

DIBUJANDO METRÓPOLIS. EL SUEÑO ARQUITECTÓNICO DE FRITZ LANG

DRAWING METROPOLIS. THE ARCHITECTURAL DREAM OF FRITZ LANG

Pedro Molina-Siles

doi: 10.4995/ega.2017.5229

La productora de la película *Metrópolis*, dirigida por Fritz Lang en 1927, recurrió a tres grandes escenógrafos para que, a través de sus dibujos, dieran forma a esa arquitectura protagonista indiscutible del film. Una arquitectura con grandes influencias arquitectónicas y urbanísticas que no dejó indiferente a nadie. En este artículo nos centramos en el análisis de los primeros dibujos que presentaron estos escenógrafos, su traslación a los decorados, la demostración de que estos son algo más que un fondo escénico y el impacto que generaron, no solo en la arquitectura venidera sino también en la imagen de la ciudad del futuro que el cine nos depararía más adelante.

**PALABRAS CLAVE: DECORADOS.
METRÓPOLIS. CIUDAD. BOCETO**

*The producer of the film *Metrópolis*, directed by Fritz Lang in 1927, used three great set designers so that, through their drawings, give way to the undisputed star of the film architecture. An architecture with large architectural and urban influences that left no one indifferent. In this article we focus on the analysis of the first drawings presented these set designers, their translation into the sets, demonstrating that these are more than just a scenic background and the impact generated not only in the coming architecture but also in the image of the city of the future that cinema might bring us later.*

**KEYWORDS: SCENERY. METROPOLIS. CITY.
SKETCH**





La inestabilidad política vivida en Alemania durante la República de Weimar generó, como reacción ante los numerosos cambios estructurales que se sucedían de un año al siguiente, un periodo de gran fecundidad creativa. No solo la Bauhaus descolló como uno de los estilos punteros del arte –o, en este caso, de la arquitectura–, sino que también el cine supo advertir su transición hacia el entretenimiento de masas a través de una serie de propuestas más ambiciosas. En muchos aspectos, el arte sintetizó el descontento social, incluso el miedo hacia la delicada situación política, en parábolas que expresaban la rápida deriva de la nación hacia el totalitarismo. Quizá por ello, *Metrópolis* se ha erigido en la historia cultural de Europa como uno de los ejemplos diáfanos del éxtasis y de la decadencia de la Alemania de entreguerras. El perfecto emblema de un sistema de producción, de una identidad nacional y de un inconsciente colectivo que, en clave de obra de anticipación, preludiarían la caída del país bajo el gobierno de Hitler.

Estrenada en Berlín el 10 de enero de 1927, *Metrópolis* reflejaba la transformación de los modos de una sociedad en la que, de forma soterrada, se planteaba la producción estandarizada y en cadena, con la consiguiente deshumanización y automatización del hombre al servicio de la máquina, así como la sustitución del obrero por estos artefactos (Fig. 1). A partir de la novela escrita por su esposa, Thea Von Harbou, en 1926, Fritz Lang impulsó un film narrativa, visual y logísticamente ambicioso. Una cima estética en la que detallar un modelo de planificación urbana, de arquitectura *futurista* y de régimen social. Así, Lang se apoyó en el trabajo de sus tres escenógrafos, Erich Kettelhut, Otto

Hunte y Karl Vollbrecht, a la hora de diseñar y, fundamentalmente, de ilustrar cada aspecto de la película. Gracias al trabajo de conservación de cinematecas e instituciones, gran parte de los bocetos dibujados por Kettelhut entre 1925 y 1926 continúan disponibles, dentro del vasto archivo dedicado al film.

En nuestra presente investigación, nos centraremos en el análisis de esos primeros diseños, su traslación a los decorados de la producción de Lang y el impacto que generaron. Para ello, nuestra tesis consistirá en defender que Kettelhut consideraba la escenografía como algo más que un fondo escénico; un elemento que tenía que acompañar a la trama, presentar incluso a los personajes y, asimismo, abrir un debate arquitectónico contemporáneo. Será, finalmente, a partir del estudio de sus dibujos como podremos reflejar el impacto que suscitó la arquitectura de *Metrópolis* en la cultura europea de entreguerras.

1. Cartel promocional de la película. Boris Bilinsky

1. Movie's promotional poster. Boris Bilinsky

Political instability lived in Germany during the Weimar Republic generated, in response to the many structural changes were happening one year to the next, a period of great creative fecundity. Bauhaus not only excelled as one of the leading art styles –or, in this case, of architecture–, but also the film knew warn their transition to mass entertainment through a series of more ambitious proposals. Art synthesized the social unrest, even the fear of the delicate political situation in parables expressing the rapid drift of the nation towards totalitarianism. Perhaps that is why *Metrópolis* has emerged as the cultural history of Europe as one of the diaphanous examples of ecstasy and decay of interwar Germany. The perfect emblem of a production system, a national identity and a collective unconscious that in key work in advance, foreshadow the collapse of the country under the rule of Hitler. Released in Berlin on January 10, 1927, *Metrópolis* reflected the transformation of modes of a society in which so buried, standardized and chain production was raised, with the consequent dehumanization and automation man machine service as well as the replacement of workers by these devices (Fig. 1). From the novel written by his wife, Thea von Harbou, in 1926, Fritz Lang promoted a narrative, visual and logistically ambitious film. An aesthetic peak in which detail a model of urban planning, futuristic architecture and social regime. Thus, Lang relied on the work of its



2. La industrializada y majestuosa ciudad de los dirigentes

3. La inhumana ciudad de los obreros

2. The industrialized and majestic Upper City

3. The inhuman Workers' City



2



3

three set designers, Erich Kettelhut, Otto Hunte and Karl Vollbrecht, when designing and fundamentally illustrate every aspect of the film. Thanks to conservation work of film libraries and institutions, many of the sketches drawn by Kettelhut between 1925 and 1926 are still available within the vast archive dedicated to the film.

