

La ciudad en el cine



Recorridos, encuadres, secuencias, montajes

Antonio Pizza (ed.)



La ciudad en el cine

**Recorridos, encuadres,
secuencias, montajes**

Antonio Pizza (ed.)



Este libro se ha impreso sobre
papel procedente de fuentes
responsables, certificado por
el Forest Stewardship Council®.



© del texto sus autores
© de las imágenes sus autores

© de la edición
© Ediciones Asimétricas, 2022
C/Cartagena 164. 28002 Madrid
e.asimetricas@gmail.com
www.edicionesasimetricas.com

Edición a cargo de
Antonio Pizza

Revisión editorial
Arianna Iampieri

Diseño de la colección
y de la cubierta
Toni Cabré

Maquetación
Lucía Palomino Martín

ISBN Ediciones Asimétricas
Papel: 978-84-19050-13-7
Digital: 978-84-19050-14-4
ISBN Iniciativa Digital Politécnica -UPC
Papel: 978-84-9880-990-9
Digital: 978-84-9880-991-6
Depósito Legal
M-4426-2022

Impresión
Estilo Estugraf Impresores

Impreso en España
Printed in Spain

Queda prohibida la reproducción
total o parcial de cualquier parte
de este libro, incluida la cubierta,
por cualquier medio, aun citando
la procedencia, sin la autorización
expresa y por escrito del editor.

ediciones  asimétricas



iniciativa
digital política
Publicacions Acadèmiques de la UPC



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

LA ARQUITECTURA Y SU PUESTA EN ESCENA

- 128 **Al descubierto, a la vez: edificios seccionados**
Jorge Gorostiza
- 145 **Variaciones sobre el vacío. Los edificios del Movimiento Moderno como *dramatis personae***
David Rivera
- 165 **Yasujiro Ozu: escenarios de vida**
Marta Peris
- 180 **Espacios imaginados. Experiencias docentes sobre la arquitectura cinematográfica**
Daniel Villalobos

APRENDIENDO DEL CINE

- 198 **Modos de ver la arquitectura. A propósito de *Arquitecturas de Barcelona: Espejo urbano, siete miradas***
Carmen Puche y Ramon Graus
- 206 **¡Acción! El valor de la experiencia en un taller audiovisual**
Maria Mauti
- 224 **Aprendizaje de la arquitectura a través del cine**
Sara Pérez Barreiro, Iván Rincón Borrego y Eusebio Alonso García
- 240 Notas
- 254 Curriculum vitae

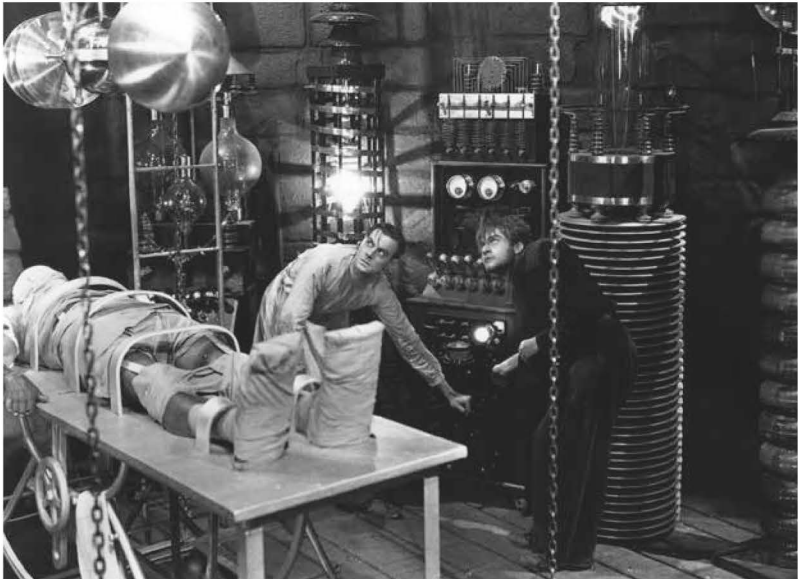
Espacios imaginados. Experiencias docentes sobre la arquitectura cinematográfica

Daniel Villalobos

En el mundo de la producción cinematográfica, la escenografía trata de dotar de espacios filmables a las secuencias de las distintas escenas, (1) espacios que son tanto verdaderos como inventados, aunque estos últimos tienen que ser creíbles como reales durante su proyección. El trabajo denominado *dirección artística*, directamente relacionada o englobada con la *dirección de producción*, contiene una de las necesidades primordiales en un rodaje. Estas labores no son específicas del cine, en palabras de Félix Murcia —Premio Nacional de Cinematografía, 1999—, «porque no pertenecen exactamente al arte cinematográfico y proceden o son usadas por otras artes». (2) El escenógrafo pone al servicio de la filmación recursos de otras artes como el teatro, la pintura, la escultura y, en mi opinión, principalmente la arquitectura.

