulación urbanística, la burocracia ineficiente, la falta de solidaridad, los abusos bancarios o los alquileres leoninos que siguen definiendo el panorama para jóvenes y mayores sesenta años después. Esta situación ha sido también expuesta mediante otras excelentes realizaciones cinematográficas; desde clásicos como *Esa pareja feliz* (Juan Antonio Bardem, 1953), *Cerca de la ciudad* (Luis Lucía, 1952), *La vida por delante* (Fernando Fernán Gómez, 1958), *Historias de Madrid* (Ramón Comas, 1958) o *El pisito* (Marco Ferreri e Isidoro M. Ferry, 1958) hasta las contemporáneas *Techo y comida* (Juan Miguel del Castillo, 2015) o *Cerca de tu casa* (Eduard Cortés, 2015).

En todas ellas la vivienda (o la ausencia de la misma) es un elemento crucial en la dinámica narrativa (Neira, 1998) constituyendo el objeto de deseo que avanza la acción, pero a su vez -siguiendo la terminología acuñada por Casetti y Di Chio (1991)- convirtiéndose en un “existente”, es decir, en un personaje activador de acontecimientos y sujeto a transformaciones, cuyo análisis nos permite conocer las emociones de los personajes (García Pons, 2022).

Una buena muestra reciente de ello es la casa de Lola (Kiti Mánver) en *El inconveniente* (Bernabé Rico, 2020), adaptación cinematográfica de la exitosa obra teatral homónima escrita y dirigida por Juan Carlos Rubio. Una historia agrídulce sobre la soledad y la amistad de dos mujeres de distintas generaciones y caracteres, cuyas vidas están ligadas a espacios arquitectónicos también dispares -comparados sutilmente en varias ocasiones a lo largo del filme- y a las cuales les une inicialmente la particular propiedad de una vivienda. Esta última es la gran protagonista de la historia y en ella cada detalle está simbólicamente cuidado: la luz vibrante de la terraza, el armario empotrado del recibidor, el molesto tabique del salón comedor... Un espacio doméstico tratado con sumo mimo por la cámara y que, en paralelo a los seres que lo habitan, va evolucionando también a lo largo del filme.



# De nuevo sobre una escena descartada de *El sol del membrillo* y la habitación de *Las meninas*

Luis Ramón-Laca

Universidad de Alcalá

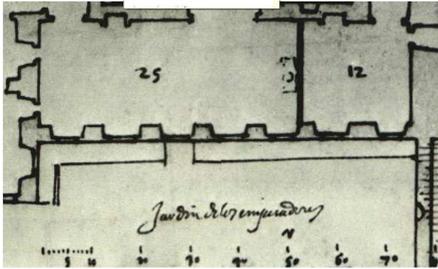


En 1990, durante el rodaje de *El sol del membrillo*, Víctor Erice rodó una escena, no incluida finalmente en la película, en la que los pintores Antonio López y Enrique Gran mantienen una conversación sobre *Las meninas*, la famosa obra de Diego Velázquez, utilizando para ello una reproducción del cuadro pinchada en la pared. En dicha conversación, Antonio López pregunta a Enrique Gran, más bien retóricamente, cómo se pintó el cuadro, es decir, su perspectiva, sugiriendo que Velázquez hubiera utilizado un espejo. Esta idea, explorada con diverso éxito por varios autores, merece ser considerada de nuevo a la luz de los datos que conocemos hoy sobre la habitación de *Las meninas*.

Si bien la escena citada parece más bien un boceto de una idea para una película que Erice nunca llegó a filmar, las posibilidades que esta y, por supuesto, y *El sol del membrillo* mismo ofrecen para reflexionar sobre la relación entre cine y pintura son inagotables. La posibilidad o imposibilidad de representar la realidad espacial (3D) e incluso temporal (t) sobre un soporte plano (2D), ya sea sobre el celuloide o el lienzo, aparecen en *El sol del membrillo* a la manera clásica, como si se tratara de las uvas y la cortina de Zeuxis y Parrasio. En el corto *Cristales rotos*, Erice establece un diálogo entre la fotografía y el cine, mostrándonos el testimonio real de una serie de personajes que, por así decirlo, han salido de una fotografía pinchada también en la pared, en este caso de una fábrica abandonada.

