

# CA

MAGAZINE





## EDITORIAL

Entre el 28 de junio y el 2 de julio se celebrará en la ciudad de Santander la cuarta edición del Festival Internacional de Cine y Arquitectura, el FICARQ. Nacido en Asturias, este proyecto, que está también en la génesis de nuestra publicación y con el que compartimos equipo e inquietudes, se prepara ahora para trasladarse a una ciudad que tiene mucho de cine y mucho de arquitectura. El FICARQ ha tenido la oportunidad de aterrizar allí donde el maestro Renzo Piano está concluyendo su Centro Botín bajo la mirada magistral de uno de nuestros grandes cineastas, Carlos Saura. Tanto el edificio como el documental **Renzo Piano, un arquitecto para Santander**, son obras todavía en proceso, que posiblemente verán la luz a finales de año o principios del próximo. Pero ya en esa *media res* en la que se encuentran se puede intuir todo el potencial del que es capaz el matrimonio cine y arquitectura aplicado a casos concretos.

Santander es, además, una de las ciudades españolas de más de 100.000 habitantes que goza de una mejor red de exhibición cinematográfica: dos salas privadas en el centro urbano como son el Cine Los Ángeles y los Cines Groucho, una filмотeca muy activa y querida por el público, ciclos en otros espacios como la Universidad o el CASyC y, claro, también sus cines comerciales en las afueras.

En este empeño nuestro por profundizar en el binomio cine y arquitectura, la buena noticia es que no estamos solos. Otros festivales y otras publicaciones trabajan en todo el mundo dentro del mismo ámbito. Sin irnos demasiado lejos, junto a estas líneas, en la página de al lado, está el artículo de David Rivera sobre esa publicación tan querida que es Teatro Marítimo. Nos vuelven a acompañar en este número algunos colaboradores que encontramos el año pasado, como el cineasta y arquitecto Juan Sebastián Bollaín, que inicia en este número una serie sobre las relaciones entre Cine y Arquitectura. Se incorporan otros amigos como Rogelio Ruiz o Antonio Pízza. Y de forma muy destacada presentamos un dossier especial sobre las otras pantallas de la arquitectura, donde Sergio Baraño, Pedro Hernández, Alex Roman o Andrés Suárez Barrientos abren la puerta a lo que nosotros creemos que es el ecosistema ideal para que arquitectos y cineastas exploren el futuro del lenguaje audiovisual: el 3D y la Realidad Virtual. Nuevos mundos digitales por explorar que retrata magistralmente en portada nuestra ilustradora invitada de este número, Verónica Grech. Pero de momento, nos paramos un poco en estas 40 nuevas páginas analógicas de tinta y papel. Esperamos que os gusten, aprovechen e inspiren como nos ha sucedido a nosotros.

## SUMARIO

### 3 OPINIÓN

**El cine como crítica de arquitectura**, por David Rivera

### 4/7 REPORTAJE

**John Lautner, un arquitecto de cine**, por Rogelio Ruiz

### 8/9 REPORTAJE

**Soluciones habitacionales en el espacio exterior: el Halcón Milenario y la Serenity**, por Christian Franco Torre

### 10/11 REPORTAJE

**Primeras tomas. "Arquitectura i Cinema" en la ETSAB**, por Antonio Pízza

### 12/13 REPORTAJE

**Le Corbusier y Fritz Lang: la ciudad en el cine de los años veinte**, por Eusebio Alonso García

## DOSSIER PANTALLAS

### 15 REPORTAJE

**Periaktoy, la pantalla en la arquitectura**, por Sergio Baraño

### 16/17 REPORTAJE

**Look at me, I am an Instagram user**, por Pedro Hernández Martínez

### 27/28 SERIE

**Condenados a entenderse**, una serie de Juan Sebastián Bollaín

### 18/21 ENTREVISTA

**Una conversación con el artista 3D Alex Román**

### 22/23 REPORTAJE

**En la pieza de VR Dreams of Dalí**, por Andrés Suárez Barrientos

### 24 REPORTAJE

**Cine en el coche fantástico**

### 29/37 PERSPECTIVAS

## STAFF

EDITA PRODUCCIONES DÍMELOAMÍ S.L.U.