Interiores sucesivos, exteriores y paisajes intervienen de modo encadenado en las filmaciones, incluso encajados con lo asombroso: con el interior del cuerpo humano, como en *Viaje alucinante* de Richard Fleischer (1966), de la tierra, como en *Viaje al centro de la Tierra* de Henry Levin (1959), o del mar, citando *Veinte mil leguas bajo el mar* de Georges Méliès (1907). Analizar con este enunciado cualquiera de las películas anteriores ofrece la clave para comprender cuál es el trabajo de un escenógrafo y cómo se hace creíble la ficción espacial en las películas.

En el trascendente texto de 1936 *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*, Walter Benjamin se adentró en la esencia de la representación cinematográfica. En su análisis, las imágenes de la visión del camarógrafo resultan «una suma de fragmentos que se recomponen conforme a una nueva ley». (3) Benjamin lo coteja con la quirúrgica operación de un cirujano, aquí diríamos como una operación de ensamblar partes que en sí poco significan, aunque, unidas con maestría, se convierten en una realidad creíble. Recordando la novela de Mary Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo*, filmada como *El doctor Frankenstein* por James Whale (1931), el cine, sus montadores y escenógrafos, ensamblando las secuencias filmadas, proceden como técnicos *Frankenstein* para crear una realidad con vida. (Fig. 1) Así, el gran problema del escenógrafo y el montador —como en el ejemplo de la novela— es el de dotar de vida a este objeto producido, dar credibilidad a las unidades secuenciales. Para ello se enlazan los diferentes planos de una filmación sin romper en el espectador la ilusión de suce-



[Fig. 1] El doctor y su criatura. Universal Pictures. Fotograma de *El doctor Frankenstein* de James Whale, 1931.



[Figs. 2-3] Alexander Trauner. Diseño de *La habitación del hospital en el bosque de bambú* y Foto de decorado del *hospital en el bosque de bambú* con Trauner ante el decorado. Para el filme *Historia de una monja*, 1959.

sión veraz, creando una continuidad mediante la unión correcta de todas estas partes del filme y, en especial, lo más difícil, el enlazar exterior con interior. A este principio de unidad visual se denomina con la palabra francesa *raccord*. (4)

Para ver un ejemplo elocuente de esta regla, en *Historia de una monja* de Fred Zinnemann (1959), a la joven monja, interpretada por Audrey Hepburn, argumentalmente la llevan desde Bélgica hasta el Congo. Esta diversidad de escenarios multiplicó su dificultad. Para su *diseñador de producción* Alexander Trauner:

Era una película apasionante desde el punto de vista de la decoración [...]. Así edifiqué un hospital de campaña en los bosques de bambú, un decorado completo que jugaba un papel importante y que debía tener 'raccord' con los interiores filmados en Roma, con los paisajes de la zona y con aquellos elementos de decoración que habíamos traído con nosotros. (5)

Su faceta de pintor ofrece una clave primordial para explicarlo, un exterior para la volumetría del decorado del hospital de campaña rodado en el Congo belga y los interiores de esta pequeña arquitectura que se rodarían en los estudios de Roma. La pintura del interior muestra un espacio arquitectónico austero de estructura de madera desde donde, por los ventanales, se ve el paisaje tropical. (Figs. 2-3) El *raccord* de los interiores rodados en Roma con los exteriores del paisaje tropical o el de la ciudad de Brujas se verificarían con esas imágenes. Así, una de las condiciones de una escenografía de interiores es dar una información de que existe un exterior, induciendo en el público la validación como un espacio real.

Incluso filmes que poseen una importancia primordial por sus interiores no excusan imágenes de exterior previas para ratificar la veracidad de sus interiores desarrollados en su continuación. De entre las películas en las cuales los interiores son sus escenarios mayoritarios, me gustaría señalar tres de mi predilección: *El baile de los vampiros* de Roman Polanski (1967) y las ya citadas *Viaje al centro de la Tierra* y *Viaje alucinante*.



[Fig. 4] Entrada a la posada de Shagal. Metro-Goldwyn-Mayer.
Fotograma de *El baile de los vampiros* de Polanski, 1967.