En *Las meninas*, como sugirió Svetlana Alpers, parecería que pudiéramos atravesar el plano del cuadro de la escena y entrar en el cuarto bajo del príncipe Baltasar Carlos, en el desaparecido Alcázar de Madrid.

Probablemente, la cuestión no es comprender cómo se pintó o qué representa en realidad *Las meninas*, un enigma que solo podría resolverse si un día se encontraran unos párrafos escritos por Velázquez, cosa que no hay que descartar; la cuestión es qué es la pintura, que es el cine y/o qué es el arte.



# Paisajes arquitectónicos y escenografías digitales: Conexiones de la pintura, el cine y los videojuegos en la configuración de los nuevos entornos del entretenimiento audiovisual

Mario-Paul Martínez

CÍA / Universidad Miguel Hernández de Elche

Buena parte del cine contemporáneo y, especialmente, de los recientes *blockbusters* estrenados por Hollywood mantienen una fuerte deuda escenográfica con las producciones del *primer cine* de cineastas como George Méliès, Alice Guy o Ferdinand Zecca. Autores, a su vez, alentados por espectáculos anteriores como el teatro o la ópera, gracias a los cuales establecieron las bases técnicas de los trucajes escenográficos (como el *Pepper's Ghost*, el *matte painting*, los entornos por multicapas, etc.) que han definido la trayectoria del cine hasta llegar a su versión digital. A esta deuda cinematográfica se le suma hoy, además, una nueva e importante influencia proveniente de los videojuegos y de sus avances en el desarrollo de entornos virtuales: programas como *Unity* o *Unreal Engine* originalmente diseñados para estas modalidades del entretenimiento interactivo, se emplean actualmente para crear entornos mucho más eficientes y controlables en cuestiones de dirección de fotografía y posproducción; así como para aplicar formulaciones estilísticas del juego digital (configuración de planos, estrategias de montaje, texturizados de la imagen, etc.) cada vez más frecuentes en la pantalla cinematográfica.

Son muchos y muy diversos, por tanto, los avances tecnológicos que han configurado la trayectoria de la escenografía fílmica actual, y sin embargo y a pesar de esta longeva cadena de conexiones e intercambios, siempre ha existido un medio cohesivo a todos ellos en lo que respecta a los

fundamentos de su creación escenográfica: lo pictórico. Desde el lienzo a la pantalla pixelada, las concepciones sobre luminancia, color, composición, la volumetría, y otros factores de la pintura, sin olvidar la influencia de las diversas pulsiones estéticas de los movimientos pictóricos de la Historia del arte, han pervivido como una base constructiva del entorno filmico y lúdico-digital sobre la que experimentar con las particularidades de cada medio.

La siguiente propuesta, pretende analizar las conexiones y los modelos fundamentales de estos procesos pictórico-digitales sobre la escenografía cinematográfica. Considerando la amalgama de estos medios -pintura, cine y videojuego-y una serie de casos de estudio representativos (*Speed Racer*, *Red Dead Redemption*, etc.), tanto como un punto de encuentro para los avances técnico-metodológicos, como un espacio para entender los nuevos *modos de ver y entender* la creación de escenografías digitales.



# **ponencias bloque 2**

presenta: Javier Blanco Universidad de Valladolid

# Un escenario no construido. La casa de Marilyn Monroe y Arthur Miller diseñada por Frank Lloyd Wright, 1957

Noelia Galván, Susan Medina, Marta Alonso & Sara Peña  
Universidad de Valladolid



La sorprendente relación sentimental de finales de los años cincuenta entre la actriz estadounidense más glamurosa, Marilyn Monroe, y el guionista e intelectual Arthur Miller, dio lugar a un proyecto de vivienda del también famoso y aclamado arquitecto Frank Lloyd Wright. Tras su matrimonio en 1956, la vida tranquila de Miller se enfrentaba a las aspiraciones de la joven Marilyn, que contactó con Wright para la construcción de una casa en Connecticut, Estados Unidos, caracterizada por su capacidad escenográfica.

La compenetración entre el arquitecto y Marilyn en ciertos aspectos hizo que la vivienda se ideara para impresionar al público, realizar fiestas de Hollywood y encajar a la perfección en el mundo de la actriz, sin embargo, no se ajustaba a la vida relajada y tranquila que seguía Miller, que por aquel entonces vivía con la actriz en una modesta casa situada en Roxbury.