In our present study, we will focus on the analysis of these early designs, its translation to the sets of Lang production and the impact generated. To do this, our thesis will be to defend the scenery that Kettelhut considered as more than a scenic background; an element that had to accompany the plot, even presenting the characters and also open a contemporary architectural debate. It will, finally, from the study of his drawings as we can reflect the impact that architecture of *Metropolis* raised in European culture in interwar.

Visions of the future.

The genesis of *Metropolis*

Set in a dystopian future, *Metropolis* shows a megalopolis daunting, highly industrialized and socially organized through a system of overlapping layers and strictly compartmentalized. In it, an elite group of thinkers and owners –headed by the dictator Joh Fredersen– lives on the surface, in a city of high skyscrapers, with every comfort, located in the industrial heartland where workers work to exhaustion to ensure operation of machinery that makes possible the existence of this city. At the other extreme, the latter, identified only by a

Visiones del futuro.

La génesis de *Metrópolis*

Ambientada en un futuro de corte distópico, *Metrópolis* nos muestra una megalópolis de enormes proporciones, altamente industrializada y socialmente organizada mediante un sistema de estratos superpuestos y estrictamente compartimentados. En ella, una élite de propietarios y pensadores –encabezada por el dictador Joh Fredersen– vive en la superficie, en una ciudad de altos rascacielos, con todo tipo de comodidades, ubicada en el corazón industrial donde los obreros trabajan hasta la extenuación para asegurar el funcionamiento de la maquinaria que hace posible la existencia de esta urbe. En el otro extremo, estos últimos, identificados solo por un número, sobreviven de forma precaria en un gueto subterráneo al que nunca llega la luz del sol.

Tal y como había llevado a cabo en películas anteriores como *Los Nibelungos* (*Die Nibelungen*, 1924) o *El Dr. Mabuse* (*Dr. Mabuse, der Spieler*, 1922), Lang trabajó con sus tres es-

cenógrafos (Kettelhut, Hunte y Vollbrecht) en el diseño de los decorados de las dos ciudades que aparecen en el film. A modo de apunte, cabe señalar que las experiencias personales de su director jugaron un papel relevante a la hora de concebir la visión espectacular de ambas urbes, en tanto que Lang poseía una formación arquitectónica heredada de su padre y de una corta estancia en la escuela de arquitectura de Viena. Asimismo, debemos destacar el encuentro que tuvo lugar en 1924 con la arquitectura de los rascacielos de Manhattan; el hallazgo de aquellos altos, esbeltos y racionalistas edificios, que Lang pudo contemplar en su plenitud en un viaje para estudiar el sistema de producción americano financiado con capital de la UFA. Con estos antecedentes, podemos afirmar que *Metrópolis* fue pergeñada por una mente rotundamente arquitectónica con un claro sueño arquitectónico. O, en palabras del historiador Georges Sadoul (2004: 134), como un film que “se convertía en un dibujo, mejor aún, en una escultura y una arquitectura animada”.



4. La ciudad de los hijos y los diferentes barrios.
Boceto de Erich Kettelhut, 19255

4. The City of the Sons and the different neighbourhoods.
Sketch by Erich Kettelhut, 1925

5. El estadio. Boceto de Erich Kettelhut, 1925

5. The Stadium of the Sons. Sketch by Erich Kettelhut, 1925

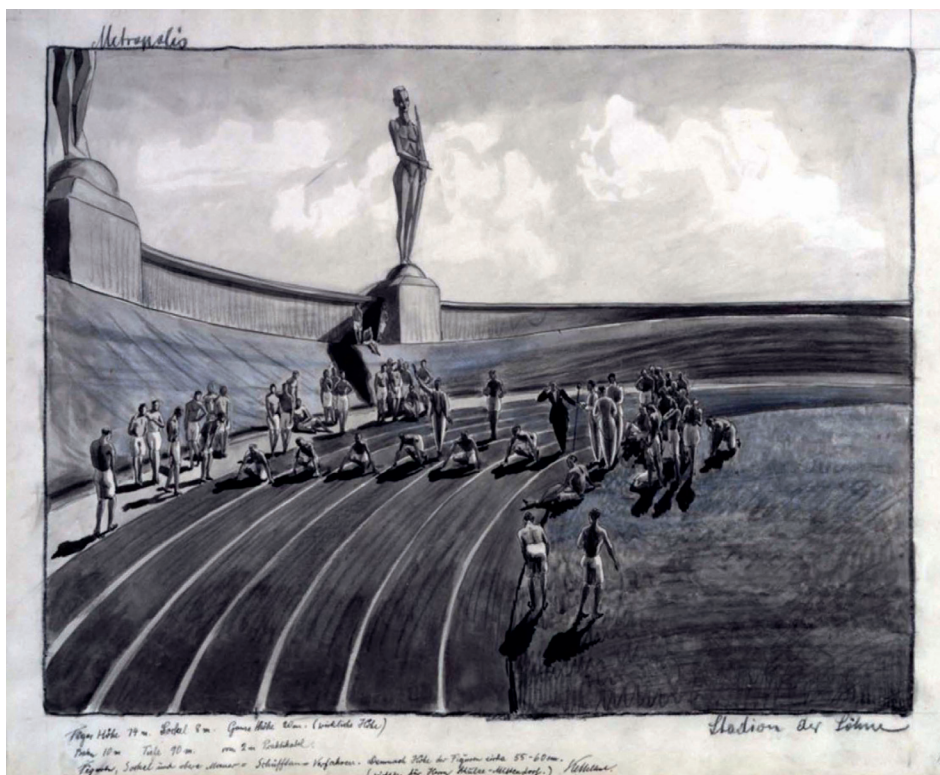
Hallamos en la película una arquitectura escindida en dos partes. Tal y como hemos señalado, la magnificencia visual de los edificios de la ciudad de los dirigentes contrasta con la sórdida ciudad colmena de los obreros, ubicada en la zona subterránea. En la primera se da rienda suelta a las construcciones ciclópeas, bellamente iluminadas y preciosistas. En cambio, la segunda plasma una desdichada zona con edificios cuadrados, como si de un hormiguero se tratara. Así, el único espacio libre en el subsuelo corresponde a la plaza adornada por un inmenso gong que sirve para despertar a la clase trabajadora. En nuestro presente estudio, nos encargaremos de estudiar los bocetos que originaron la ciudad de los dirigentes (Figs. 2 y 3).