La primera, localizada en Transilvania, se desarrolla en dos escenarios de interiores, la posada de Shagal y el castillo del conde von Krolock, ambos escenarios en medio de un entorno vacío, frío y amenazador que enfatizará la calidez de los interiores. En las primeras escenas, a la posada se encaminan en trineo el profesor Abronsius y su ayudante Alfred, a quien da vida el propio Roman Polanski. En esta narración visual se muestra un paisaje nocturno nevado, pintado, donde se inserta la imagen del trineo perseguido por lobos. La siguiente escena se prolonga con la llegada al frío exterior de la posada desde donde se ve su puerta abierta por el posadero para recibir a los viajeros. (Fig. 4) Ambas escenas, enlazadas e identificadas por su misma condición de espacios blancos cubiertos de nieve, terminan en la entrada a los escenarios de la primera parte de la película, la hospedería-taberna. Se enlazaron las escenas en una sucesión de interiores de la posada que ofrece el ambiente cálido y confortable rodeada de un exterior hostil: la taberna en planta baja y arriba los dormitorios de los viajeros, el baño compartido con la habitación de Sara y los del matrimonio y la criada, a quien persigue el viejo verde e infiel Shagal. Espacios sucesivos y encadenados que tomarán visos de realidad mediante exiguas referencias al exterior, como el patio nevado visto desde la taberna o desde la ventana de Sara, incluso la nieve cayendo desde la claraboya abierta por el vampiro descendiendo sobre la bañera de Sharon Tate como



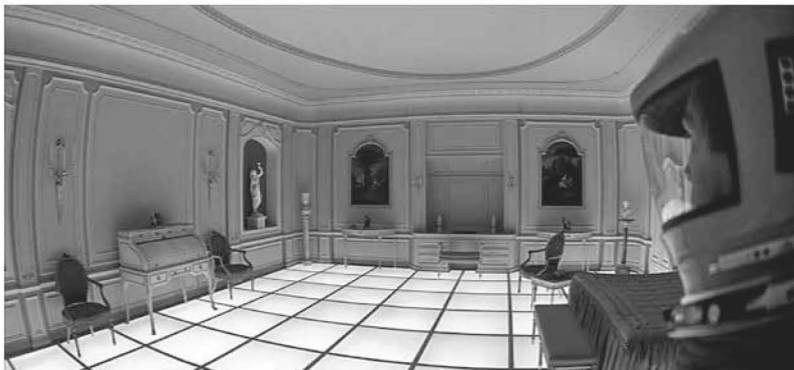
[Fig. 5] Roman Polanski y Jack MacGowran en el set de exteriores del castillo de *El baile de los vampiros* de Polanski, 1967. Foto de Bjorn Larsson.

[Fig. 6] Castillo del conde von Krolock. Metro-Goldwyn-Mayer. Fotograma de *El baile de los vampiros* de Polanski, 1967.

Sara. Su productor artístico, Fred Carter, contrastó estos interiores de espacios populares de pequeñas dimensiones con los nobiliarios del castillo vampírico, centro de la segunda parte del filme. La entrada a él se establece del mismo modo: paisajes nevados recorridos en esquí por Abronsius y Alfred para llegar al castillo, ofrecido en una imagen acartonada como término de la secuencia del esquí. (Fig. 5) A partir de este momento los interiores aparecerán como verdaderos, avalados por el exterior del castillo de apariencia volumétrica, masiva, que se ha mostrado previamente. La magnificencia de sus espacios contrastará con los de la posada, *in crescendo* desde el sótano carcelario, el salón palaciego y la biblioteca, (Fig. 6) a la que seguirán los dormitorios de ambos invitados en torno a la galería alta del patio.

Mediante este ejemplo queremos iniciar un debate entre los montajes escenográficos de interiores que buscan una apariencia de realidad arquitectónica y la propia arquitectura. En él se plantean discusiones de las controversias y coincidencias entre ambos, escenografía y arquitectura, y sobre las leyes que deben seguirse para conseguirlo. La primera es mantener la coherencia estética de todos los elementos que intervienen en el escenario para concretar estilísticamente el «recipiente» escénico —como «recipiente» se debe entender todos los límites filmables del decorado donde se incluye suelo y techo— incluso enfatizando su expresividad estética, (6) pero también el contenido vinculado a ese espacio y a la época del trascurso argumental, principalmente el mobiliario, como en *El baile de los vampiros*. Este trabajo se denomina *escenotecnia*, (7) donde cualquier elemento que se aleje del tono estético y de su tiempo crea una distorsión cronológica haciendo romper la sensación de realidad y denunciando a este «recipiente» filmico como un decorado.