Este trabajo aborda la restitución de la casa, partiendo de los escasos dibujos que se conservan de la misma, y utilizando nuevas herramientas gráficas de representación de la arquitectura (BIM, render y AI) que, en muchos casos, son similares a las que usa el cine actual. El objetivo no es sólo recrear este proyecto ausente, sino reivindicar la importancia del dibujo como fundamento de la arquitectura en su valor como patrimonio a preservar. Este enfoque metodológico nos permite también analizar

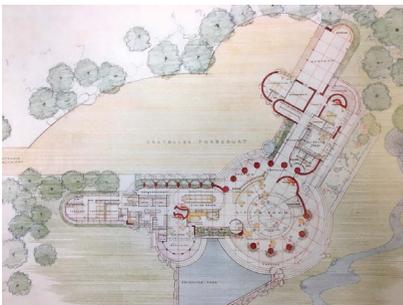
esta casa, contextualizarla en la trayectoria del arquitecto y recuperar un fragmento único de la unión de estos tres personajes tan cinematográficos, bríndanos una perspectiva visual y hermenéutica sobre la historiografía de la arquitectura.

Como veremos, desde los primeros diseños, el espacio predominante se asemejaba a un gran escenario, rodeado de pilares circulares y cubierto con una cúpula de vidrio de *broderie*, con la finalidad de recibir a los invitados en un espacio único y a la altura de la artista. Esta área albergaba una zona de proyección curva con un *lounge pit* rehundido junto a la chimenea, para el disfrute de las películas de Marilyn, como si de un cine privado se tratase. Además, se abría al gran jardín aterrazado diseñado por Wright, mediante unos escalones imitando la disposición de un proscenio real.

Wright, al surgir de la evolución de sus proyectos anteriores como la Casa Robert Windfohr (1949) y la Casa de Raúl Baillères (1952), la característica geometría de estas viviendas se adaptó con facilidad a los intereses de la pareja, aunque terminaron abandonando el megalómano proyecto en 1957, dos años antes del fallecimiento del arquitecto.

En ese mismo año Frank Lloyd Wright realizaría una entrevista con Mike Wallace en la televisión, en la que el ser preguntado “¿Qué piensa de la señorita Monroe como arquitectura?” el arquitecto con evidente enfado respondió “creo que la señorita como arquitectura es una arquitectura extremadamente buena. Es una actriz natural y estupenda”.

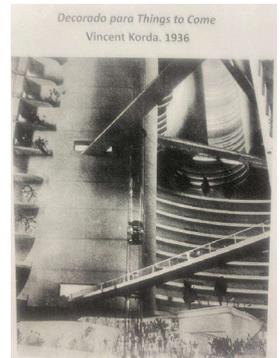
Pocos años después, en 1961, los intentos de Marilyn por ser valorada intelectualmente en el entorno de su marido, y no solo por su apariencia, terminaron con su relación con Miller. Sin embargo, los planos y dibujos de su particular vivienda escenográfica fueron reutilizados veinte años más tarde como modelo para la elaboración del Club de Golf King Kamehameha en Maui construido en Hawái.



# Visiones pasadas de una arquitectura futura. Influencias y contaminaciones

Òscar Canalís

Universitat Politècnica de Catalunya



En el cine la arquitectura aparece como marco de acción dentro de la historia de ficción. Se filma directamente la realidad construida en unos casos, mientras en otros ésta es reproducida o reconstruida. A veces la arquitectura es inventada para la ocasión, dando lugar a auténticas obras de arquitectura para el cine. Se trate de arquitectura ficticia o tomada de una realidad presente o pretérita, se emplean decorados, maquetas e infinidad de trucos para dar apariencia creíble a estos espacios pretendidos. Se aprecian según los casos concretos distintos criterios de selección y tratamientos más o menos cultos, rigurosos o delirantes. En ocasiones la arquitectura aparece como actividad dentro de la historia de ficción y el arquitecto como personaje de la misma. A menudo se altera el nombre, la ubicación y el uso original de los espacios que aparecen en el cine, manipulando directamente la realidad para obtener un marco de la ficción. Se trata de una operación inversa a aquella por la cual se intenta reproducir escenarios ya desaparecidos.