Editora: Ana Muriel

Director: Chus Neira

Márketing: Maite Cantón

Publicidad y distribución: Lola Orato

Maquetación: Jesús García Coronado

**Han colaborado en este número:** David Rivera, Rogelio Ruiz, Christian Franco Torre, Jonathan Rivas, Antonio Pízza, Eusebio Alonso García, Sergio Baraño, Pedro Hernández, Alex Román, Andrés Suárez Barrientos, Juan Sebastián Bollaín, Nacho Balbona, Fabio Trabanco, Alicia González-Lafita, Pinelopi Antoniu, Ángel Borrego.

**Ilustración de portada:** Verónica Grech / [www.veronicagrech.com](http://www.veronicagrech.com)

Contacto

CA Magazine

[www.ficarq.es](http://www.ficarq.es) | [ca@ficarq.es](mailto:ca@ficarq.es)

C/ Principado 8, 1º Dcha. 33007 Oviedo - España

Tel. 985 564 851

D.L. AS 00497-2015

# LE CORBUSIER VERSUS FRITZ LANG

## IMÁGENES CONTRAPUESTAS DE LA CIUDAD EN LOS AÑOS VEINTE

En la imagen superior, la *Metrópolis* de Fritz Lang de 1927; debajo, el *Plan Obús* para Argel de Le Corbusier (1930-33).



Eusebio Alonso García

Dr. Arquitecto / Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid. España

El cine y la arquitectura del siglo veinte, cuyas producciones retroalimentan mutuamente las reflexiones de sendas artes, abordan la ciudad como tema central<sup>(1)</sup>.

Fritz Lang realiza en 1927 un clásico del cine, *Metrópolis*, cuya influencia perdura en el cine contemporáneo; la imagen de la ciudad del futuro que aparece en el cine de ciencia ficción guarda estrecha relación con algunas de sus estrategias formales: acumulación de rascacielos, tráfico elevado sobre la cota del suelo, en algunos casos volando ya literalmente, mezcla de arquitecturas diferentes<sup>(2)</sup>. La imagen urbana de *Metrópolis* con sus viaductos elevados recoge diferentes propuestas arquitectónicas como los dibujos de la Ciudad del Futuro de Harvey Wiley Corbet de 1913, la ciudad futurista de Antonio Sant'Elia de 1914, las propuestas del propio Le Corbusier de los años veinte: la *Ville Contemporaine* de 1922, el *Plan Voisin* de 1925 para París<sup>(3)</sup> y coincide en fecha con la ciudad vertical de Hilberseimer. Son ejemplos de ciudades verticales en todo o en parte, con una presencia importante de la tipología del rascacielos y con la diversificación de tráfico rodados y peatonales a diferentes alturas. En 1929, Le Corbusier realiza durante su viaje por Sudamérica vuelos en aeroplano que le permite contemplar el paisaje desde el cielo; dibuja diferentes propuestas urbanísticas (Sao Paulo, Río de Janeiro, Montevideo) en las se

aparta de esa estrategia formal de la ciudad de los rascacielos y estudia la posibilidad de que los viaductos dibujen un nuevo horizonte en el paisaje y alberguen debajo de ellos las nuevas tipologías edificatorias.

### NOSTALGIA DEL FUTURO Y CRÍTICA DEL PRESENTE

La atmósfera apocalíptica de *Metrópolis* hunde sus raíces en el expresionismo alemán de entreguerras. Georges Grosz pintó en 1916 un cuadro del mismo nombre, *Metrópolis*, que recoge esta idea de la transformación asfixiante de las ciudades, con perspectivas forzadas de los edificios, acumulación de figuras superpuestas y un uso del color rojo que potencia la sensación de agobio de la ciudad moderna. La crítica social que despliega Fritz Lang en la película no es menor: división radical de la sociedad, los obreros habitan el subsuelo, catacumbas incluidas, y acceden a los grandes montacargas en rigurosa formación, los ricos viven en la parte alta de la ciudad y disfrutan de espacios al aire libre y deportivos; entre ambas zonas se ubican los diferentes viaductos que están siempre congestionados por el tráfico. Las propuestas de Le Corbusier del año 1929 y su proyecto del *Plan Obús* para Argel de 1930-33 anulan esta jerarquía social; en estos casos, el viaducto representa un papel diferente al que observamos en la película de Lang, donde los edi-