Un efecto buscado, y brillante, de esta rotura de la continuidad estética lo ofreció Stanley Kubrick en *2001: Una odisea del espacio* (1968), con dirección artística de Tony Masters, Harry Lange y Ernie Archer y decorados de John Hoesli. Recordando el escenario del final del filme donde habita el astronauta David Bowman durante todo el resto de su vida: a su llegada, el perso-



[Fig. 7] Habitación de David Bowman. Metro-Goldwyn-Mayer.
 Fotograma de 2001: Una odisea del espacio de Stanley Kubrick, 1968.

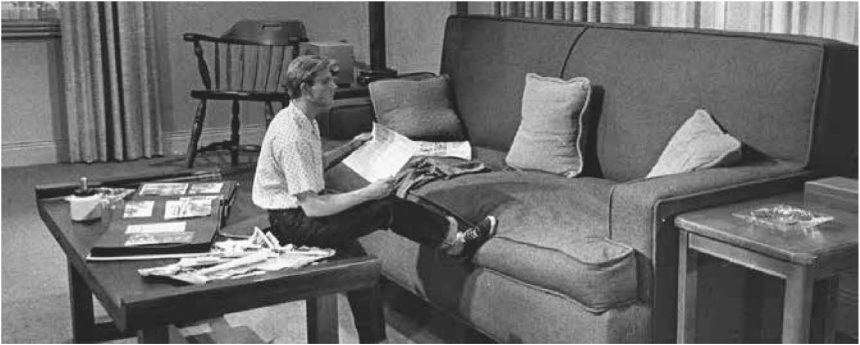
naje interpretado por el actor Keir Dullea inspecciona todo ese escenario extraño, aunque familiar. Los ocultos entes detrás de quienes está toda la trama del viaje cósmico ideado por Arthur C. Clarke, lo hacen alojarse en un espacio del 8x10 metros donde éstos recrearon el decorado de una habitación de estilo clasicista francés, para que el viajero espacial no se sintiera extraño y así pudiera vivir hasta el resto de sus días en un espacio cercano a su cultura. (Fig. 7) Allí aparece con la nave y su traje espacial, elementos que crean una primera distorsión con el decorado clasicista. Kubrick lo explicó como un bello zoo humano donde los invisibles seres habrían buscado la cercanía a su ambiente, como con los animales de los zoológicos cuando se les intenta reproducir su hábitat natural.

Una segunda comprobación entre espacio escenográfico y arquitectónico pasa por el *principio estático* de la realidad arquitectónica, rígida en términos estructurales como asimismo debe aparentar la imitación escénica. Imposibilidad de movimientos del espacio arquitectónico que sí se puede ofrecer con mecanismos de cine. Mediante movimientos de la cámara en el rodaje se llega a inducir que lo que se mueve es el escenario. Con esto jugaron los mejores en el origen del cine: Max Linder, Buster Keaton y Charles Chaplin convertirán tres de sus escenarios en

espacios en movimiento; sus escenografías son auténticos *gags* en sí mismas. Max Linder en *Entente Cordiale* (1912), termina su corto con la escena de un alocado baile con la protagonista en el salón del piano donde todo el mobiliario, aparador, sillas, cuadros, etc., participa danzando al ritmo de la música. Buster Keaton filmará, ocho años más tarde, *One Week*, la historia de la construcción de su casa prefabricada. Una tormenta el día de su inauguración terminará haciéndola rotar como una peonza, donde el matrimonio y sus invitados se verán lanzados al exterior por la fuerza centrífuga de su movimiento. Aquí la apariencia de movimiento del interior se produce por el de la cámara rotando sobre apoyo en el centro de la escena. Pero la escena más imitada ha sido la pequeña cabaña al borde del precipicio en *La quimera del oro* (1925), donde los movimientos de Charles Chaplin y de su compañero en el interior provocarán los balanceos del escenario en un amenazador desequilibrio.

Un tercer grado de relación entre arquitectura y escenografía es la *apariencia de sus dimensiones*, el juego de tamaños. En *El increíble hombre menguante* de Jack Arnold (1957), con dirección artística de Alexander Golitzen y Robert Clatworthy, y decorados de Russell A. Gausman y Ruby R. Levitt, se construyeron escenografías con mobiliarios en varios tamaños a escalas mayores que la real, rodando las escenas con la cámara a una altura de la escala de los muebles; el resultado ofrece la idea inversa, la escala de los muebles se muestra como la real y su protagonista, Scott Carey interpretado por Grant Williams, es quien parece estar reducido a los ojos del espectador. (8) (Fig. 8)

Estas variaciones tomadas al inverso, para empequeñecer los decorados, ofrecen opciones de abaratamiento de coste convirtiendo los juegos escalares en una opción muy rentable para la economía de escenarios, como por ejemplo en *El sueño de una noche de verano* de William Dieterle y Max Reinhardt (1935), con dirección artística de Anton Grot. Siguiendo la comedia de William Shakespeare, buena parte fue rodada en los exteriores de un bosque, aunque hubo que recrear el palacio de Teseo e Hipólita, el duque de Atenas y la reina de las amazonas. Imagi-



[Fig. 8] Cuarto de Scott Carey (Grant Williams). Universal Pictures. Fotograma de *El increíble hombre menguante* de Jack Arnold, 1957.