La arquitectura expresamente creada para el cine influye a su vez en la arquitectura que se construye posteriormente ya sea de modo consciente para quienes intervienen en el proceso, o como una especie de aportación más o menos sutil a la memoria y percepción de los espacios y estilos. En este sentido se produce una *contaminación* de la arquitectura por parte

del cine de un modo análogo al que ha estudiado Simón Marchán Fiz para el caso de la pintura en su obra *Contaminaciones figurativas*:

El cine y el cómic a su vez se han influido entre sí y en este sentido también se ha contaminado la arquitectura. Pueden encontrarse buenos ejemplos de estas influencias en el género de ciencia ficción donde aparece una alternancia entre fantasía y realidad arquitectónica que ilustra las relaciones o contaminaciones mencionadas e incluso una cierta retroalimentación entre los dos mundos.

Así ocurre con la ambientación de la película *Things to come* dirigida por William Cameron Menzies, que a su vez fue director artístico en otras películas, y producida por Alexander Korda en 1936. La acción de la película se sitúa en el año 2.036 en la ciudad de Everytown. Allí, después de la casi total destrucción de la civilización por las guerras del siglo XX se vive en un hábitat subterráneo ultra tecnológico. Romà Gubern cita este ejemplo relacionando directamente los decorados de la película con la estética de los cómics de Flash Gordon.

A los decorados de *Things to come* cabe atribuirles influencias sobre la arquitectura construida muchos años después. Uno de los ejemplos más claros son los modelos de edificios de oficinas, galerías comerciales y hotel que se desarrollan alrededor de un gran atrio, con ascensores transparentes y que han llegado a convertirse en habituales. En este sentido la arquitectura de ficción parece inspirar la arquitectura real. También cabría una reflexión sobre cómo la representación utópica del espacio colectivo ha podido convertirse en la imagen tópica del espacio comercial. Un caso muy evidente es el de los hoteles construidos por el arquitecto y promotor John Portman en Estados Unidos 30 años más tarde. Posiblemente se trata de la utilización del mismo vocabulario arquitectónico, pero desprovisto de su connotación utópica.





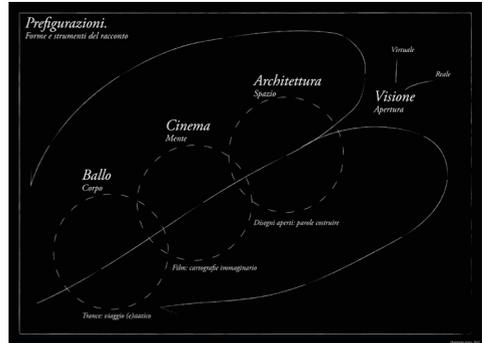
# **ponencias bloque 3**

presenta: Claudia Pirina Università degli studi di Udine

traducción de los textos: **Rosario Romo**

# *Perspicere.* Danzas, películas y maquetas: movimientos de apertura

Michele Anelli-Monti  
Sapienza Università di Roma



En el *territorio del proyecto* existe una relación de parentesco entre las artes del cuerpo, la cinematografía y la arquitectura. Una intersección de dispositivos materiales e inmateriales para anticipar el futuro, para leer lo “real” e inscribirlo en el “sueño”. No es casualidad que el diccionario con el que trabajamos se refiera continuamente a esta dialéctica de echar hacia delante: *proyecto*, *prefiguración*, *proceso*, y de dividir las etapas, *designar*, *destino* o *dirección*. Las palabras-sonidos-imágenes de la danza y la arquitectura, como bien resume el etimónimo de cine *kinema*, nos mueven hacia dentro y hacia fuera, son viajes, son visiones. Con este punto de vista, la contribución pretende centrarse en lo que vincula las prácticas del cuerpo relacionadas con la herramienta de visión en trance, la película como sueño y el dibujo y la maqueta de arquitectura como herramienta “para ver”.

Así, se investiga la práctica de la danza extendida en muchas culturas que van del *chamán al raver* (Lapassade, 2020), el cine como técnica para “concentrar mucha experiencia y mucho pensamiento en un pequeño volumen” (Poincaré, 1997) - que freudianamente significa “condensar” (Tagliagambe, 2011)- y, por último, una forma de razonamiento a través de la representación arquitectónica. Dentro de estos dispositivos emerge la paradoja de habitar simultáneamente la mirada de apertura que exige borrosidad y fragmentación y la necesidad de control que exige

el cierre del proyecto con adherencias omniscientes. Este diálogo es un acontecimiento al que uno puede disponerse, al que uno aprende a abrirse. “Los pensamientos y las imágenes se abren donde los cuerpos se abren y el deseo es grande [...] Abrir un cuerpo y una imagen es un acto que mueve y conmueve: cuando un cuerpo se abre para generar otro, cuando cuando la tierra se abre para recibirlo, cuando se descubre un cuerpo vivo o muerto, cuando se expone en su totalidad o en pedazos, o en el fragmento de una reliquia.