Frente al trabajo tripartito en el apartado escenográfico, fue Erich Kettelhut el encargado de realizar los dibujos de los futuros decorados; Hunte y Vollbrecht asesoraron al primero en el tipo de edificios que debía dibujar ajustándose a las referencias arquitectónicas del momento. A pesar de que ninguno de los dos eran arquitectos, la elección de las referencias a tener en cuenta tenía como base el archivo bibliográfico del que disponían, así como su experiencia en películas anteriores.

Los bocetos de Kettelhut resultan fundamentales para poder entender la evolución que experimentaron estos decorados hasta alcanzar su estadio final. No en vano, el diseño de una visión arquitectónica era una tarea totalmente nueva para el equipo de escenógrafos, al tener que enfrentarse por vez primera a la concepción de una urbe sin disponer de modelos directos. Hemos de indicar que en la fase de preproducción de la película Fritz Lang se negaba a que se dibujara previamente la arquitectura. Era defensor, como



4

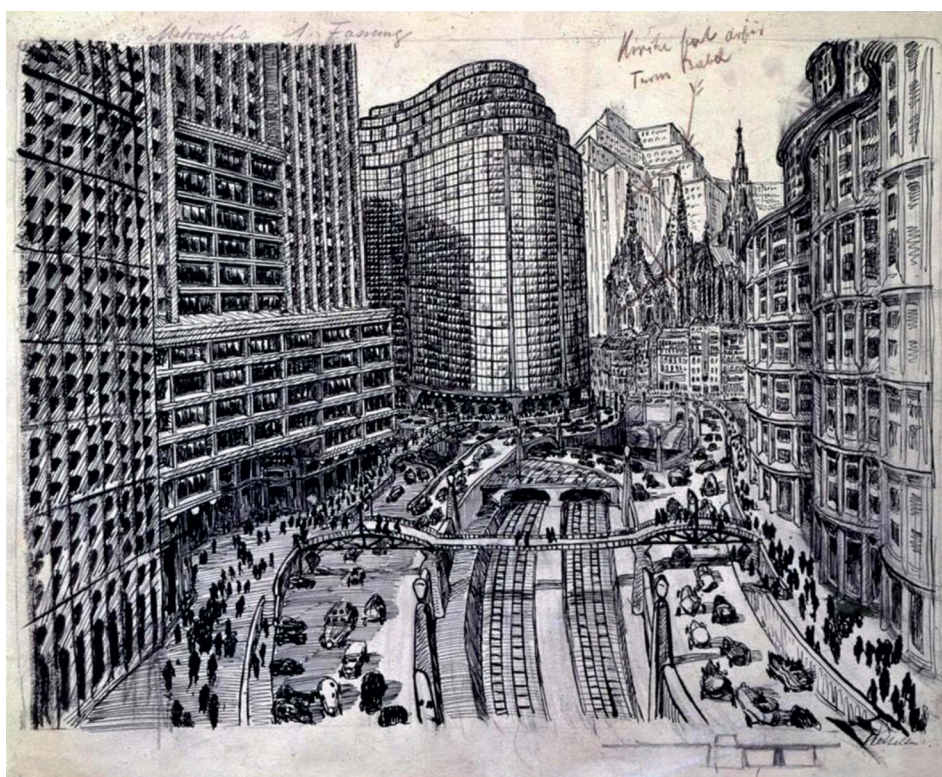


5



number, surviving precariously in an underground ghetto that sunlight never reaches. As he had done in previous films like *Die Nibelungen* (*Die Nibelungen*, 1924) or *Dr. Mabuse* (*Dr. Mabuse, der Spieler*, 1922), Lang worked with three set designers (Kettelhut, Hunte and Vollbrecht) in the design of the sets for the two cities featured in the film. As a note, it should be noted that the personal experiences of its director played an important role in conceiving the spectacular view of both cities, while Lang had an architectural formation inherited from his father and from a short stay in school Vienna architecture. We must also highlight the meeting that took place in 1924 with the architecture of the skyscrapers of Manhattan; the finding of those tall, slender and rationalist buildings, Lang could see in its fullness on a journey to study the American production system financed capital UFA. With this background, we can say that *Metropolis* was concocted by a strongly architectural mind with a clear architectural dream. Or, in the words of historian Georges Sadoul (2004: 134), as a film that “*became a drawing, better yet, a sculpture and a lively architecture.*”

In the movie we appreciate a split architecture into two parts. As noted, the visual magnificence of the buildings in the city of leaders in contrast to the squalid city hive of workers, located in the underground area. In the first rein it is given to the cyclopean buildings, beautifully lit and dreamy. Instead, the second reflects an unfortunate area with square buildings, as if it were an anthill. Thus, the only free space in the basement corresponds to the square adorned by a huge gong which serves to awaken the working class. In our present study, we'll study the sketches that led city leaders. (Figs. 2 and 3) Facing the tripartite working in the scenography section, Erich Kettelhut was commissioned to make drawings of the sets future; Hunte and Vollbrecht counseled to Erich Kettelhut in the type of buildings that should draw adjusting to the architectural references of the moment. Although neither were architects, the choice of references to consider was based on bibliographic file available to them, and their experience in previous films. Kettelhut sketches are crucial to understanding the evolution experienced by these sets to reach their final stage. Not surprisingly, the design of an architectural vision was a new task for the team of set designers, having to face for the first time the concept of a city without having direct models. We noted that in the pre-production of the film Fritz Lang refused to draw previously architecture. The manager