[Fig. 9] Maqueta del palacio de Teseo e Hipólita para *El sueño de una noche de verano* 1935. Warner Bros. De izquierda a derecha: sus directores William Dieterle y Max Reinhardt, y su director artístico Anton Grot.

nando un interior fastuoso, se construyó un fantástico decorado de bases y columnas salomónicas, cuyo gran tamaño aparente lo mostraban los arranques de las columnas de sus primeros planos, para completar el resto con un montaje sobre una pequeña maqueta a escala. (Fig. 9)

Dentro de las posibles prácticas de combinar escalas en los decorados, la utilización de la perspectiva es posiblemente uno de los modos de percepción espacial más recurrente y que mejor relaciona espacios filmicos con espacios arquitectónicos y, a la vez, con espacios pictóricos. Su uso en arquitectura ha sido y es uno de los recursos perceptivos más escenográficos utilizados al unir realidad con apariencia. Recordemos que, aunque la perspectiva como técnica de representación ya tenía su utilización en la antigüedad, (9) no es hasta el Renacimiento cuando León Battista Alberti, en el *Tratado de pintura*, la formula como método para pintores con el cual poner a la debida medida las dimensiones de los objetos representados que varían con la distancia del observador. Se puede explicar como una aplicación al espacio de tres dimensiones del modo de representación arquitectónica en lo descrito por Vitruvio: «la Scenografía es el dibuxo sombreado de la frente y lados del edificio, que se alexan, concurriendo todas las líneas à un punto». (10)

Con antecedentes arquitectónicos como las experiencias de Vicentino Scamozzi en las Escenografías para el Teatro Olímpico en Vicenza, o Francesco Borromini en la Galería del Palacio Spada en Roma (1652-1653), en el cine Trauner se mostró como un maestro en este uso de la perspectiva, ejemplarmente en la escenografía para *El apartamento* de Billy Wilder (1959-1960), donde los decorados para las oficinas, que se construyeron en un plató de los Estudios Goldwyn, los explicaba como:

El auténtico decorado era el techo, completamente diseñado en perspectiva forzada que acentuaba el efecto de profundidad [...]. El plató en el que trabajamos tenía sesenta metros por cuarenta, pero el juego de la perspectiva creaba la ilusión de una profundidad de doscientos o doscientos cincuenta metros. (11)



[Fig. 10] Montaje escenográfico de la oficina para *El apartamento* de Billy Wilder, 1960. The Mirisch Company.

En los casos como *El apartamento* o en el ejemplo de la Galería Spada, arquitectos y escenógrafos concurren en este uso con una importante restricción: únicamente se entiende desde una posición, el punto de vista de la cámara no se puede variar de dirección. (Fig. 10)

Asimismo, los efectos teatrales del fondo de escenario, como los *trompe-l'œil*, también participan de un modo aún más restrictivo en la arquitectura y en el cine. Recordemos cómo Bramante duplicó visualmente la nave central de la iglesia de Santa María presso San Sático en Milán desde la entrada, mediante un bajorrelieve y recreando la perspectiva central de una falsa segunda nave tras el altar. De otro modo, en *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene (1920), su director artístico Hermann Warm utilizó telas pintadas en los fondos para crear perspectivas deformadas con un lenguaje expresionista.