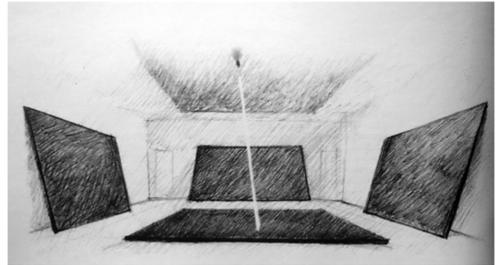
Lo que se abre ya no es una ventana -la ventana albertiana- sino la puerta a la que Didi-Huberman se refiere: un límite que debemos cruzar para entrar en el mundo, o que alguien o algo atraviesa para ocupar nuestro espacio espacio interior” (Borgherini, Garbin, 2011). El cruce se argumentará mediante una serie de proyectos que ilustran la fertilización cruzada de teorías y prácticas mediante la configuración de múltiples tecnologías de predicción: como la danza que Keisuke Oka realiza para narrar su Casa Butho (Beka&Lemone 2020), como la de las películas de Gaspar Noé o la búsqueda de un diseño “abierto” en arquitectura como la investigada por Emanuele Garbin sobre Carlo Scarpa o el uso de modelos y visuales BIM. Estas experiencias nos abren a “una producción de nuevos significados, un verdadero ‘aumento’ del ser (que es algo más y diferente de lo que se conoce bajo el nombre de “realidad aumentada”). Al final un dibujo, un modelo, una simulación nos habla no sólo de su referencia objetiva sino también de sí mismo y de nosotros, de la forma más general de las cosas y de nuestra manera de entenderlas, de nuestra conciencia y del horizonte de sentido que se centra en ella” (Borgherini, Garbin, 2011)

### **Bibliografía:**

- Borgherini M., Garbin E. (a cura di), *Modelli dell'essere. Impronte di corpi, luoghi, architetture*, Marsilio, Venezia 2011
- Campagna F., *Magia e tecnica. La ricostruzione della realtà*, Tlon, Milano 2021; ed. or. *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*, USA Academic, New York 2018
- D'Acunto G., Marini S. (a cura di), *Prefigurazioni. Forme e strumenti del racconto*, Mimesis, Milano 2022
- Didi-Huberman G., *L'immagine aperta. Motivi dell'incarnazione nelle arti visive*, Milano 2008; ed. or. *L'image ouverte. Motifs de l'incarnation dans les arts visuels*, Paris 2007
- Fellini F., *Fare un film (1974)*, Einaudi, Torino 2015
- Garbin E., *In bianco e nero. Sulla materia oscura del disegno e dell'architettura*, Quodlibet, Macerata 2014
- Lapassade G., *Dallo sciamano al raver. Saggio sulla transe*, De Martino G. (a cura di) Jouvence, Milano 2020
- Tagliagambe S., *La vita è sogno*, in AA. VV., *La coscienza e il sogno a partire da Paul Valéry*, Atque. Materiali tra filosofia e psicoterapia, n. 8/9, Firenze 2011

# Identidad y alteridad. El espacio alienante entre cine y arquitectura

Giovanni Comi  
Università degli Studi di Udine



Con la llegada de lo digital, la relación entre el cine y las artes visuales se ha visto profundamente alterada y ha comenzado a surgir una idea de “multimedialidad que no sólo determina una discontinuidad con el pasado sino que marca de hecho una “revolución” (Balzola, Monteverdi 2007, p. 11). De hecho, el uso de nuevas formas expresivas favorece la búsqueda de un enfoque multimodal y trans disciplinar (Studio Azzurro 2023, p. 8); al mismo tiempo, el proceso de digitalización, al ampliar la percepción de óptica a sinestésica, modifica el papel del espectador, que de pasivo pasa a ser perceptiva y operativamente participativo. Esta relación, sin embargo, no es unidireccional; al hacer experiencia de este contacto, el hombre percibe que es a su vez transformado, ya que “[...] los vivos participan de lo que ven y tocan: son piedras, son árboles; intercambian contactos y alientos con la materia que los envuelve. Tocan y son tocados [...]” (Valéry 2011, p. 30).