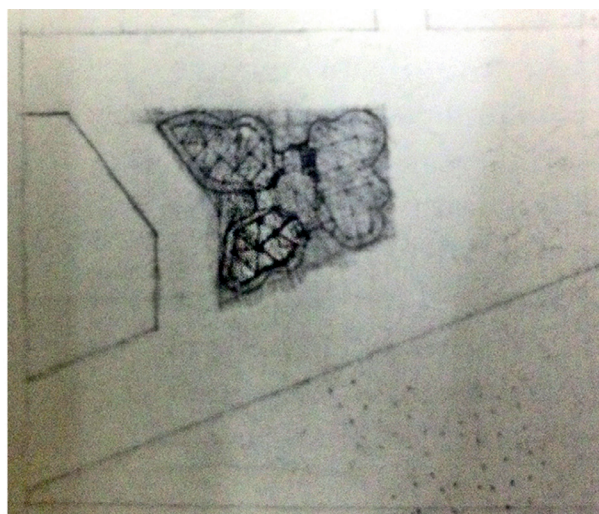
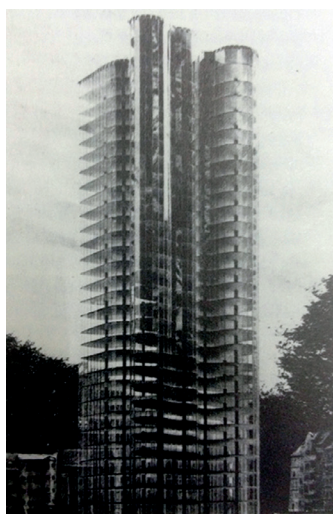
6

algunos arquitectos, entre ellos Adolf Loos, de que la arquitectura debía concebirse y construirse tridimensionalmente, alejándose del dibujo como etapa previa a la construcción. Finalmente el director cedió ante las presiones de la productora y la arquitectura pudo dibujarse 1.

Uno de los primeros dibujos que presentó Kettelhut nos muestra la ciudad de los hijos y los diferentes barrios

dispuestos de manera escalonada, en continuo ascenso (Fig. 4). El detallado dibujo revela cómo planeó la posición exacta de algunos de los lugares de la película: la cúpula acristalada de los Jardines eternos es visible en la zona superior izquierda, así como las estatuas que coronan el estadio deportivo en la parte superior central. (Fig. 5)

Entre tanto, la primera versión de la ciudad de los dirigentes es increíble-



7



- 6. 1ª versión de la ciudad de *Metrópolis*, la ciudad de los dirigentes. Boceto de Erich Kettelhut, 1925
- 7. Rascacielos de cristal de Mies Van der Rohe, 1922
- 8. La torre de Babel. Pieter Brueghel el Viejo, 1563

- 6. 1st version of the city of Metropolis, the Upper City. Sketch by Erich Kettelhut, 1925
- 7. Glass Skyscraper, Mies van der Rohe, 1922
- 8. Babel Tower. Pieter Brueghel the Elder, 1563

mente idílica: el tráfico, tanto el rodado como el ferroviario, fluye sin problemas en varios niveles (Fig. 6). Los peatones pasean entre los rascacielos a la vez que contemplan los escaparates de los establecimientos comerciales. Una catedral gótica se ubica en el fondo como el punto focal de la ciudad, rodeada por las estrechas y antiguas casas de la clase media adinerada. Probablemente, esta era la impresión que se tenía en 1925 de lo que sería una ciudad alemana en el futuro; visión, por cierto, no muy alejada de la cerca-

na arquitectura super-urbana de Albert Speer en proyectos renovadores como la *welthauptstadt germania*, diseñado para convertir Berlín en la ciudad cosmopolita que su aspecto provinciano parecía rechazar. Para la configuración de los rascacielos, Kettelhut se basó en las apreciaciones que sus colegas arquitectos generaron durante el período de inactividad forzosa debido a la crisis económica que atravesaba el país.

Otros elementos que también llaman la atención en esta imagen —ubicados en la zona central al fondo—

was defending, as some architects —Adolf Loos among them— that architecture was designed and constructed in three dimensions, moving away from the drawing as a preliminary stage to construction. Finally the manager gave in to the pressures of producing and architecture could redrawn 1.

One of the first drawings presents Kettelhut shows the city of children and the different neighborhoods staggered arranged in continuous rise. (Fig. 4). The detailed drawing reveals how planned the exact position of some of the locations from the movie: the glass dome of the Eternal Gardens is visible in the upper left and statues that crown the sports stadium in the top center. (Fig. 5).

Meanwhile, the first version of the city of leaders is incredibly idyllic: traffic, both road and rail, flowing



smoothly on several levels. (Fig. 6). Pedestrians walk between skyscrapers while contemplating the windows of commercial establishments. A Gothic cathedral is located in the background as the focal point of the city, surrounded by the narrow, old houses of the wealthy middle class. Probably, this was the impression they had in 1925 of what would become a German city in the future; vision, by the way, not far from the nearby super-urban architecture of Albert Speer in renovators projects like *welthauptstadt germania*, designed to convert Berlin in the cosmopolitan city that seemed to reject its provincial appearance. For configuration of skyscrapers, Kettelhut was based on the findings that his colleagues architects generated during the period of forced inactivity due to the economic crisis facing the country.

Other elements also draw attention in this image –these are located in the central area to the bottom– curved glass building, with clear influences of the project of a glass skyscraper with winding route of Mies van der Rohe, in 1922 (Fig. 7), and the Gothic cathedral, with a more than reasonable resemblance to the Cologne cathedral. In this same sketch we can see how Lang disagreed with its location in the city and crossed out carefully with a pencil to write the cathedral next to it: *¡Outside the church, the tower of Babel in place!* With this brief comment the evidence of his leadership, style and priorities of certain elements in the whole city in terms of development planning is clear. The cozy character that oozes from the environment in this first sketch did not finish convince Lang, who said he did not want a friendly environment.