En el Renacimiento, Piero della Francesca escribió varios tratados sobre los sólidos platónicos y perspectiva, *Prospettiva*



[Fig. 11] Mike Pangrazio pintando la anamorfosis de la sala de naves en *Star Wars: Episodio V* de Irvin Kershner, 1980. Lucasfilm.

pingendi, de la cual, como matemático y artista, era un auténtico maestro. Partiendo de la geometría euclidiana describió el método de la anamorfosis como representación muy precisa de espacios y objetos vistos desde un punto de vista concreto, fuera del cual se deforma la recreación. Andrea Pozzo aplicó esta herramienta escénica para crear espacios aparentes en los techos y así ampliar el arquitectónico. Uno de sus mejores frescos es la *Apoteosis de San Ignacio*, pintada en la bóveda de la Iglesia de San Ignacio en Roma. Método aplicado en el cine por directores de arte como Mike Pangrazio. Sus mejores anamorfosis hiperrealistas fueron realizadas utilizando la técnica mate como el inmenso almacén de la última escena de *En busca del arca perdida* de Steven Spielberg (1981) y la sala de naves en *Star Wars: Episodio V - El Imperio contraataca* de Irvin Kershner (1980). (Fig. 11) En ambos casos el realismo lo crean la calidad pictórica y las anamorfosis de los espacios fugados de perspectiva central, situando muy altas las líneas de horizonte.

Tras estas distintas relaciones, llegamos al centro del debate entre el espacio arquitectónico y el escenográfico, con su correspondencia más esencial: la misma condición de «recipientes» del espacio que ambos poseen, más allá de sus realidades constructivas, gruesos muros o débiles tableros de escenario. Partiendo de distintas opiniones de Berlage, L. Khan y Shindler, formulamos una definición de arquitectura en que el espacio es su esencia principal. (12) Si en esta definición de espacio arquitectónico cambiáramos los términos arquitectura por escenografía, y arquitecto por escenógrafo, el espacio como «contenido» es el mismo en ambos: es el medio de su arte, *el espacio*, materia misma de su trabajo. (13) Y este espacio «contenido» se percibe en su límite visual del ya sea arquitectónico o del espacio escénico filmable, exista o no detrás un elemento sólido que lo contenga, un «contenedor» material. Ese límite visual se acerca al concepto de «receptáculo» como lo que separa el «contenedor» del «contenido», límite que Trauner denomina «superficie». Relacionándolas con el concepto de «receptáculo» que Platón definió en el *Timeo o de la naturaleza*, es un algo a medio camino entre el lugar y el objeto, el «contenedor» y «el contenido», objeto de sensación. (14) Según el texto platónico, la percepción del espacio no está ni en lo construido ni en el vacío interior, sino en el límite entre ambos, el «receptáculo», donde se percibe la imagen.

Otras consideraciones nos llevan a enunciar una última relación entre espacios escenográficos y arquitectónicos: su percepción mediante el recorrido. En el cine estos logros se realizan a través del trávelin, (15) en una condición cercana a la visión del ojo en el recorrido del espacio arquitectónico, en la secuencia de ellos. Le Corbusier identifica asimismo la vitalidad de la arquitectura con su recorrido, circulación interior, de interiores, que no es por razones exclusivamente funcionales. El arquitecto referente del Movimiento Moderno explica estos recorridos en los espacios arquitectónicos muy especialmente por razones de emoción, como la interpretación de una música. Fijémonos en la descripción que hace teniendo presente las escenas de *La soga* de Alfred Hitchcock (1948), con dirección artística de Perry Ferguson, en



[Fig. 12] Pierre Chenal, fotograma del documental para la revista *Architecture d'aujourd'hui*, 1930.

relación con la descripción que hace Le Corbusier en 1957, donde el recorrido por la arquitectura es una «sinfonía que, en realidad, se ejecuta, solo aprehensible a medida que nuestros pasos nos llevan, nos sitúan y nos desplazan».(16)

Estas ideas de Le Corbusier, publicadas en su *Mensaje a los estudiantes de Arquitectura*, ofrecen una segunda lectura que diferencia y categoriza los espacios filmicos y sus recorridos de los arquitectónicos. En primer lugar, el arquitecto compara el recorrido por la arquitectura como una suma de sensaciones visuales, equiparable a una concatenación de sacudidas musicales que va recibiendo el paseante en su *promenade architecturale*, como una sinfonía, y que constituyeron el motivo del proyecto de filmaciones de *Architecture d'aujourd'hui* de Pierre Chenal (1930). En él se describe el recorrido arquitectónico, entre otros edificios, por la recién construida Villa Saboya de Le Corbusier. (Fig. 12) La cercanía entre arquitectura y música que planteó Le Corbusier se suma a las coincidencias advertidas por A. Schopenhauer o Goethe,

para quienes «la arquitectura es música congelada». (17) Aunque en este caso es algo distinto a esta otra idea, sería más bien una sinfonía interpretada libremente por el paseante de la arquitectura, marcando su ritmo, velocidad, sus propias atenciones y paradas; posee una interpretación libre. Por ejemplo, todo visitante turístico de una catedral elige su propio recorrido, atenciones y ritmo, *interpreta y crea esa sinfonía*, no existe uno igual a otro, salvo en el de los grupos de visitas guiadas atados a la dirección del recorrido de una guía y a sus determinadas atenciones. Esto último es lo que hace el cine, proponer no solo un escenario, sino además *interpretarlo musicalmente*. Arquitecturas reales, transformadas o inventadas van a ser recorridas cinematográficamente de un modo muy preciso, determinado y acotado, congelando en el tiempo filmico la arquitectura que sirve de apoyo al argumento, donde el productor gráfico va a tener decisiones, aunque no sea el director de la orquesta, pero sí uno de sus primeros solistas.