La interactividad, que es más que mera interacción, el resultado de este proceso, remite al mecanismo del pensamiento descrito por Šklovsky para quien “la función de la imagen no consiste en acercar nuestra mente al objeto sino en determinar la forma en que se percibe” (Šklovsky 1974, p. 26).

A partir de una lectura crítica de la producción de Studio Azzurro, la ponencia investiga cómo la relación entre el cuerpo del espectador y la obra de arte genera la integración entre la percepción óptica y la háptica. En los

“ambientes sensibles” del colectivo milanés la referencia a las imágenes, al movimiento, a la construcción de una narrativa remiten al cine, la arquitectura y el teatro. Algunas instalaciones significativas se comparan por analogía y oposición con otras obras de directores de teatro y cine y realizadores de vídeo. Obras que aspiran a una materialización de la imagen escénica en el espacio tridimensional, suscitando una percepción inmersiva y táctil que se sitúa en un “territorio nuevo” sin precedentes.

En consonancia con el trabajo de Studio Azzurro, las referencias se eligieron por el uso de un lenguaje ‘contaminado’ entre la pintura, el espacio teatral y la imagen imagen fílmica, destinado a crear “escenas” que condensan, en la fisicidad de la identificación, tanto la presencia de la alteridad como la experiencia del yo.

Así, en *24 hours Psycho* (1993), Douglas Gordon manipula la película de Hitchcock en un intento de combinar “el tiempo de la percepción pictórica con el de la duración fílmica” (Costa 2022, p.19).

En *Sueños* (1990), Akira Kurosawa escenifica la transfiguración del espacio pictórico y hace así posible no sólo ver sino tocar la realidad del cuadro y, a través del material, experimentar la obra. Al anular las distancias espaciales y temporales, permite al espectador “habitar” un espacio aparentemente excluido, enteramente diseñado en términos de color.

Una relación recíproca con el espectador ya está presente en la concepción de Josef Svoboda, que define el espacio teatral mediante el uso de múltiples perspectivas, superficies reflectantes que dan lugar a una cinética específica- arquitectónica.

Estas obras muestran cómo el movimiento no es sólo traslación en el espacio sino un verdadero cambio cualitativo en el que coexisten abstracción y realismo produciendo el efecto alienante de que la mente se cuestione y se deje cuestionar.

#### **Bibliografía:**

- BALZOLA, A., MONTEVERDI, A.M. (2007). *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovomillennio*. Garzanti: Milano.
- BREDEKAMP, H. (2015). *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Raffaello Cortina Editore: Milano
- COSTA, A. (2022). *Il cinema e le arti visive*. Einaudi: Torino
- MERLEAU-PONTY, M (1989). *L'occhio e lo spirito*. SE: Milano
- MITCHELL, W.J.T. (2017). *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*. Raffaello Cortina Editore: Milano
- ŠKLOVSKIJ, V. (1974). *Una teoria della prosa. L'arte come artificio. La costruzione del racconto e del romanzo*. Garzanti: Milano
- STUDIO AZZURRO (2023). *Portatori di storia. Portatori di storie*. Mimesis Edizioni: Milano-Udine
- VALÉRY, P. (2011). *Eupalinos o l'architetto* (1921). Mimesis Edizioni: Milano-Udine

# Del signo de Venus a la Roma contemporánea. Dúos antitéticos entre Neorrealismo y la escena virtual

Manuela Ciangola & Francesco Masiello  
Sapienza Università di Roma



La ciudad, como tema relevante en el vínculo intrínseco entre cine y arquitectura, adquiere un papel principal en el dispositivo cinematográfico no sólo como mera escenografía sino alcanzando un valor destacado en tramas y narraciones.

Si en el cine expresionista la narración y la ciudad se mueven de forma distanciada respecto a la identidad de los lugares, en cambio el cine neorrealista italiano inaugura una nueva forma de concebir el cine; se pasa a contar el sustrato político y sociocultural en contextos urbanos y rurales durante la reconstrucción de posguerra.

Esto se refleja también en la arquitectura de los mismos años, que, expresando la necesidad de firmeza, solidez y una identidad reencontrada, restablece una afinidad de intenciones con el cine, aunque en momentos de acción diferentes. La filmología neorrealista interesa a través de la mirada arquitectónica a posteriori para comprender la morfología tipológica y la transformación urbana a lo largo del tiempo.