The imagined city

It is obvious that the plot of a film about an inhumane ruler, the conflict between father and son, and finally the catastrophic destruction of houses and underground equipment rooms could not shoot in an idyllic setting. Therefore, the city should not be dominated by the church and the tranquility that this seems to provide, but by “*the temples of work*”, ie, skyscrapers. Thus, Lang wanted to reflect a future city where oppression and exploitation dominate the environment. To cope with the guideline imposed, Kettelhut glanced at the biblical Tower of Babel, symbol of ambition and misunderstanding, establishing a parallel between the ethnic diversity of the biblical past and the split between workers and leaders of society present. Lang resorted to illustrate the message with images inspired by the paintings



9

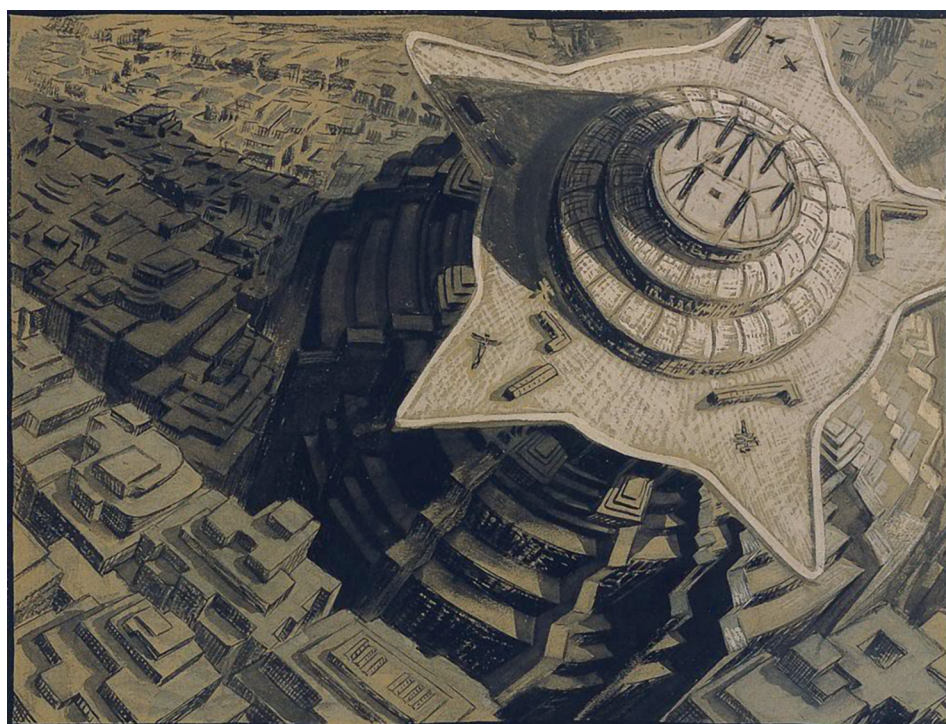
son el edificio curvo de vidrio, con claras influencias del proyecto de un rascacielos de cristal con trazado sinuoso de Mies van der Rohe, en el año 1922 (Fig. 7), y la catedral gótica, con un parecido más que razonable con la catedral de Colonia. En este mismo boceto podemos apreciar cómo Lang no estuvo de acuerdo con su ubicación en la ciudad y tachó cuidadosamente con un lápiz la catedral para escribir junto a ella: *¡Fuera la iglesia, la torre de Babel en su lugar!* Con este breve comentario queda clara la evidencia de su estilo de dirección, así como las prioridades de ciertos elementos en el conjunto de la ciudad en cuanto a materia de planificación urbana. El carácter acogedor que rezuma del ambiente en este primer boceto no terminó de convencer a Lang, quien apuntó que no quería un entorno amigable.

La ciudad imaginada

Resulta obvio que el argumento de una película sobre un gobernante inhumano, el conflicto entre padre e

hijo, y finalmente la destrucción catastrófica de las viviendas subterráneas y las salas de máquinas no se podía filmar en un entorno idílico. Por lo tanto, su ciudad no debía estar dominada por la iglesia y por la tranquilidad que esta parece proporcionar, sino por “los templos del trabajo”, es decir, los rascacielos. Así, Lang quería reflejar una ciudad del futuro donde la opresión y la explotación camparan a sus anchas.

Para poder hacer frente a la directriz impuesta, Kettelhut dirigió la mirada a la bíblica torre de Babel, símbolo de la ambición y de la incompreensión, estableciendo un paralelismo entre la diversidad étnica del pasado bíblico y la escisión entre trabajadores y dirigentes de la sociedad presente. Lang recurrió a ilustrar el mensaje con imágenes inspiradas en los cuadros que pintó Pieter Brueghel el Viejo y con otras obras donde se reflejaba la construcción de Babel con ingente mano de obra que arrastraba grandes y pesados bloques de piedra (Fig. 8); imágenes que nos recuerdan la representación tradicional de los esclavos



10

egipcios –representado, en 1956, por Cecil B. DeMille en *Los Diez Mandamientos* (*The Ten Commandments*).

La torre de Babel es también el centro neurálgico de la ciudad de *Metropolis*; es residencia y centro de control de su creador y soberano (Figs. 9 y 10). El edificio más alto, diseñado como una torre mastodóntica, de planta centralizada, con diferentes cuerpos horadados por vanos, y coronado por una terraza. A la manera de los sanctasantórum de los zigurats mesopotámicos, a través de los grandes ventanales que se abren en este último cuerpo –donde se ubica el despacho del creador de *Metropolis*, grande, sobrio y de inspiración racionalista– se puede disfrutar de una vista panorámica de la ciudad que preside. Esta torre de control nos recuerda a edificaciones del presente como el *Monument des neues Gesetzes* (1919) de Bruno Taut y a los proyectos futuristas de Antonio Sant’Elia; nuevamente, como señalábamos con anterioridad, coexisten en el germen del proyecto *langiano* el pasado y el futuro. (Fig. 11)

Por lo tanto, en la segunda versión que aporta el escenógrafo, el centro de la ciudad –que parece aún más tranquilo y acogedor que en la primera propuesta– continúa enmarcado por edificios de las más diversas formas y con ausencia total de elementos decorativos (Fig. 12). También podemos apreciar la cúpula de los ya mencionados Jardines eternos, el edificio curvo acristalado del primer boceto, así como el tráfico –peatonal, rodado y ferroviario– repartido en diferentes arterias. Pero lo que más llama la atención es la sustitución de la catedral por una impresionante torre de hormigón, de forma abrumadora y masiva, coronada por una plataforma de aterrizaje. Para algunos teóricos (Jensen, 1999: 34), esta sustitución parece haber sido un reflejo del debate contemporáneo en la Alemania de aquella época. La forma masiva de las estructuras monumentales despertaba recuerdos del imperialismo alemán, y Lang deseaba mostrar en las imágenes de *Metropolis* la fuerza nacional de su país.