ficios de los rascacielos se disponen todavía de modo convencional desde el punto de vista morfológico y urbano y son sin embargo interconectados con los viaductos de modo artificial y fabril, retóricamente maquinista. Los viaductos de estos proyectos de Le Corbusier son miradores para disfrutar del paisaje, con apenas tráfico sobre ellos como en las ingenuas perspectivas de Argel. Son un observatorio del paisaje y del paisaje natural por excelencia, las montañas y el mar; bien distinto de los paisajes artificiales de las fachadas anuncio de **Blade Runner** de Ridley Scott, 1982, o de algunas calles de **Brazil** de Terry Gilliam, 1985<sup>(4)</sup>. Debajo de ellos, con 100 metros de altura como en Argel, se suceden las plantas de viviendas y otros usos; la arquitectura de la ciudad se resuelve desde la infraestructura del viaducto y su inserción en el paisaje del territorio.

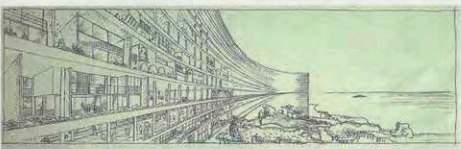
### TECNOLOGÍA, PAISAJE Y ESPACIO SOCIAL

Metrópolis reúne los elementos característicos de la ciudad moderna, rascacielos, transportes, aglomeraciones urbanas, todos ellos con cierto carácter entrópico, abiertos día y noche. Superposición y simultaneidad, el nombre que según Lefebvre lleva lo urbano<sup>(5)</sup>, son las estrategias formales que construyen su imagen memorable de modernidad e hipersocialización. Es una imagen forzada y distorsionada para subrayar la crítica social que contiene; tiene su referencia formal en la arquitectura de Manhattan<sup>(6)</sup> donde la técnica moderna del vidrio, acero y hormigón ha permitido levantar los rascacielos del rompecielos social al que acuden gentes de todo el mundo. La ciudad de los rascacielos es el paradigma de la idea de ciudad del futuro que aparece en todas las aproximaciones que se harán desde el género de la ciencia ficción, desde **Metrópolis** a **Blade Runner**<sup>(7)</sup>, obra esta última que constituye un punto de inflexión y referencia para las que continúan el género y la reflexión por iniciar un método de trabajo más riguroso y científico en la especulación que indagan en el pasado sobre lo que serán las ciudades del futuro, permitiendo aportar así a la arquitectura los ensayos realizados en el cine<sup>(8)</sup>.

Sin embargo es bastante común en todos ellos revestir de tecnología actualizada modos de construcción de la ciudad convencionales. Como los coches vuelan (**Blade Runner**, **Minority Report**, **La Guerra de las Galaxias**) ya no son necesarios los viaductos de **Metrópolis** pero la presencia de los rascacielos y su organización obedece a estructuras urbanas ya conocidas que incluso como el caso del edificio de la Tyrell Corporation en **Blade Runner** recurre a formas arcaicas, mecanismo habitual en el género; en este caso una mastaba piramidal.