La ciudad de Roma se convierte en un fértil campo de estudio a través del atento trabajo de cámara de Luchino Visconti o Roberto Rossellini: descifrar la estratificación histórica de la *urbe* hace que la escena romana adquiera nuevos significados en la tríada "imagen-ciudad-memoria".

El cine, al recoger ideas, historias y recuerdos, alimenta el sentimiento común de los lugares vividos o imaginados, encontrando así otras formas de inspiración vinculadas al mundo de lo imaginario. La tensión antitética del cine entre ficción y realidad consigue tejer un nuevo fenómeno de lo urbano, que no siempre está ligado a la forma de la ciudad en su restitución geométrica del espacio observado por el espectador, sino que consigue introducir un grado de alteración y reescritura. El cine es capaz de originar lugares múltiples e incompatibles, pero unidos sin embargo por la dimensión imaginaria; del mismo modo, la escena digital permite la dislocación de los lugares alterando el concepto de memoria en los espacios oníricos del mundo de Fellini.

Dos pistas se entrecruzan sobre la dualidad de la relación entre lo urbano y la memoria; el espacio real conecta con la memoria colectiva del mismo modo que el espacio irreal se relaciona con el imaginario social. Este último pone en juego, tanto en el cine como en la arquitectura, la esfera subjetiva humana que no sólo percibe la esfera racional, sino también la menos objetiva y visible.

Recorrer la experiencia artística de Kadishman en el interior del Museo Judío de Berlín es tan emotivo como el calor irreal del sol instalado por Olafur Eliasson en la *Tate Modern* de Londres, al igual que las secuencias cinematográficas de *Umberto D.* o *Mamma Roma*.

Esta construcción perceptiva que aleja al individuo de la condición de homo faber es protagonista evidente en la poética del sociólogo francés Edgar Morin, quien en 1959 en *El cine de lo imaginario* presenta el dispositivo cinematográfico, en su ser relacional, como una máquina pensante.

Los imaginarios cinematográfico y arquitectónico, aunque en parte diferentes de los de los años del neorrealismo, encajan estrechamente en la realidad contemporánea como términos tangibles y digitales, de memoria e imaginario aunque su naturaleza sea antitética.



# **ponencias bloque 4**

presenta: Jorge Ramos Universidad de Valladolid

# Escenotecnia digital: Dos propuestas de interferencias entre arquitectura soporte y proyección fílmica

Yolanda Martínez

EfimerArq / Universidad de Valladolid



El término escenotecnia abarca distintos aspectos del desarrollo tecnológico aplicado al teatro entre los que se encuentra la incorporación del lenguaje transmedia del video a la escenografía clásica, una suerte de textura digital proyectada sobre un soporte plano y regular que suplanta la recreación de atmosferas o lugares. En el siglo XXI este aspecto se ha convertido en un elemento dinamizador y modernizador de la plástica escénica ligado a la escenografía, la iluminación, el vestuario, y el espacio sonoro. Gracias a la experimentación y a la tecnología, cada vez más desarrollada y accesible, muchos creadores la han incorporado a sus propuestas aumentando las posibilidades estéticas de sus obras, convirtiéndose en el núcleo vertebrador de la misma puesta en escena, a veces indisoluble de la propia dramaturgia. A pesar de que la percepción del espacio escénico se ve afectado por estos efectos digitales, superpuestos al elemento anfitrión de la escena, la necesidad del soporte proyectivo para las imágenes ha constituido en ocasiones una referencia inspiradora de la idea global del montaje. La interferencia entre la realidad corpórea del teatro y la intangibilidad de la imagen en movimiento desafía las tradicionales categorías artísticas para estos espectáculos a medio camino entre la teatralidad y la ficción cinematográfica, que encuentran en la forma de la pantalla de proyección un aliado imprescindible.

En esta ponencia se analizan dos de ellos, por un lado, el espectáculo *Needles and Opium* de Robert Lepage y por otro, la obra *Eraritjaritjaka* del compositor alemán Heiner Goebbels. En ambas la relación entre su arquitectura soporte y la secuencia de imágenes que alberga afectan a la percepción del espacio de representación que es redefinido para trascender las fronteras de su sentido físico. La intersección entre lo virtual y lo real desemboca en un espacio híbrido y confuso que ensancha las posibilidades expresivas de la escena física, pero que no puede despegarse de ella, ligando forma y contenido de manera magistral. La mixtura de los dos lenguajes empleados reta a un espectador que debe encontrar en esas estrategias formales el sentido último para poder entenderlos.