Para cerrar estas reflexiones sobre escenografía de cine y arquitectura recurrimos a una cita de Walter Benjamin. La idea alude al debate de si la fotografía «era o no arte, sin preguntar jamás si la invención de la fotografía transformaba la naturaleza del arte», (18) cita que redundante en las implicaciones del cine porque en este sentido el debate va más lejos de si el cine es o no un arte, como asimismo afirmamos, sino cómo el cine, por su naturaleza, convierte al espacio arquitectónico, sea real, transformado o inventado, en una auténtica obra de arte.

Espacios imaginados. Experiencias docentes sobre la arquitectura cinematográfica

(1) Se entiende como *escena* una acción en un filme que tiene unidad en el tiempo, además del espacio o espacios donde se desarrolla y *secuencia* como la suma sucesiva de escenas que tienen una unidad argumental.

(2) MURCIA. Félix, 'La evolución de la escenografía en el cine. Desde la dirección artística hasta el diseño de producción'. Web PDF, p. 8. [Fecha de consulta: 25-01-2021]. <https://ecu.edu.uy/wp-content/uploads/2017/07/Evolucion-de-La-Escenografia-Felix-Murcia-2.pdf>

(3) BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. (1936) Madrid: Ed. Casimiro, 2019, p. 42.

(4) MURCIA. Félix. *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid: Ed. Fundación autor, 2002, p. 320. *Raccord*: "Palabra francesa que significa «enlace» o «empalme», paso de un plano a otro. Garantiza que los elementos que se graban en momentos diferentes den continuidad en la ficción".

(5) AA.VV. *El mundo de Alexander Trauner*. Valladolid: Ed. Semana Internacional de Cine de Valladolid, 1999, p. 72.

(6) Los mejores ejemplos del uso del énfasis expresivo están en el expresionismo alemán. Recordemos los decorados de las siempre citadas *El gabinete del doctor Caligari* de Robert Wiene 1920, siendo Hermann Warm su director artístico, y *El golem* de Paul Wegener y Carl Boese 1920 de Hans Poelzig y Marlene Poelzig.

(7) En: MURCIA, Félix. 2002. *Opus cit.* p. 296. *Escenotecnia* se define como: "Técnica de la preparación escénica para el rodaje de películas o escenografía aplicada al cine".

(8) El cambio de escalas de los objetos es uno de recursos más expresivos de muchos

de los artistas del *Pop art*. Experiencias en escultura y pintura como las de los artistas Claes Oldenburg o Roy Lichtenstein son elocuentes en este sentido.

(9) Véase: PANOFSKI, Erwin. *La perspectiva como forma simbólica*. (1924-1925/1927) Barcelona: Ed. Tusquets, 1973, pp. 19 y ss.

(10) ORTÍZ Y SANZ, Joseph (trad.). *Los diez libros de Arquitectura de M. Vitruvio Polión*. (1787) Barcelona: Ed. Alta Fulla, 1987, pp. 9-10.

(11) AA.VV. 1999. *Opus cit.* p. 76.

(12) VILLALOBOS, Daniel. *Modos y relaciones del espacio arquitectónico*. Valladolid: Ed. Cargraf, 2018, p. 12.

(13) SCHINDLER, Rudolph M. *A Manifiesto*. En: GEBHARD, David. *Schindler*. Nueva York: 1971, pp. 191-192.

(14) PLATÓN. *Timeo, o de la naturaleza*. En: *Platón Obras completas*. Madrid: Ed. Aguilar, 1988, p. 1147-1148. [49 a/50 b y 51 c].

(15) El tróvelin comenzó con *Cabiria* (1914), cuando su director Giovanni Pastrone (Piero Fosco) sustituyó el apoyo estático del tripode subiéndola a un pequeño carro con ruedas. Como anticipación, recordamos que fue utilizada en la grabación exterior rodada por Alex Promio navegando por el *Gran Canal de Venecia* (1886).

(16) LE CORBUSIER. *Mensaje a los estudiantes de Arquitectura*. (1957) Buenos Aires: Ed. Infinito, 1973, p. 33.