A pesar de que todos los bocetos fueron realizados por Erich Kettelhut,

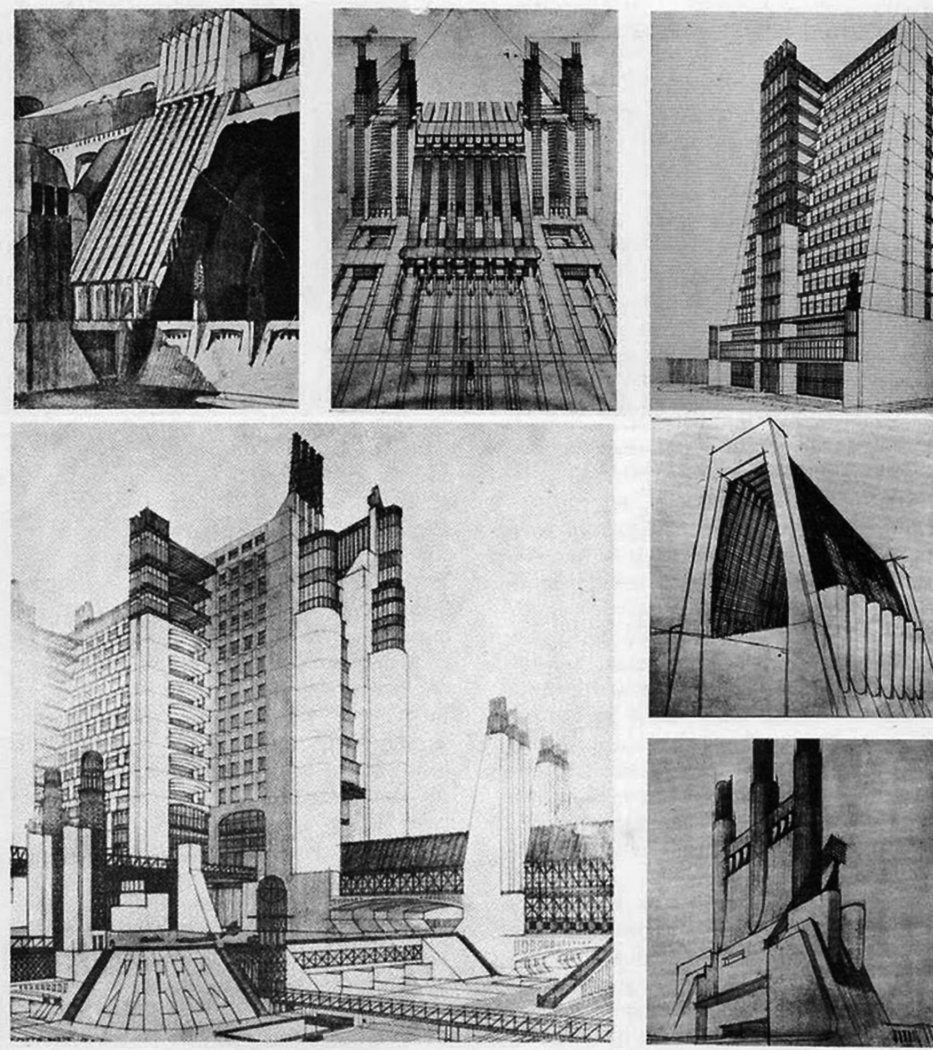
9. La torre de Babel. Boceto de Erich Kettelhut, 1925
10. La torre de Babel. Boceto de Erich Kettelhut, 1925

9. The New Babel Tower. Sketch by Erich Kettelhut, 1925
10. The New Babel Tower. Sketch by Erich Kettelhut, 1925

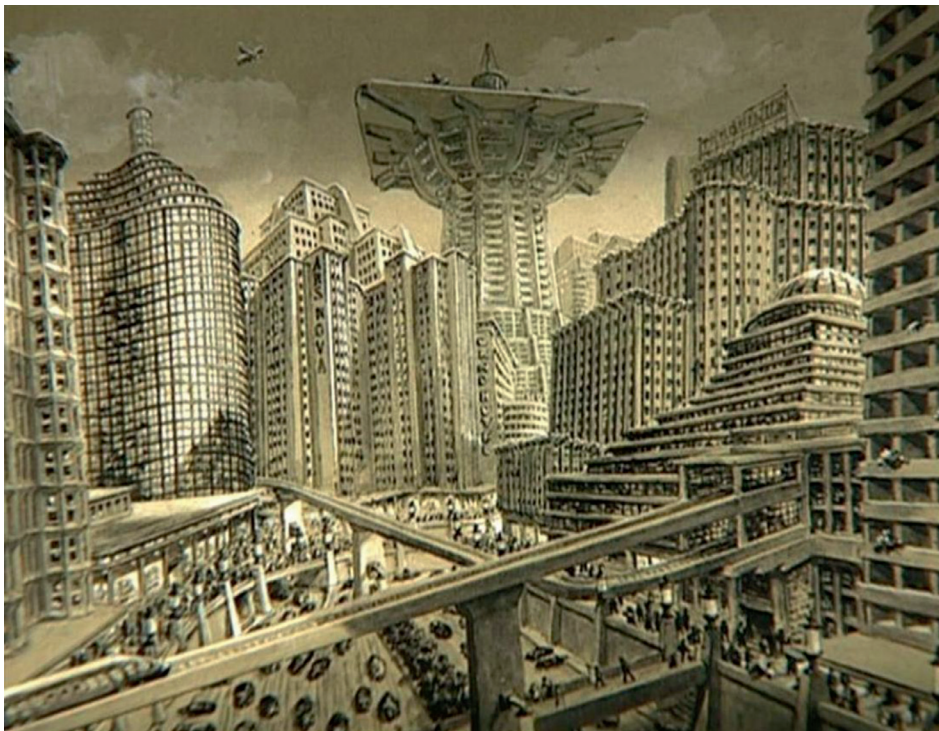
painted by Pieter Brueghel the Elder and other works where the construction of Babel was reflected with huge labor dragging large and heavy stone blocks (Fig. 8); images that remind us of the traditional representation of Egyptian slaves, represented in 1956 by Cecil B. DeMille’s *The Ten Commandments*. The Tower of Babel is also the nerve center of the city of *Metropolis*; It is residence and control center of its creator and sovereign (Figs. 9 and 10). The tallest building, designed as a mammoth tower, centralized plant, with different bodies pierced by openings, and crowned by a terrace. In the manner of the inner sanctum of the Mesopotamian ziggurats, through the large windows that open in the latter body –where the office of creator of *Metropolis*, big, sober and rationalist inspiration is located– can enjoy a panoramic view of the city. This control tower reminds us of current buildings as the *Monument des neues Gesetzes* (1919) by Bruno Taut and futurist projects by Antonio Sant’Elia; again, as noted above, they coexist in the germ of the project *Langiano*, the past and the future. (Fig. 11)