Las propuestas que hace Le Corbusier en el año 1929 en su viaje sudamericano y su proyecto del **Plan Obús** para Argel (1932-34) se apartan de

Bajo estas líneas, viviendas bajo el viaducto de Le Corbusier en su Plan Obús; debajo, un fotograma de **Blade Runner**.



este lugar común de la ciudad vertical de los rascacielos, y subraya la nueva horizontalidad de los viaductos habitados bajo la autopista. En los modelos teóricos de 1922 y 1925, que Tafuri<sup>(9)</sup> criticó por utilizar los mecanismos de la ciudad liberal y capitalista el propio LC defendió el **Plan Voisin** como "máquina de finanzas", las vías elevadas para el tráfico de automóviles representaban, por un lado, la reconciliación de la ciencia -el tráfico rápido sin interrupción- y la naturaleza -posibilidad de recorrer los senderos peatonales entre los árboles de la **Ville Verte** (1935). Argel es un viaducto habitado y un edificio puente que recorre en paralelo la bahía, siguiendo la geometría de la costa. El diálogo con la topografía ha provocado en estos proyectos una "reacción poética" y el caso de Argel constituye la primera gran composición de "acústica visual"<sup>(10)</sup>.

### MANHATTAN Y LA VISIÓN MODERNA DEL PAISAJE

Frente a su visión más maquinista, Nueva York es fuente también de una percepción más paisajista que ha explotado el cine y la arquitectura. El dibujo de la **Ville Verte** bien podría haber estado hecho desde el interior de Central Park, obra de uno de los paisajistas más representativos del pintoresquismo del siglo XIX, Frederick Law Olmsted. La radicalidad urbana del viaducto habitado constituye una apuesta por el disfrute hedonista del paisaje frente al agobio de los viaductos de **metrópolis**. Hugh Ferriss había dibujado un puente habitado en 1929 que recuerda en su perfil al Puente de Brooklyn aunque habitado por innumerables apartamentos que lo llevan a otra escala. Esta percepción paisajista de Nueva York está presente en diferentes épocas; Woody Allen rueda **Manhattan**, 1978, donde el puente de Brooklyn está presente hasta en el cartel, con una técnica de documental que recuerda el **Manhattan** de 1921 de Paul Strand y Charles Sheeler y sus visiones panorámicas<sup>(11)</sup>, una percepción de la ciudad más abstracta y próxima a la imagen poética que de Nueva York advirtieron desde Walt Whitman a Lorca<sup>(12)</sup>.

Fritz Lang recoge de Nueva York la imagen que le ayuda en su crítica social de las grandes urbes. En esos finales de los años veinte y primeros treinta, Le Corbusier está decididamente inclinado por la relación con el paisaje y la atención por el espacio público, lo que va a tener implicaciones en su obra posterior.

Sendas posiciones complementan el debate sobre la ciudad moderna.

<sup>(1)</sup> Jorge Gorostiza. Paradigmas, 2007; Marco Bertozzi. Il Cinema, L'Architettura, la Città.

<sup>(2)</sup> Graham Cairns. La visión espacial del cine, 2007.

<sup>(3)</sup> W. Jacobsen, W. Sudendorf. **Metrópolis**, 2000.

<sup>(4)</sup> Richard Koeck. **Cinescapes**. Cinematic Spaces in Architecture and Cities, 2013.

<sup>(5)</sup> Lefebvre. El derecho a la ciudad, 1968.

<sup>(6)</sup> J. Gorostiza. La profundidad de la pantalla, 2007.

<sup>(7)</sup> Dietrich Neumann. **Film architecture**. Set designs from **Metropolis** to **Blade Runner**, 1996.

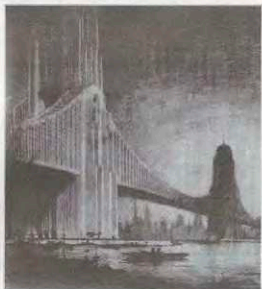
<sup>(8)</sup> David Rivera. La arquitectura del futuro próximo, 2007.

<sup>(9)</sup> Tafuri. Máquina y memoria, 1997.

<sup>(10)</sup> E. Alonso. El espacio público en LC, Congreso de Valencia, nov 2015.

<sup>(11)</sup> Vicente Sánchez-Biosca. Ambigüedades urbanas en el cine de los años veinte, 2007.

<sup>(12)</sup> Darío Villanueva. Imágenes de la ciudad, 2015.



En la imagen superior, los viaductos de **Metrópolis**; debajo, junto a estas líneas, los apartamentos en el puente de Hugh Ferriss de 1929.