(17) LÓPEZ-DOMÍNGUEZ, Virginia. '¿Por qué la arquitectura es música congelada? Schelling, Le Corbusier y Xenakis'. *Theoria. Revista del Colegio de Filosofía*. México: Ed. Universidad Nacional Autónoma, 2016, n. 30-31, pp. 39-60.

(18) BENJAMIN, Walter. 2019. *Opus cit.* p. 28.

Daniel Villalobos

Doctor en Arquitectura por la Universidad de Valladolid, con la tesis *El palacio de Fabio Nelli*. Es profesor titular de Composición Arquitectónica en la UVa donde coordina el grupo de investigación GIR «Arquitectura y Cine» (GIRAC). Es miembro del DOCOMO Ibérico. Como profesor de doctorado y postgrado ha trabajado en las universidades de Valladolid, León, Oporto, Buenos Aires, Rosario, La Plata, México D.F., Táchira. Recibió los primeros Premios de Arquitectura de Castilla y León en 2006-2007-2008. Sobre cine y arquitectura ha publicado numerosos libros y artículos, solo o con miembros del GIRAC; destacan: *Interiores urbanos y domésticos* (Ed. Docomomo Ibérico, 2016); *Arquitectura de cine* (Ed. Docomomo Ibérico, 2016); *do.co.mo.mo_Valladolid* (Ed. Docomomo Ibérico, 2018); *Arquitectura de cines en Valladolid* (Ed. Ayuntamiento de Valladolid, 2021); “Cinema Scala: Le Corbusier’s first «boîte à miracles” (Ed. Ficarq, 2016); “Film Sequences and Roles in the Origin the egyptian architecture” (Ed. Congreso Oncinema, 2013); “Cines de Valladolid. Películas en Valladolid” (Ed. Ayuntamiento de Valladolid, 2016). En Ed. Cineclub Avanca: “*Star Wars*: La arquitectura de una galaxia muy cercana” (2014); “La ciudad del futuro de Le Corbusier” (2015); “Condiciones cinematográficas en la percepción del espacio arquitectónico” (2014); “Pastilla roja, pastilla azul. Matrix...” (2016); “Una semana y Après le Cubisme” (2015). En libros editados por Docomomo Ibérico y Girac en 2016: “Cine, arquitectura y agua. *El guateque*”; “*Blade Runner*, ¿una opción posible?”; “El mito de la ciudad moderna. *Play Time*”; “Relaciones entre espacio filmico y espacio arquitectónico”; así como numerosos capítulos sobre cines de Madrid y Castilla y León.

La cinematografía y la arquitectura destacan como dos actividades de modificación de la realidad, enriquecidas por sus múltiples intercambios. A las dos corresponde un trabajo peculiar de manipulación con «el espacio», «la luz» y «el movimiento»; y si la arquitectura vive en el «tiempo», evoluciona y se transforma, de la misma manera uno de los objetivos de la cinematografía será registrar el innato tránsito espacio-temporal de los acontecimientos.

Por otro lado, se establecen de inmediato otras interacciones. Es manifiesta la presencia del cine en la ciudad: la arquitectura de las salas de proyección, los estudios de producción cinematográfica, la presencia de publicidad en el contexto urbano; a su vez, será llamativa desde sus inicios la exhibición de la ciudad en las pantallas, a menudo como «actriz protagonista».

Existe además un nexo directo y verificable entre la realidad metropolitana, las diversas fenomenologías de lo moderno y la técnica de representación cinematográfica, convertida —desde su nacimiento, ya en el siglo XX—, en un *medium* privilegiado para interpretar las múltiples facetas de la cultura arquitectónica y urbana.

Los ensayos recogidos en este volumen enfocan una historia de las relaciones que se han ido tramando entre el proyecto arquitectónico-urbano y la «nueva» técnica de representación cinematográfica. Parte de ellos son fruto de investigaciones docentes llevadas a cabo en la asignatura Arquitectura y Cine, activa en la ETSAB-UPC desde 2010; otra parte está constituida por ensayos a cargo de destacados especialistas sobre el tema, que han sido invitados a propósito para colaborar en esta publicación.

TEXTOS de Eusebio Alonso García, Cristina Arribas, Manuel García Roig, Jorge Gorostiza, Ramon Graus, Celia Marín, María Mauti, Sara Pérez Barreiro, Marta Peris, Antonio Pizza, Daniele Porretta, Carme Puche, Iván Rincón Borrego, David Rivera, Alessandro Scarnato, Daniel Villalobos.