Therefore, in the second version provided by the set designer, the center of the city, which seems even more quiet and cozy in the first proposal– continues framed by buildings of diverse forms and with total absence of decorative elements (Fig. 12). We can Also see the Dome of the aforementioned Eternal Gardens, the curved glass building from the first sketch and the pedestrian, road and rail traffic, divided into different arteries. But what attracted the most attention is the replacement of the cathedral by an impressive concrete tower overwhelmingly massive, crowned by a landing platform. For some theorists (Jensen, 1999: 34), this substitution appears to have been a reflection of the contemporary debate in Germany at that time. The bulk of the monumental structures awakened memories of German imperialism, and Lang wanted to show national strength of their country through images of *Metropolis*.

Although all the sketches were made by Erich Kettelhut, the other two set designers –Karl Otto and Hunte Vollbrecht– always they accompanied him in making decisions to comply with the guidelines of the director, not only in the organization of the city, but in other design environments: the city of the workers, the engine room, the sports stadium, the tower of Babel, etc. Analyzing the work of these three men, it comes to mind the figure of Hugh Ferriss and his evocative drawings of imaginary, futuristic, predominance of light and shadow and incomparable power of suggestion cities. His most famous collection of drawings was published in 1929 under the title *The Metropolis of Tomorrow*, but his work had long been



11



12

los otros dos escenógrafos –Otto Hunte y Karl Vollbrecht– lo acompañaron siempre en la toma de decisiones para acatar las directrices del realizador, no solo en la organización de la ciudad, sino en el diseño del resto de ambientes: la ciudad de los obreros, la sala de máquinas, el estadio deportivo, la torre de Babel, etc. Analizando el trabajo de estos tres hombres, nos viene a la mente la figura de Hugh Ferriss y sus evocativos dibujos de ciudades imaginarias, futuristas, con predominio de luces y sombras y un poder de sugerencia incomparables. Su recopilación de dibujos más famosos se publicó en 1929 bajo el título *The Metropolis of Tomorrow*, pero su trabajo llevaba tiempo siendo conocido. Por ello, es más que probable y evidente la influencia que Ferriss ejerció sobre la elaboración de la ciudad de Lang. (Fig. 13)

Los bocetos de Kettelhut demuestran que éste consideraba la escenografía como algo más que un fondo escénico. Tenía que acompañar a la trama, presentar incluso a los personajes y, más allá de eso, abrir un debate arquitectónico contemporáneo. En ese sentido, no está de más retrotraerse al momento de su gestación, en una Europa que saludaba con curiosidad los planes urbanísticos de Le Corbusier para la ciudad de París y que contemplaba el asentamiento de la Bauhaus de Walter Gropius en Dessau. Un tiempo creativamente luminoso, pero también sombrío. Como señala Angeliki Avgitidou (2008: 166) en su estudio sobre las arquitecturas distópicas, *Metropolis* es “entre otros ejemplos, el reflejo de los miedos europeos durante los primeros años del siglo pasado. El pretexto del clasicismo como morfología arquitectónica y, asimismo, la hipócrita identificación con la cultura de la antigua Grecia o el es-



- 11. La otra metrópolis de Antonio Sant' Elia
- 12. 2ª versión de la ciudad de *Metrópolis*, la ciudad de los dirigentes. Boceto de Erich Kettelhut, 1925
- 13. Las ciudades imaginarias de Hugh Ferriss

- 11. The other Metropolis, by Antonio Sant' Elia
- 12. 2nd version of the city of Metropolis, the Upper City. Sketch by Erich Kettelhut, 1925
- 13. Hugh Ferriss imaginary cities

plendor de la vieja Roma se convirtieron en herramientas de expresión para la arquitectura del fascismo.” De ahí, en definitiva, que la escala y la dimensión de los decorados *langianos* abran y abracen el camino de la magnificencia y de la monumentalidad, por encima de un fervor humanista que sería aplastado por el nazismo.

Por su parte, el director Luis Buñuel fue el primero en reconocer el éxito de los decorados de *Metrópolis*. Tras el estreno español, en 1927, escribió (1927: 12): “Ahora y para siempre el arquitecto reemplazará al escenógrafo. El film será el fiel traductor de los sueños más audaces de los arquitectos” 2. En definitiva, la utopía urbana que iba a preludiar un inminente periodo de cambios. ■