# La Gran Belleza de Paolo Sorrentino. Entre la poética elemental y la escenografía digital

Vicente Alemany & Raquel Sardá  
Universidad Rey Juan Carlos

La película la Gran Belleza de Paolo Sorrentino de 2013 nos permite desarrollar dos aproximaciones complementarias, por un lado una interpretación analógica de sus imágenes y al mismo tiempo estudiar los sofisticados procesos de captura, edición y modelado digital de los escenarios. Si realizamos una interpretación metafórica del film descubriremos una sucesión de evocaciones poéticas vinculadas a las cuatro sustancias elementales de los presocráticos: Fuego, agua, aire y tierra. Pero si nos aproximamos a esta producción desde el punto de vista técnico descubriremos que para su realización fue esencial la aplicación de recursos digitales que permitieron recrear palacios, estancias y jardines de acceso restringido. Se realizaron algunas capturas en estos espacios de interés patrimonial a los que tan solo accedieron un número limitado de técnicos antes del rodaje. Después tras el trabajo con actores y figurantes en platós de cine se insertaron a los interpretes en escenarios modelados digitalmente y se integraron a través de tecnologías de postproducción digital.

Desde el punto de vista estético en esta película con la que Paolo Sorrentino lograría el Óscar de la Academia podemos reconocer la vigencia de la teoría elemental de la naturaleza en el cine contemporáneo. El discurso cinematográfico del film se ordena cíclicamente en torno a la sucesión de series de imágenes dedicadas a los cuatro elementos. Por ejemplo

“¡Fuego!” es la primera palabra que se escucha al comienzo de la película. Todas las acciones y ensoñaciones del protagonista se suceden en un inflamado mes de agosto en la capital italiana, en el que el intensa radiación solar deslumbra a los espectadores mientras produce el desmayo de un turista que se desploma en el suelo. También está muy presente el agua, y así a lo largo del film se producirán todo tipo de evocaciones asociadas a la hidráulica romana -a los acueductos y las fuentes-, así como al Tíber, al Mar Mediterráneo y la lluvia, que sofoca el calor del *ferragosto* romano. Con una concepción de la dirección de arte y fotografía esencialmente ambiental, los poéticas del aire las reconocemos a través de amplios cielos que cubren Roma y la descripción explícita de los olores que se suceden en todo el film. También es reseñable la sensación de ingravidez lograda gracias al movimiento de las cámaras suspendidas en grúas y drones. La película también dedica atención al sustrato geológico de la ciudad eterna, concediendo un enorme protagonismo al mármol travertino, al empedrado de calles y plazas o a la tierra mojada de los jardines.

El interés por los valores analógicos de las imágenes cinematográficas y el empleo de los medios tecnológicos digitales más avanzados para la producción audiovisual entronca a este film con la mejor tradición artística y técnica del cine italiano. A nadie se le escapan las relaciones de esta película con *La Dolce Vita* de Federico Fellini, pero tampoco se no puede olvidar la deuda de la concepción de la fotografía de Luca Bigazzi con las prácticas y poéticas de Vittorio Storaro, maestro italiano de la luz en la escena y la pantalla. En todos sus ensayos teóricos subraya la importancia de comprender la dimensión plástica del color, y de los elementos (fuego, agua, aire y tierra) para escribir y dibujar con la luz, introduciendo incluso reflexiones visuales relacionadas con el psicoanálisis y la mitología.



**INTERFERENCIAS**  



# arquitectura cine

Colabora:



**COACYLE /  
BURGOS**  
COLEGIO OFICIAL  
DE ARQUITECTOS



Financia:



"Una manera de hacer Europa"



Cofinanciado por  
la Unión Europea



MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES



AGENCIA  
ESTATAL DE  
INVESTIGACIÓN



UVa

Organiza:



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

DIGITALSTAGE

Análisis especial de instalaciones  
escenográficas digitales del siglo XXI

REF. PID2021-123974NB-I00 (2021-2022)



efimer

ARQ  
grupo de investigación de arquitectura digital