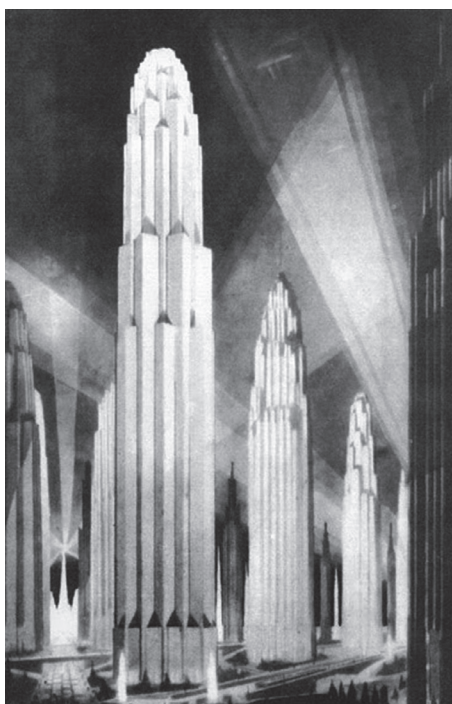
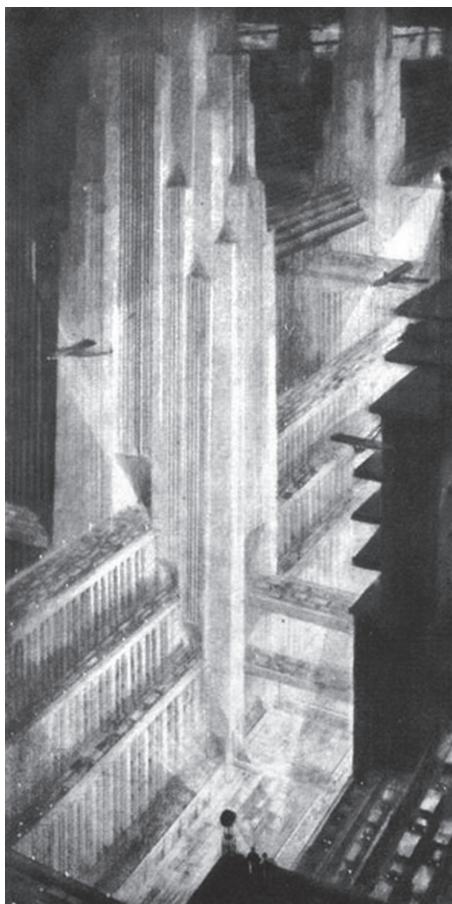
Notas

1 / La importancia del dibujo en la arquitectura y el debate que suscita fue objeto de un artículo redactado por Rafael Alcayde Egea (2011), publicado en la revista EGA. *Expresión Gráfica Arquitectónica*.

2 / Ahondando en su comentario sobre el impacto visual del film, Buñuel señalaba que “Otto Hunte nos anonada con su colosal visión de la ciudad del año 2000. Podrá ser equivocada, incluso anticuada con relación a últimas teorizaciones sobre la ciudad del porvenir, pero, desde el punto de vista fotogénico, es innegable su fuerza emotiva, su inédita y sorprendente belleza”.

Referencias

- ALCAYDE EGEEA, Rafael (2011). “La discusión no está acabada. Otro punto de vista sobre el Dibujo en la formación del arquitecto” en *EGA. Expresión Gráfica Arquitectónica*. Año 16, número 17, pp. 252-263.
- AVGITIDOU, Angeliki (2008). *Architectural Dystopian Projections in the Films Metropolis, Brazil and The Island*. Macedonia. Escuela de Bellas Artes.
- BUÑUEL, Luis (1927). *Metrópolis*. Madrid. La Gaceta Literaria, nº 9.
- JENSEN, Paul (1999). *Sombras en el cine de Fritz Lang*. Madrid: Ediciones JC.
- MINDEN, Michael y BACHMANN, Holger (eds.) (2000). *Fritz Lang's Metropolis. Cinematic Visions of Technology and Fear*. Nueva York: Camdem House.
- SADOUL, Georges (2004). *Historia del cine mundial. Desde los orígenes*. México. Siglo XXI.



known. Therefore, it is more than likely and obvious Ferris exerted the influence on the development of the city of Lang. (Fig. 13)

Kettelhut sketches show that he considered the scenery as more than a scenic background. The scenery had to accompany the plot, even presenting the characters and, beyond that, open a contemporary architectural debate. In that sense, it is interesting to think about the time of gestation, in a Europe that greeted curiously urban plans of Le Corbusier for the city of Paris and contemplated the establishment of the Bauhaus of Walter Gropius in Dessau. A time creatively bright, but also bleak. Angeliki Avgitidou (2008: 166) points out in his study on the dystopian architectures: “*Metropolis is among other examples, the reflection of European fears during the early years of the last century. The pretext of classicism as architectural morphology and also hypocritical identification with the culture of ancient Greece or the splendor of ancient Rome became tools for architectural expression of fascism.*” Hence, ultimately, that the scale and size of the sets of lang open and embrace the path of magnificence and monumentality, above a humanist fervor that would be crushed by Nazism.

For its part, the director Luis Buñuel was the first to recognize the success of the sets of *Metropolis*. After the Spanish premiere, in 1927, he wrote (1927: 12): “*Now and forever the architect replace the set designer. The film will be the faithful translator of the boldest dreams of the architects.*” 2. In short, urban utopia that would prelude to an imminent period of change. ■

Notes

1 / The importance of drawing in architecture and the debate surrounding was the subject of an article written by Rafael Alcayde Egea (2011), published in the journal EGA. *Architectural Graphic Expression*.

2 / Delving in his commentary on the visual impact of the film, Buñuel indicated that “*Otto Hunte overwhelms us with his colossal vision of the city in 2000. It may be wrong, even outdated in relation to recent theorizing about the city of the future, but, photogenic point of view, it is undeniable its emotional force, its unprecedented and surprising beauty.*”

References

- ALCAYDE EGEEA, Rafael (2011). “La discusión no está acabada. Otro punto de vista sobre el Dibujo en la formación del arquitecto” en: *EGA. Expresión Gráfica Arquitectónica*. Año 16, número 17, pp. 252-263.
- AVGITIDOU, Angeliki (2008). *Architectural Dystopian Projections in the Films Metropolis, Brazil and The Island*. Macedonia. Escuela de Bellas Artes.
- BUÑUEL, Luis (1927). *Metrópolis*. Madrid. La Gaceta Literaria, nº 9.
- JENSEN, Paul (1999). *Sombras en el cine de Fritz Lang*. Madrid: Ediciones JC.
- MINDEN, Michael y BACHMANN, Holger (eds.) (2000). *Fritz Lang's Metropolis. Cinematic Visions of Technology and Fear*. Nueva York: Camdem House.
- SADOUL, Georges (2004). *Historia del cine mundial. Desde los orígenes*. México. Siglo XXI.